

Alma Mater Studiorum Università di Bologna

DIPARTIMENTO DI INTERPRETAZIONE E TRADUZIONE

**Corso di Laurea magistrale Specialized Translation (classe LM - 94)**

TESI DI LAUREA

in AUDIOVISUAL TRANSLATION

*Lo straordinario mondo di Gumball*- analisi della variazione linguistica e confronto tra versione originale inglese  
e doppiaggio italiano

CANDIDATO:

Fiorenza Spuria

RELATORE:

Rachele Antonini

CORRELATORE

Delia Chiaro

Anno Accademico 2017/2018

*Secondo Appello*



Introduzione (i cartoni animati- prodotti affascinati ma sovente snobbati...)

1. Lo straordinario mondo di Gumball
    - 1.1 Presentazione personaggi e loro caratteristiche
    - 1.2 Gumball: analisi delle trame degli episodi e delle emozioni dei personaggi
    - 1.3 Gumball nel mondo: quando una produzione angloamericana incontra altre culture
  2. La tv per ragazzi
    - 2.1 Rapporto dei bambini con la TV
    - 2.2 Caratteristiche dei programmi della TV per ragazzi
    - 2.3 Problemi della TV per ragazzi
    - 2.4 Literature review sulla traduzione audiovisiva – focus su doppiaggio per serie con persone in carne ed ossa e per cartoni animati
  3. Analisi della varietà linguistica di *Gumball*
    - 3.1 Termini più frequenti nel doppiaggio italiano
    - 3.2 Termini più frequenti nella versione originale
  4. Analisi e confronto di alcuni episodi: versione originale vs. doppiaggio italiano
    - 4.1 Sincronia, riferimenti e umorismo
    - 4.2 Nomi di personaggi e oggetti
    - 4.3 Confronto titoli originali e tradotti
    - 4.4 Scene censurate negli episodi
    - 4.5 Scene modificate dal punto di vista grafico
    - 4.6 Confronto dialoghi, rime e canzoni originali e tradotti divisi per categorie
- Conclusioni
- Bibliografia e sitografia
- Appendice: Titoli degli episodi
- Ringraziamenti

## **Introduzione: i cartoni animati, prodotti affascinanti ma sovente snobbati**

Prima di iniziare, riterrei opportuno spendere due parole sul canale televisivo che trasmette l'opera che andrò a trattare in questo lavoro di tesi. Il canale in questione è *Cartoon Network* conosciuto in tutto il mondo per le sue serie animate, amate da persone di tutte le età e disponibile in Italia sulla piattaforma Sky. Dal 1992 (anno della sua fondazione negli Stati Uniti) in poi, il colosso televisivo della Turner ha trasmesso vari cortometraggi animati e serie tv inedite, alcune di esse diventate veri e propri prodotti di culto. Dopo un periodo di crisi durato, secondo molti fan, dal 2004 al 2009<sup>1</sup>, la stazione TV è risorta tra il 2010 e il 2011 grazie a tre serie di culto: *Adventure Time* (2010- 2018), *Regular Show* (2010- 2017) e infine *Lo straordinario mondo di Gumball* (2011- in corso). Quest'ultima serie sarà l'argomento di questo lavoro di tesi. Tra una marea di serie animate, ho deciso di scegliere *Gumball*, non solo perché è quella che mi ha colpito di più per i contenuti surreali e le trame uniche e divertenti, tutti elementi che mi hanno portato a seguirla regolarmente e a vederne tutti gli episodi usciti finora, ma anche per il suo rappresentare in modo accurato i vizi della modernità: come noi, anche i protagonisti della serie vivono in un mondo sempre più alienante che rende difficili i rapporti umani. E non solo, i personaggi della serie sono dipendenti, come noi, dalla tv, dai computer e i nuovi strumenti tecnologici come gli smartphone o i tablet che occupano molto del nostro tempo, sottraendolo ad attività più costruttive. Si può infatti notare come negli ultimi anni, la lettura di libri cartacei sia in calo: stando ai dati dell'Istat pubblicati nel 2016, la percentuale di non-lettori in Italia per ambedue i sessi è del 57,6%<sup>2</sup>. Questo perché la lettura è stata infatti largamente sostituita da altri passatempi, quale la visione di serie TV, grazie anche a servizi di streaming legali quali *Netflix*: si tratta di uno dei tanti problemi sociali attuali che *Gumball* tratta con uno sguardo satirico ed efficace. Del resto, la televisione è attraente poiché offre una gamma di programmi sempre più vasta e dedicata a target sempre più trasversali. Questo ha portato alla diffusione tra molti giovani (negli Stati Uniti, il 68% degli spettatori tra i 18 e i 34 anni) della pratica del *binge-watching*<sup>3</sup>, ovvero della visione compulsiva di serie tv, spesso con attori in carne ed ossa, ma anche animate, dato che molte serie animate moderne per ragazzi (come *Gumball*) contengono strizzate d'occhio a un pubblico più maturo, per non parlare poi delle serie animate create apposta per i maggiorenni (come *Bojack Horseman*).

Nonostante l'arte dell'animazione sia stata nobilitata, ci sono ancora alcuni passi da fare perché i cartoni siano riconosciuti alla pari delle serie con attori in carne ed ossa. Infatti, i cartoni animati per

---

<sup>1</sup> <https://unapologeticnerd.com/2014/09/22/the-cartoon-network-renaissance/> (consultato il 13 novembre 2018).

<sup>2</sup> <https://www.sololibri.net/Lettura-Istat-2016-quantit-libri-leggono-italiani-dati.html> (consultato il 29 novembre 2018)

<sup>3</sup> <http://www.infodata.ilsole24ore.com/2017/10/15/millennials-amano-abbuffarsi-serie-tv-cosa-binge-watching/> (consultato il 29 novembre 2018)

bambini e ragazzi sono sovente visti come prodotti di serie B dagli addetti ai lavori (ovvero dalle reti televisive che li acquistano e dalle case di doppiaggio), il che porta a varie conseguenze sul piano sociolinguistico, sfociando talvolta nel conformismo e nell'appiattimento di un pubblico che dovrebbe e vorrebbe essere sottoposto a quanti più stimoli possibili, proprio perché si trova nell'età dello sviluppo<sup>4</sup>.

Per quanto riguarda questa tesi, in primo luogo mi focalizzerò sulla serie TV *Gumball*, analizzandone i temi e i personaggi, quindi parlerò del panorama della tv per ragazzi e della situazione che questa ha occupato e occupa in Italia e infine analizzerò *Gumball* dal punto di vista traduttivo, analizzando anche la varietà linguistica e i contenuti socioculturali da essa proposti.

---

<sup>4</sup> Di Fortunato E. & Paolinelli M. (2005), *Tradurre per il doppiaggio. La trasposizione linguistica nell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*, p.22, Hoepli.

## 1. Lo straordinario mondo di Gumball

Lo straordinario mondo di Gumball (*The Amazing world of Gumball*) è una serie animata di Cartoon Network in onda da maggio 2011 negli Stati Uniti e da settembre 2011 sul *feed* italiano del canale. Si tratta di una serie particolare, in quanto primo grande progetto del canale a essere prodotto fuori dal continente americano da parte di *Cartoon Network Development Studio Europe*. Il creatore del cartone animato è l'anglo-francese Ben Bocquelet (classe 1983). Prima di Gumball, Bocquelet lavorò per conto di Studio AKA, creando varie pubblicità, in vari stili di animazione. Durante la sua permanenza presso lo Studio AKA, Bocquelet incontrò Mic Graves, che presto diventò suo amico e collaboratore nella creazione di Gumball. Bocquelet racconta della sua esperienza in seno allo Studio AKA come un'esperienza piuttosto competitiva, ma formativa, dato che lo aiutò anche a crescere in quanto animatore, merito anche del presidente dello studio Grant Orchard, esperto nella tecnica dell'animazione e in seguito designer di alcuni personaggi per la prima stagione di Gumball.

Bocquelet non riuscì a ottenere alcuna posizione in seno allo Studio AKA per via dell'enorme competizione, ma il direttore creativo Philip Hunt lo convinse a trovare un lavoro nel nuovo studio di Cartoon Network di Londra. In quel periodo, molti creativi animatori stavano proponendo le loro idee per future serie animate. Bocquelet, avendo a disposizione molti personaggi, sia animali antropomorfi che oggetti, provenienti dalle sue pubblicità, propose l'idea di una serie animata i cui protagonisti, dei personaggi dei cartoni reietti dalla società, frequentavano una scuola per reinserirsi in società<sup>5</sup>. L'idea venne rifiutata in quanto troppo triste, ma il nome, *Gumball*, rimase e con esso, anche l'intenzione di usare personaggi creati con le più svariate tecniche di animazione. Nel maggio 2008, Bocquelet rivelò al pubblico un piccolo filmato di presentazione, conosciuto come *Early reel* e disponibile su Youtube: il filmato consisteva in una breve presentazione della scuola di Gumball e Darwin, il secondo dei due con un originario aspetto 3D. In questa brevissima avventura, i due cercavano di scappare dalla scuola creando una macchina di Rube Goldberg. Nel corto, appaiono per la prima volta anche altri personaggi che diventeranno poi una presenza fissa nella serie, quali Carmen il cactus, Rocky il bidello, Alan il palloncino, Masami la nuvola, Teri (qui in versione maschile), Ocho Bits, Hector, Banana Joe e Tina Rex.

---

<sup>5</sup> "I started looking back at the characters that I created for commercials. It was a big mash-up of 2D, stylized 3D, realistic 3D and even stop motion. I lined them up and the result looked varied and unusual. I really liked the idea of a show without graphic unity. All these characters had been rejected; they served no purpose. I found that quite endearing. I integrated them in the photo of a schoolyard and was quite excited with the outcome" (Ben Bocquelet) Fonte: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/WesternAnimation/TheAmazingWorldOfGumball> (consultato il 23 novembre 2018)

Con queste basi, la serie fu annunciata per la prima volta al pubblico nel novembre del 2009, in quanto serie principalmente 2D, ma con sfondi reali e anche con personaggi 3D, il tutto, come annunciato da Daniel Lennard, vicepresidente del reparto *Original Series and Development* di Cartoon Network Europa, con un budget all'altezza delle serie a stelle e strisce. Il pubblico principale di riferimento di Gumball è chiaramente definito come quello dei bambini di età compresa tra i 6 e gli 11 anni, il che sarà quasi un fatto oggettivo nella prima stagione, ma anche quello degli appassionati di cartoni e delle varie tecniche di animazione. Essendo Gumball un cartone creato da gente appena approdata nel campo dell'animazione, il cartone maturerà con la crescita dei suoi autori. Ma in cosa consiste la storia di Gumball?

Prima di presentare il variegato cast di personaggi, sarà opportuno concentrarsi sulla trama in generale. Al momento, la serie è alla sua sesta, e al momento ultima, stagione. Il cartone ha una trama apparentemente verticale, almeno nelle prime due stagioni, poi, iniziano a crearsi dei piccoli archi narrativi che vedono coinvolti Gumball o altri personaggi e la *continuità* inizia ad essere rispettata fedelmente, iniziando così ad avere uno sviluppo orizzontale.

La prima stagione, andata in onda da maggio 2011 a marzo 2012 negli Stati Uniti, consta di trame viste in molti altri cartoni e sit-com, quali: affrontare un ladro, fare scherzi a un genitore, avere problemi con i bulli, fare da babysitter alla sorella minore o andare al primo appuntamento con la propria fidanzata. Si tratta di una stagione sperimentale, di rodaggio, fatta per tastare il terreno e vedere cosa funziona e cosa no. In questa stagione si delineano i rapporti tra i personaggi, anche se alcuni al momento sono soltanto macchiette o altri saranno eliminati o modificati. L'umorismo è prevalentemente *slapstick* e non ci sono molti riferimenti all'attualità, se non una breve battuta nell'episodio *Il rimborso* che sottolinea che il 2000 è passato da anni. Si tratta di una stagione poco apprezzata nel complesso, e lo stesso Bocquelet affermerà: “there's lots of stuff I wish we'd done better on se#01 but we really tried our best so there's no reason to hate it for me”<sup>6</sup>.

Nella seconda stagione, andata in onda dall'agosto 2012 al dicembre 2013, il ritmo narrativo cambia e i creatori iniziano a fare satira più arguta su temi quali tecnologia o tele-dipendenza. Il medium ibrido inizia a essere sfruttato a dovere, con omaggi allo stile di videogiochi, nonché con battute che rompono l'illusione della quarta parete. Se la prima stagione non era riuscita a raccogliere particolari consensi tra un target più alto di quello previsto, per via dell'umorismo infantile, la seconda riesce a far apprezzare Gumball anche a chi lo aveva precedentemente sdegnato. In questa stagione, gli autori iniziano a focalizzarsi anche sui personaggi secondari e sul loro aspetto fuori dal comune, creando

---

<sup>6</sup> <https://twitter.com/benbocquelet/status/833788641067548673> (consultato il 5 luglio 2018).

ulteriori spunti narrativi, con un ulteriore salto di qualità, parodiando anche i cartoni animati a basso budget degli anni Ottanta. Nell'ultimo episodio della seconda stagione, intitolato *Il finale*, si scopre che la serie ha una sua continuità, che d'ora in poi sarà sempre più importante.

La terza stagione, iniziata nel giugno 2014 e finita nel luglio 2015, è la prima dove questa continuità viene manifestata, in maniera più o meno evidente. Innanzitutto, Gumball e Darwin sono due ragazzini doppiati da due ragazzini ed essendo la serie piuttosto lunga, gli attori che li doppiano devono essere sostituiti dopo un certo lasso di tempo da due più giovani. L'episodio di apertura della serie, intitolato *Cambio di voce*, dà una spiegazione al fatto che i personaggi televisivi non crescono mai, arrestando a tempo indefinito l'arrivo della pubertà per Gumball e Darwin, che, come per magia, ritorneranno poco dopo ad avere una voce infantile, rendendo paragonabile la loro temporanea pubertà a un pasticcio facilmente risolvibile. Nonostante tutto, il cartone segue la continuità stabilita passo dopo passo, in particolare nello sviluppare la storia d'amore tra Gumball e Nocciolina, nonché nell'introdurre un nemico mortale chiamato Rob, ripescato dall'universo delle creazioni inutili, in cui erano finiti anche alcuni dei personaggi creati da Bocquelet e dal suo team in fase di ideazione della serie televisiva. Iniziano ad esserci riferimenti ai fanatici ossessivi dell'animazione giapponese, nonché frecciate al mondo hollywoodiano e ai "dietro le quinte" della serie TV.

La quarta stagione (luglio 2015- settembre 2016) è quella in assoluto contenente il maggior numero di riferimenti alla realtà contemporanea invasa della tecnologia e i rapporti tra personaggi vengono ulteriormente sviluppati, offrendo per la prima volta non solo richiami stilistici al mondo degli anime, animati da un vero studio giapponese, ma anche allo stile supereroistico americano, nonché allo stesso fandom di Gumball con le sue *Creepypasta*<sup>7</sup>. In questa stagione e in quella successiva, come anche in un episodio della terza stagione, si discuteranno piuttosto evidentemente temi legati al genere, con una ricezione mista e non esente da critiche. Nella quinta stagione c'è un episodio musical, un classico di molte serie anglo-americane, ma anche un omaggio al mondo videoludico retro, nonché un episodio che prende in giro *Miracle Star*, un'imitazione cinese del cartone.

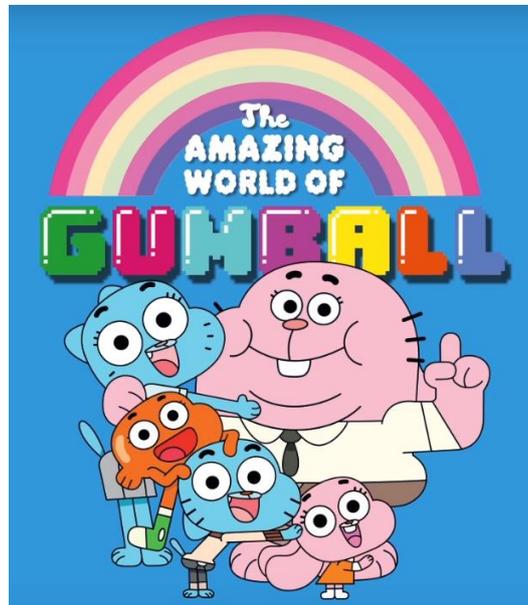
Nel gennaio 2018 è iniziata la sesta (e salvo ulteriori annunci ultima) stagione, dove tutti i nodi vengono al pettine, poiché si risolvono le varie trame secondarie riguardanti le relazioni tra i vari

---

<sup>7</sup> Un " **creepypasta** " è una **storia strana ed inquietante diffusa su internet**. Solitamente si propaga sotto forma di testo, e-mail, *WhatsApp* con eventuali immagini, ma esistono anche varianti video (*Youtube*) o narrate con un mp3. Questo tipo di storie prendono spesso ispirazione dalle cosiddette **leggende urbane**. Il termine creepypasta è composto da due parole: "**creepy**" (che fa paura) e "**copypasta**" cioè un termine inglese che indica un testo che viene spesso copiato ed incollato (copy and paste). Le creepypasta sono dunque storie immaginarie mirate sia a divertire che a impressionare il lettore. Numerosi racconti hanno temi ricorrenti quali entità misteriose, cassette, videogiochi "maledetti" (Spongebob, Simpsons, Minecraft) (Fonte: <https://www.focusjunior.it/tecnologia/che-cosa-e-un-creepypasta/> consultato il 5 luglio 2018).

personaggi e, al contempo, si continua a omaggiare e parodiare il *fandom*, questa volta sul fronte dello *shipping*, ovvero delle coppie apprezzate dai fan.

## 1.1 Presentazione personaggi e loro caratteristiche



### 1.1 I Watterson

I Watterson sono la tipica famiglia sconclusionata delle sit-com, con una piccola, importante differenza: non sono esseri umani, bensì animali antropomorfi, ovvero due conigli rosa, due gatti blu e un pesce rosso. Scelta non casuale, in quanto sono tutti dei tipici animali domestici. Come menzionato sopra, la serie è anglo-americana e molte voci originali sono fornite da attori britannici che imitano, in modo riuscito, l'accento americano, dato che la serie è ambientata nella fittizia città californiana di Elmore. Gli unici attori americani sono coloro che danno la voce a Gumball, Darwin e Anais. Il perché di questa scelta che vede degli attori inglesi recitare con un accento americano è dovuto non solo alla location della storia, ma anche per rendere più appetibile una serie interamente prodotta in Europa a un pubblico statunitense<sup>8</sup>: in passato, infatti, alcuni cartoni britannici come *Peppa Pig* sono stati ridoppiati con accento americano, un po' come accade tuttora con i programmi doppiati in spagnolo due volte, sia per la Spagna con accento castigliano sia per l'intero pubblico latinoamericano con accento però messicano<sup>9</sup>.

A prima vista, la famiglia Watterson non è così diversa da tante altre famiglie televisive disfunzionali nate con l'arrivo dei Simpson: il figlio pestifero, la figlia secchiona, il padre tonto e la madre che ha

<sup>8</sup> [https://elpais.com/cultura/2016/07/08/television/1467980568\\_653559.html](https://elpais.com/cultura/2016/07/08/television/1467980568_653559.html) (consultato il 31 luglio 2018)

<sup>9</sup> <https://www.lexiophiles.com/espanol/doblaje-latinoamericano-o-espanol> (consultato il 29 novembre 2018)

le redini della situazione. La casa di doppiaggio responsabile della versione italiana, la CD CINE DUBBING INT. Srl ha intuito la forte somiglianza tra Richard e Peter Griffin<sup>1011</sup>. Entrambi sono infatti due inguaribili bambinoni grassi, che incarnano lo stereotipo dell'americano medio, come si può notare dal fatto che abbiano entrambi un basso quoziente intellettivo e siano inoltre tele-dipendenti. Pertanto, Richard Watterson è doppiato da Mino Caprio, conosciuto per essere appunto la voce italiana di Peter Griffin.

Di seguito, una breve presentazione dei personaggi con le loro caratteristiche salienti.

### 1.1.1 Famiglia Watterson

Gumball Tristopher (in precedenza Zach Tristopher) è il protagonista della serie, un gatto blu di 12 anni che frequenta le medie. È uno spacccone, è impulsivo e combina guai, sottovaluta la scuola ed è abile a manipolare il suo fratello adottivo Darwin. Tuttavia, non è molto popolare e spesso fa la figura del perdente, anche per via del suo carattere arrogante e cinico, almeno dalla seconda stagione in poi, visto che nella prima era piuttosto innocente e ottimista. È innamorato di Nocciolina (conosciuta dalla terza stagione in poi anche con il suo nome originale Penny). Al contempo, Gumball, pur sembrando un ragazzino vero, è pur sempre un gatto, e in rare occasioni, gli autori lo rammentano agli spettatori: sia mostrandolo che fa le fusa o che gioca con una lucina laser, sia, al contrario, ironizzando sulla sua antropomorfizzazione e mettendolo in contrasto con un gatto a quattro zampe. La sua voce nella versione originale è data da Nicky Jones (nel filmato del 2008), Logan Grove (prima, seconda stagione e 3x01), Jacob Hopkins (dalla terza stagione fino all'episodio *I Sosia*) e attualmente Nicolas Cantu, tutti ragazzini americani di origine caucasica. In Italia, Federico Bebi lo doppia fino all'episodio 3x16, e dall'episodio 3x17 gli subentrerà Alessio Puccio.

Darwin è il migliore amico e fratello adottivo di Gumball, Darwin Aspidola Capsia Poseidon Neptuno 3° una volta era un semplice pesce rosso, che però ha sfidato le leggi dell'evoluzione della specie e pertanto gli sono cresciute le gambe. Ha 10 anni, ma frequenta la stessa classe di Gumball. È candido, educato e ingenuo, un vero pesce fuor d'acqua (tranne di notte, quando dorme nella sua boccia) e questo lo porta ad essere facilmente manipolato da tutti. Eccezione fatta per l'inglese Jake Pratt<sup>12</sup>, che gli da la voce nel 2008, nella serie regolare Darwin sarà sempre doppiato da un ragazzino di colore<sup>13</sup> I doppiatori di colore di Darwin si succedono nello stesso modo in cui si succedono quelli di Gumball e sono Kwesi Boakye, Terrel Ransom Jr., Donielle T. Hansley Jr. e infine Christian J. Simon

---

<sup>10</sup> <https://www.mondofox.it/peter-griffin/> (consultato l'11 ottobre 2018)

<sup>11</sup> [http://familyguy.wikia.com/wiki/Peter\\_Griffin](http://familyguy.wikia.com/wiki/Peter_Griffin) (consultato l'11 ottobre 2018)

<sup>12</sup> [http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/Jake\\_Pratt](http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/Jake_Pratt) (consultato l'11 ottobre 2018)

<sup>13</sup> Ovvero Kwesi Boakye, Terrel Ransom Jr., Donielle T. Hansley Jr. e Christian J. Simon (Fonte: [theamazingworldofgumball.wikia.com](http://theamazingworldofgumball.wikia.com)) (consultato l'11 ottobre 2018)

(dall'episodio *Il Cambio*). In Italia, è doppiato prima da Andrea di Maggio, fino all'episodio 3x16, e a partire dall'episodio successivo da Maura Cenciarelli. A mio avviso questa accoppiata Gumball bianco - Darwin di colore sottolinea il fatto che Darwin è un fratello adottivo proveniente da un ambiente meno civilizzato, ovvero il mare, e inoltre, il pesciolino ha un che di mistico e soprannaturale, poiché proviene dal "Negozio Fantastico", un camion dove un truffatore vende oggetti e animali strani agli acquirenti. Inoltre, Darwin ignora spesso delle norme sociali evidenti a tutti gli altri, ma è anche buono come l'idea stereotipata del nero zio Sam che è felice di lavorare nelle piantagioni per i bianchi. In più, a sostegno di questa ipotesi, Darwin è rappresentato come un bambino di colore<sup>14</sup> in varie fan-art umanizzate, apprezzate anche da Bocquelet e gli autori hanno approvato questa visione dei fan nell'episodio *Love Story*, dove appare un Darwin antropomorfo in stile anime con la pelle nera in procinto di sposare una Gumball femmina in stile anime e con la carnagione bianca. Il vero Gumball è disperato nel poter constatare che in futuro non porterà più i pantaloni e, quando le fanfiction di Sarah hanno raggiunto il massimo scompiglio ad Elmore, la ragazza strapperà la pagina dal quaderno dove è disegnato l'alter-ego umano di Darwin. Quest'ultimo subirà varie torture: trattandosi di un pezzo di carta vivente prima verrà stropicciato, ma siccome ciò non basta, poi "morirà" strappato in mille pezzettini, sotto gli occhi della sua disperata amata bianca. Ciò rimanda al cliché cinematografico dell'amico di colore che è solito morire sacrificandosi. Tutte queste premesse inducono a pensare che i personaggi della serie, nonostante siano perlopiù animali od oggetti, rappresentino persone bianche. Tuttavia, queste sono solo supposizioni dei fan, perché per quanto riguarda il razzismo insito nell'universo della serie, esso esiste, come discriminazione tra personaggi 2D (ovvero disegnati) e personaggi 3D. Ciò è palesato nell'episodio *Il Santo*. Per dirla con le parole di Gumball, scritte con l'account di Elmore Plus del personaggio più buono della serie, il tridimensionale Palloncino: "Oh santo cielo, perché ad Elmore ci sono così tante persone disegnate tornate ai vostri paesi finti e smettetela di rovinare la nostra economia!" Gumball dichiarerà poi che ha scritto questo messaggio proprio perché Palloncino è "l'unico non disegnato", riferendosi implicitamente al fatto che molti amici del personaggio su Elmore Plus siano bidimensionali. La battuta, ovviamente acquista un gusto metanarrativo, poiché il cartone ha sfondi reali sui quali si muovono personaggi 3D, che si amalgamano naturalmente con quell'ambiente, e personaggi 2D, che di solito sono protagonisti di storie in ambienti bidimensionali.

Anais è una coniglietta rosa di quattro anni, estremamente precoce, tanto che va già in terza media. La sua intelligenza però non è commisurata alle sue abilità sociali e pertanto Anais fa fatica a farsi degli amici e i pochi che riesce a conquistare, li perde subito per via dei suoi atteggiamenti stravaganti.

---

<sup>14</sup> <https://twitter.com/TovioR/status/1013239202115276801> (consultato l'11 ottobre 2018)

Adora la bambola di Daisy l'asinello. Così come per i *Simpson* Matt Groening si era ispirato ai suoi familiari per battezzare i protagonisti, Ben Bocquelet ha fatto lo stesso con i Watterson, il cui cognome è un omaggio al famosissimo Bill Watterson, creatore di *Calvin & Hobbes*: Anais è infatti il nome della sorella di Ben. La voce originale è di Kyla Rae Kowalewski, mentre in Italia è doppiata da Agnese Marteddu.

Richard, il padre, è un coniglio rosa estremamente grasso, paffuto, pigro e goloso, il tipico americano medio, ma non troppo, dato che non è il capofamiglia e passa le giornate a casa senza lavorare, ma abbuffandosi di tv, cibo e videogiochi. Le poche volte che ha avuto occasione di lavorare, Richard ha causato problemi all'universo data la sua proverbiale incompetenza. È molto sensibile, non ha problemi a esprimere le sue emozioni piangendo e non sa affatto prendere in mano le redini della situazione. In inglese la sua voce è di Dan Russell, mentre in Italia è doppiato da Mino Caprio.

Se nel caso di Gumball e Anais i colori utilizzati sono quelli tipicamente associati al sesso maschile e femminile, nel caso dei loro genitori la questione è invertita. Richard è delicato e poco mascolino, e le poche volte che cerca di darsi importanza da questo punto di vista prende integratori oppure elettrostimolatori, e oltre a ciò, ha i seni flaccidi che saranno oggetto di umorismo fisico in alcuni episodi della serie, e non nutre problemi se necessario a vestirsi da donna, anche perché non riesce a trovare un terreno comunicativo di base con gli altri uomini di Elmore. Inoltre, dopo che Nicole ha partorito nell'episodio *Le scelte*, è Richard ad allattare in modo umoristico quanto efficace Gumball con un cartone di latte, con annessa cannuccia, che si è attaccato al petto.

Nicole, la madre, è una gatta blu. La voce originale è di Teresa Gallagher, in Italia è doppiata da Beatrice Margiotti. È il primo personaggio a parlare in assoluto nel primo episodio della serie, ovvero *Il DVD* (3 maggio 2011). È la vera capofamiglia, tanto che in alcuni comunicati stampa, lei è definita come colei che “porta i pantaloni”<sup>15</sup>, l'unica capace di portare un equilibrio in una famiglia di squilibrati, facendo crescere non solo i figli, ma anche il marito immaturo, come dichiara nell'episodio *La Sfida*. Nicole lavora alla fabbrica degli arcobaleni ed è una donna tosta, sportiva e determinata, ma anche piena di talenti. A differenza di Richard che è succube di sua madre, Nicole ha avuto un rapporto molto difficile con i suoi genitori, e ciò la porterà a scappare di casa per andare a convivere con il fidanzato. Pur incarnando molti ideali femminili, tra cui lo spiccato senso materno, Nicole è spesso succube dei suoi folli scatti d'ira e non ci pensa su due volte prima di picchiare qualcuno. Si tratta di uno dei personaggi preferiti dai fan, tuttavia, essendo di sesso femminile, specie nelle prime serie, per non alienare il pubblico prevalentemente maschile tra i 6 e gli 11 anni, non ha

---

<sup>15</sup> <https://www.hoepli.it/dvd/amazing-world-of-gumball---stagione-01-01/5051891105652.html> (consultato il 9 luglio 2018)

avuto molti episodi a lei dedicati, tanto che i suoi genitori (il signor e la signora Senicourt, cognome della madre di Ben Bocquelet) e il suo passato sono stati introdotti per la prima volta soltanto nella quinta stagione.

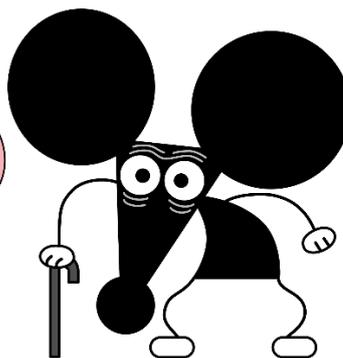


1.2 I genitori di Nicole

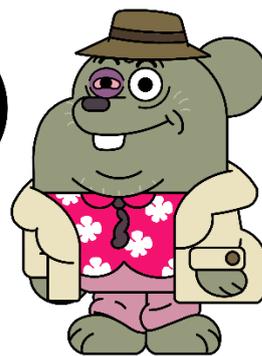
Per quanto riguarda i genitori di Nicole, è interessante notare quanto il design del padre sia stato ispirato alla famosa Grumpy Cat, protagonista di un *meme* che ha dato vita a svariati *gadget*.



1.3 Nonna JoJo



1.4 Louie



1.5 Frankie Watterson

Nonna JoJo, la mamma di Richard, è una coniglietta bassa, tarchiata e rugosa. È lo stereotipo della vecchietta bavosa e, al contempo, è pure una madre iperprotettiva. Per colpa sua e del suo voler proteggere Richard a tutti i costi dai più piccoli pericoli del mondo, Richard è diventato un imbranato pieno di paure. JoJo ha divorziato dal suo primo marito, nonno Frankie, un topo grigio e malavitoso, e ha trovato un nuovo compagno, diventato poi suo futuro marito (e dunque nonno acquisito per Darwin, Gumball e Anais), l'anziano topo Louie, che si dimostrerà essere un nonno piuttosto affettuoso e presente. JoJo è doppiata da Antonia Alessandro in tutti gli episodi tranne il 3x10 dove è doppiata da Sonia Scotti, mentre Sandra Searles Dickinson le dà la voce in lingua originale.

A mio avviso, Gumball è uno dei pochi prodotti per l'infanzia in cui l'edulcorare la realtà è visto come un fatto decisamente negativo e con conseguenze gravi per la crescita delle persone e, inoltre, ho apprezzato anche il suo risaltare la terza età, con i suoi codici di comportamento (come nell'episodio *La gang*) e le sue relazioni verso i più giovani. Il trattare il tema di un divorzio e di una

famiglia distrutta per colpa del padre malavitoso e il vedere la madre trovare un nuovo compagno senza che suo marito sia morto, è un tema poco trattato nelle storie per bambini, dove anzi, si tende a mostrare un mondo dove tutti vissero per sempre felici e contenti. I genitori di Richard e di Nicole hanno plasmato il carattere dei loro figli, che quindi superano lo stereotipo del “papà stupido” o della “mamma autoritaria”, proprio perché hanno un passato alle spalle che giustifica le loro azioni. Sono dunque degli archetipi, personaggi veri e propri con un loro modo d’agire e con i loro perché. In questo modo, come affermava A. Hiltunen<sup>16</sup>, lo spettatore è conquistato dalla loro eccentricità e amabilità e pertanto si sente invogliato a seguire le loro avventure ogni settimana.

### 1.1.2 Personaggi secondari

Gumball è un cartone che nel corso delle sue sei stagioni, si è ispirato a varie fonti. A una prima visione, il look del cartone sembra molto allegro e spensierato, questo perché i creatori di Gumball si sono ispirati alla visione animistica che hanno degli oggetti i bambini in età prescolare, creando personaggi antropomorfi ispirati ad oggetti quali palloncini, alberi, ortaggi o fiori, con anche dei rimandi al mondo delle costruzioni, ambiente tanto caro a cartoni quali *Manny Tuttofare* o *Bob l’aggiustatutto*. Tuttavia, gli oggetti antropomorfi che popolano il mondo di Gumball offrono molteplici spunti per ironizzare sulle loro bizzarre caratteristiche oppure per far satira sul mondo moderno. Il mondo di Gumball, come già accennato prima, è multimediale, e i personaggi sono creati con varie tecniche e pertanto, alcuni personaggi dal design più elaborato e complesso, specie se tridimensionali e pieni di dettagli come Tina Rex, possono apparire poche volte per questioni di budget, e, sempre per la complessità visiva e delle gag, il completamento di un singolo episodio<sup>17</sup> richiede nove mesi. Nel corso della serie, i creatori, oltre a fare satira sulle famiglie e sulla vita scolastica, hanno dimostrato di amare molto il mondo videoludico, omaggiandolo in vari episodi e anche nel design di alcuni personaggi, ispirati al *retrogaming*<sup>18</sup>. Questo mix particolare stilistico tipico di Gumball ha suscitato le invidie dei cinesi, che hanno creato un programma, *Miracle Star*, creato per promuovere del latte di capra in polvere e con dei personaggi copiati dalla serie TV.

---

<sup>16</sup> Hiltunen A. (2002), Aristotle in Hollywood, *The Anatomy of Successful Storytelling*, Intellect Books, Bristol, p. 108.

<sup>17</sup> <http://www.themarketingsite.com/knowledge/17328/interview-with-ben-bocquelet-creator-the-amazing-world-of-gumball> (consultato il 12 ottobre 2018).

<sup>18</sup> *Retrogaming*: passione, condivisa all’interno di una comunità, specialmente virtuale, per i videogiochi di vecchia data, ritenuti obsoleti dal punto di vista tecnico, grafico ecc. <https://www.garzantilinguistica.it/ricerca/?q=retrogaming> (consultato il 12 ottobre 2018)



### 1.6 I sosia dei Watterson

I creatori di Gumball venuti a conoscenza di tale imitazione ne hanno approfittato per parodiarla e hanno inserito dei personaggi, ispirati a Gumball, Darwin, mamma e papà<sup>19</sup>, che copiano ogni azione dei Watterson. Fortunatamente, come volevasi dimostrare, gli originali hanno la meglio.

A seguire una selezione dei personaggi secondari più significativi.



### 1.7 Nocciolina (stagioni 1-3) e Nocciolina/Penny (stagioni 3+)

Nocciolina/Penny Fitzgerald: è una coetanea di Gumball, per la quale lui nutre una forte cotta nelle prime due stagioni. È una ragazzina timida ed educata, con alle spalle una famiglia un po' bislacca, poiché tengono un ragno come animale domestico, ma anche più severa di quanto sembri, data l'estrema diffidenza del padre nei confronti dei Watterson. Il rapporto con Gumball è dinamico e nella terza stagione, la coppia viene ufficializzata grazie al classico bacio. Ma non solo, poiché Gumball per sbaglio scheggia il guscio di Nocciolina, e quest'ultima, decide di uscire da esso per rivelare la sua vera identità di muta-forma dall'umore instabile. Le forme alternative di Nocciolina, che da ora in poi nel doppiaggio italiano sarà spesso chiamata Penny, come in originale, sono dichiaratamente ispirate ai lavori di Miyazaki, il "Walt Disney" giapponese, co-fondatore dello Studio Ghibli e creatore di capolavori come *Principessa Mononoke* (1997). A ogni modo, la sua forma stabile è un angioletto giallo con le corna.

---

<sup>19</sup> La controparte di Anais è inesistente per via della politica del figlio unico in Cina, tema affrontato in maniera indiretta in una battuta dell'episodio.



### *1.8 I Robinson*

I Robinson e il figlio Rocky: i Robinson sono i classici vicini di casa detestabili, ispirati chiaramente ai Muppets. Gaylord, il marito, è ispirato a Squiddi di *Spongebob* e con esso condivide la stessa visione deprimente della vita, mentre sua moglie Margaret sa esprimersi solo a versi. Tuttavia, il loro figlio Rocky è un bidello amato e apprezzato da tutti gli studenti delle medie di Elmore. L'aspetto singolare dei Robinson, che sono dei pupazzi imbottiti, porterà i creatori a scrivere una storia in cui Rocky dovrà donare a suo padre, ricoverato in ospedale, dell'imbottitura per un trapianto.



### *1.9 Il preside Brown e la Signorina Scimmia*

Signorina Scimmia: ha più di due milioni di anni e, guarda caso, il suo nome è Lucy. È l'insegnante della scuola media di Elmore, è l'incubo di tutti i ragazzini, ma anche di Nicole e del bidello Rocky. Incarna l'idea peggiore che uno studente delle medie possa avere di un professore. Ha vinto molti premi, tranne quello relativo alla simpatia, che dovrà conquistare fingendo. È fidanzata con il preside Nigel Brown.

Preside Nigel Brown: questo essere peloso è il preside della scuola media. Tuttavia, nonostante il suo ruolo, è un impostore che non si è mai laureato e a cui poco importa dei suoi studenti (anche se sa essere molto severo quando vuole), preferendo corteggiare la signorina Scimmia.



1.10 *Banana Joe*

Banana Joe: è il buffone della classe, dato il suo comportamento comico e fuori dalle righe, ma nonostante questo non ha una personalità ben definita, mostrandosi in alcuni casi estremamente allegro e giovale e in altri psicotico e instabile.



1.11 *Sarah G. Lato*

Sarah G. Lato ha la testa costantemente fra le nuvole ed è una *fangirl* di Darwin e Gumball, è anche una *otaku* appassionata di manga e del mondo dello *shipping*. Nell'episodio *Love Story*, infatti, Sarah si diletta a scrivere su un quadernetto magico storie d'amore sugli abitanti di Elmore, senza curarsi troppo delle conseguenze che ciò produce nel mondo reale. Sarah è dunque un affettuoso omaggio ai fan scatenati, ma anche una loro parodia, che mostra come il fanatismo possa sfociare nel ridicolo.



1.12 *La famiglia Wilson*

Tobias Wilson è il classico bulletto spaccone che si fa bello nei confronti delle ragazze e umilia di continuo il povero protagonista. La dinamica di rivalità tra Gumball e Tobias rispecchia quella tra i loro padri Richard e Harold.



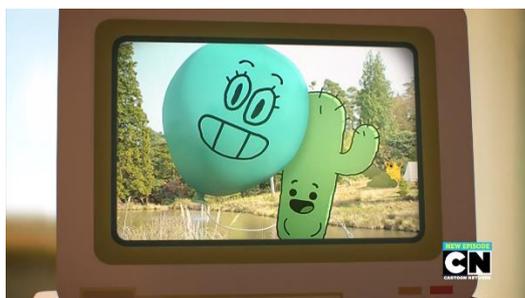
*1.13 Robot*

Robot è, per l'appunto, un robot molto logico e razionale, ma senza sentimenti e dal potenziale talvolta distruttivo. Gumball e Darwin tentano di controllarlo più volte, scatenando ulteriori disastri.



*1.14 Leslie*

Leslie, il fiore, è il cugino di Nocciolina. Si tratta di un ragazzo molto femminile e delicato, e infatti preferisce la compagnia delle ragazze.



*1.15 Palloncino e Carmen*

Palloncino (Alan) è un inguaribile idealista che vuole un mondo pieno di pace e in cui tutti vanno d'amore e d'accordo e perciò è vittima delle prese in giro del più pragmatico Gumball. Alan è un cittadino modello, bello e sensibile e amante della sua famiglia, nonché della sua spinosa e perfetta fidanzata, il cactus Carmen. Essendo pieno d'elio, ha la voce alzata di un'ottava.



*1.16 Tina Rex*

Tina Rex è una bulla dall'aspetto molto mascolino, questo perché è appunto un T-rex. Si diverte soprattutto a tormentare Gumball e, come se non bastasse, è due anni indietro rispetto agli altri studenti, avendo 14 anni. Il suo aspetto feroce e la sua scarsa femminilità, l'hanno portata a rinchiudersi ancora più nel ruolo di bulla nel quale è caduta come una vera e propria vittima.



*1.17 Jamie*

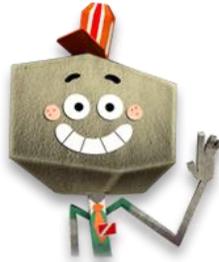
*1.18 Allena Russa*

Jamie è un'altra bulla della scuola media, ha un aspetto molto mascolino ed è una giovane bovina. Nell'episodio *Il fidanzato* si innamora follemente di Darwin, attuando nei suoi confronti un atteggiamento malato e dominante. Sua madre, l'allenatrice Russo, è a forma di cubo e anche molto mascolina, ed è la pigrissima professoressa di ginnastica della scuola.



*1.19 Hector*

Hector è un gigante potenzialmente distruttivo, la cui madre è una strega di solo 28 anni. Data la sua enorme forza fisica e la sua idiozia, la mamma preferisce nascondergli i vari pericoli mostrati dai fumetti di modo che lui non li possa replicare nel mondo reale.



1.20 Larry

Larry è il tuttofare di Elmore. Svolge ogni lavoro possibile e immaginabile, anche se sottopagato, senza di lui la città si bloccherebbe, precipitando nel caos più totale.



1.21 Carrie

Carrie Krueger: Nei primi episodi della serie, si diceva che Carrie avesse avuto un corpo in passato, ma quest'affermazione è presto contraddetta nell'episodio della seconda stagione *La festa di Halloween*, dove si scopre che lei è nata direttamente fantasma. Darwin è innamorato di lei, ma i due diventeranno una coppia stabile solo nella quinta stagione, per il malcontento dei fan che vedevano Carrie come fidanzata di Gumball. Tale elemento, di cui gli autori sono a conoscenza, sarà parodiato nell'episodio *Love Story*, dove dei sosia di Gumball e Carrie, disegnati su Paint, sono seduti su una panchina con il loro bebè in fasce. Il suo nome deriva da un racconto di Stephen King, mentre il suo cognome è quello di Freddy, un famoso personaggio di storie dell'orrore.



1.22 Sgr. Small

Steve Small è il consigliere scolastico, ma i suoi consigli non sono molto efficaci. Inoltre, è un hippy fan delle teorie *new age* e pacifista, nonché un finto vegetariano. In originale, nella prima stagione egli ha un accento tipico del sud degli Stati Uniti, accento che però scomparirà dalla seconda stagione in poi.



1.23 Rob

Il tredicenne Rob, studente alla Elmore Junior High, grazie a una sapiente tecnica meta-narrativa, è diventato il cattivo della serie. Rob doveva essere inizialmente un personaggio principale della serie. Nella prima stagione, però, gli autori non riuscirono a trovare storie ideali per lui, quindi rimase sempre sullo sfondo. Nella terza serie, questo personaggio finora fallimentare e senza uno scopo, guadagna una sua identità, nell'episodio *Il vuoto*, dove lui e altre invenzioni fallimentari, quali Crazy Frog, i camioncini hippy, Clippy l'aiutante di Microsoft Word e Molly (una sauropode apparsa nella prima stagione) si trovano a vivere. Ritornato ad Elmore, Rob decide di diventare il nemico mortale di Gumball.



*1.24 Molly*

Molly è un dinosauro femmina che appare nella prima stagione, dove ospita le altre ragazze nella sua casa sull'albero. I creatori però non apprezzarono la sua personalità, ritenendola noiosa e banale, e decisero quindi di scartare il personaggio fino alla terza stagione, in cui Gumball, Darwin e il signor Small la recuperano dal vuoto. Da quel momento in poi, gli autori rendono il difetto di questo personaggio, ovvero la sua noiosità, l'unico lato della sua personalità, portandolo comicamente all'estremo.



*1.25 Masami*



*1.26 Yuki*

Yuki Yoshida e Nuvola/Masami, madre e figlia, sono giapponesi e pertanto ispirate graficamente agli anime. Nuvola, che nelle stagioni future sarà chiamata come in originale (Masami), è ricca e viziata.



*1.27 Sussie*

Sussie: un mento che si comporta in maniera inaccettabile per gli standard sociali, questo perché ha probabilmente qualche ritardo nello sviluppo, è interpretato dalla fidanzata di Bocquelet, ovvero Aurelie Charbonnier, sdraiata su un lettino, in modo da poter riprendere il suo mento capovolto e appiccicare gli occhi di Sussie sotto la sua bocca, come mostrato anche nell'episodio *La notte*. Tuttavia, Aurelie le dà la voce solo dalla quinta stagione, subentrando al comico Fergus Craig. Per quanto riguarda le urla e i versi del personaggio, è Ben Bocquelet in persona a farli.

### 1.1.3 L'ambientazione

Elmore è una città fittizia situata in California. Il nome Elmore è stato scelto non a caso, poiché si tratta di un nome di città estremamente comune negli Stati Uniti (come Springfield nel caso de *I Simpson*). Trattandosi di una serie ambientata in una cittadina americana tipo, appaiono certi luoghi tipici che la rendono identificabile come tale: lo stile architettonico della casa, la scuola con i vari armadietti, le classi, le cheerleader, la mensa, l'immancabile scuolabus giallo, le strade che portano verso l'immensità del deserto, un immenso centro commerciale come luogo di aggregazione principale insieme agli innumerevoli ristoranti della catena di fast food *Joyful Burger* (chiara parodia del *Krusty Burger* e delle varie catene reali quali *McDonald* o *Burger King*). Appaiono anche luoghi selvaggi tipici dei cartoni d'avventura, quali deserti o boschi. Inoltre, i personaggi usano social come Elmore Plus o Elmore Stream e hanno una vera e propria dipendenza dalla tecnologia, soprattutto dal Wi-Fi.

Tuttavia, questa cittadina americana presenta alcuni elementi europei, che tradiscono le vere origini del cartone.

#### a. Viviamo tutti in America: Elmore, California o Elmore, Regno Unito?

Nella versione originale di *Gumball* sono presenti involontarie gaffe culturali. Pertanto, la seguente analisi sarà puramente intra-linguistica, analizzando i casi in cui i creatori della serie sono ricorsi, loro malgrado, all'uso diatopico dell'inglese britannico anziché dell'inglese americano. Tuttavia, lo scontro culturale coinvolge anche altri aspetti – dalle abitudini dei personaggi all'uso del sistema metrico decimale, quest'ultimo però tipico soprattutto dell'Europa continentale e dell'Australia. In generale, si può notare come in alcuni episodi le macchine tengano la sinistra oppure come le ore siano segnate con il formato europeo anziché con quello statunitense (AM o PM). I personaggi usano talvolta termini (“trousers”, “queue”, “swanne-whistle” o “cabriolet”), espressioni idiomatiche (“clean your diaries”) o slang (“bingo-wing”) squisitamente britannici, anche per quanto riguarda lo spelling (“crisps” o “centre” in luogo di “chips” o “center”). Infine, nell'episodio *Rockoween* appare

un monoscopio colorato con un cerchio in mezzo e una faccia arrabbiata con gli occhi a X, basato su un design britannico, quando l'equivalente statunitense sarebbe la barra a colori SMPTE.

### **b. La cultura latino-americana, questa sconosciuta**

Negli Stati Uniti, i Latinos sono il gruppo etnico minoritario più numeroso<sup>20</sup> (più del 17% nel 2016)<sup>21</sup>, seguiti dagli afroamericani (14,6% nel 2017)<sup>22</sup>. In California, in alcune città come Los Angeles, lo spagnolo ha più parlanti dell'inglese. Nonostante ciò, non c'è alcun personaggio latino-americano a Elmore. Ci sono riferimenti alla cultura latina intesa come quella degli antichi Romani e vicina a quella anglofrancese dei creatori del cartone. Per quanto riguarda l'America Latina o l'ispanicità in generale, il riferimento più ovvio che potesse fare la serie è relativo alle telenovelle, come negli episodi *Il Telecomando* e *I racconti di Molly*, nella versione originale il preside Brown e l'infermiera sono in ambulatorio e stanno parlando in spagnolo, con dialoghi da telenovela, stereotipati in maniera esilarante, sovvertendo al contempo le aspettative di genere. Infine, nell'episodio *Lo zio famoso* di Gumball, il gatto blu canta una canzone per dire addio a Ocho, e in essa, appare su una mappa l'Uruguay in quanto posto insolito dal nome ridicolo (“venderti ad un circo di mostri proprio in Uruguay”).

In conclusione, i creatori di Gumball rappresentano la cultura occidentale come una cultura che, per quanto piena di difetti, è sempre rassicurante e sono anche affascinati dalla cultura giapponese, omaggiata soprattutto per quanto riguarda il versante degli anime. Per quanto riguarda invece la cultura latino-americana, essa è invece presente tramite stereotipi legati alle telenovelle o attraverso citazioni occasionali e superficiali, specie se il Paese citato ha un nome insolito e buffo.

## **1.2 Gumball: analisi delle trame degli episodi e delle emozioni dei personaggi.**

### **1.2.1 Trame degli episodi: fra tradizione e caccia agli stereotipi**

Nonostante ogni cartone proponga personaggi e ambientazioni unici e diversi, è da notare come appaiano sempre certi elementi ricorrenti di fondo. Per individuarli meglio, sarà utile ricorrere allo schema di Propp, proposto per la prima volta nel libro *Morfologia della Fiaba* (1928). Tale schema, creato per analizzare le fiabe russe, è usato ormai pressoché universalmente e non solo per analizzare,

---

<sup>20</sup> Peruta A. e Powers E. (2017), *Look who's talking to Our Kids: Representations of Race and Gender in TV Commercials on Nickelodeon* in «International Journal of Communication (11)», p.1133-1148, Ithaca College and Syracuse University, USA

<sup>21</sup> <https://edition.cnn.com/2013/09/20/us/hispanics-in-the-u-s-/index.html> (ultimo aggiornamento 22 marzo 2018, consultato il 29 novembre 2018)

<sup>22</sup> <http://blackdemographics.com/> (consultato il 29 novembre 2018)

come nel nostro caso, altri prodotti riferiti all'infanzia. La sociologa D'Amato<sup>23</sup> (1996) riconosce otto tipi di personaggi individuati già nel 1600 e ripresi in seguito da Propp (1928). Tali personaggi appartengono a otto categorie ben distinte e immutabili, conosciute anche come "sfere d'azione", con le quali coincidono:

1. L'Eroe ovvero il personaggio (quasi sempre di sesso maschile) alla ricerca di qualcosa, nella maggior parte dei casi è, com'è ovvio, Gumball, anche se in alcuni episodi l'eroe principale cambia. Ad esempio, nell'episodio *Il menù segreto*, l'eroe è il suo affamatissimo papà Richard, che compirà un'epica missione a base di cibo spazzatura per mangiare un panino segreto. In altri episodi, l'eroe è un personaggio conosciuto per le sue caratteristiche principali ed è aiutato dagli avventurosi Gumball e Darwin, che si trovano sempre in prima linea quando c'è un problema o un'avventura.
2. L'Antagonista è colui o colei che non si fa scrupoli a mettere i bastoni tra le ruote dell'eroe. La serie conta svariati antagonisti quali il preside Brown, la signorina Scimmia, i Robinson, Tina Rex, Julius e il cattivo tra i cattivi, ovvero Rob.
3. Il Donatore invece offre i mezzi all'eroe per affrontare la situazione. La piccola Anais e il consigliere scolastico Small sono gli esempi più evidenti.
4. L'Aiutante è la spalla dell'eroe. È l'inseparabile Darwin, troppo ingenuo per essere effettivamente un eroe.
5. La Principessa - se un eroe è tale, allora riuscirà a conquistare il cuore del suo "premio", vale a dire la ragazza di cui è innamorato. Per Gumball è Nocciolina, mentre per l'aiutante Darwin Carrie.
6. Il Padre-elargisce la ricompensa. Tuttavia, in questa serie, il padre è piuttosto passivo, a differenza della madre Nicole, che è molto competitiva ma al contempo si batte affinché i suoi figli diano il meglio e, se succede, ottengono una giusta ricompensa, altrimenti, una punizione.
7. Il Mandante "inizia l'eroe alla sua ricerca"<sup>24</sup>. Nella serie, il mandante può essere una mappa del tesoro, ma anche un pacco di cereali ultra-zuccherati che, dopo aver stordito Gumball e Darwin con la loro dolcezza, li portano a farsi domande esistenziali.

---

<sup>23</sup> D'Amato M. (1996), *La televisione e i minori*, in «Barriere linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: la questione doppiaggio» a cura di Di Fortunato E. & Paolinelli M., Aidac, Roma

<sup>24</sup> Maio B. (2007), *La narrazione nei Simpson* in «I Simpson- il ventre onnivoro della tv postmoderna», Bulzoni Editore, Roma, p.41

8. Il Falso eroe impedisce all'eroe di affermarsi. Nel caso di Gumball, è Tobias, arrogante e popolare. Anche Nonna Jojo è una falsa eroina, dato che è patologicamente protettiva con i membri della sua famiglia.

Inoltre, sempre utilizzando lo schema di Propp (1928), si possono assegnare alcune delle trentuno funzioni dello schema a un personaggio, ricordandosi però che è impossibile che tutte e trentuno appaiano nello stesso episodio. Queste trentuno funzioni<sup>25</sup> sono conosciute con il nome di *narratemi*<sup>26</sup>. Tuttavia, oltre ad esse, è presente una situazione iniziale di base, volta soltanto a presentare il contesto della serie, e pertanto indicabile come funzione zero: la situazione di base che descrive i personaggi nel momento di calma prima della tempesta. Le trentuno funzioni principali sono invece divisibili in quattro sfere d'azione. La prima sfera presenta la situazione e i personaggi principali, ponendo le basi per l'avventura imminente. Essa contiene sette funzioni, nell'ordine: allontanamento, divieto, infrazione del divieto, investigazione, delazione, tranello e connivenza. La seconda sfera d'azione contiene quattro funzioni e rappresenta l'intreccio della storia, in cui l'eroe parte in missione: danneggiamento, maledizione, consenso e poi partenza dell'eroe. Ad esempio, Gumball, essendo l'eroe, potrà essere il ricercatore, nel caso il suo scopo nell'episodio sia quello di completare un videogioco o di recuperare la bambola Daisy per la sorellina, o la vittima delle angherie di Tina Rex o della signorina Scimmia. In questo caso, una delle funzioni che egli attende potrà essere la decima, ovvero il consenso. Il consenso è il momento definitivo in cui l'eroe prende una decisione cruciale, dalla quale non potrà sottrarsi, pena la perdita del suo eroismo e il subentro di un'immane vergogna: Gumball quindi deciderà di porre fine alle angherie subite o di soddisfare una sua mancanza. Per poter realizzare il suo scopo, Gumball sarà sempre soggetto all'undicesima funzione, quella della partenza: in questo caso, spesso sarà costretto ad abbandonare il luogo iniziale (come la casa) per cercare una soluzione fuori da esso (o in un determinato angolo mai esplorato di tal luogo). È da notare come la partenza di un eroe tradizionale sia spesso accompagnata da una grande festa della comunità, mentre in altri casi, come in questo cartone, l'eroe spesso partirà a realizzare la sua missione di nascosto, talvolta anche in orari notturni, per evitare di essere colto in flagrante dai propri genitori.

La terza sfera consiste nella ricerca dell'eroe di un mezzo per risolvere la situazione, e, in tal caso, tale sfera d'azione può costituire una storia a sé. Consta delle seguenti funzioni: eroe messo alla prova, superamento della prova, fornitura del mezzo magico, trasferimento dell'eroe, lotta tra eroe e

---

<sup>25</sup> [https://www.sanmicheli.gov.it/drupal/sites/default/files/materiali\\_didattici\\_utili/Le-Fiabe-Ruoli-e-Funzioni-di-Propp.pdf](https://www.sanmicheli.gov.it/drupal/sites/default/files/materiali_didattici_utili/Le-Fiabe-Ruoli-e-Funzioni-di-Propp.pdf) (consultato il 29 novembre 2018)

<sup>26</sup> <http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/propp/propp.htm> (consultato il 29 novembre 2018)

antagonista, eroe marchiato, vittoria sull'antagonista e rimozione del danno. Tipicamente nella serie, in questo punto della narrazione, due funzioni risaltano rispetto alle altre. Innanzitutto, la dodicesima, che vede Gumball messo alla prova: prima che egli possa ottenere aiuto, deve mostrarsi in primo luogo valoroso. Di norma, questo valore si acquisisce tramite una serie di piccole disavventure oppure grazie a un donatore che sottoporrà l'eroe a una prova e, nel caso di esito positivo, gli consegnerà un oggetto utile nel prosieguo della sua avventura. Inoltre, è molto importante anche la tredicesima funzione. Essa consiste nella reazione dell'eroe: l'eroe sarà messo alla prova mettendosi in gioco con tutto sé stesso: dovrà combattere dei mostri, mentre in altri casi, dovrà superare o evitare situazioni largamente imbarazzanti o risolvere degli enigmi, tutti elementi che rappresentano il *clou* della trama di molti episodi memorabili di *Gumball*. In alcuni episodi, Gumball affronta i più svariati antagonisti (sedicesima funzione), tuttavia, non è detto che riesca a sconfiggerli. Nel caso in cui Gumball riesca nel suo intento, l'antagonista talvolta muore in maniera comica o si costituisce.

Infine, la quarta sfera d'azione contiene le funzioni dalla numero venti alla numero trentuno: ritorno dell'eroe, persecuzione dell'eroe, l'eroe si salva, l'eroe arriva in incognito a casa, pretese del falso eroe, all'eroe è imposto un compito difficile, esecuzione del compito, riconoscimento dell'eroe, smascheramento del falso eroe, trasformazione dell'eroe, punizione dell'antagonista e lieto fine: tali funzioni non appaiono spesso nel cartone, ma costituiscono parte integrante dello sviluppo dell'episodio *Zac*, dove Gumball deve smascherare il falso eroe, ovvero il suo alter ego Zac. Per riuscirci, dovrà cambiarsi il nome in municipio, compito parecchio difficile, e, una volta eseguito ciò, il malvagio Zac sarà smascherato e svanirà, mentre il gatto blu soprannominato Gumball potrà cambiarsi legalmente il nome in Gumball. È curioso notare come la trasformazione in molte fiabe tradizionali consista nel far indossare di solito vestiti più sontuosi all'eroe, rendendolo di una classe più alta e più raffinato. Nel caso di Gumball, egli si cambia solo il nome, e la sua trasformazione è in realtà un ritorno a uno status quo: egli abbandona la sua anima negativa e torna ad essere quello di prima, e la storia si conclude con un lieto fine in cui il nemico non apparirà mai più.

Inoltre, gli episodi presentano una gamma di trame tipiche che possono essere suddivise nelle seguenti categorie:

- La famiglia ha un problema e tutti insieme cercano di risolverlo.
- Storia che racconta il passato di alcuni membri della famiglia. Sono episodi dalla durata classica di 11 minuti.
- Ci sono problemi a scuola che Gumball e Darwin devono risolvere per sé stessi o per alcuni loro amici.

- Episodio speciale dedicato a una festività, come Natale, Halloween o San Valentino. Tuttavia, la durata è la stessa degli episodi regolari, ovvero 11 minuti.
- Clip-show a tema: personaggi secondari, video buffi su Elmore Stream, temi significativi quale l'amore.

Le suddette trame tipiche, a eccezione di quelle dei clip-show, sono quasi tutte riducibili a un unico modello, ovvero lo schema di Propp. Per analizzare l'intreccio base comune a quasi tutti gli episodi, si può fare ricorso soltanto a sei funzioni di base. Esse possono essere quindi usate per scomporre in varie parti un episodio, specie se tale episodio presenta una trama lineare unita a un intreccio che presenta elementi apparsi in precedenza nella serie e che, per il loro successo e la loro continua riproposizione in varie salse, hanno contribuito alla fidelizzazione del pubblico. L'episodio scelto per questa analisi è *Il Videogioco* (quinta stagione):

1. Preparazione: Gumball riceve un videogioco tarocco per GameChild da papà.
2. Complicazione: Tuttavia, egli è risucchiato nel videogioco, e con lui, tutta la città.
3. Trasferimento: Insieme ad Anais e Darwin, Gumball inizia ad esplorare Elmore in cerca di fermare il cattivo del NEGOZIO FANTASTICO e aiutando vari personaggi della serie, acquisendo oggetti che potranno aiutarli in battaglia, quali uno smartphone, e completando anche missioni secondarie.
4. Lotta: arrivati al parcheggio del centro commerciale, i ragazzi scoprono che il GameChild è il vero antagonista. Riusciranno a sconfiggerlo evocando i loro amici con lo Smartphone.
5. Ritorno: partono i titoli di credito e i tre ragazzi sono seduti sul divano di casa.
6. Riconoscimento: il gioco è stato completato all'89%. Una soddisfazione per Darwin e Anais. Pare quasi ci sia un lieto fine, tipico di molte storie autoconclusive. Tuttavia, questa serie è spesso dissacrante e gioca con gli stilemi di genere, e, in questo caso, Gumball non riesce ad accettare che il gioco non sia stato completato del tutto, e quindi ricomincia la partita. Pur trattandosi di un finale aperto, esso lo è soltanto in parte, poiché gli eventi che accadono dopo che Gumball ha deciso di iniziare una nuova partita sono risolti fuori scena e non hanno ripercussioni sulla trama degli episodi successivi.

Si tratta di trame che prendono eventi quotidiani normali esagerandoli, spesso seguendo la logica e le leggi fisiche delle serie animate, anche perché i personaggi spesso subiscono danni fisici temporanei o sono oggetto di gag *slapstick* impossibili per una persona reale, ma anche impossibili, anzi inammissibili, per personaggi di sit-com animate realistiche come *I Simpson*. Inoltre, nonostante talvolta le trame e le dinamiche possano ricordare le sit-com, *Gumball* è pur sempre una serie animata,

e, come tale, pur esplorando vari generi, rimane sempre ancorata a una durata limitata di 11 minuti per episodio (che salgono a 22 nel caso due episodi siano mandati in onda in coppia). Undici minuti sono dunque la durata media degli episodi di molte serie animate, specialmente se di Cartoon Network o Nickelodeon. *Gumball* poi gode anche di una buona dose di continuità, dato che le azioni dei Watterson hanno avuto ben più di una volta conseguenze sul resto dei cittadini di Elmore e lo *status quo* è stato rotto e modificato in varie occasioni, caratteristiche che rendono *Gumball* più vicino ai serial che alle serie. Infine, bisogna ricordare che l'animazione non è un genere, bensì una tecnica che può essere declinata in vari modi (2D, 3D, *stop motion* oppure animazione mista a *live-action*) e con la quale si possono trattare le più svariate tematiche e generi, come l'horror, la commedia o il giallo, per citare tre generi d'impatto usati in *Gumball*. Data l'enorme quantità di temi ed episodi, *Gumball* è una serie ricca di trame, citazioni e omaggi: ne risulta quindi un prodotto finale che si presta, pur nella sua leggerezza, a più livelli di lettura.

Si può notare come gli episodi della serie seguano quasi tutti il medesimo intreccio: si parte da una situazione stabile, si inserisce un problema, i personaggi partono alla riscossa e spesso succede il caos più totale, la situazione dunque si ristabilizza, ma spesso una gag finale lascia presagire che i fatti sono stati risolti solo in apparenza. *Gumball* dunque pur essendo ricollegabile allo schema di Propp, non si fa problemi a prendere alla berlina il "vissero felici e contenti" con finali apparentemente leziosi, la cui leziosità è subito smentita da un'azione o da una battutina dissacrante.

Come in molte altre serie di successo, il segreto di *Gumball* non è solo uno schema facilmente identificabile e ricorrente, ma anche il sapersi staccare da certi stereotipi triti e ritriti. Quali sono tali cliché che gli autori preferiscono evitare? Per rispondere a questa domanda è opportuno analizzare l'episodio della quinta stagione *Il Test*, una vera e propria analisi sotto forma di avventura dei cliché tipici della narrazione televisiva. Nonostante *Gumball* sia una serie animata, i suoi personaggi si rifanno ad archetipi visti in altre produzioni umoristiche, come le sit-com, e, tale episodio fornisce una satira sull'uso incorretto di questi archetipi, che possono risultare banali e triti se inseriti in situazioni sterili e note, in qualsiasi produzione televisiva essi possano apparire. Nell'episodio *Gumball* fa un test per scoprire quale ruolo ricoprirebbe in una *sit-com* e risulta essere l'archetipo del perdente. Desidera dunque essere più popolare, e questo porta a un rovesciamento dei ruoli: Tobias è il nuovo perdente, che fa battute patetiche ed è respinto dalle ragazze, il tutto accompagnato da una risata preregistrata di sottofondo e da una risoluzione in 4:3. In una breve scena in 16:9, Sarah si accorge che la situazione è diventata rischiosa per l'equilibrio dell'universo proprio perché *Gumball* ha abdicato dal suo ruolo di perdente ed è stato sostituito da Tobias. Tobias inoltre ha una sorella secciona, ovvero Anais, che indossa degli occhialoni da vista molto spessi e parla con la zeppola.

Dopo essersi fatto sottrarre la sua famiglia, Gumball assiste impotente all'episodio natalizio della serie: durante l'episodio speciale, appare per la prima volta Gworp, un robottino di plastica e nuovo membro di casa Watterson il cui unico scopo è aumentare gli ascolti. Poco dopo al parco, Gumball è infuriato nel vedere Tobias che ci prova con Nocciolina. Tuttavia, Sarah dichiara che tutti gli eventi accaduti sono stati soltanto un sogno. Teletrasportati all'ospedale, Gumball, Sarah e Darwin assistono alla guarigione di Tobias. Egli infatti si è appena risvegliato dopo due giorni di coma, in cui era sprofondato nel tentativo di saltare sopra uno squalo con gli sci d'acqua. Nel vedere il trio, Tobias fa una battuta con la morale finale sull'importanza dell'amicizia, con tanto di musicchetta tipica di sottofondo. La risoluzione torna dunque ai moderni 16:9 e Gumball si sfoga con Tobias, ristabilendo dunque lo *status quo*. Ciliegina sulla torta, l'episodio finisce con una battutaccia da parte di Sarah, che scoppia a ridere in pieno stile da lieto fine insieme a Gumball e Darwin.

La puntata in questione vede la decostruzione e la parodia di numerosi cliché. Gumball, come molti altri personaggi, ha successo in quanto pieno di difetti: arrogante, cinico e sfortunato, ma al contempo è capace di forti sentimenti di affetto ed è fedele alla sua famiglia e alla sua fidanzata. Pertanto, Sarah dichiara che la vita è una grande sit-com, il che spiega poiché questo genere è tanto amato da varie fasce di pubblico e perché gli elementi di questo genere siano ripresi anche da serie animate umoristiche, in cui, nonostante le situazioni bislacche o pericolose, appaiano sempre degli elementi familiari e riconducibili alla vita quotidiana. Per via del suo personaggio perdente ma in fondo simpatico, *Gumball* è una serie con una media di voti dell'8,2 sul sito *Internet Movie Database* e con vari episodi disponibili on demand su Sky e svariate repliche a ogni ora del giorno su *Cartoon Network* e *Boing*, anche, come si vedrà dopo, sottoforma di maratone<sup>27</sup>.

Tuttavia, cosa succederebbe se si cambiasse il personaggio principale? Molto semplicemente, la serie si snaturerebbe.

*Il Test* pur analizzando le sit-com, in particolare di quelle anni Novanta, ma con accenni anche ad *Happy Days* e ai *Flinstones*, è al contempo pregno di una feroce critica alla narrativa seriale in TV, fatta di cliché e metodi furbi per accalappiarsi il pubblico nei momenti di scarsi ascolti o di magra, tecnica utilizzata sia da serie per adulti che serie per l'infanzia. Per dimostrare come può succedere ciò all'interno di un universo di fantasia, l'episodio si apre con la vittoria di un antagonista (Tobias) sull'Eroe (Gumball). I due personaggi si cambiano quindi di funzione, ovvero, secondo Propp come "l'operato di un personaggio determinato dal punto di vista del suo significato per lo svolgimento della

---

<sup>27</sup> <http://tuttocartoni.blogspot.com/2017/04/boing-le-novita-di-maggio.html> (consultato il 18 luglio 2018)

vicenda”, sconvolgendo quindi il patto narrativo stabilito con lo spettatore durante l’intero corso della serie. Al contempo, l’episodio mostra più che mai quanto nelle serie, soprattutto nelle sit-com, le ambientazioni siano fisse e, passando dai 16:9 ai 4:3 ci si tuffa nel passato per prenderlo alla berlina. Tobias, da personaggio popolare e irritante, diventa un povero perdente che fa delle battute che dovrebbero risultare divertenti per il pubblico proprio perché le risate comandate dicono ciò. Al contempo, l’Antagonista si è preso una cotta per varie ragazze, e, come primo passo per l’annullamento del vero Eroe, inizia a rubargli la famiglia. Tuttavia, a mio avviso, Tobias è anche un falso eroe, proprio perché ostacola l’eroe nel suo ricongiungimento con la famiglia. Per quanto riguarda i Watterson, l’unica a subire modifiche è Anais, ridotta a uno stereotipo di sé stessa, secciona non solo dentro, ma anche fuori, tanto da avere un aspetto per niente curato e una parlata stereotipata. È inoltre da notare che l’avventura di Tobias è una semplice giornata in cui non accade niente di speciale, come nella sit-com *Seinfeld*, famosa per essersi meritata l’appellativo di “show sul nulla” e qui omaggiata da Darwin e Sarah che canticchiano delle musicchette simili a quelle del programma. In terzo luogo, c’è un uso del flashback simile a quello de *I Griffin* nella scena in cui Tobias racconta ad Alan di quando aveva tentato di corteggiare Masami per la prima volta. Inoltre, è citato un immancabile classico delle sit-com e delle serie animate a stelle e strisce, ovvero l’episodio di Natale, basato su vari cliché che portano inevitabilmente al lieto fine. Curiosamente, ritengo necessario citare il sito satirico *Nonciclopedia*, dove l’episodio di Natale è citato come il livello finale degli episodi imprescindibili delle serie americane, nonché l’“americanata” assoluta e fattore uniformante di molte serie, anche le più brillanti<sup>28</sup>. Al contempo, l’episodio natalizio di Tobias introduce anche un personaggio nuovo, un robottino acchiappa-consensi in una storia che non ha più nulla da dire agli spettatori. In molte serie le cui idee sono state sfruttate all’inverosimile, è consuetudine degli autori introdurre un personaggio, di solito un bebè o un animaletto simpatico, per aumentare gli ascolti, oppure l’appeal del pubblico o semplicemente, per vendere *merchandising*. È il caso di Chloe, Baby Poof o del cane Sparky nei *Due Fantagenitori*, serie abbandonata dalla maggior parte dei fan dopo la sesta stagione, oppure il caso di Gazoo de *I Flintstones*, personaggio a cui il robottino Gworp è dichiaratamente ispirato. Il picco di sventura per Gumball, diventato “fortunato al gioco (perché si tiene il veleno dentro) ma sfortunato in amore” arriva quando Tobias gli ruba la sua Penny, in questo caso la Principessa della storia, che, spettando di diritto all’Eroe, fa aumentare l’ira di Gumball, portando al ritorno dello *status quo* tanto auspicato dai due Aiutanti dell’Eroe, ovvero Darwin e Sarah. In una storia così debole e fallace, l’unica risoluzione possibile è il classico “era tutto un sogno”: come la celeberrima morte di *Patrick Duffy* in *Dallas*, in realtà soltanto un lungo incubo di Pamela. Il motivo per cui Tobias è finito sul lettino di un ospedale è dovuto a una sua spavalda

---

<sup>28</sup> [http://nonciclopedia.wikia.com/wiki/Americanate\\_nei\\_telefilm](http://nonciclopedia.wikia.com/wiki/Americanate_nei_telefilm) (consultato il 18 luglio 2018)

sfida con sé stesso, consistente nel saltare uno squalo facendo sci d'acqua, palese riferimento a *Fonzie* di Happy Days nell'episodio che cambiò la storia della serie, che se un tempo raccontava vicende di vita quotidiana degli anni Cinquanta, diventò sempre più improbabile, rappresentando Fonzie, un tempo soltanto un personaggio secondario, come un semidio spaccone. Inoltre, l'espressione "saltare lo squalo" è diventata uso comune nell'indicare l'impiego di espedienti narrativi assurdi per mantenere interessante una serie. In conclusione, si può affermare che l'episodio *Il Test* è come una guida di stile che gli autori hanno scritto per fissare certe regole nella scrittura degli episodi della serie, evitando di scadere nel già visto o nel sensazionalismo.

### 1.2.2. L'espressione delle emozioni

D'Amato (1996) identifica inoltre alcune emozioni specifiche, segnatamente ira, rabbia, forza, bontà, senso della vita, amore e piacevolezza, contribuiscono tutte insieme alla costruzione di uno stereotipo facciale ripetitivo, che però si esprime con una minore gamma di opzioni, ovvero cinque emozioni primarie. Rainieri<sup>29</sup> si affida pertanto a Ekman e Friesen (1975), secondo i quali le emozioni primarie di cui tenere conto sono gioia, tristezza, rabbia, paura e infine disgusto. Per identificarle, bisogna concentrarsi sulle diverse parti del volto, come le rughe, la bocca o le sopracciglia. Inoltre, ritengo sia importante, nel caso di una serie animata, pensare alla differenza delle emoticon tra Occidente e Oriente. Gli emoticon<sup>30</sup> americani sono focalizzati sulla bocca nel veicolare emozioni (☺ ☹ :O XD :P ), mentre gli emoticon giapponesi si focalizzano sull'espressione delle emozioni attraverso gli occhi: ^\_^ -\_- T\_T O\_o . Come detto prima, Gumball è una serie occidentale con contaminazioni giapponesi, il che porta gli autori a trasmettere le emozioni dei personaggi attraverso la bocca o gli occhi a seconda delle loro intenzioni comunicative. Tuttavia, bisogna innanzitutto considerare la posizione di partenza, ovvero quella neutra. Come si può vedere nella Figura 1.28, è un'espressione quieta, in cui il volto è a riposo. Il personaggio ha gli occhi spalancati, la bocca è chiusa e protesa verso l'alto mentre il viso non mostra alcun segno di corrugamento. Il corpo inoltre è dritto e rilassato, e la coda è in basso, in posizione di relax.

---

<sup>29</sup> Rainieri A. (2007), *Esprimere l'emozione. L'unico vero reality show?* in «I Simpson- il ventre onnivoro della tv postmoderna» a cura di Peperoni C., p. 51-67, Bulzoni Editore, Roma

<sup>30</sup> <http://www.8asians.com/2011/09/27/all-about-asian-emoticons/> e <https://www.livescience.com/1498-americans-japanese-read-faces-differently.html> (consultato il 21 luglio 2018)



*1.28 Gumball neutrale*

Per quanto riguarda la gioia (figura 1.29), il suo prototipo descritto da Ekman e Friesen (1975) consiste in occhi spalancati tondi accompagnati dalla bocca con gli angoli rivolti verso l'alto e un sorriso.



*1.29 Gumball Felice*

Un'emozione secondaria relativa alla gioia è l'amore (figura 1.30), espresso con dei classici cuoricini negli occhi.



*1.30 Gumball innamorato*

Nel caso invece della tristezza (figura 1.31), le estremità interne delle sopracciglia sono abbassate, gli occhi tondi assumono una leggera deformazione nel caso in cui non sono addirittura chiusi, mentre la bocca è chiusa e con i margini abbassati. Lo sguardo è basso, oppure rivolto al cielo o a un oggetto causa del male. A volte, dagli occhi dei personaggi possono uscire fiumi di lacrime, stilema tipico sia nei prodotti occidentali che orientali.



1.31 Gumball triste

Per quanto riguarda invece la rabbia, è caratterizzata da sopracciglia inarcate con conseguenti occhi aperti ma deformati e una ruga tra le sopracciglia (figura 1.32).



1.32 Gumball arrabbiato I

La bocca può essere allungata nella parte superiore e gli occhi semichiusi. Nell'episodio *Solo al Mondo*, l'infuriatissimo Gumball presenta un'espressione corrugata accompagnata da occhietti piccoli e diabolici (figura 1.33).



1.33 Gumball arrabbiato II

Inoltre, Gumball nella serie è molto determinato e prepotente e pertanto si arrabbia spesso, talvolta mischiando la sua rabbia ad altre emozioni, come la tristezza (figura 1.34).



*1.34 Tristezza*

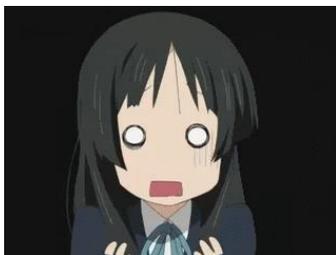
La paura prototipica consiste nel sollevamento degli angoli interni delle sopracciglia accompagnato da occhi spalancati verso l'oggetto o la persona di cui si ha timore e da una bocca in varie posizioni, tra cui spalancata (figura 1.35). Nel cartone, Gumball esprime la sua paura sia con stilemi tipici dei cartoni occidentali che giapponesi (in questo caso è opportuno un paragone tra un vero anime e Gumball, figure 1.36 e 1.37):



*1.35 Paura in stile occidentale*



*1.36 Paura in stile anime*



*1.37 Personaggio degli anime spaventato*

L'ultima emozione prototipica è il disgusto, che, secondo le parole di Ekman e Friesen è “la paura di essere contaminati” (1975)<sup>31</sup>. Quando si prova disgusto si storce il naso, si serra la bocca e gli occhi sono socchiusi (figura 1.38). In casi estremi, il disgusto porta al vomito. Gumball tuttavia è una serie animata basata non solo sull'umorismo sottile, ma anche sull'umorismo fisico con riferimenti a sederi, cibo ingurgitato e poi vomitato per farlo masticare alla sorellina, personaggi che masticano il cibo e parlano al contempo, topi morti per cena, gatti che si trasformano in giganteschi e disgustosi insetti o anche panini dal contenuto improbabile -sushi, uova, carote, formaggio, pepe, prosciutto. Pertanto, essendo l'umorismo basato sul disgusto e sulle secrezioni corporee una costante nelle serie per bambini<sup>32</sup>, basti pensare anche alla serie di libri *Capitan Mutanda* che ne ha fatto il suo cavallo di battaglia, è stato dunque molto difficile trovare un'immagine di Gumball disgustato, e, nel momento in cui l'ho trovata, il suo disgusto non aveva un aspetto del tutto prototipico.



1.38 Gumball disgustato

In questo si può trovare una somiglianza tra Gumball e il famigerato Homer Simpson, altro personaggio quasi incapace di provare disgusto in quanto tipico americano medio fan della spazzatura, cibo o televisione che sia.

Infine, vorrei sottolineare quanto i creatori di Gumball siano coscienti di lavorare a un cartone animato e, pertanto, sfruttano questo medium anche in modo metanarrativo, giocando con le sue potenzialità. È il caso del personaggio di Teri, che sembra tagliata da un leggerissimo foglio di carta e che qualora deve cambiare espressione in modo da adeguare i suoi sentimenti alla situazione in cui si trova, prende una matita e si cancella la faccia o parti di essa, un po' come fa un disegnatore insoddisfatto quando l'espressione di un personaggio non era quella che desiderava e vuole ridisegnarla. Tuttavia, questo non riguarda solo le emozioni di Teri. Infatti, anche quando deve dormire è pronta a disegnarsi una mascherina in faccia, prima di cadere tra le braccia di Morfeo:

<sup>31</sup> Ekman P. e Friesen W.V., (1975) *Unmasking the face. A guide to recognizing emotions from facial clues*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey

<sup>32</sup> <http://theconversation.com/why-children-find-poo-so-hilarious-and-how-adults-should-tackle-it-72258> (consultato il 13 ottobre 2018)



1.39 Teri si disegna una mascherina per dormire

### 1.3 Gumball nel mondo: quando una produzione angloamericana incontra altre culture

Nell'esportare un prodotto da una cultura di partenza a una cultura di arrivo, bisogna considerare anche come un certo pubblico recepirà un certo prodotto e pertanto, i creatori della serie hanno creato per alcuni mercati, del materiale audiovisivo coerente con la tradizione e la cultura pop del luogo.

#### 1.3.1 Adattamenti di sigle e spot – il caso di India, Giappone, Italia e Corea del Sud

Tendenzialmente, la Corea del Sud mantiene le sigle iniziali e finali trasmesse nella maggior parte dei paesi. I creatori hanno quindi deciso di concentrarsi sul marketing della prima stagione, basandosi sul mondo del K-pop e creando un filmato promozionale con animazione inedita in cui Gumball e i suoi amici ballano come dei veri *idol* apprezzati dalle adolescenti:



1.40 Spot coreano

Per quanto riguarda il mercato giapponese e indiano, i due paesi hanno ottenuto una sigla iniziale diversa da quella usata nel resto dei paesi.

Per chi non avesse mai visto la serie, la sigla di Gumball consiste in un mix di musica ritmata e di animazione dal gusto psichedelico in cui vengono presentati i vari personaggi, e, alla fine, appare il titolo del cartone con sotto il logo di Cartoon Network usato dal 1992 al 2004.



1.41 Immagine della sigla originale

La sigla è stata accolta positivamente in tutti i paesi per il suo stile creativo e anche per la sua immediatezza, dato che riesce a presentare la serie in meno di un minuto. Curiosamente, negli Stati Uniti, la sigla pur essendo stata apprezzata, è apparsa in pochissimi episodi, proprio perché i network dedicati a un pubblico infantile preferiscono mandare in onda il maggior numero di pubblicità per avere maggiori profitti<sup>33</sup>. Il mercato statunitense infatti manda in onda solo la parte successiva al logo, con uno sfondo che introduce solo i titoli di testa e il titolo dell'episodio, caso simile alla serie *Regular Show* (2010-2017), caratterizzata per l'assenza di una sigla, dato che ogni episodio parte direttamente dal titolo.



1.42 Sigla iniziale (India)

Per quanto riguarda la sigla iniziale indiana, essa è cantata da un personaggio, il bidello Rocky. Nella sigla, Rocky descrive Gumball con i suoi pregi e difetti e infine dà il benvenuto agli spettatori nel letteralmente straordinario mondo di Gumball. La sigla ha un gusto bollywoodiano e nel corso di essa appaiono varie immagini tratte dagli episodi della prima stagione, raggruppate mano a mano come varie vignette che compongono un fumetto.

Se in tutti i paesi del mondo, la sigla di chiusura consiste nei titoli di coda su uno sfondo nero con alcune stelline attorno, in Giappone il caso è diverso.

<sup>33</sup> [http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/Opening\\_Theme](http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/Opening_Theme) (consultato il 12 ottobre 2018)



#### 1.43 Sigla finale (Giappone)

Chiunque abbia mai visto un anime, conosce bene la tradizione giapponese di dare ai propri cartoni sia un tema di apertura che uno di chiusura. Le sigle degli anime godono di una grande considerazione e spesso sono eseguite da artisti di fama nazionale. Per quanto riguarda *Gumball*, la versione giapponese ha una sigla di chiusura intitolata in inglese *Yes/No? Continue*, scritta e cantata dalla star J-Pop YUKA e arrangiata da Kousuke Masaki, ovvero i due membri della band *Moumoon* ed è contenuta nell'album *No Night Land*. La sigla contiene animazione inedita, in cui Gumball e Darwin attraversano Elmore, raffigurata dall'alto come una mappa di un libro illustrato, per scappare da altri personaggi che li inseguono, alternata a clip di episodi della prima stagione. La sigla racconta dell'incredibile energia di Gumball, che non è mai disposto ad arrendersi e vuole sempre usare i videogiochi. Inoltre bisogna aggiungere che grazie al suo look colorato, con personaggi animaleschi e dai grandi occhioni, la serie è inoltre popolarissima in Giappone, classificandosi secondo un sondaggio lanciato dal feed locale di Cartoon Network nel 2012 come terza migliore serie occidentale (3491 voti in totale)<sup>34</sup>. Sul mercato giapponese sono inoltre stati lanciati non solo articoli disponibili anche negli Stati Uniti quali le magliette, ma anche sfondi esclusivi per il *Nintendo 3DS*<sup>35</sup> e alcuni DVD della prima stagione dove le illustrazioni di copertina si concentrano sulla tenerezza dei personaggi<sup>36</sup>, come anche la serie di fumetti di Frank Gibson dedicata alla serie e per l'occasione tradotta in una serie di volumetti con delle illustrazioni di copertina inedite, in cui i personaggi sono in primo piano con gli occhioni dolci<sup>37</sup> (figura 1.56).

<sup>34</sup> <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2012/06/07-1/poll-cartoon-network-japans-best-animation-in-the-world> (consultato il 12 ottobre 2018)

<sup>35</sup> <http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/Merchandise> (consultato il 12 ottobre 2018)

<sup>36</sup> おかしなガムボール ~ガムボールの初デート?~ [DVD] (Fonte: Amazon.co.jp) (consultato il 12 ottobre 2018)

<sup>37</sup> おかしなガムボール : 1 平林知子先生 限定カバー版 特製ポストカード付き [Comics] (Fonte: Amazon.co.jp) (consultato il 12 ottobre 2018)



#### 1.44 I Raggi Fotonici

Tra i vari paesi che hanno goduto di un omaggio culturalmente appropriato, c'è anche l'Italia. Nel mese di aprile 2018, *Cartoon Network+1* ha cambiato denominazione temporaneamente in *Lo straordinario canale di Gumball* dal 5 al 15 aprile, diventando *Lo straordinario canale di Gumball*. Per l'occasione, è stata prodotta una canzone di tre minuti intitolata *Sono Gumball*, il cui videoclip, disponibile sul canale Youtube di *Cartoon Network Italia* e come clip speciale sulla *Boingapp*, contiene immagini dalla serie tv e dalla sigla. La canzone è opera de *I Raggi Fotonici*<sup>38</sup> (Mirko Fabbreschi, Laura Salamone e Dario Sgrò), gruppo che realizza svariate sigle per serie animate, ed è cantata da Mirko Fabbreschi (voce di Gumball nelle parti cantate), insieme a Maura Cenciarelli (ovvero Darwin) e Mino Caprio (ovvero Richard). Il testo della canzone parla di Gumball e del suo modo di approcciarsi alla vita, e accenna anche agli altri protagonisti – si tratta di una canzone che ha un velo di operazione nostalgia, poiché le parole del testo, nonché l'atmosfera e il ritmo, rimandano alle sigle cantate da Giorgio Vanni e Cristina d'Avena e composte da Alessandra Valeri Manera ed Enzo Draghi per le serie animate, in particolare a quelle andate in onda su *Italia 1* nel contenitore *Bim Bum Bam*. Tale canzone è stata anche l'inno del *Gumball Day*, maratona di episodi trasmessa il primo maggio 2018 su *Boing*.

Infine, un altro caso di adattamento culturale curioso proviene dall'Islanda, paese conosciuto per l'assenza di cognomi tra i suoi abitanti. In Islanda, infatti, i figli maschi hanno come cognome il nome del padre seguito da son (figlio), mentre le femmine hanno il nome del padre seguito da dottir (figlia). Nel paese dei geysir, il personaggio di Nicole, oltre a cambiare nome per ragioni fonetiche in Nina, non può chiamarsi Watterson per motivi di genere, e, pertanto, il suo cognome da sposata non è mai menzionato.

Tirando le somme, *Gumball* è una serie che fa della versatilità il suo punto di forza: non solo essa presenta un variegato cast e affronta vari temi di attualità con una chiave critica e spaziando per vari generi, ma riesce anche a sapersi proporre in maniera unica nei vari mercati in cui è distribuita. Al

---

<sup>38</sup> <https://www.radioanimati.it/raggi-fotonici-sono-gumball/> (consultato il 14 settembre 2018)

contempo, però, i personaggi e le ambientazioni sono ricollegabili ad altri modelli già esistenti, come si potrà verificare nel prossimo capitolo dedicato alla TV per ragazzi e ai suoi stilemi e codici.

## 2. La tv per ragazzi

Il termine infanzia delinea una fascia di pubblico che va dagli 0 ai 11 anni e comprende il target prescolare (fino ai 5 anni) e quello scolare (dai 6 anni in su)<sup>39</sup>. Si tratta di una fase della vita tanto breve quanto eterogenea, specie per quanto riguarda la fascia prescolare. I bambini più piccoli, fino ai 3 anni, non hanno ancora ben presenti i ruoli di genere e pertanto i prodotti a loro dedicati si basano su situazioni della vita quotidiana come stare con la mamma, mangiare dalla nonna, senza particolari riguardi al genere femminile o a quello maschile<sup>40</sup>. Dai 3 anni in su, tuttavia i ruoli di genere iniziano a delinearli<sup>41</sup> e i cartoni, libri o fumetti dedicati a questo target non sono solo unisex, ma anche specificamente maschili (mostri e supereroi) o femminili, con l'uso del colore rosa, come forte discriminante, nonché su principesse e animaletti adorabili<sup>42</sup>. Inoltre, in paesi molto industrializzati come gli Stati Uniti d'America, la TV è uno dei maggiori strumenti educativi, anzi, una babysitter sostitutiva, per molti bambini nella fascia di età dai 3 agli 11 anni: i risultati di una ricerca Nielsen del 2009 riportano che i bambini americani dai 2 ai 5 anni guardavano più di 32 ore di tv alla settimana, mentre quelli in età scolare (6-11) trascorrevano ben 28 ore alla settimana<sup>43</sup>. Si può osservare però come un tale comportamento sedentario sia tuttavia incoraggiato da una vasta scelta di canali TV per ragazzi, suddivisi per fasce d'età: *target* prescolare (*Nick Jr.* e *Disney Junior*), maschile (*Disney XD*), scuole elementari e medie (*Boing*, *K2*, *Nickelodeon* e *Cartoon Network*) e infine femminile o adolescenziale (*Disney Channel* e *TeenNick*).

### 2.1 Rapporto dei bambini con la TV

Perché i bambini guardano la TV? Ovviamente, perché esiste ed è a portata di mano. Tuttavia, non esiste una risposta univoca a tale domanda. Prima di tutto, bisogna riconoscere che l'atto del guardare è una relazione bilaterale (noi guardiamo la tv e la tv si fa guardare), anziché unilaterale. In secondo luogo, i bambini, grazie alla tv, scoprono mondi che altrimenti non avrebbero mai conosciuto, in particolare il mondo degli adulti, a loro sia vicino che estraneo.

---

<sup>39</sup> “Okay, il Gruppo è giusto!” (p: 18) in *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n°20* (2008), De Agostini.

<sup>40</sup> “Tra i 2 e i 3 anni passano dalla conoscenza di circa duecento parole a un migliaio e sono in grado di capire e decodificare brevi storie che raccontino eventi riportabili al loro vissuto. “Pre-K: un target esigente” (p: 16) in *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n° 56* (2009), De Agostini.

<sup>41</sup> “I bambini dai tre ai quattro anni [...] iniziano a distinguere la loro identità sessuale e la differenza tra maschile e femminile.” (p: 16-17) «ibidem»

<sup>42</sup> Ad esempio, i *Power Rangers* e *Trilli*, due saghe sia audiovisive che fumettistiche. *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n° 59* (2009), De Agostini.

<sup>43</sup> <https://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2009/tv-viewing-among-kids-at-an-eight-year-high.html> (consultato il 13 novembre 2018)

Il mondo della TV è un mondo spesso finto, e se reale, spesso è romanizzato, come nel caso dei fatti di cronaca nera, quali omicidi o delitti, amplificati come se fossero dei romanzi a puntate pieni di ipotesi assurde e descrizioni cruente<sup>44</sup>. È quindi importante per un genitore porre delle precauzioni ed evitare che la TV diventi dunque una babysitter per i figli, sorvegliandoli, stabilendo degli orari e ponendosi in un atteggiamento critico quando si vede un programma, evitando lo zapping<sup>45</sup>. I bambini che guardano la TV da soli, e per molte ore, possono sviluppare problemi di peso, specie se il bambino in questione ha la tv in camera<sup>46</sup>. Il piccolo schermo suscita un'attrazione enorme nei più piccoli e questo perché la tv, come anche gli smartphone e i computer, sono come il gonnellino di Eta Beta o il taschino di Doraemon, ovvero degli strumenti limitati, ma dalle potenzialità (e dalle conseguenze) illimitate. Per un bambino, la tv assolve cinque funzioni chiave: riempitiva, passivizzante, intrattenitiva, identificativo-proiettiva, informativo-formativa. (Mazza 2002: p.14-15). Analizzerò ogni funzione caso per caso, tuttavia non in modo lineare poiché alcune convergono, a mio avviso, tra di loro, e per ultima metterò la funzione che per me è la più significativa. Quella riempitiva è la più ovvia, la TV è un "ottimo" riempitivo nei momenti di noia, si può fare zapping da un canale all'altro o fermarsi a vedere anche programmi che magari non si amano troppo in attesa del programma che come un rituale il bambino deve seguire. Per fare un esempio, molte persone su internet raccontano nostalgicamente della loro infanzia, quando talvolta si vedevano costretti a vedere cartoni che non incontravano i loro gusti perché non riuscivano ad aspettare il momento in cui andasse in onda il loro programma preferito, per paura di perderlo. Durante la visione del proprio programma preferito, la televisione acquisisce una funzione di puro intrattenimento. Tale rituale tanto atteso si compie spesso in un momento chiave della giornata, quale il ritorno da scuola o la merenda: una tale ripetizione acquisterà così una carica nostalgica negli anni successivi all'infanzia. La TV inoltre aiuta i bambini, soprattutto grazie a programmi di *edutainment* (come cartoni come *Esplorando il corpo umano* o documentari divulgativi quali *Geo & geo*), a farsi una loro opinione del mondo.

Per quanto riguarda la funzione passivizzante della TV, guardare la TV non costa nulla, tutto è a portata di click, il che rilassa i bambini e li aiuta a riempire il tempo senza pensare troppo nei momenti vuoti. Tuttavia, i bambini non sanno distinguere un programma tv da uno spot pubblicitario e pertanto sono una delle fasce di consumatori preferiti, anche dalle case produttrici di giocattoli e di videogiochi. Queste infatti spesso, oltre ai regolari spot, commissionano a case di animazione la produzione di serie animate tratte dai loro prodotti di punta, quali *Transformers*, *Action Man*, oppure *My Little Pony* o *Pokémon*. In realtà si tratta di serie animate che hanno spesso meritato il soprannome

---

<sup>44</sup> <http://www.famigliacristiana.it/blogpost/piccolo-schermo-color-sangue.aspx> (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>45</sup> <https://www.paginamamma.it/guide-illustrate/guida-all-uso-della-televisione> (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>46</sup> <https://scuola.repubblica.it/blog/tema/troppa-tv-fa-male/> (consultato il 14 novembre 2018)

di “spot pubblicitari da 20 minuti”<sup>47</sup> poiché molti dei loro episodi introducevano un personaggio o un superpotere che sarebbe presto stato trasformato in un nuovo giocattolo, indirizzando quindi i bambini a una mentalità consumistica. In Svezia, per un breve periodo, una legge vietò ai canali televisivi di trasmettere pubblicità dirette ai bambini, includendo tra queste anche serie animate quali *Pokémon*, che vennero quindi rimosse dal palinsesto<sup>48</sup>. È curioso notare come negli Stati Uniti i programmi per bambini dalla durata di 20/21 minuti durino mezz'ora per via di due stacchi pubblicitari presenti nel mezzo, mentre in Italia nei canali satellitari per ragazzi la pubblicità sia mandata in onda prima e dopo l'inizio del cartone. Lo stesso discorso vale per la pubblicità nei canali analogici di un tempo e in quelli del digitale terrestre. Nonostante tutto, Mediaset è ancora solita accorciare le sigle dei cartoni e talvolta finire una puntata prima del previsto per far spazio a maggiore pubblicità, provvedimento che in alcuni tempi andava persino a creare maggiori stacchi pubblicitari anche nei film dedicati a un pubblico più generalista. Le poche reti per l'infanzia italiane, quali quelle della Disney, conosciute inizialmente per non trasmettere pubblicità se non relativa ai loro vari programmi, si sono adeguate e hanno iniziato anch'esse trasmettere negli ultimi anni pubblicità di giocattoli<sup>49</sup>. Eccezione fatta però per il canale *Rai Yoyo* che il primo maggio del 2016 è diventato il primo canale per bambini senza interruzioni pubblicitarie, questo per evitare di causare confusioni nelle menti in età prescolare, che non capiscono la differenza tra una serie tv e uno spot<sup>50</sup>.

L'ultima e più importante funzione è quella identificativo-proiettiva. La vita quotidiana è spesso accompagnata dalla routine, come un circolo vizioso, al quale si può evadere in vari modi. Non sempre è però possibile cambiare vita e abitudini e la TV offre pertanto una finestra su altri mondi, spesso ideali o idealizzati. L'accesso a mondi fantastici che sono alla portata di un semplice tasto del telecomando garantisce quindi una facile evasione. Ma non solo. L'evasione è infatti spesso accompagnata dal fattore divertimento, infatti i bambini, specie se sono soli o vivono una situazione

---

<sup>47</sup> “In the ‘80s, that started to change: you could use your VCR to watch bought, rented, or previously recorded cartoon shows and movies, and savvy syndicators began airing daily animated shows (often cheaply produced programs like *G.I. Joe*, *He-Man and the Masters of the Universe*, and *Transformers*, which amounted to half-hour commercials for toy lines) in the after-school hours.” Fonte: <http://flavorwire.com/480093/a-requiem-for-saturday-morning-cartoons> (consultato il 13 novembre 2018)

<sup>48</sup> Nell'adattamento statunitense (diventato lo standard occidentale) della stessa serie televisiva, è importante notare come nell'episodio 73 (*Le medaglie rubate*) delle carte collezionabili raffiguranti Mankey presenti nella versione originale siano state sostituite con delle foto di James del Team Rocket, poiché la presenza delle carte collezionabili sarebbe stato un evidente atto pubblicitario in cui un personaggio di un cartone (in questo caso James) mostra nell'episodio degli oggetti reali e acquistabili dagli spettatori, atto fuorilegge per via di un emendamento, il *Children's Television Report and Policy Statement*, emanato nel 1974 dalla Federal Communication Commission. Dal 1990, questo emendamento, unito al *Children's television act*, comminerà multe ancora più salate alle reti tv che trasmetteranno in America più di 12 minuti consecutivi di pubblicità all'ora (nei giorni feriali) o 10 (nei fine settimana). Fonte: <http://dogasu.bulbagarden.net/comparisons/kanto/ep073.html> (consultato il 4 luglio 2018)

<sup>49</sup> <http://www.rassegna.it/articoli/tv-slc-cgil-eliminare-pubblicita-minori-non-solo-rai> (consultato il 13 novembre 2018)

<sup>50</sup> <http://www.ufficiostampa.rai.it/dl/UfficioStampa/Articoli/-RAI-YOYO-PRIMO-CANALE-SENZA-SPOT--22dc934b-2820-4664-84ea-5d2d1ea73076.html> (consultato il 13 novembre 2018).

difficile<sup>51</sup>, creano un rapporto di “teleamicizia”<sup>52</sup> con i personaggi immaginari, instaurando quindi una relazione parasociale<sup>53</sup> con loro, come se fossero reali. Questo tuttavia può rendere la TV una specie di babysitter e fa perdere il contatto con la realtà ai più piccoli che vorrebbero inevitabilmente ritrovare certe dinamiche nel mondo reale. Questo accade perché i bambini hanno poca esperienza del mondo concreto, soprattutto nella prima infanzia, dove il confine tra realtà e fantasia è quasi invisibile – spesso i bambini hanno paura anche di personaggi dei cartoni animati le cui movenze e il cui tono di voce assumono connotati minacciosi. Inoltre, alcuni programmi e film dedicati ai più giovani, mostrano personaggi in carne ed ossa interagire con pupazzi parlanti, mostri o personaggi a cartoni animati: l’effetto di questa commistione sui più piccoli li manda in confusione, annullando nelle loro menti la divisione tra mondo reale e fantastico. Nonostante ciò, molti bambini sono consci del fatto che i personaggi dei cartoni, in quanto disegnati, sono soltanto puro frutto dell’immaginazione di qualcuno, poiché le trame di molte serie animate sono troppo inverosimili per essere confuse per reali.

Tuttavia, ciò che si vede in TV può servire come strumento di aggregazione sociale tra bambini. Un esempio lampante è l’anime *Holly e Benji*, andato in onda in Italia negli anni Ottanta. Non solo i bambini che lo seguivano preferivano fare il tifo per un personaggio più che per un altro, ma cercavano addirittura di imitare, nei momenti liberi di svago, lo stile dei loro eroi nel giocare a pallone<sup>54</sup>. Grazie a un altro anime degli anni Ottanta, *Mila & Shiro- Due cuori nella pallavolo*, aumentò l’interesse delle giovani telespettatrici verso l’omonimo sport. Allo stesso modo, alcune serie tv dalla natura puramente commerciali come *Pokémon* o *Beypblade* grazie alla natura sociale dei prodotti che esse avevano ispirato, quali il GameBoy con il cavetto per fare scambi oppure le trottole, permettevano ai bambini di uscire di casa e socializzare insieme nei nomi di un interesse comune, anche se spesso temporaneo.

---

<sup>51</sup> “La serie degli eroi televisivi che il bambino colleziona nel suo immaginario può compensare la mancanza di socialità nella vita reale o colmare dei vuoti, soprattutto nei bambini che hanno pochi compagni di gioco” (Mazza 2002: 16).

<sup>52</sup> <https://www.pazienti.it/news-di-salute/dipendenza-dalle-serie-tv-15092015> (consultato il 13 novembre 2018).

<sup>53</sup> “I ricercatori hanno introdotto il termine di «relazioni parasociali» per descrivere quel particolare tipo di rapporto sostitutivo che si stabilisce tra il bambino e i personaggi preferiti dello schermo, desiderati come reali” (Mazza 2002: 17).

<sup>54</sup> Questo fatto mi è stato riportato dal vivo da molte persone nate negli anni Ottanta che seguivano la serie TV e poi si ritrovavano insieme a scuola o al campetto, e a conferma di ciò, si possono trovare anche diverse testimonianze su internet, come la seguente. “Chi ha tra i 30 ed i 40 anni d’età, sicuramente avrà iniziato a calcare i campetti di calcio in tenera età, tentando di imitare le giocate viste in *Holly & Benji*, il celeberrimo **anime sportivo** che, giunto dal Giappone, è andato in onda su Italia 1 nel corso degli **anni '80 e '90**, con varie serie animate.” Fonte: <https://news.fidelityhouse.eu/games/captain-tsubasa-dream-team-il-mito-di-holly-e-benji-rivive-anche-su-android-e-ios-da-dicembre-313347.html> (consultato il 13 novembre 2018)

## 2.2 Caratteristiche dei programmi della TV per ragazzi

La TV per ragazzi contiene programmi molto eterogenei ed è anch'essa divisa in fasce d'età a seconda del target a cui si vuole indirizzare. Il primo target di cui tener conto è quello prescolare. I programmi dedicati a un pubblico in tenera età, sotto i 6 anni, sono spesso cartoni animati o show condotti da un gruppo di adulti, spesso vestiti in modo buffo e accompagnati da una mascotte, sovente un pupazzo, come nel caso de *L'albero azzurro*. Questi programmi con attori in carne e ossa dedicati a un pubblico in tenerissima età sono a tutti gli effetti dei contenitori, che fanno da cornice ai cartoni trasmessi, la cui valenza è educativa. I cartoni dedicati a un pubblico di bambini in età prescolare sono volti a trasmettere delle morali e a rafforzare i valori della creatività e del gruppo, insegnando al contempo a risolvere piccoli problemi quotidiani: come ad esempio il cartone *Pepi, Briciola & JoJo* (1998-2000). Altri programmi prescolari, quali *La Pimpa*, mostrano invece un mondo bislacco e con oggetti animati, dove la logica è annullata in favore della meraviglia e dello stupore di un bambino che scopre per la prima volta il mondo. Nei cartoni e fumetti per bambini in età prescolare gli elementi negativi sono assenti o facilmente risolvibili<sup>55</sup>. L'umorismo è semplice e immediato, spesso *slapstick* e senza diversi livelli di lettura e il linguaggio è semplice, tanto che alcune di queste serie possono essere usufruite in lingua originale da un target più alto per imparare una lingua straniera. Alcune di queste serie, quali *Dora l'esploratrice* (2000-2014), hanno una valenza finto-interattiva: i personaggi infatti parlano ai bambini, rompendo dunque la quarta parete e rendendo più labile il confine tra realtà e finzione, anche se, ovviamente, l'intervento degli spettatori non ha veri effetti sulla successiva e automatica azione del personaggio<sup>56</sup>.

La fascia di età delle scuole elementari e delle scuole medie prevede sia programmi a cartoni animati, contenitori di cartoni animati condotti da presentatori veri accompagnati da pupazzi (quali *Bim Bum Bam* o *Ziggie*, anche se in quest'ultimo programma venne mandato in onda un solo cartone animato, dato che i temi principali trattati da *Ziggie* erano la scienza e la natura) e *kid-com*<sup>57</sup>. Soprattutto negli anni Ottanta e Novanta e fino alla prima metà degli anni 2000, i cartoni erano contenuti in fasce d'orarie ben definite, quali la mattina presto o il pomeriggio dopo scuola e di conseguenza si

---

<sup>55</sup> “La caratteristica principale delle trame è la ricompositività: si inizia da una situazione serena, vi si inserisce un minimo problema e lo si risolve, riportando la situazione al positivo stadio iniziale” (pag:15), *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n°57* (2009), De Agostini.

<sup>56</sup> “These days I watch cartoons with my kid and I see a newer trend: fake interactivity. Dora the Explorer and its imitators ask the viewers to yell at the TV, to help the heroes on their quest. “Which way should we go? (pause) You’re right, the red path!” For now, this is part fun, and part irritating for my son. Sometimes he is proud to yell out the right answer. The other some of the times he doesn’t like the TV bossing him around, demanding help he can’t give. When he gets older, I can imagine a day when he realizes that it doesn’t matter what he says, or whether he says anything at all. The story keeps going along its predestined narrative, despite asking for input.” Fonte: <http://dtb.brianmcl.com/2016/06/07/warpedlessonsfromcartoons/> (consultato il 13 novembre 2018)

<sup>57</sup> Sit-com per bambini.

tramutavano in un rituale fisso per i bambini, intenti a fare colazione o a rilassarsi dopo l'uscita da scuola.

A ogni modo, i programmi relativi a questa fascia d'età trattano vari temi, quali la vita scolastica, le prime cotte, il bullismo o i rapporti con la famiglia. Un buon esempio è la sit-com *Quelli dell'intervallo* (2005-2008) dove i personaggi presentati sono i tipici stereotipi degli studenti delle medie. Similarmente, *Raven* narra le vicende della cantante Raven Symoné (qui Raven Baxter), una ragazza afroamericana con poteri da medium. Tra i temi trattati in questa serie, i cui protagonisti sono liceali ma le cui vicende sono riferite principalmente a un pubblico più giovane, ci sono l'importanza di una dieta corretta senza cibo spazzatura, le conseguenze dei furti e la paura che il proprio fratello minore abbia iniziato a fumare. Nel caso delle sit-com, quali *Quelli dell'intervallo* o *Raven*, il target di riferimento è spesso molto limitato al gruppo che va dalla fine delle elementari ai primi due anni delle superiori, e di rado ci sono adulti che si dimostrano interessati a questo genere di programmi. Tuttavia, per quanto riguarda le serie animate riferite allo stesso target, il discorso è diverso. Programmi quali gli *Animaniacs*, *Phineas e Ferb*, *Spongebob* oppure *Lo straordinario mondo di Gumball*, pur essendo esplicitamente diretti a una fascia di età compresa tra i 6 e gli 11 anni, sono riusciti a far breccia anche nel cuore di persone fuori target da parecchi anni, tutto ciò grazie al loro umorismo e ai loro molteplici livelli di lettura. Nel caso di *Spongebob*, il programma è diventato così famoso in Germania che l'attore David Hasselhoff ha partecipato al primo film della serie (2004), inoltre, l'interesse per il cartone da parte di un pubblico adulto, ha portato gli episodi ad essere trasmessi in vari Paesi su reti quali *MTV* o *Comedy Central*. Addirittura gli *Animaniacs* (1993-1998), oltre a contenere umorismo sottile pieno di doppi sensi, prendevano anche alla berlina i cartoni nati con uno scopo educativo. Negli anni novanta, i programmi per bambini negli Stati Uniti dovevano contenere dei messaggi educativi e il rischio censura era molto alto, soprattutto per quanto riguardava le serie giapponesi, appena entrate sul mercato e con elementi scomodi e inadatti quali il sesso o l'eccessiva violenza. Quest'ossessione per il *politically correct* più estremo fu parodiata negli *Animaniacs*, che in molti casi a fine episodio presentavano una morale parodistica, campata per aria e pertanto slegata ai contenuti dell'episodio appena visto. Tuttavia, gli aspetti appena descritti hanno portato a una serie di problemi. Se è pur vero che i cartoni sono principalmente rivolti a un pubblico infantile, è anche vero che essi sono stati creati e progettati da menti adulte con alle spalle vari studi di mercato e scopi. È pertanto utile notare che in molti programmi animati alcuni contenuti debbano essere usufruiti con un adulto che sappia guidare lo spettatore più piccolo in un mondo complesso e che, nonostante l'apparenza giocosa, è stato comunque costruito da un nutrito gruppo di adulti con determinate intenzioni, non sempre intuibili a prima vista. Quali sono dunque i problemi della tv per ragazzi?

### 2.3 Problemi della TV per ragazzi

Come detto prima, è grazie a cartoni del calibro degli *Animaniacs*, *Ren & Stimpy*, *Mucca & Pollo*, *Ed, Edd Eddy* o *Spongebob*, se l'intrattenimento occidentale per bambini si è slegato dal concetto di *edutainment* a tutti i costi, guadagnando consensi anche tra un pubblico adulto e fuori target. Questo perché i protagonisti delle storie, pur essendo rivolti principalmente a un pubblico infantile, vivono in un mondo complesso o in cui gli imprevisti e le assurdità della vita adulta compaiono in un modo o nell'altro.

Si può pertanto constatare che ciò che aveva predetto Neil Postman<sup>58</sup>: ovvero che per colpa della televisione, l'infanzia non esiste più e i bambini sono diventati degli adulti precoci. Questo perché l'infanzia è controllata dall'alto, dalle multinazionali e dagli autori di vari prodotti e pertanto i bambini si sono tutti omologati, senza avere un loro modo di pensare e di comportarsi. Anche la sociologa d'Amato (1996) è allarmata da ciò e accusa i programmi per bambini di essere facilmente comprensibili anche con l'assenza dei dialoghi, oltre, come si è già approfondito nel primo capitolo, a proporre dei personaggi stereotipati che appartengono a otto tipi fisiognomici identificati nel 1600 e che provano altrettante emozioni (ira, rabbia, forza, bontà, amore, piacevolezza e senso della vita), facilmente deducibili solo dalle stereotipate espressioni facciali dei protagonisti. Di più, i bambini di ogni parte del mondo hanno idoli perlopiù giapponesi o americani, il che omologa il loro immaginario (ibidem), anche se, talvolta, gli adattatori cercano di adattare alcuni gesti o oggetti strani nella cultura d'arrivo sostituendoli con alcuni tipici della cultura di arrivo<sup>59</sup>. Quest'americanizzazione o nipponizzazione della cultura italiana è stata ben presto evidente, portando in Italia fenomeni come Halloween, assorbiti e diventati più riconoscibili della festa di Ognissanti, nonché rendendo il Natale agli occhi di alcuni bambini come una festa puramente commerciale. Per quanto riguarda i prodotti giapponesi, i manga e gli anime hanno scatenato tra i giovani Europa una vera e propria passione per i misteri del Sol Levante, tra cui la moda del sushi o dei cosplay<sup>60</sup>, nonché spinto molti ad apprendere il tipico stile di disegno nipponico.

---

<sup>58</sup> Postman N. (1991), *La scomparsa dell'infanzia. Ecologia delle età della vita*, Armando Editore, Roma

<sup>59</sup> Un esempio, questa volta dall'ambito fumettistico, fu la sostituzione di Halloween, festa sconosciuta in Italia, con Carnevale nella storia di Carl Barks *Trick or Treat* (1952) tradotta in Italia come *Paperino e le forze occulte*, nella sua prima edizione su Topolino n°56 (10 dicembre 1952). Inoltre, come rimarca la D'Amato nel suo articolo già citato, mentre in paesi quali il Giappone alcune serie di animazione quali *Lupin* o *Piccole Donne* sono state mutate da romanzi o fatti preesistenti, in Italia le famose serie tv per ragazzi di Mirko e Licia con attori in carne ed ossa sono state ispirate e copiate nella fisiognomica dalla serie animata *Kiss Me Licia*.

<sup>60</sup> "La parola cosplay (COS-PLAY) è un'abbreviazione delle parole inglesi "costume" (costume) e "play" (recitare, interpretare). **In pratica, è l'arte di interpretare gli atteggiamenti di un personaggio conosciuto indossandone il costume.**" Fonte: <http://www.cosplayitalia.it/definizione-cosplay/> (consultato il 13 novembre 2018)

Allo stesso modo, la famosissima serie *Spongebob*, per quanto amata, non è stata immune da critiche, la peggiore dei quali è stato il poter causare un forte calo di concentrazione nei piccoli spettatori<sup>61</sup>. Nel 2011, la psicologa Angeline Lillard dell'università della Virginia divise 60 bambini di quattro anni in tre gruppi. Il primo gruppo avrebbe dovuto disegnare liberamente per nove minuti, il secondo avrebbe guardato il cartone *Caillou* e il terzo, infine, *Spongebob*. Quest'ultimo cartone fu scelto in quanto molto frenetico, visto che si passa da una scena all'altra ogni 11 secondi, a differenza invece di *Caillou* dove si cambia scena due volte al minuto. Finite le attività, ai bambini è stato chiesto di contare al contrario, fare dei puzzle oppure aspettare di mangiare una merendina. I bambini che avevano guardato *Spongebob* hanno riscontrato maggiori problemi nello svolgere i compiti a loro assegnati e nell'aspettare di mangiare rispetto ai loro coetanei che avevano visto l'altro cartone o disegnato liberamente<sup>62,63</sup>.

Il problema più grande però è quello legato alla povertà di linguaggio. Se è vero che nelle serie TV per l'infanzia quello che succede si può benissimo dedurre senza la presenza di alcun elemento audio, è anche vero che in molti programmi per bambini compaiono sempre gli stessi banalissimi 250 vocaboli (D'Amato, 1996: 59). Stiamo assistendo davvero a un impoverimento linguistico così forte e grave per le future generazioni? Anche *Gumball* è colpito da questa povertà espressiva?

#### **2.4 Literature review sulla traduzione audiovisiva- focus su doppiaggio per serie con persone in carne ed ossa e per cartoni animati**

Paolinelli e Di Fortunato (2005) espongono la storia della nascita del doppiaggio, del suo scopo e dei suoi effetti nella popolazione italiana. Ritengo opportuno pertanto riportare in maniera sintetica i punti più salienti del primo capitolo di tale libro, intitolato "Barriere linguistiche o culturali?". Dalla nascita del cinema sonoro, l'industria cinematografica ha iniziato a interessarsi all'esportazione di un film nato in una certa lingua in paesi stranieri dove quella lingua non era parlata. Dopo le prime peripezie iniziali, ovvero il dover far girare agli stessi attori lo stesso film, ma con le battute in lingua straniera e in seguito produrre delle versioni dello stesso film, ma con attori diversi, per il paese di destinazione, venne deciso di impiegare largamente il doppiaggio. Grazie al doppiaggio, un team di attori presta la propria voce ai personaggi che rimangono in scena, ma parlano un'altra lingua. Nella fase di doppiaggio è importantissimo rispettare il labiale dei personaggi, nonché il tono con cui dicono

---

<sup>61</sup> <https://abcnews.go.com/Health/Wellness/watching-spongebob-makes-preschoolers-slower-thinkers-study-finds/story?id=14482447> (consultato il 4 luglio 2018)

<sup>62</sup> La ricerca ha avuto un buon riscontro presso molti pediatri e genitori che hanno puntato il dito contro il ritmo frenetico dei cartoni moderni. Tuttavia, la rete Nickelodeon ha criticato fortemente la ricerca, adducendo il fatto che il pubblico di riferimento di *Spongebob* sia quello dei bambini dai 6 anni in su e il fatto che il gruppo di ricerca fosse piuttosto omogeneo, in quanto composto da bambini bianchi e di classe medio-alta.

le battute, in una commistione tra codice visivo, sonoro e verbale, che deve sempre rimanere in perfetto equilibrio. Il dialoghista, in quanto ponte tra due culture, si pone come spettatore tipo nonché primo spettatore, ma deve anche mettersi nei panni del personaggio e scegliere la varietà linguistica e il registro adeguati con il quale farlo comunicare, ma anche i registri comunicativi adottati da esso nei confronti degli altri personaggi. L'adattamento è lungi dall'essere una traduzione letterale: spesso, si aggiunge o si sottrae del materiale. Siccome l'obiettivo finale è però quello di un perfetto equilibrio, ogni mancanza sarà compensata dal bravo adattatore.

La coppia di autori nota come il doppiaggio è anche un utile scrigno temporale, che ha aiutato alla formazione dell'italiano popolare unitario già da prima dell'arrivo della televisione, basti pensare che molte espressioni utilizzate nei film sono diventate patrimonio comune, come si vedrà nel capitolo 4.

Tuttavia, molti spettatori non si rendono conto che l'italiano adottato nei film, nelle serie tv e nei cartoni è una lingua artificiale, semplice, comprensibile dai più, nonché pre-scritta e recitata e quindi sottoposta a processi di montaggio e post-sincronizzazione. Una lingua non reale ma con intenti realistici, tanto che Pasolini la definirà come la vera lingua scritta della realtà.

Tuttavia, non mi trovo d'accordo con le parole di Pasolini. Il doppiaggese non è il vero italiano, è una lingua calcata spesso sull'inglese, con effetti spesso ridicoli. Alcune espressioni del doppiaggese, sia pulite come "Non ci posso credere!" (I can't believe it!) o volgari quali "fottuto" (fucking), all'inizio creano un effetto straniante, facendo contestualizzare il film immediatamente in America allo spettatore, ma dall'altra parte, sono diventate oggetto di uso quotidiano. Il doppiaggese è così diffuso a macchia d'olio che purtroppo raggiunge anche le fasce popolari e meno colte: il pubblico di minore cultura è solito seguire i film per la tv, che sono un concentrato di "strutture sintattiche classicheggianti, quando non desuete" (Paolinelli – Di Fortunato, 2005: 20) nonché accompagnate da "errori di grammatica o errate interpretazioni da parte di estemporanei adattatori che spesso non conoscono nemmeno la lingua d'origine del film" (ibidem). Queste espressioni artefatte sono state comunque, e fin dall'inizio, oggetto di gag da parte di comici come il trio Lopez-Solenghi-Marchesini. E sebbene i prodotti americani creino delle abitudini più o meno consce nel nostro modo di atteggiarci, basti vedere come ho constatato sempre più persone (me inclusa) fare le virgolette con le dita, bisogna però notare come alcuni spettatori siano perfettamente consci dell'artificialità del doppiaggese, che contribuisce alla "sospensione dell'incredulità" e pertanto stanno alle regole del gioco senza problemi, come osservato da Antonini e Chiaro (2009). Un atteggiamento del genere è più che giustificato: Paolinelli e Di Fortunato osservano infatti come per uno spettatore italiano sarà sempre strano vedere un film adattato in cui un americano pronuncia impropri come "cazzo" o cita programmi italiani come *Superflash* nel film *L'aereo più pazzo del mondo* (1985). Se le parolacce

sono presenti nei film e nelle serie TV con persone in carne ed ossa, esse sono invece assenti nei programmi per ragazzi. Tuttavia, esiste una via di mezzo, ovvero nelle serie animate rivolte a un pubblico adulto o adolescenti, quali i *Simpson* o *South Park*. In tali prodotti, che risultano, loro malgrado, attraenti anche per i bambini in quanto serie animate, le parolacce vengono eliminate o fintamente edulcorate con scelte poetiche<sup>64</sup>. D'altro canto, una serie può essere adattata alla cultura d'arrivo: citando ad esempio un vip come Marco Colombo nel caso il personaggio citato in originale fosse sconosciuto al pubblico d'arrivo. Questo esempio è solo una goccia nell'oceano, poiché la traduzione etnocentrica, addomesticante è stata fino in tempi recenti la preferita dagli adattatori italiani, adattando addirittura anche comunissimi nomi di persona, come evidenzia Rossi<sup>65</sup>.

Talvolta, sono tradotti anche paratesti (come testi su insegne o cartelli, o titoli dell'episodio). In questo caso, ci sono tre tipi di traduzione. Quella cosmetica, che sostituisce direttamente il testo di partenza con un corrispondente in lingua d'arrivo, i sottotitoli e infine il voice-over.

Per quanto riguarda la situazione italiana, l'articolo di Antonini<sup>66</sup> offre una veloce e chiara panoramica. Nel 2001 in Italia venivano mandati in onda ogni settimana più di 350 ore di programmi doppiati, divisi tra i sette canali nazionali più importanti: l'80% di tali prodotti proviene da paesi anglosassoni, in particolare dagli Stati Uniti, mentre il restante 20% proviene dall'America Latina o da altri paesi Europei. Tale situazione è rimasta pressoché immutata anche nel 2015: quell'anno, su 14mila ore totale di televisione trasmessa (per un totale di 290 programmi d'intrattenimento), erano state trasmesse solo 732 ore di programmi italiani, ovvero un misero 5%<sup>67</sup>. Nel vasto mondo dei programmi doppiati, la varietà linguistica è davvero inesistente, e spesso capiterà di sentire un gangster usare lo stesso socioletto di un avvocato, e perlopiù, in entrambi i casi, con una dizione perfetta e senza inflessioni regionali o dialettali. Tuttavia, non è detto che gli spettatori notino questa omogeneità contraddittoria, anche perché, nel caso in cui un gangster o uno scaricatore usino una varietà standard, l'uso di questa sarà caratterizzato, come nota Rossi, da sprazzi di turpiloquio, in modo da rendere tali personaggi quantomeno caratterizzati e non del tutto inverosimili. Nel caso si dovesse ricorrere invece all'uso di un dialetto in un film doppiato, esso avrà spesso una valenza simbolica (come nel caso dell'uso del dialetto siciliano per doppiare i mafiosi dei film americani e i

---

<sup>64</sup> È il caso della famosissima espressione “Figlio di sultana” sentita più volte su *South Park* o di Homer che mugola apparentemente versi senza senso (“sh...sh”) poiché impossibilitato dal nominare l'hashish in un programma che va in onda in fascia protetta ed è quindi guardato da molti bambini delle elementari o delle medie, che spesso e volentieri imitano personaggi nati appositamente storti e pieni di difetti, vedendoli come i loro eroi. Barna L. (2009), *Processo al doppiaggio* in «Link 8| Idee per la televisione», p. 144

<sup>65</sup> [http://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/doppiaggio/Rossi.html](http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/doppiaggio/Rossi.html) (consultato il 29 novembre 2018)

<sup>66</sup> Antonini R. (2008), *The perception of dubbese An Italian Study*, in « Between text and image: updating research in screen translation», Benjamin Translation Library n° 78, Benjamins, Amsterdam.

<sup>67</sup> [https://www.corriere.it/spettacoli/16\\_giugno\\_18/televisione-tv-classifica-format-dominano-gran-bretagna-usa-94483b1a-34b1-11e6-a404-40e2630a61a7.shtml](https://www.corriere.it/spettacoli/16_giugno_18/televisione-tv-classifica-format-dominano-gran-bretagna-usa-94483b1a-34b1-11e6-a404-40e2630a61a7.shtml) (consultato il 29 novembre 2018)

*Picciotti* della serie animata *Animaniacs*), spesso negativa poiché generalizza determinati aspetti di una regione, e dunque di una nazione, come gli unici aspetti per cui valga la pena riconoscerla all'estero. In altri casi, come ne *I Simpson*, alcuni personaggi avranno una tipica inflessione dialettale macchiettistica, come il napoletano per il Poliziotto Winchester o il sardo per il giardiniere Willy: in tal caso, si tratta di una funzione recente, adottata a partire dagli anni Ottanta, piuttosto innocua e caricaturale<sup>68</sup>.

Si può dedurre come non sempre ci sia abbastanza tempo per una traduzione accurata o comunque non stereotipata, dato l'enorme volume di materiale importato dall'estero. A ciò, si aggiunge anche il mercato in espansione della tv digitale e satellitare, che nel 2006, stando a un sondaggio dell'Istituto Piepoli (2006) raggiungeva il 39% del pubblico (19% satellite e 10% il digitale). Nello stesso anno, *Sky Italia* contava 3,7 milioni di abbonati, mostrando quindi una maggiore esposizione del pubblico italiano a prodotti stranieri. Antonini ha quindi somministrato un questionario a una potenziale utenza servendosi di una campagna pubblicitaria su un *pop-under* del motore di ricerca Virgilio. Tale ricerca si è svolta da febbraio a maggio 2004 e ha raggiunto un totale di 253 persone: 60% di sesso maschile e 40% di sesso femminile. Il campione analizzato ha espresso al 75% un giudizio positivo sul doppiaggio italiano, mentre solo il 25% si è detto insoddisfatto. Questo riscontro favorevole può trovare una spiegazione nel fatto che molti italiani, come illustra Rossi su *Treccani Online* (vedere nota 65), si sentano persi a seguire un film in inglese. Inoltre, è interessante notare come i cartoni animati (come *I Simpson* e *Futurama*) siano collocati al secondo posto nella lista dei generi più amati dal campione intervistato.

Per quanto riguarda invece il target infantile, *Mediaset* l'ha sempre fatta da padrona, sia in passato (come nella ricerca condotta nel 2005 da Antonini e Chiaro), sia in tempi molto più recenti: nel periodo da maggio ad agosto 2018, *Boing* ha ottenuto in media il 7,5% di ascolti provenienti dal pubblico generale dai 4 ai 14 anni, soprattutto di sesso maschile: i maschi dai 4 ai 14 anni hanno realizzato l'8,91% di ascolti del canale. Nei primi otto mesi del 2018, il canale ha raggiunto il 12% di ascolti sul target principale (4-14 anni), e l'1,77% di share sugli individui: tra i programmi più seguiti *Teen Titans Go*, *Steven Universe* e *Lo straordinario mondo di Gumball*<sup>69</sup>.

---

<sup>68</sup> Rossi F. (2017), *L'italiano al cinema, l'italiano del cinema: un bilancio linguistico attraverso il tempo* in «L'italiano al cinema, l'italiano nel cinema» a cura di Giuseppe Patota e Fabio Rossi, Goware, p. 21 e 24, Accademia della Crusca, Firenze

<sup>69</sup> <https://www.primaonline.it/2018/09/07/276858/dati-di-ascolto-positivi-nei-mesi-estivi-per-boing-e-cartoon/> (consultato il 14 novembre 2018)

Quest'ampia offerta televisiva è in forte competizione con il mercato dei libri: nonostante ciò, i bambini lettori in Italia nel 2018 costituiscono un forte 82%<sup>70</sup>, in contrasto con il 65% degli adulti<sup>71</sup>, stando a una ricerca del 2018 dell'Associazione Italiana Editori. Dati più ottimistici rispetto a quelli riportati dalla stessa Aie nel 2005, anno in cui i bambini dedicavano alla lettura solo un misero 2% del loro tempo (Paolinelli- Di Fortunato, 2005: 21). Il numero di ore trascorse di fronte alla tv è tuttavia allarmante. La TV infatti occupa le giornate dei ragazzini (4-14 anni), con una media italiana di 2 ore e 42 trascorse di fronte allo schermo da lunedì al venerdì e di ben 7 ore nei fine settimana. I bambini americani invece passano ben 4-5 ore al giorno di fronte agli schermi televisivi durante la settimana, mentre nel weekend arrivano a toccare picchi di 7-9 ore (ibidem). I bambini guardano molti programmi provenienti dall'estero, anche rivolti agli adulti, in un'offerta televisiva con una grande quantità.

È per questo che negli Stati Uniti è nato un sito internet chiamato *Common Sense Media*, che si pone come guida pedagogica in un'America sempre più teledipendente, in cui i ragazzini trascorrono circa 50 ore di fronte alla TV ogni settimana, in modo da combattere e prevenire gli effetti negativi a livello sociale, emotivo, cognitivo e di sviluppo fisico causati da un uso errato dei mass media<sup>72</sup>. Il sito è un enorme database che contiene una vasta selezione di cartoni, serie tv e film per ragazzi: ognuno di essi è analizzato tenendo in conto criteri come l'età minima per poter vederlo, il valore educativo, la presenza di messaggi positivi o rappresentazioni positive di minoranze, o, per contro, di situazioni violente, consumismo, sesso, parolacce o droga. A completare il tutto, ogni programma è accompagnato da una breve recensione e una descrizione dei temi salienti che i genitori possono discutere con i figli. Per quanto riguarda le serie più recenti, *A casa dei Loud* (2016- in corso) ha ottenuto il bollino "Great for Families"<sup>73</sup> per i messaggi positivi sia nei confronti dei propri familiari che nelle minoranze. *Lo straordinario mondo di Gumball* invece non ha un valore educativo e non presenta modelli familiari positivi, concentrandosi sulla violenza slapstick, contornata da leggere allusioni sessuali e un linguaggio leggermente sboccato ed è pertanto consigliato a un pubblico navigato, dagli otto anni in su: nonostante ciò, il programma è ritenuto folle e divertente, con tocchi di umorismo dedicati agli adulti, specie per quanto riguarda le dinamiche familiari<sup>74</sup>.

---

<sup>70</sup> <http://www.direfareaggregare.it/bambini-sono-loro-i-veri-grandi-lettori-in-italia/> (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>71</sup> [https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osservazioni-italia/conad/2018/03/16/news/i\\_bambini\\_italiani\\_leggono\\_piu\\_dei\\_genitori-191450891/](https://www.repubblica.it/economia/rapporti/osservazioni-italia/conad/2018/03/16/news/i_bambini_italiani_leggono_piu_dei_genitori-191450891/) (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>72</sup> <https://www.common sense media.org/about-us/our-mission> (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>73</sup> <https://www.common sense media.org/tv-reviews/the-loud-house> (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>74</sup> <https://www.common sense media.org/tv-reviews/the-amazing-world-of-gumball> (consultato il 14 novembre 2018)

Per quanto riguarda il mercato audiovisivo dell'Unione Europea, uno dei maggiori interessi è quello di combattere l'odio e la discriminazione, preservare le diversità culturali e a tutelare i minori. In quest'ultimo caso, l'Unione Europea chiede ai Paesi membri di trasmettere programmi violenti o pornografici in tarda serata e di introdurre il più possibile sistemi di controllo parentale<sup>75</sup>. È da notare come il colosso *Sky* abbia introdotto il controllo parentale applicandolo sia ai programmi in onda sui canali dei propri pacchetti che sui programmi *on demand*<sup>76</sup> e introducendo di recente l'app *SkyKids*, che è sicura in quanto senza pubblicità e limita i tempi di visione grazie alla “buonanotte automatica”<sup>77</sup>.

I cartoni animati se da una parte sono considerati piacevoli perché disegnati, dall'altra parte molti di essi sono prodotti in massa, e molte persone non si curano della qualità o degli effetti che alcune di queste serie tv possano avere sulla propria utenza. Molti critici e studiosi snobbano i prodotti animati, che, invece, hanno saputo evolversi nel tempo: da semplici storie autoconclusive e cinematografiche caratterizzate da gag (come nei *Looney Tunes* o *Tom & Jerry*), essi sono diventati simili alla narrativa seriale, suscitando nello spettatore bambino la più vasta gamma di emozioni, anche negative (Mazza, 2002: 125-127). L'autrice inoltre fatica a capire perché alcune serie giapponesi piacciono agli spettatori nostrani, da lei ritenute troppo lontane culturalmente e quindi oggetto di equivoci presso il pubblico italiano, mentre ritiene che le serie statunitensi con bambini pestiferi e adulti impotenti siano indirizzate soltanto a un pubblico adulto, anche nel caso in cui, come i *Rugrats*, esse siano mandate in onda su canali per bambini come *JuniorTV* o *Nickelodeon*.

Mazza divide quindi le storie per bambini in tre differenti categorie (Mazza, 2002:137-141). La prima è quella delle storie dei buoni sentimenti, come *I Puffi* e *Candy Candy* per quanto riguarda i cartoni o *Lassie* sul versante dei telefilm: in queste storie, i protagonisti fanno del bene agli altri. Tuttavia, la ricerca scientifica sostiene che la modalità pro-sociale è meglio appresa da bambini che guardano programmi in cui i conduttori parlano in modo lento e con un tono gentile, in un'atmosfera serena. La seconda categoria è quella delle storie cattive, in cui il personaggio o è salvato da un *deus ex-machina* o risolve il conflitto tramite la violenza: molti cartoni, tra cui *Gumball*, ricadono in questa categoria. Nel caso nel cartone le armi siano improbabili come la violenza che ne consegue, il bambino capirà subito che la situazione proposta è soltanto il frutto di disegni animati messi in sequenza, e, quindi, irrealistica, mentre sarà purtroppo predisposto a imitare casi in cui i personaggi impiegano armi reali o violenza fisica, siano essi cartoni animati o serie con persone in carne ed ossa.

---

<sup>75</sup> [https://europa.eu/european-union/topics/audiovisual-media\\_it](https://europa.eu/european-union/topics/audiovisual-media_it) (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>76</sup> <http://www.sky.it/assistenza/conosci/my-sky-e-sky-on-demand/sky-on-demand/esiste-il-parental-control-anche-per-il-nuovo-sky-on-demand.html> (consultato il 14 novembre 2018)

<sup>77</sup> <http://www.sky.it/tecnologia/sky-kids.html> (consultato il 14 novembre 2018)

Mazza riconosce una certa ripetizione e invadenza nell'offerta di serie a cartoni animati, volte a proporre comportamenti consumistici, tramite schemi narrativi rigidi e modelli perfetti che “generano frustrazione anziché identificazione” (Mazza, 2002: 139) e con personaggi piatti, o buonissimi o cattivissimi. Seguendo lo schema dell'autrice, *Gumball* è una serie che mostra una società dei consumi e dei personaggi stereotipati, ma, al contempo, i modelli proposti sono tutto fuorché perfetti, questo perché il loro scopo è criticare con ferocia la società moderna. Tuttavia, quest'ultimo elemento non è colto facilmente dai bambini, che anzi, potrebbero essere affascinati dai comportamenti fuori dalle righe dei personaggi.

Secondo Mazza (2002), un audiovisivo “di qualità” è in molti casi una storia tratta da un libro, di modo che i due media possano essere interscambiabili per i più piccoli: è il caso ad esempio di *Pingu* o *Babar*. Elogia inoltre i cartoni che si rifanno a una situazione familiare positiva con cui il bambino può identificarsi e in cui sono presenti molti personaggi che, uniti tutti insieme, formano la personalità collettiva del bambino, di modo che egli possa identificarsi a seconda dello stato animo con uno o più di essi. In questo modo, i personaggi risulteranno tipi anziché stereotipi. Mazza dichiara di non essere un'amante dei cartoni in cui il protagonista è sempre caratterizzato da un unico tratto, come la cattiveria: non mi sembra difficile immaginare il suo probabile disprezzo verso Gumball, sfacciato e irrispettoso delle istituzioni, come mi sembra plausibile che dei genitori come la nevrotica Nicole e il pigro Richard non soddisfino i bisogni di accudimento di cui un bambino può avere bisogno nei momenti più delicati. Tuttavia, l'universo di *Gumball* non è adatto a un target di bambini piccoli, bensì di telespettatori più navigati, che sanno ridere degli stereotipi dei personaggi.

In ogni caso, Mazza (2002:147-148) sostiene che la televisione per ragazzi dovrebbe andare a braccetto con i contenuti educativi ed è una grande sostenitrice del *Children's Television Workshop* di New York, fondato nel 1968 e il cui scopo è proporre dei programmi per bambini che possano essere educativi e, ancora meglio, che possano essere quanto più modulati sulle loro capacità ed esigenze. L'autrice elogia inoltre il modello australiano che favorisce la qualità, anche però a scapito di censure di programmi non adatti a bambini piccoli (come *Adventure Time*) e al contempo, promuove anche l'offerta televisiva dei programmi nordeuropei.

A mio avviso, un sistema come questo è per certi versi auspicabile, per altri versi invece, è piuttosto limitante, dato che certi cartoni non sono diretti solo a un pubblico infantile e pertanto perderebbero del senso per via delle censure o sarebbero vittime di una “caccia alle streghe”.

Purtroppo, però bisogna riconoscere come molti cartoni siano finalizzati a vendere gadget: nel 2002, il fatturato del marketing rivolto ai bambini ammontava a 12 miliardi di dollari, ovvero 500 miliardi di dollari all'anno (ibidem). A mio avviso è proprio per questo motivo che Paolinelli e Di Fortunato

(2005) ritengono che molti cartoni animati trasmessi in tv siano dei prodotti scadenti, rivolti a un pubblico di ragazzi senza stimoli culturali come film o libri. Nonostante ciò, penso che alcuni cartoni mandati in onda siano di ottima qualità, ma, come ha illustrato Mazza (2002), anch'essi sono piuttosto presi sottogamba e sottovalutati dagli studiosi e dai ricercatori e ciò porta a una situazione in cui in pratica tutti i cartoni doppiati risultano banali dal punto di vista linguistico. Questa visione generalista dei cartoni come prodotti banali, scontati e di serie B porta ad affidare le serie animate, che fanno parte della fascia più bassa del contratto di doppiaggio, nelle mani dei novellini appena sbarcati sul mercato del lavoro. I problemi non finiscono qui, dato che la poca esperienza dei traduttori li porta quindi ad usare un linguaggio spesso banale, complici anche la scarsa considerazione della fascia infantile (nonché del codice comunicativo da trasmettere) e le scadenze strette: il tempo concesso per l'adattamento di una serie animata è solo di tre giorni, un tempo insufficiente anche per la sola traduzione del solo copione. Gli stimoli linguistici e culturali sono molto importanti, eppure, i cartoni, non forniscono stimoli adeguati alla fantasia e alla creatività lessicale delle menti dei bambini: i due autori riprendono lo studio di D'Amato (1996), dicendo che, su un vocabolario base dell'italiano formato da 6000-7000 parole, i cartoni contengono sempre gli stessi 250 termini ripetuti a ruota. Ciò ha gravi effetti a livello culturale, dato che, stando a un'indagine del CEDE (Centro Europeo di Educazione) e dell'Istituto Nazionale per la Valutazione, 6 diciottenni su 10 "non conoscono il significato di parole comuni come remunerativo, a domicilio, causale" (Paolinelli-Di Fortunato, 2005: 22) e molti intervistati non sono riusciti a comprendere il significato di un articolo di giornale in cui si parlava di un venditore di automobili per la presenza del termine "accessorio".

Eppure, un livello linguistico alto nei dialoghi dei cartoni non è la preoccupazione principale delle associazioni di genitori e utenti, nonché della Carta di Treviso, che anzi, sono intimorite soltanto da sesso, pubblicità e violenza, quando sarebbe anche opportuno usare la tv come palestra linguistica, fornendo così ai bambini una corretta alfabetizzazione, in modo da non lasciarli in balia di un divertimento passivizzante. Il problema linguistico continua a essere sottovalutato tuttora, nel 2018, e l'unica piccola norma a riguardo è contenuta nel "Codice di autoregolamentazione TV e minori" (2002), al comma 3 dell'articolo 3: "le imprese televisive si impegnano a curare la qualità della traduzione e del doppiaggio degli spettacoli, tenendo presenti le esigenze di una corretta educazione linguistica dei minori" (Paolinelli e Di Fortunato, 2005: 29).

Si può quindi dire che la tv sia una forma d'intrattenimento dalla quale non si può sfuggire, e, come tale, non si può neanche negare come il mondo esterno influisca sul pubblico più indifeso, ovvero le persone meno colte e i minorenni. Nel prossimo capitolo saranno analizzate le parole più frequenti in *Gumball*.

### 3. Analisi della varietà linguistica di *Gumball*

In questo capitolo si dimostrerà la tesi della sociologa D'Amato (1996), secondo cui i programmi per bambini contengono soltanto 250 parole, ripetute a rotazione, e con un linguaggio molto povero, applicando l'analisi alla versione originale e al doppiaggio di *Gumball*.

Innanzitutto, la caratteristica tipica delle serie affette da “doppiaggese” è la neutralità. Questo perché, come osservato da Paolinelli e Di Fortunato (2005), gli adattatori considerano il doppiaggio soltanto come un elemento accessorio e, pertanto, la preoccupazione principale del “bravo adattatore” è quella di fornire un prodotto di qualità media e senza termini forbiti e ricercati. Non solo i tempi di consegna sono stretti, ma il pubblico a cui questi prodotti sono rivolti è anche un pubblico medio e poco acculturato. Tale pubblico, inoltre, non deve essere alienato. Pertanto, l'adattatore medio risolve le difficoltà ricorrendo alla neutralizzazione, qualsiasi opera egli sia impegnato a adattare. Ciò si può riscontrare anche nel doppiaggio di *Gumball*: non esistono diversi registri linguistici e la varietà linguistica su cui è basato è ovviamente un italiano pseudo-colloquiale. Si può subito notare come i personaggi, adulti o bambini che siano, parlino tutti nello stesso modo, senza far trasparire la loro effettiva personalità mediante la scelta delle parole, dato che solo la loro tonalità di voce fa capire quanti anni abbiano o il loro carattere. Nonostante la diffusa informalità, i personaggi più giovani si rivolgono alle autorità dando loro del lei, ma questo è l'unico elemento di gerarchia sociale espresso dall'uso del linguaggio. La variazione sociolinguistica è pressoché inesistente: la piccola e geniale Anais usa gli stessi termini del suo dispettoso fratello Gumball, e gli zii zoticoni dell'Idaho non parlano usando dei termini diversi da quelli impiegati dalla signorina Scimmia, e il loro “y'all” tipico delle parlate del sud degli Stati Uniti non è stato ricreato in versione italiana né con nessun accento tipico (scelta attuata ne *I Simpson*) tantomeno con marcatori del discorso tipici di alcune regioni.

Per quanto riguarda invece il metodo di lavoro che consiste nello scoprire quali siano le parole più comuni sia nella versione italiana che in quella originale, esso è il seguente. In primo luogo, sono state trascritte soltanto le battute dei copioni, senza punteggiatura ed evitando anche di scrivere i nomi dei personaggi di modo da non rovinare il conteggio al momento dell'analisi nel corpus. Gli episodi scelti sono nove, per un totale di diciotto copioni. Essi sono stati scelti per la maggior parte casualmente, ad eccezione di *Spirito di patata* (per via di una canzone a mio avviso tradotta in maniera molto creativa) e *Il candidato* (episodio che satirizza la scena politica americana). Tuttavia, le stagioni non sono state scelte a caso, in quanto la seconda è la stagione in cui il cartone trova il suo pubblico e il tono che manterrà in seguito per narrare le storie, mentre nella terza stagione le personalità dei personaggi si stabilizzeranno del tutto, e, infine, la sesta è stata scelta in quanto ultima e più recente, dato che è ancora in corso.

Terminata la trascrizione degli episodi, sono stati messi su *Notepad++* in formato .txt, in file separati per garantirne la lettura su *AntConc*. Dopo aver aperto il programma, i file sono stati aperti nella colonna “Corpus Files” ed è stato caricato il corpus itWac sotto “Keyword list” per poter estrarre le parole chiave. Le parole chiave sono poi state ordinate secondo la loro frequenza e poi secondo la loro *keyness*, ovvero secondo la loro rilevanza. È stata prima analizzato il doppiaggio italiano e, in seguito, la versione originale inglese.

### 3.1 Termini più frequenti nel doppiaggio italiano

- Ordine di frequenza:

che	312 occorrenze	1°posto
è	285	2°
non	279	3°
un	212	4°
ma	116	5°
mi	95	6°
ha/ho/hai	82/78/67	7°(ha)/10°(ho)/12°(hai)
cosa	79	8°
no	79	9°
io	73	11°
se	66	13°
sì	60	14°
questo	51	22°
Zac	43	23°
tutto	38	24°
Rockoween	32	29°
Gumball	31	31°
fatto	27	36°

telecomando	20		52°
voglio	11		94°
fantasiare (tutte le forme)	18		117° (forma all'infinito)
Darwin	17		59°
detto	16		64°
mamma	14		72°
papà	14		73°
Daisy	13		70°
puoi	10		98°
Anais	8		107°
senti	8		111°
andiamo	7		114°
comprare	7		116°
Lágrimas (es)/Nocciolina/Rocky/Tabete (jp)/	3	occorrenze ciascuno	184°/185°/ 189°/194°
Richard	2		-
Nicole	1		-

A seguito di questa lista ritengo opportuno osservare come il pronome personale soggetto sia sempre obbligatorio in inglese ed è dunque spesso esplicitato in italiano. Inoltre, parole straniere in giapponese e spagnolo, nonché nomi propri (“Zac”), sostantivi come “telecomando” o neologismi come “fantasiare” o “Rockoween” ricorrono parecchie volte, pur apparendo tutti soltanto in un episodio.

Il termine “mamma” ricorre 14 volte, tuttavia nell’episodio *Zac* il termine è usato da Richard che parla di sé stesso come “Uomo Mamma” (termine con cui lo definisce anche da Darwin), “Assistente Mamma” o “Vice Mamma”.

- Ordine di rilevanza:

è	285
	occorrenze
sì	56
più	56
perché	55
vero	25
aspetta	11
cibo	11 (3 delle quali con “spazzatura”)
germi/water/popò	7/3/1
pubblicità	6
Elmore	5
patatine	4
libertà	4
calmatevi	3

I termini elencati in questa lista sono importanti perché riescono a dare un’idea degli aspetti fondamentali della serie animata. “Perché” è un termine chiave nella serie, sia come avverbio interrogativo che come congiunzione causale, e il suo uso frequente è in linea con l’estrema curiosità dei due protagonisti, che riescono a cacciarsi nei guai con molta facilità. Il “Cibo” mangiato dai Watterson, una folle famiglia americana media, è poco salutare, e pertanto occorre ben tre volte assieme al termine “spazzatura” (due delle quali nell’episodio *Spirito di patata* e un’altra in *Rockoween*). Il “cibo” ha dunque una connotazione vitale nell’economia di Elmore e quello spazzatura esercita un forte fascino sui ragazzini dell’età di Gumball e Darwin. Non sorprende dunque trovare nella lista il termine “patatine”. Esso infatti è

significativo pur occurringo soltanto 4 volte, due in *Spirito di patata* (“Patatine alla francese”, calco dell’inglese americano *French fries* e “patatine fritte”), le altre restanti volte in *Famiglie al verde* (dove Gumball ordina delle patatine fritte) e in *La confessione*, dove un Gumball scheletrico chiede al preside Brown se avrebbe delle patatine da offrirgli. “Vero” è usato sia per chiedere conferma alla fine di una domanda, sia per affermare l’identità di qualcosa, concreta o apparentemente astratta che sia, il che si allinea bene con l’assurdità dello scenario in cui si svolgono le avventure. “Pubblicità” accentua invece il contesto statunitense della serie, dato che appare ben cinque volte in *Famiglie al verde*, episodio dove i Watterson reciteranno una pubblicità nientedimeno che per il fastfood Joyful Burger e un’altra volta nell’episodio *Il candidato*, dove Robot subisce un guasto durante l’infuocato scontro elettorale e inizia a dire parole a caso: “hai il quattro per cento di pubblicità di battermi”. “Aspetta” è la traduzione letterale di “wait” e occorre undici volte in cinque episodi della lista. La cittadina di Elmore conta cinque occorrenze ed è nominata in soli quattro episodi della lista. “Libertà” è un’altra parola strettamente legata alla cultura americana: in *Spirito di Patata* si cita una “foresta della libertà” e la “ricerca della libertà”, mentre in *Rockoween* Gumball e Anais progettano una nuova festività e il primo pensa al giorno della dipendenza, ovvero il giorno, secondo le parole di Anais, “dove tutti festeggiamo la non libertà”, chiara parodia del 4 luglio. “Calmatevi” occorre in tre episodi diversi e a mio avviso è un’altra parola utile a capire il modo di agire, nervoso, folle e concitato, dei personaggi della serie. Infine, un altro termine con tre occorrenze è “water” e se in un caso è usato per fare del semplice umorismo scatologico (in *Rockoween*, dove Gumball spiega che per portare i regali, Ciccio Rock entra nelle case attraverso il water), in altri due casi, ne *Il Virus*, sottolinea il disgusto di Teri verso la mancanza d’igiene. A ogni modo, “water” è collegato a termini come “germi” e “popò”, per suscitare il riso del target principale della serie, maschile dai 6 agli 11 anni<sup>78</sup>. Si tratta dunque di termini tipici della quotidianità, la cui loro vera particolarità è l’essere però calati in un contesto assurdo.

### 3.2 Termini più frequenti nella versione originale

Per quanto riguarda invece i termini presenti nei copioni degli episodi in inglese, essi sono stati presi dalla Wikipedia di *Gumball* in inglese e sono stati ripuliti di conseguenza dai nomi dei personaggi e dalle azioni da loro eseguite. L’unico copione incompleto, relativo all’episodio “The Pact” (*La confessione*), è stato completato dalla sottoscritta. In seguito, gli episodi sono stati inseriti dentro

---

<sup>78</sup> “Cartoon Network UK executive Daniel Lennard once dubbed this series as “the ultimate boys’ cartoon,” as it focuses on two brothers and has some crude humor in it.” (Fonte: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/PeripheryDemographic/WesternAnimation> , consultato il 10 settembre 2018)

*Antconc* sotto “Corpus Files” e le parole chiave sono state estratte prima per frequenza e poi per rilevanza.

- Ordine di frequenza:

Per quanto riguarda tale classificazione, penso sia più opportuno nel caso della versione originale, data la presenza di termini classificabili come slang, dividere le occorrenze in più tabelle, divise per argomento.

Pronomi personali più frequenti

I/ me/my	462 occorrenze/ 101/ 101	Primo/9° e 10° posto
you	461	Secondo posto
it	318	3°
we	155	11°

il pronome personale “I” conta 462 occorrenze, questo perché in inglese il soggetto è sempre esplicito, mentre “you” è pronome personale soggetto sia singolare che plurale.

Verbi (forme principali)

Di seguito i dieci verbi più usati nella serie.

's/is [da “to be”]	311	occorrenze	4° posto
	(forma	contratta)	
	/143	(non contratta)	
do	88		13° posto
can	81		15°
get	70		22°
know	46		33°
wait	45		34°
think	44		35°
need	43		36°
take	35		44°
come	29		52°

“Is” (“to be”), come previsto, è la forma verbale più usata, in terza persona singolare, a cui si aggiunge il verbo base “to be” con 15 occorrenze o “be” con 73, “being” con 9, “am” con 15, “are” con 74 (‘re ne conta invece 75), “was” con 44, “were” con 18 e “been” con 13, mentre la forma colloquiale “ain’t” appare solo nella canzone dell’episodio “The Faith”. Il verbo “get” conta invece 121 occorrenze totali in tutte le forme in cui appare (ovvero “get”, “getting”, “gets” e “got”): è significativo notare l’assenza del participio passato “gotten” tipico del *present perfect* in inglese americano, ma scarsamente usato in Inghilterra, dove la serie è prodotta. Una menzione speciale va alle forme contratte quali “gonna” (34 occorrenze), “wanna” (2 occorrenze) e “gotta” (3 occorrenze), tipiche della parlata informale. Esse sono da confrontare con le loro versioni standard: “going to” e “want to” ricorrono entrambe 11 volte, mentre “got to” compare soltanto 3 volte. Nonostante ci sia una chiara preferenza per “gonna”, per il resto gli autori preferiscono lo standard “want to” a “wanna”, mentre impiegano “got to” e “gotta” indifferentemente. Inoltre, gode di una menzione speciale il neologismo “imagine”, che occorre ben 17 volte nell’unico episodio (“The Money”), in cui è usato.

#### Pronomi, avverbi e aggettivi

what	200 occorrenze	5° posto
that	186	6°
Like	79 occorrenze come avverbio	14°
all/ y’all	75/ 1	17°
just	69	23°
dude	26 (da solo)	-
man	20 (come intercalare)	-

“What” occorre anche in una frase tormentone di Gumball sia “what the what?”, in alcuni episodi, come in “The Name” o “The Faith”. Tale motto è divenuto così popolare tanto da essere impresso su alcune t-shirt della serie negli Stati Uniti e in Giappone<sup>79</sup>. Interessante notare come “all” (76 occorrenze) in un’occasione esso sia usato come pronome personale (“y’all”) della varietà vernacolare dell’inglese del sud degli Stati Uniti.

<sup>79</sup> Alla voce “Clothing” (Abbigliamento): <http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/Merchandise> (consultato il 10 settembre 2018)

### Termini stranieri

Anche in originale in classifica sono presenti due termini stranieri, lo spagnolo – “lágrimas” (187esima posizione, 3 occorrenze) e il giapponese – “tabete” (sempre alla 195esima posizione, 3 occorrenze).

### Nomi dei personaggi

“Gumball” ricorre 30 volte, “Darwin” 11, “Nicole” 1 volta contro le 15 di “mom” (13, se si considera che nell’episodio “The Name”, Richard si riferisce a se stesso come “Assistant mom” e “Man mom”), “Richard” invece occorre solo 3 volte e soltanto nell’episodio “The Money” mentre “dad” conta 13 occorrenze, “Anais” occorre invece 11 volte. “Watterson” occorre invece 14 volte, contro le 12 della versione italiana, in cui però è usato anche come plurale di parola straniera, e pertanto invariato rispetto alla forma singolare. Il plurale “Wattersons” invece ricorre soltanto 3 volte.

#### - Ordine di rilevanza:

I	462 occorrenze
you	461
what	200
dude	26
remote	21
man/guys/ buddy/bro	30 (tono amichevole o intercalare) /16/ 5/ 1
exactly	14
to eat	10
Butt/toilet/buttocks	5/5/2
gosh	8
‘cuz	3

“I”, “you” e “what” sono i termini più usati e ai primi tre posti in classifica per rilevanza. Occorre porre attenzione ai termini colloquiali per riferirsi ai propri amici, come “dude”, guys o “buddy”. Il termine “remote” (“telecomando”) ricorre soltanto nell’omonimo episodio. Per quanto riguarda termini informali, nella lista è presente “cuz”, una popolare abbreviazione

della congiunzione “because”, usata solo in due episodi (“The Pact” e “The Faith”) dell’ultima stagione. Interessante notare anche le otto ricorrenze dell’eufemismo “gosh”, accompagnato da altri termini: “gosh-darn”, “thank Gosh” o “oh my gosh”. Mentre “exactly”, avverbio usato per affermare di essere d’accordo con qualcuno, occorre 14 volte in inglese, ed è soggetto più raramente a calchi semantici in italiano: “esatto” occorre 2 volte come calco semantico in *Spirito di Patata* e *Il candidato* e una volta come forma lessicalizzata per tradurre “yes” ne *Il telecomando*, mentre “esattamente” occorre 3 volte, come calco, negli episodi *Il virus*, *Rockoween* e *Famiglie al verde*. Come nell’adattamento italiano, anche qui il verbo “to eat” è una parola chiave nella vita dei Watterson, come anche il sostantivo “food” (13 occorrenze, ma non presente nella classifica “per rilevanza”): non solo nell’episodio “The Bumpkin” c’è una riflessione sul mangiare salutare contro il nutrirsi di cibo spazzatura, ma la famiglia si chiede anche quale sia il piatto tradizionale della festa di Sluzzle Tag (“The Lie”). Infine, ritengo importanti anche i sostantivi “butt”, presente anche nella sua variante “buttocks”, nonché “toilet” (5 occorrenze), in quanto termini che suscitano il riso del pubblico delle scuole elementari che segue la serie.

In conclusione, grazie a questa analisi, si può notare facilmente quanto il repertorio lessicale della serie sia generalmente povero e composto da termini ad alta frequenza e standard, in entrambe le versioni. Nonostante tutto, la versione inglese cerca di offrire un po’ di varietà a livello di registro linguistico, anche se di norma quando c’è una deviazione dal registro standard, essa è verso il basso. Non resta dunque che verificare, oltre al linguaggio povero, la qualità effettiva della traduzione e delle scelte applicate. Pertanto, nel prossimo capitolo si analizzeranno le caratteristiche salienti del mestiere del doppiaggio, nonché del doppiaggese, analizzando le scelte traduttive e gli errori dietro la traduzione dei titoli, nomi, dialoghi e canzoni della serie.

## 4. Lo straordinario doppiaggio di Gumball

In questo capitolo si analizzeranno i titoli di tutti gli episodi mandati in onda finora in Italia, le censure della serie nel mondo, nonché i nove episodi impiegati per la costruzione del corpus trattato nel capitolo precedente. Per rendere questo lavoro facilmente accessibile, le scelte traduttive dei titoli e le censure internazionali saranno divise per tema. Per quanto riguarda l'analisi dei dialoghi, saranno riportati degli estratti da vari episodi, divisi per categoria traduttiva, ove ogni battuta in originale sarà seguita dalla sua traduzione italiana.

### 4.1 Sincronia, riferimenti e umorismo

#### 4.1.1 Sincronia linguistica

In primo luogo, introdurrò le diverse tipologie di sincronia applicate in *Gumball*. In quanto serie animata per ragazzi, *Gumball* è doppiata in varie lingue e in vari paesi (salvo eccezioni come in Grecia o in Corea del Sud, dove va in onda in inglese e sottotitolato nella lingua locale) proprio per essere accessibile anche a un pubblico di bambini in età prescolare, ma anche per evitare, a mio avviso, di far perdere tempo con sottotitoli, che distoglierebbero l'attenzione dall'aspetto visivo e di conseguenza anche da molte gag<sup>80</sup>. Tuttavia, nel vedere la serie mi sono accorta quanto il doppiaggio di *Gumball*, benché a prima vista apparentemente efficace e perfetto, in realtà non fosse esente da imperfezioni. Nonostante ciò, la versione italiana della serie riscuote un buon successo, dovuto a vari fattori, definibili secondo il linguista e studioso di doppiaggio ungherese István Fodor (1976) relativi alla sincronia. Questi fattori sincronici devono essere rispettati sempre e comunque, sia che il personaggio sia in campo che fuori campo. Innanzitutto, la sincronia fonetica, riferita al labiale e ai suoni emessi dai personaggi, è rispettata e in un caso, consciamente distrutta dagli stessi autori. Per quanto riguarda la fedeltà all'originale, essa è presente nel cast di doppiatori scelti, con un timbro vocale piuttosto fedele agli originali, e quindi esiste sincronia per quanto riguarda i personaggi, tanto che anche nella versione italiana, sebbene con un subentro leggermente in ritardo rispetto all'originale, i primi doppiatori di Gumball e Darwin sono sostituiti una volta che hanno raggiunto la pubertà, di modo da non sembrare degli adulti intrappolati nel corpo di bambini, come peraltro succede in una scena dell'episodio "Cambio di voce". Tuttavia, la nuova voce di Darwin è quella di una donna, Maura Cenciarelli, scelta proprio per evitare bruschi cambiamenti dovuti alla pubertà

---

<sup>80</sup> I principali aspetti negativi dei sottotitoli, oltre, come detto, a essere fonte di distrazione dalla scena, sono nel fatto che "inquinano" la fotografia del film e che possono essere difficili da seguire durante i dialoghi veloci. Fonte: <https://www.altrifilm.it/blog/doppiaggio-o-sottotitoli-per-un-film-straniero> (consultato il 12 settembre 2018) Inoltre, vorrei porre l'attenzione su un fatto che mi ha colpito, ma di cui non riesco a trovare la fonte- nel guardare un programma o film sottotitolato, ci si accorge solo del 30% di ciò che avviene sullo schermo.

maschile, che farebbero perdere il candore e la purezza che caratterizzano Darwin. I pochi casi di infedeltà sono rappresentati da alcuni personaggi con un marcato accento inglese, come il piccolo Billy Parham, che nonostante ciò, conserva la sua caratterizzazione snob e capricciosa. Al contempo, i creatori della serie sono consapevoli del medium che usano, e nell'episodio "Famiglie al verde", il mondo dei Watterson inizia a crollare, e quando il budget inizia a mancare, la bocca di Anais e le parole che dice non sono in sincrono, proprio per l'implicita mancanza di fondi per creare l'animazione necessaria. L'ultimo elemento del trittico è invece la sincronia contenutistica, ovvero il connubio e la congruenza tra il testo e la trama della nuova versione rispetto all'originale. Questa sincronia è rispettata del tutto in Italia nel corso delle prime due stagioni, le uniche a essere trasmesse senza censura alcuna, anche se talvolta i dialoghi sono stati cambiati per evitare reazioni confuse negli spettatori causate da riferimenti culturo-specifici di natura non comprensibile o oscura. Al contempo, però *Gumball* abbraccia più che altro aspetti comuni al mondo occidentale, complice il fatto che sia stato ideato e animato in Europa: gli elementi di cui la serie si prende gioco sono spesso parte della cultura pop, come i videogiochi (il *Gamechild*, versione "made in Chinor" del *Gameboy*), i cartoni brasiliani di scarsa qualità nati come imitazione di successi della *Pixar*, le serie giapponesi di culto (come *Dragonball*, citato esplicitamente in un episodio dove Gumball diventa Super Sayan), le saghe cinematografiche di successo (*Harry Potter* e *Hunger Games*) nonché i social media come *Elmore Stream* (ovvero *Youtube*) o *Elmore Plus* (ovvero *Facebook*). L'attaccamento alla realtà contemporanea lega *Gumball* a un periodo storico definito, in modo da essere il più verosimile possibile: come osserva Palencia Villa (2004:10) la verosimiglianza è sempre stata una caratteristica della narrazione audiovisiva, conosciuta per le sue generalizzazioni e i suoi stereotipi. Sebbene Gumball e famiglia siano degli animali parlanti, sono esseri antropomorfi a ogni effetto e rappresentano una gamma di caratteri, culturale e arbitraria, delle realtà possibili. È facile identificarsi con i loro caratteri e con le loro abitudini, tipiche a molti umani in molte parti del mondo: cenare insieme dopo una lunga giornata, tentare di cercare parcheggio, andare a scuola. Eppure, il loro mondo è verosimile dato che, per quanto le esperienze dei Watterson possano essere condivisibili, sono pur sempre degli animali parlanti calati in un mondo fittizio. Tuttavia, in virtù della sospensione dell'incredulità agli spettatori (bambini) risulta naturale assistere a scene assurde dove gatti parlano con banane, hotdog, o episodi che trattano il rapporto di coppia tra un palloncino e un cactus. La sincronia contenutistica va quindi a braccetto con quella ideologica, e il doppiaggio italiano, pur con i suoi problemi, riesce a trasmettere la follia tipica di Elmore e dei suoi abitanti.

Per quanto riguarda la sincronia ideologica, un aspetto da considerare è sicuramente quello dei nomi, che possono cambiare per motivi di sensibilità o conoscenze culturali. In questo caso, *Gumball* non ne è direttamente coinvolta come serie, poiché i nomi dei personaggi di solito sono dei nomi propri

comuni e non sono basati su giochi di parole e non si riferiscono, nemmeno per sbaglio, a personaggi controversi. Non c'è stato quindi bisogno di attuare nessun cambio drastico, come invece è successo in Italia nel 2016 alla Disney, che ha dovuto cambiare il nome della principessa polinesiana Moana (involontario riferimento alla pornostar Moana Pozzi) in Vaiana, intitolando quindi il film *Oceania*.

#### **4.1.2 I riferimenti e il doppiaggio**

Se gli elementi sincronici devono essere sempre e comunque rispettati, la presenza dei riferimenti culturali in un testo d'arrivo è un argomento invece piuttosto soggettivo, e non sempre è possibile rispettarli per intero. Antonini (2009)<sup>81</sup> denota tre sottogruppi relativi a vari tipi di riferimenti, siano essi riferimenti culturali, specifici della lingua oppure perdite linguistico-culturali, a cui la sincronia contenutistica è strettamente collegata insieme alla loro percezione da parte del pubblico d'arrivo. Per quanto riguarda i riferimenti culturali, si può osservare come a tal proposito in *Gumball* appare tutto ciò che è tipico della cultura statunitense: i cibi che appaiono più spesso sono patatine fritte, pizza, polpette, ovvero cibi tipici occidentali, appare anche la scuola dei protagonisti, nonché varie festività (sia esistenti che fittizie), nonché riferimenti a cibo e a sport. Tali elementi saranno analizzati nel dettaglio nel capitolo 4.2. Per ciò che concerne la seconda categoria, i gesti tipici, come le “virgolette” con le dita, tipiche degli anglosassoni come il “viva” nelle foto, tipico dei nipponici, appaiono in vari episodi e pertanto è impossibile rimuoverle, anzi, entrano a pieno diritto nella cultura di arrivo. Per quanto riguarda le allusioni visive, esse si riferiscono, come già affrontato nel sotto-capitolo precedente, ad opere molto famose, mentre per ciò che concerne le allusioni verbali, alcune sono però state eliminate per il pubblico italiano, mentre le canzoni sono state spesso adattate, tranne in rari casi, come si vedrà in modo approfondito nel capitolo 4.6.

#### **4.1.3 I contenuti umoristici**

Possedendo dunque le basi fondamentali per un lavoro di analisi di un doppiaggio, ovvero i tipi di sincronia, ai quali sono strettamente subordinati i vari riferimenti e la loro trasmissione nella cultura d'arrivo, è possibile concentrarsi sull'analisi dei contenuti umoristici, ovvero i riferimenti culturali più importanti in *Gumball*. Infatti, uno dei motivi principali che mi ha spinto a scrivere questa tesi riguarda la mia curiosità nel dimostrare e verificare quanto dell'umorismo originale sia stato mantenuto in lingua d'arrivo: se è vero che *Gumball* conserva la sua natura comica, è opportuno dimostrare come tali aspetti umoristici siano adattati. L'aspetto umoristico affonda le sue radici nel tritico dei riferimenti citati poc'anzi, e va analizzato come approfondimento di questi. In primo luogo,

---

<sup>81</sup> Antonini R. (2009), “The perception of dubbed cultural references in Italy” in *inTRAlinea Vol.11*

è opportuno ricordare l'inviolabilità dell'immagine: le scene infatti non possono essere ridisegnate solo per rievocare una situazione di familiarità nel pubblico di arrivo. Questo concetto espresso da Whitman-Linsen nel 1992 indica che la traduzione audiovisiva è sempre un tipo di traduzione subordinata, dove parole e suoni si adeguano alle immagini. In secondo luogo, l'umorismo è un fattore chiave in *Gumball*. Si tratta però dell'elemento più difficile da tradurre, poiché è strettamente legato alle radici più idiosincratiche della società (Bravo Gonzalo, 2002a: 202). Pertanto, si auspica che il traduttore di opere audiovisive posseda sia conoscenze bilingue che biculturali (Castro Roig, 2002: 180-181): in alcuni casi, bisogna spostare l'attenzione dal mondo culturale di partenza a quello di arrivo. Hernández Bartolomé e Mendiluce Cabrera dimostrano che la traduzione umoristica in questo campo è dunque possibile, basta riferirsi a modelli di traduzione funzionale e distaccarsi da quelli tradizionali considerati fin troppo letterale. Pertanto, i concetti chiave da prendere in considerazione sono la Skopostheorie di Vermeer (1984), il cui nucleo si fonda sullo scopo dell'atto traduttivo:

La coerenza del traduttore rispetto al suo progetto [...] e solo relativamente a questa coerenza può essere utilizzato il concetto di "fedeltà": non più all'originale ma al progetto.<sup>82</sup> (Salmon 2003:118)

e la naturalizzazione di Lawrence Venuti<sup>83</sup> (1995), il tutto considerando però che il travaso sarà possibile a patto che si mantenga la comicità presente nel testo d'origine, curandosi di suscitare la stessa reazione del pubblico d'origine nel pubblico di arrivo, anche a costo di cambiare le parole.

L'animazione non è, come comunemente ed erroneamente si crede, un genere (basti pensare alle differenze tra serie TV come *Peppa Pig* e *La casa di Topolino*, con temi educativi e adatti unicamente a un pubblico prescolare, e serie TV quali *Bojack Horseman* e *American Dad*, dove si trattano temi tipici del mondo degli adulti, come la depressione oppure la violenza estrema), ma una tecnica. *Gumball*, come molte serie statunitensi recenti (animate e con persone in carne ed ossa), appartiene a un genere prevalentemente, in questo caso la commedia, ma contiene anche caratteristiche tipiche ad altri generi<sup>84</sup>, offrendo quindi una svariata gamma di scenari e trame. Tuttavia, il mondo dell'animazione, in qualsiasi salsa esso sia declinato, è un mondo che ha in comune caratteristiche difficilmente riscontrabili nel mondo reale, a partire ad esempio dal design dei personaggi o dalle trame degli episodi. Siccome si tratta di un mondo disegnato, i personaggi senza una voce sono limitati e solo il copione può fornire loro una nuova voce. Come nella vita reale e nei telefilm, anche i personaggi dei cartoni mostrano nei loro dialoghi caratteristiche proprie dell'oralità: guardando un

---

<sup>82</sup> Salmon L. (2003), *Teoria della traduzione. Storia, scienza, professione*, p. 118, Vallardi, Milano

<sup>83</sup> Traduzione addomesticante vs. traduzione straniante

<sup>84</sup> [http://www.intralea.org/specials/article/walk\\_and\\_talk\\_in\\_italian\\_dubbing\\_cool\\_politics](http://www.intralea.org/specials/article/walk_and_talk_in_italian_dubbing_cool_politics) (consultato il 12 settembre 2018)

qualsiasi episodio di *Gumball* si può notare quanto le discussioni tra personaggi, benché contornate di un forte surrealismo, siano naturali. I personaggi talvolta si parlano sopra, o si interrompono, iniziano le frasi con interiezioni fatiche<sup>85</sup> (“uh”, “mmm” e “ah”) e il lessico usato è in genere molto semplice e informale. Inoltre, le loro relazioni gerarchiche sono ben definite, e, anzi, ne risultano migliorate nel doppiaggio italiano, in cui il pronome “you” può essere tradotto sia con “lei” che “tu”. “You” è tradotto con “lei” ogni qualvolta i giovani protagonisti si rivolgono ai loro superiori, ovvero quasi sempre gli insegnanti. Quest’ultimi, vista la differenza di età, si rivolgono ai loro alunni con il “tu” o per cognome, nel caso la situazione si facesse minacciosa. Per quanto riguarda il rispetto del contenuto, il cartone fa spesso satira, in particolare nelle ultime stagioni, di avvenimenti del mondo reale, soprattutto relativi alla cultura pop, anche se talvolta non mancano riferimenti alla politica o ad alcune categorie umane (ad esempio, gli studenti di arte): le battute con sfondo satirico o parodistico devono essere mantenute, senza omissioni o edulcorazioni. Fortunatamente, quando si tratta di adattare un qualsivoglia prodotto, l’ironia non crea molti problemi traduttivi (Chiaro: 2010), il che è un bene, dato che essa è un elemento di importanza vitale. L’ambiguità dell’ironia risiede nella sua vaghezza e nella maniera in cui sovverte massime e valori riconosciuti (Chiaro: 2016). Non sempre però tale velo ironico è trasmesso in lingua d’arrivo, specie nel caso in cui una battuta mette alla berlina uno stereotipo ben radicato nella cultura di partenza: per tale motivo, nell’episodio *Il Virus*, è rimossa una frecciatina rivolta agli studenti d’arte, visti come puzzolenti e poco inclini a lavarsi. Tale rimozione è stata effettuata perché in Italia, l’arte è invece sinonimo di eleganza (Belle Arti e Rinascimento) e lo stereotipo dell’artista *nerd* e puzzone<sup>86</sup> non è radicato, e, pertanto, sarebbe da spiegare, rendendo la battuta in questione forzata. La battuta in italiano quindi è svuotata di qualsiasi connotazione ironica, anche se le motivazioni dietro a questa rimozione sono giustificate culturalmente. Tuttavia, come già ampiamente rimarcato, *Gumball* nonostante sia seguita anche da adolescenti e giovani adulti, resta sempre comunque una serie per bambini, e, in quanto tale, non sono presenti parole blasfeme e nonostante le azioni dei personaggi siano spesso estreme, e talvolta violente, imitabili o cariche di contenuto allusivo, esse sono di rado censurate pesantemente, almeno in Italia. È inevitabile che ci siano riferimenti più maturi in una serie animata per ragazzini: tuttavia, il mondo di *Gumball*, per quanto tragici possano essere gli eventi che vi accadono, è pur sempre un universo parallelo comico, dove le imprese della vita quotidiana sono ingigantite ed esagerate, grazie anche all’uso della comicità che distorce ogni aspetto di ciò che circonda i personaggi<sup>87</sup>. Uno degli

---

<sup>85</sup> Tuttavia, esse sono state in gran parte omesse nella redazione dei copioni in italiano, proprio perché non rappresentano parole vere e proprie e pertanto sono state escluse dall’analisi anche nella versione inglese.

<sup>86</sup> “Dirty Student” Fonte: <https://mymodernmet.com/the-16-different-types-of-art/> (consultato il 30 novembre 2018)

<sup>87</sup> Sragow nel 2000 ha usato parole simili: «construye un universo paralelo que refleja e intensifica la vida cotidiana a la vez que distorsiona con comicidad todo lo que la rodea» riferendosi al film *Galline in fuga*, ma, che sono facilmente ascrivibili a qualsiasi prodotto animato.

esempi più lampanti è l'episodio *Il parcheggio*, dove la famiglia si reca per una normale spesa al centro commerciale e fatica a posteggiare: nonostante la trama terra-terra, l'episodio è costellato di gag surreali e di momenti assurdi che rendono epica una realtà piuttosto scontata. La vita dei Watterson è simile a quella di molte famiglie occidentali, in particolare anglosassoni, e pertanto, occorre focalizzarsi sugli aspetti culturali per trovare riferimenti al mondo anglosassone in generale, ma anche, tra i contrasti tra Stati Uniti e Regno Unito: come visto nel secondo capitolo, alcuni elementi tipici della cultura britannica appaiono involontariamente in un'ambientazione statunitense.

Passando da una lingua all'altra, bisogna focalizzarsi su ciò che si perde o si mantiene nel passaggio interlinguistico: giochi di parole, frasi fatte, colloquialismi, dialetti e slang e infine rime. Il tipo di umorismo può essere facilmente modificato per ricorrere ai gusti del pubblico di arrivo, mentre i dialetti e gli slang di una lingua possono essere sostituiti con una controparte italiana quale il sardo o il veneto (come avviene ne *I Simpson*) o bellamente ignorati nel caso non fossero viste come scelte sensate o d'immediata comprensione. In alcuni casi, certi dialoghi presenti nell'originale possono perdere totalmente la loro connotazione umoristica in lingua d'arrivo (per l'incapacità o l'impossibilità dei traduttori di ricorrere ad "acrobazie verbali"<sup>88</sup>), quanto dialoghi originali senza connotazioni umoristiche possono diventare tali una volta tradotti (compensazione umoristica). Dunque: come sono stati tradotti gli episodi? Quanti dialoghi hanno la stessa carica umoristica della versione inglese, mentre quanti altri dialoghi smorzano l'effetto dell'originale o, al contrario, inseriscono elementi del tutto assenti?

Per rispondere a queste domande si analizzeranno prima i titoli e le censure più significativi presenti nella serie, e, in seguito i dialoghi dei nove episodi contenuti nel corpus del terzo capitolo ("The Remote" - *Il telecomando*, "The Bumpkin"- *Spirito di patata*, "The Virus"- *Il Virus*, "The Name"- *Zac*, "The Lie"- *Rockoween*, "The Money" – *Famiglie al verde*, "The Faith" – *Musica a Colori*, "The Candidate"- *Il candidato* e "The Pact" – *La confessione*), nonché alcuni dialoghi degni di nota tratti da altri episodi, suddivisi per categoria e particolarità traduttive.

#### **4.2 Nomi di personaggi e oggetti**

I nomi dei personaggi in *Gumball* seguono la regola della sincronia contenutistica. L'esempio più famoso è quello di Nocciolina (Penny in originale). In Italia, il nome del personaggio era inizialmente Nocciolina, proprio per il fatto che fosse un'arachide. Tuttavia, gli adattatori non avrebbero mai potuto immaginare un cambio drastico del design del personaggio, e quindi, dopo la terza stagione si sono trovati impreparati, alternando il nome italiano Nocciolina (ne *Il disastro*) all'originale Penny

---

<sup>88</sup> Chiaro (2016) vedi nota 84

(ne *Le confessioni*). Un discorso simile vale per Palloncino (Alan in originale) e Nuvola (Masami in originale), i cui nomi italiani si basano semplicemente sul fatto che siano determinati oggetti antropomorfi. Tuttavia, l'adattamento italiano è scostante per entrambi, che negli episodi più recenti mantengono i loro nomi in inglese, specialmente Nuvola, mentre Palloncino si chiama Alan ad esempio nell'episodio della quinta stagione *Alan il malvagio*, mentre in *Musica a colori*, un episodio della sesta, ritorna ad essere Palloncino. Nel caso il nome di un personaggio di *Gumball* omaggi una persona famosa, il riferimento in questione o è ovvio a ogni latitudine (nel caso di Darwin) o è relativo a una determinata cultura e pertanto sconosciuto ai più (nel caso di Chris Morris, criceto omonimo di un comico inglese).

Per quanto riguarda i riferimenti culturali citati da Antonini (2009), è opportuno considerare come sono stati tradotti i riferimenti al cibo, alla scuola, alle valute, ai libri, ai film e ai vip. In primo luogo, il fastfood *Joyful Burger* mantiene questo nome anche in italiano, per via dell'esistenza di *McDonald*, *Subway* e *Burger King* anche sul nostro territorio. Al contempo, la scuola media di Elmore è riferita secondo il sistema italiano, ovvero scuola media anziché Junior High, e Gumball e Darwin sono in seconda media anziché al "settimo anno" (Seventh grade). I dollari restano tali e le uniche festività nominate sono Halloween, San Valentino e Natale, nonché la fittizia Rockoween. Quest'ultima, nonostante il nome dal sapore anglosassone, in inglese si chiama "Sluzzle Tag". I nomi dei libri sono tradotti: l'esempio più lampante è "The little platypus who took the wrong bus" (tradotto come *L'ornitorinco e l'autobus sbagliato*), un libro fittizio che fa capolino in alcuni episodi, come anche i nomi dei film ("The Screaming" diventa *Il grande urlo* e "How to ratatwang your panda" diventa *Le avventure del tuo panda*). Per quanto riguarda i VIP, tra i vari personaggi, appare un criceto chiamato Chris Morris, il cui nome resta invariato anche per il pubblico italiano che ignora l'omaggio-citazione all'omonimo comico britannico. I casi più interessanti dal punto di vista culturale sono relativi a due sport: il *dodgeball* e il *paintball*. Per ciò che concerne l'uso del termine *dodgeball*, sempre nell'episodio *La tabella*. Darwin infatti si mette a tormentare Gumball colpendolo ripetutamente con una palla. A questo proposito, vorrei porre l'attenzione su come *dodgeball* sia un anglicismo diffusosi in tutto il mondo<sup>89</sup>, ma non è sempre stato così: il termine è usato nel doppiaggio di un episodio di *Gumball* del 2012, ma, nove anni prima, nel 2003 in un episodio dell'anime *Hamtaro*, il *dodgeball* (in originale "dodgeboru") è tradotto sia con "gioco con la palla" che con "palla prigioniera", che però è un'ipertraduzione, trattandosi del gioco che ha ispirato la nascita del *dodgeball*. Sempre a proposito di sport, nel suddetto episodio di *Gumball*, Nicole sfida la sua famiglia

---

<sup>89</sup> "Palla prigioniera è un gioco di squadra da svolgere in palestra o all'aperto. Da essa è derivato il famoso gioco americano del Dodgeball che non è altro che una ripresa di palla prigioniera con qualche piccola variazione." <http://www.regoledegliogoco.com/giochi-per-bambini/palla-prigioniera/> (consultato il 3 settembre 2018)

a *paintball*, sport creato negli Stati Uniti nel 1981 e che tra le regole vede i partecipanti indossare una maschera e dei vestiti stile militare. Il nome dello sport è lasciato invariato nella versione italiana, data la mancanza di un termine complementare nella nostra lingua. Pur essendo un termine assente in italiano, in questo caso si tratta di un transfer positivo, dato che il *paintball* è introdotto al pubblico con le sue regole e vestiti tipici e quindi aumenta la frequenza di elementi che erano già presenti nel sistema di arrivo, ovvero riesce a introdurre una nuova disciplina sportiva agli spettatori.

### **4.3 Confronto titoli originali e tradotti**

Prima di iniziare il confronto vero e proprio, tuttavia, è opportuno notare quanto i titoli inglesi inizino tutti con l'articolo "The" seguito da un sostantivo, ad eccezione di "Christmas" e "Halloween". Tuttavia, in questi casi, nel tradurre una serie da una lingua di partenza a una lingua di arrivo, il gioco insito ai titoli originali viene spesso ignorato anche se traducibile oppure si perde per motivi puramente linguistici o ortografici nella lingua d'arrivo. È inoltre interessante notare quanto fino all'inizio della quarta stagione, è stata applicata una traduzione cosmetica, ovvero il paratesto, rappresentato dal titolo dell'episodio, appare tradotto sullo schermo e pertanto l'introduzione è muta. Negli episodi più recenti, invece, si è mantenuto il titolo originale sullo schermo, mentre Gumball enuncia ad alta voce il titolo italiano.

#### **4.3.1 Traduzione letterale**

Prima stagione: *Il DVD, Il debito, Il vestito, Il disegno, Il più pigro, Il fantasma* (traduzione corretta del titolo "The Ghost"), *Il mistero, Lo scherzo, La festa, Il rimborso, Il robot, Il picnic, Il calzino, Il genio, La bacchetta magica, Il club, L'elmetto.*

Seconda stagione: *Il telecomando, Il gigante, I cavalieri, Il fiore, Il cellulare, Le scuse, Il virus, Il pony, L'eroe, Il sogno, La spalla, La foto, Lo stereo, I maglioni, Internet, Il piano, Il finale.*

Terza stagione: *L'allenatore, La vacanza, Il vuoto, Il capo, La legge, L'allergia, La password, Il guscio, Fratelli, Il santo, L'oracolo, La sicurezza.*

Quarta stagione: *La gang, Gli altri, L'assegno, La peste, Il parcheggio, Il fumetto, Il romantico, I caricamenti, L'abbraccio, La cattiva, Il traditore, Le origini, La fidanzata, Il consiglio, Il segnale, Il parassita, Il nido, L'autobus, La notte, Le incomprensioni, Il detective, Il disastro.*

Quinta stagione: *La noia, Le scelte, Il test, La patata, Il vaso, I voti, La dieta, Lo stregone, La stramba, La rapina, Cantando, Il migliore, Il peggiore, I petali, La fila, I pupazzi.*

Sesta stagione: *La gabbia, L'imbarazzo, Il candidato, Il cattivo odore, I genitori, La pozione.*

### 4.3.2 Ipertraduzione

Prima e seconda stagione: alcuni esempi a mio avviso interessanti nella loro banalità o nel loro essere collocazioni conosciute sono *Il terzo amico del cuore*, *La fine del mondo* *La festa di Halloween*, *Il tesoro nascosto*, *Le parole fanno male*, *Casa dolce Casa*.

Terza stagione: *Il film dell'orrore* invece è una banalizzazione del titolo “The Spoiler”, termine che ha preso piede anche in Italia soprattutto tra i fan delle serie tv, che sono soliti evitare rivelazioni di trama per non rovinarsi la sorpresa.

### 4.3.3 Edulcorazioni

Quinta stagione: *La nuova app* è una traduzione banalizzante di “The Slide”. Tuttavia, è al contempo una traduzione azzeccata e d’impatto, dato che in italiano manca un termine semplice per descrivere lo scorrere il pollice sullo schermo del telefono. Inoltre, l’episodio parla di un’app di incontri utilizzata da Rocky, un giovane adulto. Eliminando il riferimento nel titolo alla funzione della app, i ragazzini italiani vedono lo scorrere del pollice sullo schermo per rifiutare una possibile relazione come un’azione surreale dalle conseguenze altrettanto improbabili, e non come una funzione realmente integrata in app quali Tinder. Un caso simile accade nella traduzione di “The Catfish”, titolo collegato a un famoso programma di MTV (*Catfish: false identità*) in cui dei giovani intrecciano relazioni amichevoli o d’amore con gente sospetta, e il cui titolo è un neologismo che a sua volta era originariamente il titolo di un docu-film del 2010. Per motivi di target, il titolo italiano è stato tradotto semplicemente come *False identità*, che è ironicamente il sottotitolo del programma di MTV. Nella versione originale, tuttavia, il termine “catfish” è usato con un’accezione estremamente ironica e veritiera, dato che Gumball e Darwin sono un gatto e un pesce che si fingono l’anziana Muriel per conoscere meglio il loro nonno acquisito Louie. Ovviamente, come in ogni frode di *Catfish* che si rispetti, la verità verrà a galla.

Sesta stagione: *Love Story* è un’inevitabile banalizzazione di “The Shippening” (crasi delle parole “shipping” e “happening”), per rendere più accessibile l’episodio anche ai bambini piccoli che non conoscono il mondo delle fanart e delle fanfiction, spesso non adatte al loro.

### 4.3.4 Episodi con titolo uguale

Prima stagione: l’episodio “The Poltergeist” è stato anch’esso tradotto come *Il fantasma*, creando due episodi così dallo stesso titolo nella stessa stagione.

Sesta stagione: *Il capo* (“The Founder”) è anche la traduzione del titolo di un episodio della terza stagione (“The Boss”).

#### 4.3.5 Spostamento di focus

Seconda stagione: Il titolo “The Fridge” in italiano diventa *La tabella*, spostandosi quindi da un oggetto più grande a uno più piccolo, ovvero la tabella con le stelle appesa sul frigo.

#### 4.3.6 Soppressione di elementi umoristici

Terza stagione: *La tartaruga* è un’ipotraduzione che elimina il senso ironico di “The Puppy”, rivelando l’elemento più delirante della trama: il cucciolo non è altro che di una malefica tartaruga.

Quarta stagione: *La missione* invece è un titolo a mio avviso banalizzante rispetto all’ironico “The Routine”, che rende ancora più esilarante l’avventura fantasy in cui Richard e la sua fida macchina si troveranno coinvolti per acquistare la maionese.

#### 4.3.7 Episodi con titolo alternativo

Prima stagione: *La bambola assassina* è una traduzione di “The Quest”. Il titolo italiano cita l’omonimo film horror del 1988, anche se Daisy è una bambola innocua, e il vero pericolo da affrontare è Tina Rex, che la ruba. Tuttavia, una piccola breve gag mostra una Daisy tarocca che prende fuoco durante il suo balletto. Questo episodio è conosciuto anche come *La bambola di Anais*, nelle messe in onda più recenti in cui è trasmesso con il titolo in inglese e il doppiatore di Gumball che enuncia suddetto titolo in italiano.

Quarta stagione: L’episodio “The Sale” ha due titoli: *In vendita* (nelle trasmissioni televisive) e *La vendita* (nella guida tv di Sky e nella *BoingApp* dove l’episodio ha il titolo in inglese sullo schermo).

Quinta stagione: L’episodio “The Petals” è conosciuto sia come *La bellezza appassisce* o, talvolta, con il suo titolo tradotto letteralmente *I petali*, riportato anche nella guida di Sky.

#### 4.3.8 Traduzione del paratesto- titolo con una grafica differente:



4.1 Titolo con diverso stile grafico

Quarta stagione: Il titolo *In vendita* appare sullo schermo circondato da un ovale giallo, e il font utilizzato è diverso, come anche il colore utilizzato per le lettere, ovvero un blu chiaro. Da osservare inoltre come IN sia scritto sopra VENDITA, quando negli altri titoli le parole sono tutte scritte sullo stesso piano. Questo accorgimento grafico è un unicum nella versione italiana e non è presente in originale.

#### 4.3.9 Titoli adattati alla realtà italiana

Com'è prevedibile, si tratta di una scelta traduttiva poco usata, perché porterebbe *Gumball* troppo verso lo spettatore italiano. Tuttavia, nei pochissimi casi in cui è stata impiegata, trovo sia stata azzeccata, soprattutto poiché oculata e transcreativa, basata su giochi di parole che favoriscono l'adattamento interculturale in maniera divertente<sup>90</sup>.

Terza stagione: “The Fraud”, in cui si scopre che il Preside Brown è un impostore con un finto diploma di laurea (dipinto su un muro del suo ufficio), è tradotto come *110 e frode*.

Quinta stagione: “The News” diventa *Sguiscia la notizia*, chiaro omaggio a *Striscia la notizia*.

#### 4.4 Scene censurate negli episodi

Di seguito, elencherò una breve lista con i casi più interessanti riguardanti i tagli e le censure di *Gumball* attorno al mondo. L'elenco riporta le censure più significative, raggruppate per temi, indicando anche i paesi dove il taglio è stato effettuato.

##### 4.4.1 Baci e fidanzamenti

Tali censure sono comuni negli episodi andati in onda nel Maghreb e nel Medio-oriente. Le scene eliminate spesso riguardano baci che due personaggi di sesso opposto non sposati si scambiano, oppure allusioni a potenziali fidanzamenti. Questo perché la sacra sharia islamica non permette relazioni tra ragazzo e ragazza, dirette o indirette, e volte al piacere sessuale, alla corruzione o al peccato, prima del matrimonio. Anche i fidanzati non possono provare piacere, nemmeno se tale piacere riguarda una semplice stretta di mano o parole romantiche<sup>91</sup>.

Prima stagione: nell'episodio *La fine del mondo* è stata eliminata la scena in cui Gumball chiede a Nocciolina di baciarlo, come anche la scena del loro finto matrimonio, mentre ne *Il robot* è stata tagliata la scena in cui Nocciolina bacia Robot.

---

<sup>90</sup> <https://www.capitatradinginterpreting.it/transcreazione-detta-anche-traduzione-dei-contenuti-coinvolgenti/> (consultato il 12/8/2018)

<sup>91</sup> <http://www.islamquest.net/it/archive/question/fa1110> (consultato il 15 ottobre 2018)

Seconda stagione: nell'episodio di Halloween, è stato eliminato il bacio a sorpresa che Darwin dà a Carrie. Questa scena è assente anche nel doppiaggio turco. Ne *Il teschio e le bugie*, invece, Darwin chiede a Clayton se ha una sorella, anziché una fidanzata.

#### 4.4.2 Armi

Negli Stati Uniti d'America, per via del porto d'armi previsto dal Secondo Emendamento e per la pericolosità del *taser*<sup>92</sup>, sono stati effettuati i seguenti tagli:

Seconda stagione: ne *Il teschio e le bugie*, è stata tagliata la scena in cui Gumball, Darwin e Clayton indossano un collare che dà loro la scossa elettrica ogni qualvolta dicano una bugia. Questa scena è stata censurata anche in Asia.

Quarta Stagione: nell'episodio *La gang* mandato in onda su Cartoon Network è assente la scena finale dove lo Sceriffo Ciambella paralizza Marvin con il taser.

#### 4.4.3 Allusioni omosessuali

Le scene omosessuali nel cartone sono di due tipi: in un caso, l'omosessualità è trattata seriamente, nell'altro caso, è trattata come materiale da gag, senza che i personaggi coinvolti lo siano effettivamente. Le scene con allusioni di tal genere, esplicite o implicite che siano, sono state rimosse specialmente in luoghi a forte componente cattolica, come la Polonia o l'America Latina.

Nel caso dell'omosessualità vera e propria:

Terza stagione: nell'episodio *Le comparse*, è stato rimosso lo spezzone con i due uccelli neri in cui il corteggiamento continua anche dopo che il corteggiatore ha appreso che l'altro era un maschio come lui. (America Latina)

Quarta stagione: nell'episodio *Cos'è l'amore?* è stato eliminato un segmento in cui si scopre che i due personaggi protagonisti, di sesso opposto, sono entrambi omosessuali. (Polonia)

Nel caso dell'omosessualità come gag:

Quarta stagione: Nell'episodio *Le incomprensioni*, è stata tagliata una scena in cui Gumball bacia in bocca un altro maschio, la pannocchia Jeff (Maghreb e Medio Oriente).

---

<sup>92</sup> <https://www.truenumbers.it/taser-sperimentazione-in-italia/> (consultato il 15 ottobre 2018)

#### 4.4.4 Edulcorazioni

Queste censure appaiono in vari paesi e riguardano vari argomenti considerati controversi specialmente per i più piccoli, tra cui le parole mediamente volgari.

Seconda stagione: nell'episodio *Salviamo il Natale* è stata tagliata la scena in cui Nicole rivela ai suoi figli che Babbo Natale non esiste. (Regno Unito e Irlanda). Tagliare tale scena a mio avviso è sbagliato, perché è un classico di molti cartoni occidentali avere un personaggio più malizioso che rovina la festività agli altri dicendo che secondo lui Babbo Natale non esiste, salvo essere poi puntualmente smentito. Inoltre, eliminando questo passaggio, si compromette la comprensione dell'episodio, in cui si scopre che in realtà Nicole aveva sempre inviato le sue letterine al Polo Sud.

Quinta stagione: nell'episodio *Il videogioco*, i paratesti sono stati modificati di modo che MYBUTT diventasse MYMUTT. (Maghreb e Medio Oriente). Nell'episodio *Lo skate*, è assente il ragazzino povero che in originale dice "criminy", termine vagamente blasfemo<sup>93</sup>. (Polonia, Francia, Italia, Spagna, Portogallo e Germania)

#### 4.4.5 Doppi-sensi

Alcune scene contengono riferimenti maliziosi che soltanto i genitori o gli spettatori più grandi riescono a cogliere. Tali riferimenti sono ironici e volti a far ridere il pubblico, ma hanno anche un'ironica e velata componente erotica.

Terza stagione: nell'episodio *Il guscio* è presente una famigerata scena in cui Gumball capita a casa di Banana Joe e lo scopre intento a vedere un video al pc in cui un'arancia è aperta in due, con tanto di fazzoletti accanto a sé. (Australia, Nuova Zelanda, Asia, Filippine e alcune repliche in Polonia).

#### 4.4.6 Atti di violenza facilmente emulabili

Nella gran parte dei paesi ricchi occidentali, il problema è quello che i bambini emulino i propri eroi cacciarsi in situazioni pericolose: basti pensare ai bambini lasciati acriticamente di fronte alla tv, senza nessuna possibilità di discussione con i genitori. Nei casi più estremi, è successo che alcuni

---

<sup>93</sup> "Termine la cui etimologia è incerta – alcuni dicono venga dall'italiano *crimine*, altri dicono sia una corruzione di *Christ*." <https://en.oxforddictionaries.com/definition/criminy> (consultato il 3 agosto 2018)

genitori hanno trovato il figlio morto dopo essersi lanciato dalla finestra per emulare gli eroi dei cartoni<sup>94</sup>.

Prima stagione: ne *Gli amici prima delle ragazze*, mancano tutte le scene in cui i personaggi saltano giù dalla finestra. Mentre ne *Il mistero* è assente una scena in cui Rocky si spruzza delle sostanze chimiche sulla mano (Asia, Filippine, Australia e Nuova Zelanda).

Quarta stagione: ne *Il parassita* sono state eliminate tutte le istanze in cui si nomina il panino avvelenato, preparato da Gumball per ingannare la nuova amica di Anais, ma addentato per sbaglio dal povero Richard (Asia e Filippine).

Quinta stagione: nell'episodio *Nonno Frankie* è stata eliminata la scena in cui Darwin gioca con i coltelli (Filippine), oltre a quella in cui Darwin attacca Frankie e poi gli infila un oggetto ibrido forchetta-cucchiaio nel naso (Filippine, Polonia, Francia, Italia, Germania, Portogallo e Spagna).

#### **4.4.7 Scene modificate dal punto di vista grafico**

L'episodio *Sguiscia la notizia* è stato mandato inizialmente in onda in America Latina, in Africa ed è stato reso scaricabile nel Regno Unito con una versione diversa di Kip il giornalista. In queste versioni dell'episodio, Kip è una persona in carne ed ossa:



#### *4.2 Kip umano*

Tuttavia, questa versione del personaggio non si è rivelata particolarmente gradita ai creatori della serie, eccezione fatta per Ben Bocquelet e Richard Overall. Pertanto, negli altri Paesi in cui la serie è trasmessa, Kip è diventato un giornale antropomorfo.

---

<sup>94</sup> <http://ricerca.repubblica.it/repubblica/archivio/repubblica/2000/05/06/mai-da-soli-con-pokemon.html> (consultato il 4 agosto 2018)



4.3 Kip giornale antropomorfo

## 4.6 Confronto dialoghi, rime e canzoni originali e tradotti divisi per categorie

### 4.6.1 Confronto dialoghi

Le sezioni a seguire saranno dedicate a scelte traduttive volte a intaccare il contenuto umoristico della serie e pertanto spesso negative o erronee, come non solo i casi di doppiaggese, ma anche le rimozioni e le edulcorazioni, in seguito, invece, saranno trattati elementi creativi e umoristici e come essi sono stati mantenuti nel testo d'arrivo.

#### a. Elementi di doppiaggese nei dialoghi- errori di traduzione e adattamento

Ritengo opportuno iniziare spiegando in modo dettagliato il doppiaggese con le sue mancanze. Non mi concentrerò soltanto sugli errori avvenuti nel passaggio interlinguistico, ma porrò anche particolare attenzione alle contaminazioni dell'inglese sul testo di arrivo, che hanno portato dunque, seppur inconsciamente, all'uso di espressioni tipiche del “doppiaggese” nel prodotto finale.

È noto come molti studiosi di traduzione audiovisiva come Paolinelli e Di Fortunato (2005) e membri dell'Accademia della Crusca, abbiano spesso espresso il loro disappunto nei confronti della qualità del doppiaggio. Tra di loro, vale la pena citare Antonelli, che, pur non essendo il primo a porsi il problema, nel 2007 analizzò a fondo come le produzioni americane (o meglio, è opportuno dire in inglese) abbiano influenzato il parlato degli italiani. Come? Proponendo dei modelli di dialoghi dalla sintassi semplificata e in alcuni punti caratterizzati da interferenze con la lingua di partenza. Si può parlare quindi di una traduzione acritica e passivizzante, troppo attaccata all'originale. Questi errori di traduzione a volte sono estremamente evidenti e quindi facilmente evitabili. Tuttavia, nella maggior parte dei casi sono talmente abusati da essere entrati nella comunicazione quotidiana. È quindi normale che nel contatto tra una lingua di partenza e una di arrivo nasca un ibrido “traduttese”, nel quale è inclusa la sottocategoria del doppiaggese. Esso è basato su una varietà pseudo-colloquiale e spontanea dell'italiano formatasi grazie all'enorme quantità di doppiaggi inaccurati, un vero e proprio “italiese” o “itangliano”.

Per cominciare, il primo segno di “doppiaggese” è riscontrabile nei calchi semantici. Si tratta di parole che hanno subito un transfer negativo non più percepibile come tale, dato che ormai molti di essi sono stati lessicalizzati e sono entrati a far parte dell’italiano. Il caso più evidente è l’uso del verbo realizzare, che normalmente vorrebbe dire “portare a termine qualcosa”, ma che negli ultimi anni è stato usato con l’accezione di “rendersi conto”, tipica dell’inglese e pertanto interferita per la maggior parte dei linguisti, ad eccezione di Klajn (2012:146-147) che reputa tale accezione tanto naturale quanto poco diffusa sia in italiano che in francese. Quest’accezione di “realizzare” si sente in alcuni episodi di *Gumball*, come ad esempio ne *Il traditore* (“The Traitor”):

(1:14- 1:20) Gumball: It was a pair of fingerless gloves because you don’t have fingers. But I just realized you don’t have *hands* either, and yes, that makes me feel even *worse!* / Gumball: Erano guanti senza dita perché tu non hai le dita! Ho appena realizzato che non hai neanche le mani e questo mi fa sentire peggio!

Quest’uso anglicizzato di “realizzare” appare anche nella sinossi ufficiale dell’episodio *La fidanzata*, riportata su vari servizi televisivi e di streaming, quali *Sky* (nella guida tv e nel servizio On Demand) e *Tim Vision*<sup>95</sup>: Jamie vuole un fidanzato, così si mette in testa di stare con Darwin che per paura non reagisce perché spera che la ragazzina realizzi da sola cosa significhi amare.

Nell’elenco di calchi semantici tipici, Sileo (2017) pone l’attenzione su “sono fiero di te” (con il significato di orgoglioso come nell’inglese “I am proud of you”), calco già elencato da Rossi (1999) ed ormai entrato da anni nell’uso di tutti i giorni. In realtà, il nuovo DELI (1999) definisce “fiero” con i significati di “terribile, spaventoso, energico, altero e superbo”, confermando quindi la sua natura di “orgoglioso” come calco lessicale a ogni effetto.

“The Remote” / *Il telecomando*: (10:49-10:51) Nicole: I feel so proud of her, yet really scared at the same time. / Nicole: Sono fiera di lei, ma ne ho paura allo stesso tempo.

“The Triangle”/ *L’assolo*: (2:50- 2:52) Gumball: “Well done, man, I am really proud of you!”  
Darwin: “Are you sure?” Gumball: “Of course!” / Gumball: “Bravo Darwin, sono molto fiero di te!”  
Darwin: “Dici sul serio?” Gumball: “Sicuro!”

È da osservare come nella seconda frase appaia “sicuro”: pur essendo tale parola un calco semantico dall’inglese “sure”, è ormai così familiare da essere impiegata anche come equivalente traduttivo di “of course”. Tuttavia, “fiero” è anche impiegato nell’episodio “The Candidate” / *Il candidato* con il suo significato corretto e non interferito di “energico, superbo”:

---

<sup>95</sup> <https://www.timvision.it/series/50675531-lo-straordinario-mondo-di-gumball/s4/e24-la-fidanzata> (consultato l’11 settembre 2018)

(8:17-8:19) Gumball: “Fine! He said confidently, before green lights reflected in his fierce and furious eyes”/ Gumball: “Bene! Dissi solennemente, mentre la luce tremula rifletteva nei suoi occhi fieri.”

Infine, il calco semantico più lessicalizzato, familiare e più naturale del doppiaggese è “Non ci posso credere” o “Non posso crederci”. Tale espressione, complice il fatto che aderisce perfettamente alla norma lessico-grammaticale italiana, è stata usata anche nel tradurre espressioni francesi, come nel caso del film *Travaux, si sa quando cominciano* (2005), dove il “c’est pas vrai” di Thierry diviene un “non posso crederci”. Nonostante nella serie avvengano parecchi eventi incredibili, “Non ci posso credere” o “Non posso crederci”, dall’inglese “I can’t believe it!” appare poche volte nel corpus italiano, come nella primissima battuta dell’episodio *Il telecomando*:

(0:07-0:09) Gumball: “Tonight is going to be awesome! I can’t believe they’re going to show it!” / Gumball: “Stasera ci sarà da divertirsi, non posso credere che la faranno vedere!”

Questo calco semantico, per via della sua naturalezza, persiste anche in episodi recentissimi come *I genitori* (“The Parents”). L’episodio inizia con i Watterson al supermercato, dove incontrano per caso i genitori di Nicole. Dopo la spesa, in macchina verso casa, Nicole si arrabbia con i suoi figli, che hanno invitato i nonni a casa:

(2:20) Nicole: “Oh, I can’t believe it!”/ Nicole: “Ah, non posso crederci!”

Inoltre, Sileo (2017) riflette sull’uso dell’innaturale “Puoi sentirmi?” (“Can you hear me?”) e propone varie traduzioni: una corretta (“Mi senti?”), un’altra accettabile in alcuni casi (“Ascoltami!”) e una auspicabile (“Riesci a sentirmi?”). L’espressione interferita “Puoi/Riesci a sentirmi? / Mi senti?” non è riscontrabile nei dieci episodi visti per questo lavoro di tesi. Pertanto, mi sono concentrata sull’uso del verbo “ascoltare”. Il verbo ricorre tre volte, in tre diversi episodi, ma è da notare come tale calco sia ormai lessicalizzato, tanto da apparire anche come traduzione di diversi termini, come nel seguente esempio:

- “The Fridge” / *La tabella*

(8:02- 8:04) Gumball: “Okay, I think we’re safe here, buddy”. / Gumball: “Ascolta, qui siamo al sicuro”.

La tecnica usata è la verbalizzazione, ovvero la sostituzione di un sostantivo (“okay”) con un verbo (“ascolta”).

Prima della redazione di questa tesi, mi è stato fatto osservare quanto fosse forzato l’uso della parola “amico” nelle serie doppiate. Ho raccolto alcuni esempi in cui il sostantivo è stato usato in funzione vocativa e i loro corrispettivi originali:

- “The Virus” / *Il Virus*

(3:20-3:23) Bacteria: “Dude, not the cytoplasm! It hurts me too, you know”/ Batterio: “Attenti al citoplasma! Vacchi piano amico!”

- “The Lie” / *Rockoween*

(2:38- 2:40) Darwin: “Cool! So, do we get a day off school?” Gumball: “Of course”/ Darwin: “Forte! Quindi oggi saltiamo la scuola?” Gumball: “Certo amico!”

L’italiano interferito si trova anche nell’uso di collocazione innaturali e forzate, come nell’episodio “The Faith”/ *Musica a colori*:

(0:48-0:50) Anais: “Yeah? Well, at least I'm not eating kitty litter.”/ Anais: “Almeno non mangio la sabbia del gatto.”

l’errore di traduzione è evidentissimo, basta cercare “sabbia del gatto” su Google per essere reindirizzati alla giusta collocazione “lettiera del gatto” oppure, “la sabbia delle lettiere per gatto”<sup>96</sup>, mentre, nella prima pagina, un solo articolo indica “come fare la sabbia per gatti in casa”, ma in questo caso, l’articolo suggerisce di procurarsi della sabbia oppure, come alternativa, della segatura<sup>97</sup>.

Un altro termine tipico del doppiaggese è “già” non con la connotazione riportata dalla Treccani online<sup>98</sup> indicante una forzatura, un dubbio o una risposta ironica

Isolato, esprime assenso o conferma: «*Ci sarai anche tu?*» «*Già*»; anche ripetuto: *già, già, è proprio vero*. Con la stessa funzione s’intercala spesso a quanto altri sta dicendo, anche per semplice cerimonia o per invitare a continuare il discorso. Talora l’assenso è solo formale e, secondo il tono con cui la parola si pronuncia, può esprimere concessione forzata («*Come vedi, ti ho vinto*» «*Già*»), dubbio (*già, potrebbe anche darsi*), ironia («*Mi porti a ballare?*» «*Già, ci andiamo di corsa*»), equivalendo in quest’ultimo caso anche a negazione («*Devi fare ciò che voglio io*» «*Già!*»)

bensì come calco semantico di “yeah”<sup>99</sup>, come osserva Chiaro (2016):

Much has been written regarding the Italian dub of the term ‘yes’ (see e.g., Pavesi 1994, 1996; Antonini and Chiaro 2009.) Owing to issues regarding lip sync, in which it would be wide of the mark to replace spread lipped, semi-closed mouthed *sì* with a round lipped, wide mouthed ‘yes’ or ‘yeah,’ it has become customary to dub the term with *già*. The choice of *già* is so common that it also occurs when lip synch is not an issue, such as when dubbing from Spanish which has the same word for ‘yes’ as Italian. There are, however, several variations to the *già* solution. *IED* contains *esatto*, *certo*, *giusto*, *prego* – ‘exactly’, ‘certainly’, ‘right’, ‘please’ and even *sì* itself despite Altomonte’s declared preference for the term *già*.

<sup>96</sup> <http://messengeroveneto.gelocal.it/pordenone/cronaca/2017/05/17/news/lettiera-dei-gatti-scatta-il-piano-anti-inquinamento-1.15346605> (consultato il 6 ottobre 2018)

<sup>97</sup> <https://imieianimali.it/come-fare-la-sabbia-per-gatti-casa/> (consultato il 6 ottobre 2018)

<sup>98</sup> <http://www.treccani.it/vocabolario/gia/> (consultato il 12 settembre 2018)

<sup>99</sup> vedere nota 84

ormai entrato a far parte inconsciamente dell'italiano, questo perché il labiale di “yeah” e quello di “già” sono simili, dato che entrambi contengono uno iato.

Di seguito alcune istanze di questo uso di “già” nella serie:

- “The Faith” / *Musica a Colori*

(0:45- 0:47) Gumball: “Yeah, you look like a pair of English buttocks.” / Gumball: “Già, sembri un didietro inglese con i mutandoni.”

È da notare come in questa frase, siano presente un ulteriore calco, ovvero una traduzione letterale che non suscita il riso degli spettatori, bensì lo straniamento più totale, quando, in originale, l'elemento comico era l'imitazione dell'accento inglese che faceva Gumball nel dire la frase. In italiano, Gumball pronuncia tale battuta con la sua solita voce e intonazione, e la sua mimica facciale non basta a veicolare da sola l'elemento comico.

- “The Pact” / *La confessione*

(1:55- 1:58) Principal Brown: “Yeah, to be honest there are some things I avoid telling Miss Simian.” / Preside Brown: “Già, ci sono delle cose che evito di dire alla Signorina Scimmia.”

- “The Candidate” / *Il candidato*

(1:07 – 1:09) Gumball: “Yeah, one chocolate fountain at a time.” / Gumball: “Già! Con due, tre fontane di cioccolata.”

- “The Money” / *Famiglie al verde*

(7:50- 7:55) Gumball: I guess it's like what people say! Without money, you're nothing. Anais: Yeah, literally. /Gumball: Forse è quello che dicono tutti. Senza soldi, non esisti. Anais: Già, letteralmente.

A seguito di questi esempi di calchi semantici, vorrei porre l'attenzione su un ovvio transfer negativo, ovvero una deviazione dalle pratiche codificate del sistema di arrivo, presente nell'episodio della terza stagione “The Void” / *Il vuoto*:

(2:21- 2:35) Gumball: “Okay. Even I can tell something's missing here.” Darwin: “Maybe it's not *something*. Maybe it's *some-*” Gumball: “Where!?” Darwin: “No.” Gumball: “Somehow?” Darwin: “No.” Gumball: “Somewhat?”

Darwin: “No.” Gumball: “Sombbrero?” Darwin: “No. Someone.” Gumball: “Yeah, well. I was gonna say that next, so-” /

Gumball: “Anch'io mi sono accorto che manca qualcosa.” Darwin: “Forse non è qualcosa, forse è qual-”

Gumball: “Qualità?” Darwin: “No.” Gumball: “Qualora?” Darwin: “No.” Gumball: “Qualunque?” Darwin: “No.” Gumball: “Sombbrero?” Darwin: “No. Qualcuno.” Gumball: “Sarebbe stata la prossima parola!”

L'elemento straniante è “sombbrero” e la sua presenza ostacola il flusso dello scambio comico, dato che le altre parole dette da Gumball iniziano con “qua”. Se da una parte un dialogo del genere

potrebbe accrescere l'effetto nonsense, dall'altra è al contempo innaturale e sintomo di scarsa cura e di scarsa comprensione della comicità che il testo di partenza veicolava fluidamente.

Di seguito la mia proposta per una traduzione più fluente:

Gumball: "Anch'io mi sono accorto che manca qualcosa." Darwin: "Forse non è qualcosa, forse è qual-"  
Gumball: "Qualità?" Darwin: "No." Gumball: "Qualora?" Darwin: "No." Gumball: "Qualunque?" Darwin:  
"No." Gumball: "Quaderno?" Darwin: "No. Qualcuno." Gumball: "Sarebbe stata la prossima parola!"

Oltretutto, l'uso della parola "quaderno", data l'ambientazione scolastica, conferirebbe anche un tono ironico assente nella versione originale, arricchendo quindi il testo d'arrivo.

Più rari sono invece i casi in cui un termine è tradotto con un significato interferito e inesistente in lingua d'arrivo, o esistente solo in alcune varianti diatopiche di essa:

- "The Pact" / *La confessione*

(8:57 – 9:01) Gumball: "Your report card just came in! You got a D for going down!" / Gumball: "La sua nota è appena arrivata! Ho ottenuto una F, perché andrà a fondo!"

La traduzione italiana in questo caso è abbastanza confusionaria, perché Gumball dice che il preside ha appena ricevuto una "nota", sottintendendo una possibile nota nel libretto. Tuttavia, la frase successiva contraddice ciò che il gatto blu ha appena detto, perché egli dice al preside che ha ottenuto una "F", che non è solo il voto più basso nel sistema di votazione americano, ma è anche un voto scelto con coscienza dai traduttori per mantenere l'assonanza presente in originale. È da notare che però il termine "nota" in italiano del Canton Ticino vuol dire "voto scolastico"<sup>100</sup>: nonostante ciò, molti spettatori italiani non sono al corrente di questa sfumatura diatopica, e pertanto, l'errore rimane ben evidente.

(10:17- 10:24) Nigel Brown: "Oh! What have I done? I've broken my oath as guardian of this school. I've become a principal without principles." / Preside Brown: "Ah, cos'ho fatto? Ho infranto il mio giuramento di guardiano della scuola, sono diventato un principale senza principi!"

L'errore è dovuto al voler mantenere a tutti i costi il gioco di parole basato sulla somiglianza tra "principal" e "principles" presente nell'originale, causando quindi un calco lessicale. Tuttavia, in italiano, "principale" è un aggettivo, mentre "principal"<sup>101</sup> è traducibile con i seguenti sostantivi:

<sup>100</sup> <https://www.linkiesta.it/it/article/2016/07/14/breve-corso-di-italiano-svizzero-per-italiani-italiani/31046/> (consultato il 21 ottobre 2018)

<sup>101</sup> <http://www.wordreference.com/enit/principal> (consultato il 20 ottobre 2018)

“preside”, “direttore”, “direttrice”. Di seguito, una mia proposta di traduzione non interferita che conserva l’elemento giocoso:

Preside Brown: “Ah, cos’ho fatto? Ho infranto il mio giuramento di guardiano della scuola, sono diventato un preside presuntuoso!”

Un’ulteriore particolarità dei testi adattati, è l’utilizzo degli avverbi terminanti in “-mente”, che costituiscono invece un vero e proprio calco frasale. Alfieri, Contarino e Motta (2003) hanno osservato quanto tali avverbi siano frequenti soprattutto in testi adattati. Si tratta pertanto di un transfer positivo, dato che tali avverbi sono attestati anche in italiano e ormai sono diventati talmente comuni da essere presenti nelle traduzioni persino quando il testo di partenza non giustifica tale scelta. In totale, ricorrono 29 avverbi negli episodi analizzati. Di seguito, alcuni esempi:

- Presenti sia nel testo di partenza che d’arrivo.

1) “The Money” / *Famiglie al verde*

(1:24- 1:29) Nicole: “Richard, what exactly have you done with my- I’m sorry, our- no, wait, actually, my money?” / Nicole: “Esattamente che cosa hai fatto con i miei – ah scusa- con i nostri, no, un secondo, con i miei soldi?”

2) “The Pact”/ *La confessione*

Nigel Brown: “The plan worked brilliantly, so brilliantly that we didn’t have to do the rest of it. We should quit while I’m ahead.” / Preside Brown: “Il piano ha funzionato così brillantemente, che non dovremmo continuare. Sì, fermiamoci finché sono in vantaggio.”

Soltanto nel testo d’arrivo:

1) “The Money” / *Famiglie al verde*

(1:10- 1:14) Nicole: “I don’t understand. There should be money on that card. Where’s it all gone?” / Nicole: “Ma dovrebbero esserci dei soldi su quella carta. È veramente molto strano.”

Bisogna anche considerare il pericolo dei calchi sintattici, dovuti al mutamento di alcune reggenze dei verbi intransitivi: ad esempio “leggere sul giornale” è un’espressione di italiano interferito che sta soppiantando la più corretta e naturale “leggere nel giornale”, mentre “ringraziare per” (simile all’inglese “to be thankful for” o “to thank for”) sta soppiantando l’uso di “ringraziare di”, questo perché l’italiano sta diventando più simile all’inglese, e, pertanto più atto a prediligere rapporti chiari e diretti grazie anche all’impiego di preposizioni specifiche come “per”. Essi sono piuttosto rari nel doppiaggio nostrano, tuttavia c’è un caso degno di nota nell’episodio “The Faith” / *Musica a colori*, dove Rocky legge un SMS che compare chiaramente sullo schermo del suo cellulare:

(1:37 – 1:41) Rocky: “Excited for our blind date and first kiss. I’ll be the one wearing gray.” / Rocky: “Eccitata per l’appuntamento al buio e il primo bacio. Sarò vestita di grigio.”

Tale calco sintattico “eccitata per” sembrerà innaturale, e, soprattutto, involontariamente malizioso, per chiunque abbia una buona conoscenza dell’inglese. Una traduzione migliore, anche se non del tutto fedele all’originale, potrebbe essere “non vedo l’ora di incontrarti e baciarti!”.

Infine, un ulteriore problema è dato dal termine “problema”, che si può riscontrare in varie frasi frutto di italiano interferito: “nessun problema” è la traduzione calcata di “no problem”, quando invece sarebbe auspicabile dire “non fa niente” o “non ti preoccupare”, mentre “what’s the problem” è spesso tradotto alla lettera (“qual è il problema?”), quando in realtà bisognerebbe dire “che (problema) c’è /hai?” o “che ti prende?”. Di seguito un esempio dall’episodio “The Virus” / *Il Virus*:

(0:56-1:01) Teri: “What is your problem?!” Darwin: He got a high five from Penny three months ago and refused to wash it since. / Teri: “Ma qual è il problema?” Darwin: “Tre mesi fa Nocciolina gli ha dato il cinque e da allora si rifiuta di lavarsi.”

#### **b. Sottotitoli e voiceover**

Il più grande problema che contraddistingue il doppiaggio italiano di *Gumball* è la mancata traduzione dei sottotitoli dei personaggi nelle scene comiche. È da notare come questa “tradizione” abbia preso piede a partire dalle stagioni più recenti, poiché nella prima stagione, i sottotitoli erano tradotti: ad esempio nell’episodio “The Picnic” / *Il Picnic*, nella scena in cui Gumball e Darwin si addentrano nella foresta:

(1:42- 1:44) Squirrel 1: [Subtitles: “They’ll never get out of here alive.”] Squirrel 2: [Subtitles: “We’ll feed on their carcasses!”] / Scoiattolo 1: [Sottotitoli: “Non usciranno mai vivi dalla foresta.”] Scoiattolo 2: [Sottotitoli: “Mangeremo i loro corpi.”]

Il primo caso di assenza di sottotitoli necessari nella serie si verifica nell’episodio “The Remote” / *Il telecomando*, dove sono presenti vari dialoghi in spagnolo. Tuttavia, nella versione italiana è presente qualche modifica a riguardo, non solo a livello di dialoghi:

(1:05-1:12) Richard: “Up up up up up! I've been up all night saving my seat for... El gran final de “La Casa de las Lágrimas”...and just to make sure no one changes the channel, I've hidden the remote!” / Richard: Calma calma calma! Ho passato tutta la notte sveglio per potermi godere el grande final de “La casa de las lágrimas” e per essere sicuro che nessuno cambi canale, ho nascosto il telecomando!

(8:51-8:55) Richard: “Paren! “La Casa de las Lágrimas” comienza en cinco minutos!” / Richard: “Paren! “La casa de las lágrimas” empieza entro cinco minutos!”

Infatti, gli improvvisi *code-switching* da parte di Richard sono accompagnati da sottotitoli nella versione originale. Tali sottotitoli sono però del tutto assenti in quella italiana. Per curiosità sono

andata a cercare il doppiaggio messicano dell'episodio ("El control remoto") e ho constatato che Richard parla in inglese e la sua soap opera preferita si chiama "The House of Tears": i sottotitoli però rimangono quelli originali in inglese, per cui nello spettatore latino lo straniamento è doppio, poiché la soap opera in originale era in spagnolo e i sottotitoli lo testimoniano. Inoltre, per forza di cose, la gag dovuta al bilinguismo di Richard è inevitabilmente persa.

Tuttavia, il culmine si raggiunge nell'episodio "The Misunderstanding" / *Le incomprensioni*: in questo episodio Gumball deve raggiungere Nocciolina al centro commerciale, ma è fermato più volte da alcuni cittadini e... da una famigliola di forme geometriche. Gumball inizia una discussione con la famiglia, tuttavia quando si accorge che deve parlare nel loro linguaggio, egli inizia ad imitare il suono della loro parlata ma parlando ancora in inglese/italiano, tuttavia ciò che dice è involontariamente molto offensivo:

(6:37 – 7:08)

- Dialogo originale:

Ed: [*High-pitched noise*]

Gumball: "Okay, where do you wanna get to?"

Ed: [*Drawn out noise*]

Gumball: "Alright, so take a right, then continue for a block, and it's on the left after the town hall. Got it?"

Ed: [*In shape language, subtitled: Did you say left or right?*]

Gumball: "Take a right, continue for a block. And it's on the left after the town hall." [Subtitles: "Take a right continue for a block your wife smells like a moose and your ugly child smells like the carpet at a fondue restaurant"] "Ok, I'm late for my date, so good luck." [Subtitles: "If you weren't such an anaemic<sup>102</sup> chicken, you would defend their honor"]

- Dialogo tradotto:

Ed: [*Emette dei suoni molto forti*]

Gumball: "Va bene, dove dovete andare?"

Ed: [*Rumori prolungati*]

Gumball: "Prenda la strada a destra continui per un isolato ed è a sinistra dopo il municipio. Chiaro?"

Ed: [*Nella sua lingua, mentre sullo schermo appaiono dei sottotitoli in inglese non tradotti: "Did you say left or right?"*]

Gumball: "Prenda la strada a destra, continui per un isolato ed è a sinistra dopo il municipio." [Sottotitoli non tradotti: "your wife smells like a moose and your ugly child smells like the carpet at a

---

<sup>102</sup> Lo spelling utilizzato è quello britannico, ma, curiosamente "honor" usa lo spelling americano.

fondue restaurant”] “Bene, sono in ritardo buona fortuna.” [Sottotitoli non tradotti: “If you weren’t such an anaemic chicken, you would defend their honor”]

Nel guardare l’episodio, il pubblico italiano con scarsa conoscenza dell’inglese si trova di fronte a una traduzione incompleta, in cui l’unico elemento che può scatenare una risata è il suono metallico della voce di Gumball. Il triangolo blu poi riappare al centro commerciale e inizia ad insultare Gumball facendo strani versi:

(9:48- 9:57) [Subtitles: “You dishonored my family. You mocked my language and questioned my courage. Then you showed me your thumbs, which is culturally insensitive to my people. So now I will crush you.”]

Tuttavia, i sottotitoli in inglese rimangono tali anche nella versione italiana in onda su *Boing* e *Cartoon Network*, e l’unica possibilità di comprensione per uno spettatore che non conosce l’inglese è nelle pose di combattimento del triangolo blu, che segnalano una minaccia, oltre ai colori di sfondo che cambiano a seconda delle emozioni provate da personaggio. Per evitare questo straniamento, sarebbe stato opportuno ricorrere o alla scelta del voice-over nel momento in cui il triangolo parla oppure nella creazione di sottotitoli adattati alla lingua di arrivo.

Un altro caso di mancata traduzione di sottotitoli è all’inizio dell’episodio “The Sale”/ *In vendita*, sempre nella quarta stagione. Il signor Robinson sta per traslocare, e Gumball e Darwin stanno piangendo la sua dipartita di fronte all’altare votivo eretto per il loro vicino:

(1:06- 1:19) Gumball: “What’s that about?” Darwin: [Speaks in sign language. Subtitles: “I’ve taken a vow not to speak”] Gumball: Oh, now I understand... That I definitely don’t speak sign language. Darwin: I’ve taken a vow of silence. Gumball: Well, you just broke it! You dishonored Mr. Robinson’s memory! / Gumball: “Perché non parli?” Darwin: [Si esprime a gesti con le sue mani. Sottotitoli originali: “I’ve taken a vow not to speak”] Gumball: “Oh, adesso ho capito! Non capisco per niente il linguaggio dei segni.” Darwin: “Perché ho fatto un voto di silenzio.” Gumball: “Ora l’hai infranto! Hai disonorato la memoria del signor Robinson!”

In questo caso, anche se nel doppiaggio i sottotitoli non sono stati tradotti, la comprensione dell’episodio non ne risulta pregiudicata, dato che Darwin ripete il concetto che prima aveva solo espresso a gesti.

Inoltre, è da notare come in precedenza, nella terza stagione, i traduttori abbiano saputo modificare graficamente dei paratesti inglobati direttamente nell’immagine, rendendoli esteticamente uguali all’originale:

“The Money” / *Famiglie al verde*

(10:38- 10:39) [Joyful Burger. A place you can call home!]/ [Joyful Burger. Un posto dove ti senti

a casa!]

Per quanto riguarda i problemi relativi alla mancata traduzione dei sottotitoli, la mia supposizione è che, Gumball non è guardato soltanto da un target di bambini in età scolare, adolescenti e giovani adulti<sup>103</sup>, ma anche da bambini in età prescolare che quindi si sentirebbero tagliati fuori dalla comprensione di certe gag scritte. Un'altra ipotesi è anche una possibile pigrizia e disinteressamento da parte degli adattatori, nonché, nel caso dell'episodio *Le incomprensioni*, la paura che i bambini possano imitare ciò che era scritto nell'eventuale traduzione dei sottotitoli, che come si è visto, sono pieni di insulti involontari e assurdi a creature strane. Si tratta quindi di un'altra forma di censura che non pregiudica la rimozione di contenuti da un episodio, come invece avviene in altri episodi con materiale discutibile e soggetto ad emulazione.

Nella sesta stagione, tuttavia, si assiste finalmente all'impiego del voice-over nell'episodio "The Brain" / *Anais si è fatta male*:

(5:34- 5:37) [Sottotitoli in originale sullo schermo: Well Madam, if you wish I can refer you to the CEO]  
[Parole che si sentono in voice-over, sopra i versetti del bebé :“Beh signora, se desidera posso mandarle l'amministratore delegato”]

Bisogna osservare come la scelta del voice-over sia indovinata e d'aiuto, specie per i più piccoli. Inoltre, suppongo che il dialogo nei sottotitoli in questione sia stati tradotti proprio perché, a differenza di molti altri trattati poc'anzi, non contiene termini irrispettosi e dunque, emulabili.

### **c. Banalizzazioni dovute a ipertraduzioni**

Tra le categorie che contengono errori, questa è quella meno grave, ma comunque problematica, in quanto contiene banalizzazioni di termini slang, e, talvolta, dialoghi espositivi.

#### Slang banalizzato

“The Candidate” / *Il candidato*

(6:28-6:33) Idaho: “The people are craving hope!” Gumball: “Did somebody call for a "raving dope"?”/ Idaho: “Vogliamo una speranza!” Gumball: “Ehi! Qualcuno ha detto "sei un tonto delirante"?”

---

<sup>103</sup> Queste due ultime fasce d'età sono constatabili dal fatto che la serie sia discussa in forum e blog e abbia una sua wiki aggiornata di frequente, ma anche dal fatto che alcuni miei amici e conoscenti mi hanno svelato, sia dal vivo che a commento delle mie storie di *Instagram*, di essere grandi fan del cartone, o di averlo guardato, sia da soli che insieme a fratelli minori, perché lo trovavano leggero, buffo e piacevole o, di essersi stupiti del fatto che, nonostante la grafica giocosa e gli oggetti parlanti, l'umorismo fosse spesso politicamente corretto e talvolta tutt'altro che per bambini.

Il verbo “volere” accoglie un ventaglio di significati diversi, mentre “to crave”<sup>104</sup> sottolinea un bisogno più specifico e cruciale per l’individuo. “To rave”<sup>105</sup> è tradotto con il suo significato di “delirare”, mentre “dope”, termine usato per designare sia l’eroina usata nei festini *rave* sia come sinonimo di “cool, awesome”<sup>106</sup>, ed è qui tradotto come “tonto”. La versione italiana è dunque straniante poiché Gumball fa una domanda non contestualizzabile immediatamente.

#### **d. Edulcorazioni vs. blasfemie**

Per quanto riguarda questa categoria, gli adattatori italiani non sembrano aver preso una posizione chiara, poiché alcuni episodi contengono eccessive infantilizzazioni del lessico, del tutto assenti nel testo di partenza, riferimenti ad armi rimossi, mentre altre parti contengono materiale esplicito, di riferimento religioso.

#### “The Remote” / *Il telecomando*

(4:12- 4:26) Richard: “But in the form of a riddle. The remote is in the valley betwixt two hills. Its name begins with a "B", ends with two "T"s, and has "U" in the middle. And you'll never find it!” / Richard: “Ma solo sottoforma di indovinello. Allora il telecomando è in una valle tra due colline. Il nome inizia con una C finisce con una A e ha anche una D nel bel mezzo. Voi non lo troverete mai!” (4:37- 4:41) Darwin: “Wait a minute. B-U-T-T. It's under his butt, isn't it?” / Darwin: “Aspetta un minuto C-O-D-A. Ce l’ha sotto il sedere, giusto?”

Per evitare di tradurre “butt” (letteralmente: “chiappe”) con “culo”, parola della stessa lunghezza ma inadatta al target di riferimento, si è scelto di spostare il focus sulla “coda” di Richard, per rispettare la brevità e lunghezza della parola da egli scelta.

#### “The Virus” / *Il virus*

(2:06-2:16) Gumball: “You may want to clean up the alien slime on your laser gun, you could get sick from that!” Darwin: “I always carry my intergalactic antibacterial gel in case I need to interfere with people's lives.” / Gumball: “Perché non pulisci quella melma lì là sopra il tuo laser? Potresti infettarti, sai.” Darwin: “Sta tranquillo, porto sempre con me il mio gel antibatterico in caso dovessi interferire nella vita di altre persone.”

Gumball e Darwin stanno giocando a *Space Invaders*: la versione italiana rimuove i riferimenti relativi a pistole e alieni.

<sup>104</sup> <https://www.merriam-webster.com/dictionary/crave> (consultato il 22 ottobre 2018)

<sup>105</sup> <http://www.wordreference.com/enit/rave> (consultato il 22 ottobre 2018)

<sup>106</sup> <https://www.internetslang.com/DOPE-meaning-definition.asp> (consultato il 22 ottobre 2018)

(2:24-2:39) Gumball: “OH MY GOSH! What is that?” Teri: “That's my mom. This is her website, she's a doctor.” Gumball and Darwin: “Oh.” Gumball: “OH MY GOSH! WHAT IS THAT!?” Teri: “That is what happens to a finger if you don't disinfect a cut.” / Gumball: “Oh miseriaccia, che cos'è?” Teri: “È mia madre. Questo è il suo sito, è una dottoressa.” Gumball e Darwin: “Oh.” Gumball: “Oh miseriaccia, che cos'è?” Teri: “È quello che succede a un dito se non lo disinfettate quando vi tagliate.”

L'eufemistico “gosh” è tradotto con il ben più blasfemo “miseriaccia”.

(3:35-3:49) Gumball: “Nearly there... just focusing... and... yep. You're right. There's definitely no hair on your butt. I don't think you'll ever grow a beard, man.” Teri: “You do know there are more germs on a pair of buttocks than the toilet seat, right?” / Gumball: “Ci sono quasi, sto mettendo a fuoco e sì, hai ragione, non hai peli sulle chiappette. Non diventerai un uomo barbuto.” Teri: “Ci sono più germi sul popò che sulla tavoletta del water.”

Questo dialogo invece è stato puerilizzato.

(5:17 -5:34) Teri: “Could you at least look at it?” Gumball: Alright, whatever. “What the pox? Dude, she's right! There's a virus. And he's making rude gestures at me with those little tentacles!” / Teri: “Dagli un'occhiata almeno.” Gumball: “Ah, e va bene. Santo cielo. Ha ragione! C'è un virus e mi fa dei gestacci con i suoi tentacoli.”

“What the pox?” è un gioco di parole che rimanda a una nota espressione volgare: gli adattatori la sostituiscono con un'esclamazione religiosa (“Santo cielo”).

“The Name” / Zac

(0:43 -0:47) Gumball: “Dude, what's the point in learning all these combos if all you need is button mashing?” / Gumball: “Scusa, ma a che serve imparare le mosse se basta spingere a casaccio?”

“Combo”, non è solo un termine dello slang videoludico, ma anche parola tristemente impiegata nello slang del gioco d'azzardo, come suggerisce una semplice ricerca su Google: pertanto si è ricorsi a una sicura banalizzazione, traducendolo come “mosse”. Non è la prima volta che un prodotto per l'infanzia ricorre a questa necessaria edulcorazione: le versioni europee di *Pokémon Platino* (2009) e le versioni occidentali e coreane di *Pokémon Heart Gold & Soul Silver* (2010) hanno subito una modifica in fase di localizzazione. Per evitare che i genitori accusassero i videogiochi di istigare i

figli al gioco d'azzardo, nelle città in cui è presente un casinò, le roulette sono state sostituite da un memory<sup>107108</sup>.

“The Lie” / *Rockoween*

(3:42- 3:52) Nigel Brown: “No! It's a legitimate holiday! Mazelbrag originated from some country where they do things.” Gumball: “It's Sluzzle Tag.” Nigel Brown: “I was using the original, um...P-P-Prussian dialect.” / Preside Brown: “No, è una festa riconosciuta! Popoween ha origine in un paese dove fanno...” Gumball: “È Rockoween.” Preside Brown: “Stavo utilizzando l'originale d-dialetto prussiano.”

Il riferimento escatologico presente solo in italiano è giustificato dal voler preservare la rima presente nel dialogo di partenza.

“The Candidate” / *Il candidato*

(4:04-4:07) Sarah: “How you'll never find love and end up marrying an anime pillow?” / Sarah: “Che non troverai mai l'amore e sposerai un cuscino?”

Il riferimento agli anime è stato rimosso, per evitare che i bambini cerchino su internet immagini dei *Dakimakura*, ovvero i cuscini a grandezza umana, su cui sono disegnate le *best waifu*, ragazze procaci amate dagli *otaku*.

(6: 35- 6:41) Gumball: “The people have spoken! If they want a slack-jawed bozo to take charge, then I shall be their champion.” / Gumball: “Ormai è fatta! Se il popolo desidera un incompetente al potere, beh io sarò il suo più grande campione!”

“Slack-jawed” è un termine slang usato per indicare una persona con ritardi mentali, come anche “bozo”<sup>109</sup>: tali termini sono stati edulcorati e perciò banalizzati, di modo da non offendere categorie sensibili.

#### e. Rimozioni

“The Remote” / *Il telecomando*

(5: 27- 5:29) Gumball: “Right.” / Gumball: (sospiro rabbioso)

(9:33-9:35) Gumball: “First, she gave Mom the idea to buy a new remote.”

“The Virus” / *Il virus*

---

<sup>107</sup> “In the Korean and Western releases of HeartGold and SoulSilver, as a result of changes in the classification standards at PEGI, which previously impacted the European releases of Pokémon Platinum (including the English version), Game Freak decided to alter the layout of the Goldenrod Game Corner to better fit the replacement minigame Voltorb Flip.” Fonte: [https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Goldenrod\\_Game\\_Corner](https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Goldenrod_Game_Corner) (consultato il 27 settembre 2018)

<sup>108</sup> “[...] Seeking clarification, we asked Nintendo; and here's what they said: "In Pokémon Platinum Version, the slot machines in the Game Corner cannot be operated by the player, to comply with PEGI guidelines concerning gambling. Players can still get coins to exchange for items, simply by checking the slot machines or from the Game Corner counter." Fonte: <https://www.gamesradar.com/european-pokemon-platinums-missing-game-corner-explained/> (consultato il 27 settembre 2018)

<sup>109</sup> Urban Dictionary (consultato il 23 ottobre 2018)

(6:23- 6:25) Gumball: “An email from free online medication without prescription!” / Gumball: “Senti, abbiamo un’e-mail dalla medicheria online!”

(9:11- 9:13) Gumball: “That was close. We should be safe out here, there's no electrical stuff.”/

Gumball: “C’è mancato poco! Qui fuori dovremo essere al sicuro.”

Nel secondo esempio, gli adattatori italiani hanno rimosso una precisazione espositiva, molto probabilmente per ragioni di sincronia.

#### **f. Elementi culturo-specifici (cibo, citazioni, festività, scuola)**

Questa categoria e quella direttamente successiva, sulle espressioni idiomatiche, sono due categorie “grigie”, in quanto possono offrire corrette comprensioni e trasmissioni del messaggio di partenza, adeguati adattamenti alla realtà locale, ma anche goffi calchi o banalizzazioni.

#### Cibo

“The Bumpkin” / *Spirito di patata*

(1:41-1:51) Richard: “On ze menu today, poulet a la deep fried, accompanied by the fries of the French. Mmm, délicieux.” Idaho: “What are the fries of the French?” / Richard: “Bonjour! Nel menù di oggi abbiamo polletto fritto accompagnato da patatine fritte alla francese. Mmm, deliziose.”

Idaho: “Cosa sono le patatine alla francese?”

La gag delle patatine fritte, ovvero “French fries”, è stata tradotta letteralmente: se da una parte l’accento francese di Richard è rispettato, dall’altra, il calco creatosi in lingua d’arrivo (“patatine fritte alla francese”) comporta uno straniamento negli spettatori. Sarebbe bastato che Richard dicesse semplicemente “patatine fritte”: la combinazione di accento francese da una parte e cibo spazzatura dall’altra, avrebbe creato il necessario effetto comico nello spettatore italiano, che associa la Francia alla *haute cuisine*. Inoltre, “délicieux” è tradotto con “deliziose”: si può pensare che questa scelta sia dovuta al fatto che forse Mino Caprio non possiede una conoscenza sufficiente del francese, oppure semplicemente alla poca accuratezza traduttiva, che ha portato a tradurre un termine che avrebbe avuto più forza comica se lasciato in francese.

(4:22-4:24) Richard: “I’m going to the chicken place and get a family bucket of comfort food.”/

Richard: “Vado a comprarmi un secchio formato famiglia di cibo spazzatura.”

Tuttavia, gli elementi più incomprensibili per un pubblico italiano sono “chicken place” e “comfort food”. In America, sono molto diffusi i ristoranti a base di polletto fritto, come il *Kentucky Fried Chicken* o *Chick-fil-a*. In Italia, tale tipo di ristorante si è imposto solo recentemente, a partire dal 1996, con la catena *Befed* originaria di Aviano (Friuli), luogo dove si trova una base aeronautica statunitense, e poi diffusasi soltanto nel nord Italia. *Kentucky Fried Chicken*, invece, ha iniziato a diffondersi in Italia a macchia d’olio solo a partire dal novembre 2014, più di un anno dopo della

trasmissione italiana dell'episodio. Infine, "comfort food" è un'espressione tipicamente anglosassone, diffusasi anche in Italia (74 milioni e 700 mila occorrenze su Google), e traducibili vagamente come "cibo per l'anima" o "cibo consolatorio". Nonostante questa espressione si possa tradurre in modo più o meno vago, o con una semplice locuzione "per consolarmi", gli adattatori italiani hanno eliminato un sacco di elementi, condensando "chicken place" e "comfort food" in "cibo spazzatura". In originale, invece, Richard andava nel luogo dove fanno il polletto (cibo poco salutare), di modo da potersi tirare su di morale.

"The Virus" / *Il virus*

(7:53- 7:57) Teri: "How did you know that would happen?" Darwin: "My mix-tape is all scratched up. It always jams. The waffle iron!" / Teri: "Come facevi a saperlo?" Darwin: "Perché quel cd è graffiato, salta sempre! La piastra!"

"Waffle iron" diventa una semplice "piastra", eliminando quindi il riferimento al famoso dolce belga.

(8:14- 8:21) Gumball: "I told you I shouldn't have washed my hands. Well you're not gonna destroy us with pastry!" Virus: "The pastries were just a decoy, my friend." / Gumball: "Visto? Non dovevo lavarmi. Non ci distruggerai con dei biscotti!" Virus: "I biscotti erano soltanto un'esca, amico mio."

Il Virus, impossessatosi del tostapane, inizia a lanciare dei dolci ("pastry") dalla forma quadrata e con dei buchi: vista la loro somiglianza a dei biscotti da sciogliere nel latte, essi sono stati definiti "biscotti" nella versione nostrana.

(10:23- 10:37) Virus: "[..] it will be a seven-course banquet of pain. There will be a starter of suffering, a fish course of torment, and excruciating dessert! And just when you think you're full, you'll be served... a coffee and biscotti of misery!" / Virus: "Sarà un banchetto di sette portate di dolori! Tanto per cominciare ci sarà l'antipasto di sofferenza, poi un piatto di pesce al tormento un dessert straziante e quando penserai di averne avuto abbastanza ti servirò caffè alla tortura e biscotti all'infelicità!"

L'episodio si conclude con un "gustoso" menù: nella versione italiana si specifica che il caffè servito sarà "alla tortura", tuttavia, l'elemento più interessante è la presenza dei "biscotti" anche nel "menù" in inglese, segno che questa preparazione dolciaria è vista come un piatto tipico italiano all'estero<sup>110</sup>, e, pertanto, si tratta a tutti gli effetti di un *realia*<sup>111</sup>.

"The Money" / *Famiglie al verde*

<sup>110</sup> <http://www.cookingforengineers.com/recipe/154/Biscotti> (consultato il 26 settembre 2018)

<sup>111</sup> "Nella macrocategoria dei fattori culturali ricadono **i realia, parole e locuzioni che indicano oggetti culturospecifici, ovvero cose materiali che appartengono solo a una determinata cultura**, e che, in quanto tali, non hanno una corrispondenza precisa in altre lingue (forse i più noti e diffusi sono quelli che indicano nomi di alimenti o piatti tipici: la gastronomia è un pozzo senza fondo di *realia*)." Fonte: <http://www.doppioverso.com/realia-cosa-si-traducono/> (consultato il 26 settembre 2018)

(0:30-0:32) Anais: “He broke down when he had to chop the baby carrots.”/ Anais: “È crollato quando ha dovuto affettare le carote.”

(0:48-0:55) Richard: “Relax! I asked for Swiss cheese. It's healthier.” Nicole: “What? How?” Richard: “It's got holes in it.” Nicole: “Let's make that one cheeseburger and some carrot sticks.” / Richard: “Tranquilla! C'è il formaggio svizzero, è più leggero.” Nicole: “Cosa? Perché?” Richard: “Perché è con i buchi.” Nicole: “Facciamo un solo cheeseburger e delle carotine scondite.”

Anais spiega che Gumball è crollato quando ha dovuto affettare le “baby carote”: tale riferimento al cibo in italiano è diventato semplicemente “carote”, questo perché nel Belpaese tali ortaggi sono più diffusi della loro versione mini, invenzione di un californiano. La popolarità delle baby carote negli Stati Uniti spinge i consumatori a dimenticare che tale alimento sia in realtà solo la parte commestibile di normalissime carote perlopiù rovinata<sup>112</sup>. Più in là, Nicole ordina, oltre all'hamburger anche alcune “carotine scondite”. In Italia le carote si usa servirle o con il sugo dell'arrosto di carne o con aceto, quasi mai al naturale, come invece avviene nel caso di Nicole, più unico che raro e pertanto rimarcato dagli adattatori. Invece, in originale ordina dei “carrot sticks”, ovvero delle carote tagliate come le patatine fritte, poco conosciute al pubblico italiano, che, se compra delle carote tagliate al supermercato, le compra alla “Julienne”. Sempre a proposito di cibo, Richard parla di formaggio svizzero sia in italiano che in inglese: questo perché Emmentaler è un marchio registrato<sup>113</sup>.

### Citazioni

“The Virus” / *Il virus*

(10:11- 10:19) Virus: “You're on! I hope your body is ready, because I'm gonna turn it into a cesspit of pain.” / Virus: “Ci sto! Spero che il tuo corpo sia pronto, perché tra mezzo minuto lo trasformerò in un pozzo di dolori.”

“My body is ready” è un riferimento<sup>114</sup> a un *meme* ispirato all'omonima frase detta da Reggie Fils-Aime all'E3 di Los Angeles nel 2007. Per la sua immediatezza e naturalezza, il riferimento è stato conservato in italiano, anche gli spettatori non lo associano a nessun *meme* in particolare.

“The Faith” / *Musica a colori*

---

<sup>112</sup> [https://www.huffingtonpost.it/carla-herreria/carote-baby-bugia-bella-e-buona\\_b\\_14455778.html](https://www.huffingtonpost.it/carla-herreria/carote-baby-bugia-bella-e-buona_b_14455778.html) (consultato il 3 ottobre 2018)

<sup>113</sup> <https://www.formaggisvizzeri.it/assortimento/emmentaler-dop.html> (consultato il 21 ottobre 2018)

<sup>114</sup> “*My Body is Ready* is a catchphrase mainly associated with image macros wherein the subject is posing in a seductive manner or smiling creepily [...] The phrase was originally uttered by Nintendo executive Reggie Fils-Aime during the company's demonstration of *Wii Fit* at the E3 press conference held on July 11th, 2007. As Japanese game designer Shigeru Miyamoto and translator Bill Trinen unveiled the Wii Balance Board, Fils-Aime walked up onto the stage and stated "My body...My body is ready" before stepping onto the accessory to start the demonstration.” Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/my-body-is-ready> (consultato il 26 settembre 2018)

(4:25- 4:29) Cop: “Mayday! Mayday! We need backup! They're coming through the gosh darn wall!”/

Poliziotto: “Mayday! Mayday! Servono rinforzi! Stanno attraversando i muri!”

La frase è una citazione da *Alien* (“They’re coming outta the goddamn walls!”), da noi tradotta con un notevole calco lessicale: “Vengono fuori dalle fottute pareti!” Si tratta di una frase estremamente iconica, tanto da essere citata pure in siti satirici come *Nonciclopedia*, in cui è presente un articolo intitolato “Così che escono dalle fottute pareti”. I traduttori italiani non hanno colto per niente il riferimento, traducendo la battuta con un banale “stanno attraversando i muri”. Una soluzione creativa, edulcorata e che evita doppiaggismi, avrebbe potuto essere “vengono fuori dalle pazze pareti!”.

“The Candidate” / *Il candidato*

(1:43- 1:51) Anais: “And if you really care about us, why do we have to be stuck in a room with some bargain-bin VHS tape, while you animals party like it's nineteen-ninety-nine B.C.?” / Anais: “E se davvero vi importa di noi, perché dobbiamo stare in una stanza con un video da quattro soldi, mentre voi fate festa come se fosse il 1999?”

Pur conservando la citazione alla canzone “1999” di Prince, la versione italiana rimuove, probabilmente per motivi di sincrono labiale ma anche per evitare riferimenti religiosi, il “B.C.” (abbreviazione di “before Christ”, ovvero “avanti Cristo”).

(3:56- 4:04) Banana Joe: “Www (dot) neckbeardfrogalternativetruth (dot) ru. I'm too clever to let myself get manipulated by the lamestream media— which brings me to my next problem.” / Banana Joe: “Da wwwpuncocollobarbaranaveritàalternativapuntoru. Sono troppo intelligente per farmi manipolare da certi stupidi media. Il che mi porta all’altro problema.”

Il sito a cui si riferisce Banana Joe contiene molti riferimenti a simboli adottati dall’estrema destra statunitense<sup>115</sup>. La barba si riferisce soprattutto agli uomini sovrappeso di estrema destra, la rana invece si riferisce al personaggio Pepe the Frog, ranocchia creata nel 2005 da Matt Furie per il suo fumetto *Boy’s club* e adottata dagli estremisti di destra come simbolo di odio nei confronti della campagna elettorale della Clinton. Joe, come ogni estremista di destra, ritiene che i media tradizionali (come il *New York Times* per quanto riguarda i quotidiani o la *CNN* sul fronte televisivo) siano stupidi e faziosi, mentre .ru è il dominio internet dei siti russi, riferimento alla probabile interferenza di hacker russi durante le elezioni presidenziali del 2016. Le citazioni, benché oscure ad alcuni spettatori, sono state perlopiù veicolate correttamente in lingua d’arrivo: l’unica eccezione è il mancato ricorso a un

---

<sup>115</sup> [http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/The\\_Candidate](http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/The_Candidate) (consultato il 21 ottobre 2018)

termine *slang* d'impatto come "lamestream", che è stato tradotto semplicemente con "stupidi", perdendo il gioco di parole.

### Cibo e citazioni

"The Lie" / *Rockoween*

(4:51- 5:16) Richard: "The worst I can think of?! By the power of cheese! By the power of bacon! By the power of processed meats! By the power of carbs and deep-fat frying! I give you... The Sluzzle-wurst! It's a sausage with everything in, and on it." / Richard: "Il peggiore che mi viene in mente? Mmm. Potere del formaggio! Potere del bacon! Potere delle schifezze in scatola! Potere dei carboidrati e dell'olio per friggere! Ecco a voi... il wurstel-rock! È un wurstelone con dentro di tutto e di più."

Si tratta di una chiara citazione, visiva e a parole, alla sequenza di trasformazione di *Sailor Moon* ("Potere del cristallo di luna, vieni a me!").

### Festività

"The Lie" / *Rockoween*

(6:34-6:36) Gumball: "Let's watch the Sluzzle Tag special." / Gumball: "Stasera fanno il film di Rockoween!"

"Speciale" diventa "film": questo perché negli Stati Uniti, le serie tv in voga hanno un immancabile episodio speciale di Natale<sup>116</sup> (come è anche sottolineato dall'articolo satirico "Americanate nei telefilm" di Nonciclopedia), di solito di lunghezza doppia. Tale episodio è spesso mandato in onda solo nel periodo festivo. In Italia, invece, gli episodi speciali (di Natale, Halloween, San Valentino o del giorno del Ringraziamento) non hanno una grande importanza culturale, e possono essere replicati svariate volte in vari periodi dell'anno. La tradizione italiana è quella di sedersi dalla Vigilia di Natale in poi con tutta la famiglia e vedere film in prima visione<sup>117</sup>, specie se commedie o cartoni animati, non solo a tema festivo.

### Scuola

"The Money" / *Famiglie al verde*

(9: 55-9:57) Gumball: "Mom, I got an "F" in math!" / Gumball: "Mamma, brutto voto a scuola!"

Gumball ha avuto una "F" in matematica. Nella versione italiana, è presente un'ipertraduzione: "brutto voto a scuola", soluzione scelta non solo per il differente sistema valutativo tra Stati Uniti e Italia, ma anche per esigenze di sincronia di labiale, dato che una

<sup>116</sup> <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChristmasSpecial> (consultato il 21 ottobre 2018)

<sup>117</sup> <https://www.alfemminile.com/lifestyle/album889739/i-migliori-film-classici-di-natale-0.html#p1> (consultato il 21 ottobre 2018)

traduzione tipo “mamma ho avuto zero in matematica” sarebbe proseguita anche quando la bocca di Gumball era ormai chiusa, con l’inizio della battuta di Nicole.

#### **g. Espressioni idiomatiche**

“The Bumpkin” / *Spirito di patata*

(1:01-1:05) Gumball: “I’m outta here, enjoy your pathetic lives working from 9 to 5, Hector send me to freedom.”/ Gumball: “Io non ci sto! Lavorate pure nelle vostre squallide vite! Hector, liberami, presto!”

L’espressione idiomatica “working 9 to 5” è talmente popolare nei paesi anglosassoni da essere diventata il titolo di una canzone (*9 to 5*) di Dolly Parton. Tale canzone è conosciuta anche in Italia poiché fa parte della colonna sonora del film *Dalle 9 alle 5...orario continuato* (1980), quindi una traduzione letterale e citazionistica sarebbe stata possibile.

“The Virus” / *Il virus*

(4:12- 4:29) Nurse: “Well, your heart's in your stomach and you'll be breathing out of your arm for a while but apart from that you're hunky-dory.” Teri: “What? Where did you get your diploma? The world college of ducks? 'Cause you're a certified quack! You haven't run a blood test, taken a temperature or even an x-ray!”/ Infermiera: “Il cuore è nello stomaco e per un po’ butterai fuori l’aria dal braccio ma per il resto sei perfetto”. Teri: “Ma dove l’hai presa la laurea? All’università dei pesci rossi? No, perché fai acqua da tutte le parti! Niente esami del sangue, niente lastra e niente pressione!”

Il testo italiano è più formale e banale, poiché un termine slang come “hunky-dory” è semplicemente tradotto come “sei perfetto”. Più avanti, però, Teri accusa l’infermiera di essersi laureata all’università delle papere e di essere una “certified quack”, ovvero una pessima dottoressa<sup>118</sup>: in Italia, Teri chiede se l’infermiera si è laureata all’università dei pesci, perché ella fa “acqua da tutte le parti”. La traduzione italiana compensa quindi in modo adeguato le mancanze dell’originale.

“The Name” / *Zac*

(7:10 – 7:12) Gumball: “Hey, I remember that. Gosh, I really am a bit of a loser.” / Gumball: “Ehi, questo me lo ricordo! Guarda che perdente col botto.”

L’espressione idiomatica “sostantivo + col botto” è molto apprezzata dagli adattatori della serie, tanto che essa compare anche nella canzone *Sono Gumball*:

(0:20- 0:30) Gumball: “Sai che c’è, sono matto con il botto. Gatto blu, bello come una rockstar.”

#### **h. Aggiunte**

---

<sup>118</sup> “A bad *quack* is someone pretending to be a doctor” Fonte: <https://www.vocabulary.com/dictionary/quack> (consultato il 26 settembre 2018)

Si tratta di una categoria di scelte neutrali, che non pregiudicano la qualità del prodotto finale. Di seguito elenco solo le molteplici aggiunte presenti nell'episodio "The Remote" / *Il telecomando*.

(00:39- 00:40) Gumball, Darwin and Anais: (noise, Darwin says: "It makes sense")/

Gumball, Darwin e Anais: "Sì, abbiamo afferrato."

(1:01-1:03) (indefinite noises "Wait") / "Scotta scotta scotta Caldo Forza"

(1:26-1: 28) Darwin: "This face was made for TV!" / Darwin: "Questa faccia staserà andrà in tv, quando mi ricapiterà un'occasione simile?"

(1:31-32) (indefinite sounds)/ Gumball: "Le schifezze!"

(2:30- 2:40) (TV noise in the background) / TV: "Ma che succede? Mi sento male. Quell'operazione sembra solo aver peggiorato le cose.

Non è possibile. Lei sarebbe morto entro... se non avesse... e allora perché mi sento così male? Sei appena uscito dal..."

(4:46- 2:56) (TV noise in the background) / TV: "Però siamo riusciti a bloccare l'emorragia per salvare aumentano gli antidolorifici che così... Va bene ma adesso lasciatelo stare"

(3:32- 3:35) Richard: "Oh no! Ti prego! Oh no!"

(3:38) Richard: "Ti scongiuro, no!"

(7:07-7:09) Nicole: (random sounds)/ Nicole: "Fatti un giro, bello!"

(9:00- 9:02) Nicole: "Io pago le bollette che ti (suoni indistinguibili) guardare la televisione!"

(10:25-10:31) TV: "E alla fine del telegiornale andrà in onda l'ultima puntata della serie che ha catturato l'attenzione di milioni di spettatori..."

(10:46- 10:59) TV: "Daisy the Donkey, Daisy the Donkey. Daisy, Daisy, Daisy, Daisy, DAISY!" / TV: "Adesso come promesso va in onda la puntata, dell'amica Daisy. Daisy, Daisy, Daisy, Daisy, DAISY!"

## **i. Creatività linguistica**

Questo è l'ultimo punto nella mia classifica, ed è quello più positivo, e pertanto è stato trattato per ultimo. È lodevole vedere quanto a volte gli adattatori riescano a distaccarsi dal testo originale, creando dei guizzi nel testo d'arrivo, memorabili specie se la versione originale conteneva dei dialoghi standard. Ad esempio, nel seguente dialogo dall' episodio "The Name" / *Zac*, il neologismo è presente solo nel testo d'arrivo:

(6:10- 6:17) Darwin: "No! Zach is transforming your memories, dude." / Darwin: "No! Zac ti sta smarmellando la memoria."

Poco dopo, invece, in entrambe le versioni sono presenti elementi creativi, seppur in punti diversi del testo:

(7:17- 7:24) Gumball: “What the what?! Stop messing with my memories, you cheat punk!” Zach: “Ha! Cheat this!” Gumball: “Cheat this? What does that even mean?” / Gumball: “Ma cosa fai? Non cambiarmi i ricordi, galletto!” Zac: “Galletta questo!” Gumball: “Galletta questo? Ma che vuol dire?”

Gumball dà a Zac del “cheat punk”, nonostante questi sia solo un imbroglione e non abbia un look da punk. Il termine “cheat” è un termine collegato all’ambito videoludico, ovvero dall’uso di trucchi che permettono di ottenere potenziamenti altrimenti ottenibili o dopo svariate missioni o tramite eventi temporanei: il che spiega perché Zac appaia con un bazooka da che prima era quasi investito sotto un cestino della spazzatura, oltre al fatto che l’uso di questo termine si ricollega al tema videoludico apparso a inizio episodio. In italiano, questa sfumatura è stata eliminata in favore di un’altra altrettanto efficace: Gumball dice che Zac è un galletto, conservando quindi l’elemento del “punk”, ovvero della cresta, che indica che un personaggio del genere è un pallone gonfiato. Il termine “cheat” viene poi usato come verbo transitivo, il che rende Gumball spaesato, poiché tale verbo in realtà è soltanto intransitivo o seguito dalla proposizione “at”. In italiano, invece, “galletto” diventa un verbo inesistente “galletta”, rendendo anche in questo caso comprensibile lo stupore del gatto blu in modo efficace.

“The Faith” / *Musica a colori*

(0:26-0:33) Mike: “And in other news, scientists have discovered a completely new color; a mixture of blue and red called “bled.” And here it is on T.V. for the first time.” / Mike: “Ed ora passiamo ad altro. Gli scienziati hanno scoperto un colore nuovo, un misto tra blu e rosso chiamato bloss. Lo vediamo per la prima volta.”

La creatività linguistica esiste in entrambe le lingue, tuttavia a mio avviso, la crasi funziona meglio in italiano, proprio per l’alternanza consonante-vocale.

#### **4.3.8 Confronto canzoni**

Le canzoni, non sempre traducibili letteralmente e pertanto soggette a regole diverse, sono riportate di seguito con le scelte traduttive adottate: dalla scelta di non traduzione alla massima creatività.

##### **a. Testi lasciati in lingua di partenza**

“The Candidate” / *Il candidato*

Nell’episodio è presente una canzone originale intitolata “Dad Rock”. Tale canzone si stende di sottofondo al minuto 1:43- 1:51, 2:49- 2:52 e 10:09-10:14 ed è rimasta in inglese anche nella versione nostrana.

Un'altra canzone rimasta in lingua originale è “32 donkeys playing on a sled” (2:04- 2:21): il testo della canzone e il relativo video sono una satira nei confronti dei terrificanti video “Elsa gate”<sup>119</sup> di Youtube. Si tratta infatti di video che vedono come protagonisti personaggi di cartoni famosi, come Elsa di *Frozen*, in situazioni violente o disgustose, inadatte ai bambini. Tuttavia, nella canzone è presente un dialogo tradotto.

(2:17- 2:13) Doctor: “No more donkeys playing on that sled!” / Dottore: “Niente più asinelli sulla sua slitta.”

**b. Edulcorazioni vs. materiale esplicito**

- “The Money” / *Famiglie al verde*

(6:39 – 6:41) Richard: “I imagine you're tasered in the gut!”/ Richard: “Io fantasio che ti prenda una bella scossa!”

Il riferimento al *taser* è stato sostituito da un'ipertraduzione (“una bella scossa”).

- “The Faith” / *Musica a colori*

(8:44- 8:50) Gumball: “But at least the nasty kid who makes every day so rough. In the end gets hit by karma which will kinda make you laugh.” / Gumball: “Ma almeno al ragazzino che i dispetti sempre fa, il suo karma quando cresce la vita gli rovinerà.”

In entrambe le versioni, è curioso notare come i riferimenti alle religioni orientali (il “karma”) siano accettabili in serie per bambini, a differenza delle allusioni alle religioni principali monoteiste. Il “karma” è ben conosciuto in Occidente, e in Italia, un anno prima dell'uscita di questo episodio, al *Festival di Sanremo 2017* è uscita una canzone intitolata “Occidentali's karma” cantata da Francesco Gabbani, diventata presto molto popolare.

(8:51- 9:02) Darwin: “And sure the future's looking pretty grim. The light on the horizon is pretty dim. But you're a kid and all of life is still ahead of you. Unlike the ninety-something guy who caught the avian flu.”/ Darwin: “Questo futuro sembra cupo già. La luce all'orizzonte oltre il dirupo sta. Ma tu sei un ragazzino, abbatterti non devi mai, perché non hai cent'anni e quel dirupo salterai.”

L'allusione all'influenza aviaria è rimossa in italiano. Tuttavia, i traduttori rimangono fedeli alle immagini mostrate: il vecchietto non ha più novant'anni, ma lo si contestualizza dicendo ad Alan “perché non hai cent'anni e quel dirupo salterai”, facendo dunque riferimento sia all'immagine del dirupo precedentemente mostrato, sia al vecchietto con la flebo, facendo supporre che sia soltanto malato, mentre l'avvoltoio alla sua sinistra è svuotato dal suo ruolo di trasmettitore di malattia.

---

<sup>119</sup> <https://www.boston25news.com/news/youtube-announces-changes-to-kids-platform-after-elsa-gate/738599958> (consultato il 23 ottobre 2018)

### c. Creatività linguistica

- “The Bumpkin” / *Spirito di Patata*

(3:48- 4:00) Idaho: “You know what we do when we need to cheer up, we sing songs! *Aberdeen, in the wind! And the field potato.* Come on, altogether now.” / Idaho: “Comunque, sappiamo tirarci su cantando delle canzoni! *Molto meglio le patate che l’epatite.* Adesso tutti insieme, coraggio.”

Non si tratta solo di una canzone simpatica e ben congegnata, visto che è giocata su una somiglianza di suoni e su un cambiamento di vocali, ma si tratta anche di una transcreazione, dato che il testo di arrivo è del tutto diverso da quello di partenza.

- “The Money” / *Famiglie al verde*

“The Imagine Song” (5:49- 6:50) è stata tradotta come “Fantasiate insieme a me”, dato che “imagine” sarebbe suonato simile a “immaginate”.

A conclusione di questa carrellata di esempi, si può confermare ciò che è stato scoperto nel capitolo precedente, ovvero quanto la serie in originale usi una varietà di inglese colloquiale standard, perlopiù americano ma con qualche inevitabile interferenza britannica, e quanto ciò influisca direttamente sulla scelta dei termini, anch’essi piuttosto semplici e scontati, in lingua d’arrivo. Non mancano influssi del doppiaggese in ogni episodio e collocazioni artificiose, nonché termini slang tradotti in italiano standard e sottotitoli mantenuti in lingua d’arrivo o assenti. Ovviamente, ciò non giustifica il lavoro superficiale da parte degli adattatori, che, soltanto in rari casi, trovano delle soluzioni davvero creative, come nel caso di alcune canzoni. Nonostante i contenuti dei dialoghi siano talvolta cambiati per ragioni di target o culturali, il senso del testo originale traspare nella gran parte dei casi anche nella versione italiana. Inoltre, una cattiva qualità delle traduzioni può essere collegata al breve lasso di tempo che intercorre tra la prima tv americana e quella nostrana è di circa due o tre mesi, e di norma *Cartoon Network Italia*<sup>120</sup> manda sui 5/10 episodi inediti in onda per un periodo di circa una settimana e mezza, o, in casi diversi, due settimane e qualche giorno.

Avendo ormai a disposizione ogni tassello che compone quello “straordinario puzzle” che è il mondo di *Gumball*, nelle conclusioni analizzeremo come ogni tassello faccia parte di un quadro più grande e di come questo cartone sia influente, non solo per la mera cultura pop che veicola, ma anche come punto di connessione interlinguistica.

---

<sup>120</sup> <http://tuttocartoni.blogspot.com/2018/03/cartoon-network-le-novita-di-aprile.html> (consultato il 22 novembre 2018)

## Conclusioni

Dalla prima volta che ho visto *Gumball* nel luglio 2012, dopo l'esame di maturità, ne è passata di acqua sotto i ponti. E sebbene la serie non sia ancora finita, non potrò mai dimenticare la curiosità che provavo ogni qualvolta un episodio nuovo di zecca veniva trasmesso su *Boing* e *Cartoon Network*: finalmente potevo rivedere tale avventura in italiano, e, se possibile, recuperare alcune sfumature di significato non subito ovvie guardando la versione originale. È dunque simbolico aver voluto scegliere *Gumball* come serie della tesi magistrale, di modo da chiudere con lui, un periodo di vita, quello universitario. Ebbene, nonostante la poesia, bisogna dimostrarsi obiettivi. Nel corso di questo lavoro, si sono analizzati svariati elementi: il variegato e insolito cast, frutto di una precisa scelta artistica, le trame degli episodi e la loro satira a più livelli di lettura, nonché le caratteristiche della tv per ragazzi e di come essa possa influire sui giovani spettatori. E, sebbene non sia più piccola, *Gumball* ha suscitato un forte fascino su di me, tanto da voler spulciare le varie fonti online che ne parlano, come ad esempio la sua *wikia*, recensioni scritte o videorecensioni, ma anche fanart, scoprendo anche un vasto numero di fan di tutte le età. *Gumball* offre molto materiale di cui parlare, il che è sorprendente, dato che le premesse della serie sono piuttosto tipiche, almeno nella sua ambientazione (una tipica cittadina americana) e nel suo nucleo familiare disfunzionale. Ed è proprio per questa sua "tipicità" che occorre essere obiettivi e dichiarare quanto *Gumball*, nonostante il suo nutrito gruppo di fan, offre parecchi problemi a livello di adattamento. Problemi che però, a una visione leggera pomeridiana non saltano all'occhio: lo spettatore si concentra solo sulla componente buffa e divertente, che è quella che lo fidelizza e lo fa appassionare. Tuttavia, quanti spettatori di *Gumball* sono appassionati di traduzione? Con l'occhio critico del traduttore, si può notare quanto alcuni problemi, come il linguaggio banale, siano presenti anche in originale. La versione inglese, a parte per alcuni titoli con termini curiosi ("The Flakers"), contiene episodi dal linguaggio molto diretto e immediato: l'importante è la trasmissione della *gag*. Trattandosi però di un cartone a prima vista "demenziale", i traduttori non badano a vedere oltre l'apparenza e anziché fare risaltare i punti di forza, la loro carica umoristica a volte ne risulta danneggiata. Gli adattatori nostrani trattano *Gumball* trattato come materiale di puro uso e consumo da vedere durante la merenda o nel weekend, e non come una serie che gli spettatori possono rivedere per cogliere le sfumature. Tuttavia, nonostante la perdita completa di alcune gag in lingua d'arrivo, il divertimento dello spettatore, consapevole o meno che sia di questi difetti, non è comunque pregiudicato: esistono parecchie situazioni e battute divertenti che sono rimaste intatte e citazioni da scoprire o riscoprire a ogni nuova visione. I personaggi, poi, sono comunque estremamente buffi e fuori dalle righe, con voci dall'intonazione ben caratterizzata e con loro motivazioni, per quanto a volte surreali, ben spiegate e contestualizzate nell'ambito bislacco e buffo della serie. È grazie alle sue fondamenta forti se

*Gumball* è una delle serie più replicate in varie fasce orarie sia su *Boing* e su *Cartoon Network*, e finora, nonostante la conclusione in vista, il successo della serie non accenna a fermarsi. Nonostante sia un po' improbabile che la cura delle traduzioni migliori con solo 22 episodi mancanti, mi auguro che il recente successo di serie animate umoristiche come *Gumball* presso un pubblico di varie età sproni i futuri traduttori a non accontentarsi della soluzione più semplice, ma di spremere al massimo le meningi e di produrre quanto più possibile idee memorabili. Spero che questa tesi sia anche riuscita nel suo compito di far vedere le serie animate con occhi nuovi da parte dei più scettici, coloro che le bollano come prodotti solo per bambini, anziché, prodotti per bambini che strizzano l'occhio anche a adolescenti e adulti. E spero sia stata di gradimento anche a chiunque sia *fan* di *Gumball* e avesse voluto trovare una "guida" tematica. Concludo consigliando vivamente la visione della serie a chiunque non l'abbia già fatto: il mondo di *Gumball* è immenso e proprio per questo, ognuno può trovare qualcosa di suo gradimento. In definitiva, si è trattato non solo di un percorso di tesi divertente, ma anche educativo, in quanto mi ha istruito su aspetti su cui non avrei mai posto troppa attenzione e mi ha insegnato a vedere il mestiere dell'adattatore da un'altra prospettiva, quella dei bassi costi e tempi stretti per colpa dei quali la settima arte non è valorizzata.

## Bibliografia

- Antonini R. (2008), *The perception of dubbese An Italian Study*, in «Between text and image: updating research in screen translation», Benjamin Translation Library n° 78, Benjamins, Amsterdam.
- Antonini R. (2009), *The perception of dubbed cultural references in Italy* in «inTRAlinea Vol.11», Università di Bologna, Forlì.
- Antonini R. e Chiaro D. (2009), *The Perception of Dubbing by Italian Audiences*, in «Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen», p. 97-114, a cura di Anderman G. e Cintas J.D., Macmillan Palgrave, London.
- Barna L. (2009), *Processo al doppiaggio* in «Link 8| Idee per la televisione», p. 143-149, RTI, Milano.
- Chiaro D. (2010), *Translation and Humour, Humour and Translation* in «Translating Humour in literature», a cura di Chiaro D., Bloomsbury, London.
- D'Amato M. (1996), *La televisione e i minori*, in «Barriere linguistiche e circolazione delle opere audiovisive: la questione doppiaggio» a cura di Di Fortunato E. & Paolinelli M., Aidac, Roma.
- Di Fortunato E. e Paolinelli M. (2005), *Tradurre per il doppiaggio. La trasposizione linguistica nell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*, Hoepli, Milano.
- Ekman P. e Friesen W.V. (1975), *Unmasking the face. A guide to recognizing emotions from facial clues*, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, New Jersey.
- Hernandez Bartolomé A.I. e Mendiluce Cabrera G. (2004), *Este traductor no es un gallina: El trasvase del humor audiovisual en Chicken Run*, Universidad de Valladolid in «Linguax. Revista de Lenguas Aplicadas», p. 3-12, Universidad Alfonso X El Sabio, Madrid.
- Hiltunen A. (2002), Aristotle in Hollywood, *The Anatomy of Successful Storytelling*, Intellect Books, Bristol.
- Maio B. (2007), *La narrazione nei Simpson* in «I Simpson- il ventre onnivoro della tv postmoderna» a cura di Peperoni C., p. Bulzoni Editore, Roma.
- Mazza V. (2002), *Usare la TV senza farsi usare*, Sonda, Torino.
- Mulazzi P. e Sisti A. (2008), *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n°20*, De Agostini, Novara.
- Mulazzi P. e Sisti A. (2009), *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n°56*, De Agostini, Novara.

Mulazzi P. e Sisti A. (2009), *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n°57*, De Agostini, Novara.

Mulazzi P. e Sisti A. (2009), *Disegnare, scrivere, raccontare il Fumetto con Accademia Disney n°59*, De Agostini, Novara.

Palencia Villa R. M. (2004), *El doblaje audiovisual ¿ barrera o puente en el diálogo multicultural? Problemas y propuestas*, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.

Peruta A. e Powers E. (2017), *Look who's talking to Our Kids: Representations of Race and Gender in TV Commercials on Nickelodeon* in «International Journal of Communication (11) », p.1133-1148, Ithaca College and Syracuse University, USA.

Postman N. (1991), *La scomparsa dell'infanzia. Ecologia delle età della vita*, Armando Editore, Roma.

Propp V. (2000), *Morfologia della fiaba* a cura di Bravo G.L., Einaudi, Torino.

Raineri A. (2007), *Esprimere l'emozione. L'unico vero reality show?* in «I Simpson- il ventre onnivoro della tv postmoderna» a cura di Peperoni C., p. 51-67, Bulzoni Editore, Roma.

Rossi F. (2017), *L'italiano al cinema, l'italiano del cinema: un bilancio linguistico attraverso il tempo* in «L'italiano al cinema, l'italiano nel cinema» a cura di Patota G. e Rossi F., Goware, Accademia della Crusca, Firenze.

Salmon L. (2003), *Teoria della traduzione. Storia, scienza, professione*, Vallardi, Milano.

Sileo A. (2017), *Il doppiaggese e le sue ricadute sull'italiano* in «L'italiano al cinema, l'italiano nel cinema» a cura di Patota G. e Rossi F., Goware, p. 127-140, Accademia della Crusca, Firenze.

## Sitografia

<http://changingminds.org/disciplines/storytelling/plots/propp/propp.htm>

Chiaro D. (2016), *'Walk and Talk' in Italian Dubbing Cool Politics* in «inTRALINEA Online Translation Journal», Università di Bologna, Forlì:  
[http://www.intralinea.org/specials/article/walk\\_and\\_talk\\_in\\_italian\\_dubbing\\_cool\\_politics](http://www.intralinea.org/specials/article/walk_and_talk_in_italian_dubbing_cool_politics)

Rossi P., *Doppiaggese filmese e lingua italiana*  
[http://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/doppiaggio/Rossi.html](http://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/doppiaggio/Rossi.html)

[https://www.sanmicheli.gov.it/drupal/sites/default/files/materiali\\_didattici\\_utili/Le-Fiabe-Ruoli-e-Funzioni-di-Propp.pdf](https://www.sanmicheli.gov.it/drupal/sites/default/files/materiali_didattici_utili/Le-Fiabe-Ruoli-e-Funzioni-di-Propp.pdf)

The Amazing World of Gumball Wikia:  
[http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/The Amazing World of Gumball Wiki](http://theamazingworldofgumball.wikia.com/wiki/The_Amazing_World_of_Gumball_Wiki)

## Appendice: Titoli degli episodi

Questa sezione contiene la lista di tutti i titoli degli episodi trasmessi in Italia fino alla chiusura della redazione di questa tesi.

### Prima stagione

The DVD	<i>Il DVD</i>
The Responsible	<i>Tutta colpa... sua!</i>
The Third	<i>Il terzo amico del cuore</i>
The Debt	<i>Il debito</i>
The End	<i>La fine del mondo</i>
The Dress	<i>Il vestito</i>
The Quest	<i>La bambola assassina/La bambola di Anais</i>
The Spoon	<i>Su le mani!</i>
The Pressure	<i>Gli amici prima delle ragazze</i>
The Painting	<i>Il disegno</i>
The Laziest	<i>Il più pigro</i>
The Ghost	<i>Il fantasma</i>
The Mystery	<i>Il mistero</i>
The Prank	<i>Lo scherzo</i>
The Gi	<i>I torsoli del karate</i>
The Kiss	<i>Un posto felice</i>
The Party	<i>La festa</i>
The Refund	<i>Il rimborso</i>
The Robot	<i>Il robot</i>
The Picnic	<i>Il picnic</i>
The Goons	<i>Scemo per un giorno</i>
The Secret	<i>Giù per il tubo</i>
The Sock	<i>Il calzino</i>
The Genius	<i>Il genio</i>
The Poltergeist	<i>Il fantasma</i>
The Mustache	<i>Da grandi</i>
The Date	<i>Il primo appuntamento</i>
The Club	<i>Il club</i>
The Wand	<i>La bacchetta magica</i>
The Ape	<i>Miss simpatia</i>
The Car	<i>La macchina nuova</i>
The Curse	<i>Che sfortuna!</i>
The Microwave	<i>Il mostro mangia-tutto</i>
The Meddler	<i>Una mamma ficcanaso</i>
The Helmet	<i>L'elmetto</i>
The Fight	<i>Il duello</i>

## Seconda stagione

The Remote	<i>Il telecomando</i>
The Colossus	<i>Il gigante</i>
The Knights	<i>I cavalieri</i>
The Fridge	<i>La tabella</i>
The Flower	<i>Il fiore</i>
The Banana	<i>La penna</i>
The Phone	<i>Il cellulare</i>
The Job	<i>Speedy Pizza</i>
Halloween	<i>La festa di Halloween</i>
The Treasure	<i>Il tesoro nascosto</i>
The Words	<i>Le parole fanno male</i>
The Apology	<i>Le scuse</i>
The Skull	<i>Il teschio e le bugie</i>
The Bet	<i>Il robot-schiavo</i>
Christmas	<i>Salviamo il Natale</i>
The Watch	<i>Sfida all'ultimo ...orologio</i>
The Bumpkin	<i>Spirito di patata</i>
The Flakers	<i>Scherzi dell'anestesia</i>
The Authority	<i>Una buona madre</i>
The Virus	<i>Il virus</i>
The Pony	<i>Il pony</i>
The Hero	<i>L'eroe</i>
The Dream	<i>Il sogno</i>
The Sidekick	<i>La spalla</i>
The Photo	<i>La foto</i>
The Tag	<i>Giù nel cassonetto</i>
The Storm	<i>La tempesta</i>
The Lesson	<i>Prigionieri a scuola</i>
The Game	<i>Tira o rischia</i>
The Limit	<i>Mamma belva</i>
The Voice	<i>Un'amicizia bloccata</i>
The Promise	<i>Una vera amicizia</i>
The Castle	<i>Casa dolce casa</i>
The Boombox	<i>Lo stereo</i>
The Tape	<i>Ciak, si gira!</i>
The Sweaters	<i>I maglioni</i>
The Internet	<i>Internet</i>
The Plan	<i>Il piano</i>
The World	<i>Cose a caso</i>
The Finale	<i>Il finale</i>

### Terza stagione

The Kids	<i>Cambio di voce</i>
The Fan	<i>Rivali in amore</i>
The Coach	<i>L'allenatore</i>
The Joy	<i>L'epidemia</i>
The Puppy	<i>La tartaruga</i>
The Recipe	<i>La clonazione</i>
The Name	<i>Zac</i>
The Extras	<i>Le comparse</i>
The Gripes	<i>Veramente falso</i>
The Vacation	<i>La vacanza</i>
The Fraud	<i>110 e frode</i>
The Void	<i>Il vuoto</i>
The Boss	<i>Il capo</i>
The Move	<i>Niente bugie</i>
The Law	<i>La legge</i>
The Allergy	<i>L'allergia</i>
The Mothers	<i>Supermamma</i>
The Password	<i>La password</i>
The Procrastinators	<i>La spazzatura</i>
The Shell	<i>Il guscio</i>
The Burden	<i>La saggezza del criceto</i>
The Bros	<i>Fratelli</i>
The Mirror	<i>L'uomo nero</i>
The Man	<i>Il fidanzato della nonna</i>
The Pizza	<i>L'apocalisse</i>
The Lie	<i>Rockoween</i>
The Butterfly	<i>Effetto domino</i>
The Question	<i>Il senso della vita</i>
The Saint	<i>Il santo</i>
The Friend	<i>L'amico immaginario</i>
The Oracle	<i>L'oracolo</i>
The Safety	<i>La sicurezza</i>

The Society	<i>Segreti a scuola</i>
The Spoiler	<i>Il film dell'orrore</i>
The Countdown	<i>Viaggi nel tempo</i>
The Nobody	<i>L'intruso</i>
The Downer	<i>Solo al mondo</i>
The Egg	<i>Il compagno di giochi</i>
The Triangle	<i>L'assolo</i>
The Money	<i>Famiglie al verde</i>

### **Quarta stagione**

The Return	<i>Si torna a scuola</i>
The Nemesis	<i>Dr. Demolitore</i>
The Crew	<i>La gang</i>
The Others	<i>Gli altri</i>
The Signature	<i>Il papà di papà</i>
The Check	<i>L'assegno</i>
The Pest	<i>La peste</i>
The Sale	<i>In vendita</i>
The Gift	<i>Il dono perfetto</i>
The Parking	<i>Il parcheggio</i>
The Routine	<i>La missione</i>
The Upgrade	<i>Robot 2.0</i>
The Comic	<i>Il fumetto</i>
The Romantic	<i>Il romantico</i>
The Uploads	<i>I caricamenti</i>
The Apprentice	<i>Il contratto</i>
The Hug	<i>L'abbraccio</i>
The Wicked	<i>La cattiva</i>
The Traitor	<i>Il traditore</i>
The Origins	<i>Le origini (parte 1 e 2)</i>
The Gilfriend	<i>La fidanzata</i>
The Advice	<i>Il consiglio</i>
The Signal	<i>Il segnale</i>

The Parasite	<i>Il parassita</i>
The Love	<i>Cos'è l'amore?</i>
The Awkwardness	<i>Sincronismo perfetto</i>
The Nest	<i>Il nido</i>
The Points	<i>Soldi invisibili</i>
The Bus	<i>L'autobus</i>
The Night	<i>La notte</i>
The	<i>Le</i>
Misunderstandings	<i>incomprensioni</i>
The Roots	<i>Il pesce fuor d'acqua</i>
The Blame	<i>Genitori contro figli</i>
The Slap	<i>La pacca sul sedere</i>
The Detective	<i>Il detective</i>
The Fury	<i>La sfida</i>
The Compilation	<i>Elmore Stream 2.0</i>
The Scam	<i>Il divoratore</i>
The Disaster	<i>Il disastro</i>

### **Quinta stagione**

The Rerun	<i>Indietro nel tempo</i>
The Stories	<i>I racconti di Molly</i>
The Guy	<i>Ma chi è Josh?</i>
The Boredom	<i>La noia</i>
The Vision	<i>Alan il malvagio</i>
The Choices	<i>Le scelte</i>
The Code	<i>Senza internet</i>
The Test	<i>Il test</i>
The Slide	<i>La nuova app</i>
The Loophole	<i>Il protocollo</i>

The Copycats	<i>I sosia</i>
The Potato	<i>La patata</i>
The Fuss	<i>Un giorno da ricordare</i>
The Outside	<i>Nonno Frankie</i>
The Vase	<i>Il vaso</i>
The Matchmaker	<i>I due cupido</i>
The Box	<i>Pacco a sorpresa</i>
The Console	<i>Il videogioco</i>
The Ollie	<i>Lo skate</i>
The Catfish	<i>False identità</i>
The Cycle	<i>Il riscatto dei papà</i>
The Stars	<i>Cattive recensioni</i>
The Grades	<i>I voti</i>
The Diet	<i>La dieta</i>
The Ex	<i>La mia nemesi</i>
The Sorcerer	<i>Lo stregone</i>
The Menu	<i>Il menù segreto</i>
The Uncle	<i>Lo zio famoso</i>
The Weirdo	<i>La stramba</i>
The Heist	<i>La rapina</i>
The Singing	<i>Cantando</i>
The Best	<i>Il migliore</i>
The Worst	<i>Il peggiore</i>
The Deal	<i>Lo sciopero del papà</i>
The Petals	<i>La bellezza appassisce/ I petali</i>

The Nuisance	<i>Via i Watterson da Elmore</i>
The Line	<i>La fila</i>
The List	<i>La lista sbagliata</i>
The News	<i>Sguiscia la notizia</i>
The Puppets	<i>I pupazzi</i>

### **Sesta stagione<sup>121</sup>**

The Rival	<i>Nuovi arrivi</i>
The Lady	<i>Il travestimento</i>
The Sucker	<i>Il bullo sconfitto</i>
The Vegging	<i>Il giorno di pigrizia</i>
The One	<i>Il numero uno</i>
The Father	<i>Un nonno complicato</i>
The Cringe	<i>L'imbarazzo</i>
The Cage	<i>La gabbia</i>
The Neighbor	<i>Il vicino misterioso</i>
The Anybody	<i>Lo scambio</i>
The Faith	<i>Musica a colori</i>
The Candidate	<i>Il candidato</i>
The Pact	<i>La confessione</i>
The Shipping	<i>Love story</i>
The Stink	<i>Il cattivo odore</i>
The Brain	<i>Anais si è fatta male</i>
The Awareness	<i>Il tema della settimana</i>
The Parents	<i>I genitori</i>
The Schooling	<i>La lezione</i>
The Founder	<i>Il capo</i>

---

<sup>121</sup> Dato che questa stagione è ancora in corso in Italia e nel mondo, al momento non si sa quando la serie si concluderà, essendo questa anche l'ultima in assoluto. Pertanto, ho cercato di raccogliere quanti più titoli tradotti possibili prima della redazione finale della tesi.

The Intelligence *Ritorno al passato*

The Potion *La pozione*

## **Ringraziamenti**

Ringrazio la Troupe di Teatro francese sia dell'anno 2016/2017 che dell'anno 2017/2018 e la professoressa Zucchiatti, per tutti i momenti indimenticabili, le nuove amicizie e avventure. Ringrazio anche la professoressa Fernandez, Ivonne, Rafael, Alessia B., Ester, Valentina, Giulia e Annachiara per aver realizzato insieme lo spettacolo di spagnolo su *Mafalda*. Ringrazio anche la professoressa Laskova, Alessandra, Mentana, Rares, Mattia, Erika e Alessia P., compagni di avventura a teatro bulgaro nel secondo semestre del 2018. Ringrazio inoltre Jamie per avermi aiutato a rivedere la trascrizione da me fatta dell'episodio "The Pact" e ringrazio le dolcissime Emma, Federica, Silvia e Camilla. Ringrazio anche Caterina per i preziosi articoli in spagnolo da lei forniti. Dedico questa tesi anche a Nicole e Jessica in quanto entrambe fan di *Gumball*. Un saluto va inoltre a Giuseppe e Marina di Agrigento, Alessio di Milano, Francesca di Milano (che ha lavorato con bambini fan di *Gumball*), Ornella e Sara di Udine e Alba di Pordenone, Raffaella, Emilio e Serena, nonché a Sofia di Forlì. Infine, ringrazio i miei genitori Giusy e Ivan, mio fratello Eugy, i miei nonni e le mie gatte Clementina e Arancina.