



SCUOLA SUPERIORE PER MEDIATORI LINGUISTICI
(Decreto Ministero dell'Università 31/07/2003)

Via P. S. Mancini, 2 – 00196 - Roma

**TESI DI DIPLOMA
DI
MEDIATORE LINGUISTICO**
(Curriculum Interprete e Traduttore)

Equipollente ai Diplomi di Laurea rilasciati dalle Università al termine dei Corsi afferenti alla classe delle

**LAUREE UNIVERSITARIE
IN
SCIENZE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA**

FANTASIA IN ADATTAMENTO: L'EVOLUZIONE NELLA DISNEY

RELATORI:
prof.ssa Adriana Bisirri

CORRELATORI:
Prof. M. Micheli,
Prof.ssa T. Centurioni,
Prof. M. Tirone,
Prof.ssa M. Paparusso

CANDIDATA:

Nicole Feoli

ANNO ACCADEMICO 2022/2023

“Se puoi sognarlo, puoi farlo. Ricorda sempre che questa intera avventura è partita da un topolino.”

-Walt Disney

Alla mia famiglia.

INDICE

<u>Introduzione</u>	9
<u>I. Storia del doppiaggio</u>	13
<u>I.1 Figure Professionali</u>	15
<u>II. Adattamento dialoghi italiani per il doppiaggio</u>	19
<u>II.1 Adattamento o Traduzione?</u>	23
<u>III. Walt Disney</u>	27
<u>III.1 Walt Disney Pixar</u>	35
<u>IV. “Il comandante”</u>	37
<u>IV.1 Alice nel paese delle meraviglie</u>	38
<u>IV.2 Lilli e il vagabondo</u>	42
<u>IV.3 Le avventure di Peter Pan</u>	50
<u>IV.4 Gli Aristogatti</u>	55
<u>Conclusioni</u>	60

INDEX

Abstract

65

<u>I.The History of dubbing</u>	69
<u>II.The adaptation of Italian dialogues for the dubbing</u>	71
<u>II.1 Adaptation or Translation?</u>	73
<u>III.Walt Disney</u>	77
<u>III.1Walt Disney Pixar</u>	85
<u>IV.The “comandante”</u>	87
<u>IV. 1 Alice in Wonderland</u>	88
<u>Conclusions</u>	92

ÍNDICE

Introducción

95

<u>I. Historia del doblaje</u>	99
<u>II. Adaptación de diálogos italianos para el doblaje</u>	101
<u>II.1 ¿Adaptación o traducción?</u>	103
<u>III. Walt Disney</u>	107
<u>III.1 Walt Disney Pixar</u>	115
<u>IV. El “Comandante”</u>	117
<u>IV.2 La Dama y el Vagabundo</u>	118
<u>Conclusiones</u>	125

ÍNDICE

Introdução

128

<u>História da dublagem</u>	132
<u>Adaptação ou tradução?</u>	134
<u>Ringraziamenti</u>	137
<u>Bibliografia</u>	140
<u>Sitografia</u>	141

Introduzione

L'adattamento dei dialoghi in lingua italiana è un mezzo grazie al quale decine di migliaia di film, serie tv, documentari, e altri prodotti cinetelevisivi stranieri possono essere accessibili sui nostri schermi. Questo tipo di traduzione audiovisiva trova le sue origini negli anni '30 insieme alla nascita del cinema sonoro; nel corso del tempo, grazie all'evoluzione della tecnologia e della crescita esponenziale dei prodotti audiovisivi da tradurre, le tecniche si sono evolute in maniera notevole. Se infatti inizialmente la figura professionale del dialoghista era svolta da una persona inesperta, successivamente, grazie a una ricerca della qualità delle traduzioni e un aumento della sensibilità del pubblico rispetto ad esse, si è arrivati a un professionista con una preparazione adeguata. Tuttavia, questa pratica nel contesto italiano è sicuramente quella più diffusa ma anche criticata in quanto significa non solo analizzare lo scenario teorico e pratico che si presenta, ma affiancarsi inevitabilmente a polemiche relative alla mancata equivalenza con il dialogo originale.

In particolar modo in questa tesi vorrei analizzare il complicato mondo dell'adattamento dei dialoghi in lingua italiana di alcune opere della Walt Disney, cui difficoltà sono legate alla necessità sia di rispettare i limitati spazi destinati alla collocazione delle battute che l'inimitabile tradizione del brand Disney. L'obiettivo, quando si affrontano adattamenti di questo spessore, è quello di riuscire a trovare soluzioni linguistiche valide ma che siano allo stesso tempo in grado di

mantenere quel fascino innato e quel significato implicito che hanno i personaggi *disneyani*.

Ed è proprio in questo contesto che è molto facile imbattersi in critiche soprattutto per quanto riguarda il lavoro dei parolieri nei testi delle canzoni adattate: un esempio non troppo lontano dai nostri giorni è proprio quello di *Frozen-Il regno di ghiaccio*. Il caso in questione riguarda la canzone “Love Is an Open Door” che nella versione italiana è diventata “La Mia Occasione”: la critica verteva proprio sul concetto della porta, una costante negativa presente durante il film (le due sorelle divise da una porta, le porte del castello sempre chiuse, Hans che chiude la porta della cella in cui è rinchiusa Elsa), che tuttavia in italiano non è stata mantenuta come tale ma sostituita con la parola “occasione”. Lorena Brancucci, che ha curato l’adattamento del film, ha completamente eradicato dai suoi testi il concetto portante di *Frozen* senza metterne nemmeno un riferimento minimo, presente in tutte le altre lingue maggiori, compreso il giapponese, e così facendo ha in qualche modo alterato lo spirito originale del film, dando agli spettatori italiani una versione che è del tutto coerente in sé, ma spogliata proprio di quella che era una delle sue caratteristiche principali. Allo stesso tempo bisogna però tenere in conto che il tema centrale della pellicola non sono le porte, bensì l’importanza della famiglia; infatti, per la prima volta nella cinematografia Disney a salvare la principessa è proprio la sorella. Dunque, è un film incentrato sulla rivalsa, sulla cosiddetta “seconda occasione” ed è per questo che il prodotto finale è una traduzione che risulta coerente con il messaggio originale.

A sostenere la tesi della Brancucci vi è inoltre la questione della metrica: la lingua inglese e quella italiana sono completamente antipode. La prima è sintetica e diretta ed è basata, prevalentemente, su termini mono o bisillabici, con accentazione, il più delle volte, tronca. La seconda, al contrario, è una lingua prolissa che si compone di termini plurisillabici, con accentazione prevalentemente piana, sdrucchiola o bisdrucchiola. La conseguenza diretta è che in italiano la scelta è limitatissima, perché di vocali accentabili ne abbiamo solo cinque, alle quali si possono sommare al massimo i dittonghi. La scelta dei termini rischia, pertanto, di essere molto monotona se non si trovano alternative. Inoltre, bisogna rispettare il più possibile il sincronismo labiale del personaggio, altra nota dolente dell'adattamento. Il vincolo della metrica è gravosissimo, proprio perché l'orchestrazione dei brani è studiata per testi in lingua inglese e ne rispetta, in pieno, le accentazioni. Tali accentazioni sono totalmente sfavorevoli quando si traduce verso l'italiano. Se da un lato è fondamentale, per la riuscita finale del brano, rispettare in pieno la metrica in modo da rendere il brano comodamente e fluidamente cantabile per l'interprete, dall'altro lato c'è il problema del sincronismo labiale. Quest'ultimo, a differenza che in passato, è oggi considerato importantissimo.

Le nuove tecniche di animazione hanno reso i cartoni animati talmente veritieri da sembrare umani e i loro movimenti labiali sono definiti al punto di dover essere curati fin nei minimi dettagli. Questo fa sì che, a volte, termini inglesi che finiscono, ad esempio, con una labiale o una dentale, costringano a usare termini italiani che abbiano una sillaba finale in più, proprio per andare a coprire il movimento della bocca in quel punto – movimento che, diversamente, resterebbe “muto”. Un

esempio a questo proposito può essere quello di “La bella e la bestia” del 2017. Belle, nella prima canzone, canta «Every morning just the SAME, since the morning that we CAME». Il contesto diatopico è quello di un paesino nel quale la protagonista ed il papà si sono trasferiti, un luogo dove non succede mai nulla di interessante e dove il divertimento maggiore sembra essere quello di giudicare e criticare chi, come Belle, appaia “diverso” rispetto alla routine del paesino stesso. Nella versione italiana del cartone animato, l’adattamento è «È dal giorno che arrivai, che non è cambiato mai». Nel film questa soluzione non si è potuta mantenere proprio per via del *synch*, perché si vede Belle distintamente aprire e chiudere la bocca, sul finale delle due frasi, proprio per la labiale finale, sia su *same* che su *came*. È evidente che, non avendo in italiano parole che finiscano per “m”, è stato necessario aggiungere una sillaba che andasse a coprire quel “battito” in più, per rendere l’effetto ottico più gradevole e naturale. Da qui la traduzione: «È dal giorno in cui arrivammo, che mio padre e io pensammo: questo posto è provinciale».

Dunque, adattare un prodotto ha molte più insidie di quel che il pubblico inesperto possa pensare ed è un processo articolato in cui talvolta è necessario trovare dei compromessi.

I. Storia del doppiaggio

Il doppiaggio ha conquistato sin da subito un ruolo molto importante, anche se ha stentato e stenta tutt'oggi a ottenere il giusto riconoscimento e l'attenzione che merita. Nel 1929 il governo fascista vietò la circolazione delle opere straniere in lingua originale, i film stranieri venivano quindi trasmessi con i rumori e la colonna sonora originale ma senza le voci, sostituite da lunghe didascalie che non furono apprezzate dal pubblico. Le case produttrici allora crearono versioni apposite dei loro film con attori diversi che parlavano italiano; tuttavia, spesso si trattava di italoamericani con un pesante accento, che quindi compromettevano la qualità dell'opera. A salvare la situazione fu nel 1932 l'austriaco Karol Jacob¹, che mise appunto un sistema che semplificava la sostituzione della traccia sonora originale con una in un'altra lingua e così nacque il doppiaggio. Nel 1934 il governo fascista vietò la circolazione dei film doppiati all'estero, così la Metro Goldwyn Mayer aprì uno stabilimento a Roma, qui si delinearono le caratteristiche e capacità richieste nei doppiatori. Nel dopoguerra i doppiatori, che prima erano direttamente scritturati dalle case di distribuzione, decisero di autogestirsi e crearono la CDC (Cooperativa Doppiatori Cinematografici) e la ODI (Organizzazione Doppiatori Italiani), che divennero le due società principali di doppiaggio in quegli anni. In seguito per via di vari dissidi interni alle due associazioni ci furono delle scissioni e vennero fondate nuove società come, ad esempio, la CID (Cooperativa Italiana Doppiatori) o la SAS (Società Attori Sincronizzatori). Con l'avvento delle televisioni private, e quindi l'aumento dei prodotti che necessitavano un doppiaggio, sono aumentate

¹ Jacob Karol è nato a Vienna il 18 gennaio del 1889 ed è stato un produttore cinematografico austriaco molto importante a cui si deve la nascita del doppiaggio.

di numero anche le società di doppiaggio e i doppiatori stessi, che nel giro di 50 anni sono passati da 300 a oltre 1500.

Negli ultimi anni per via dell'aumento dei prodotti audiovisivi da doppiare, i ritmi del settore si sono fatti più frenetici e i produttori, per ragioni commerciali, preferiscono risultati veloci a scapito della qualità. Nonostante ciò, grazie a questo ingranaggio all'apparenza complesso, da oltre settanta anni tutto ciò che viene trasmesso sul piccolo e grande schermo è alla portata di tutti e crea familiarità con attori e attrici dei quali conosciamo ogni cosa, dal gossip alla taglia del vestito e a quanti tatuaggi ha. Tutto sembra così assolutamente naturale, anche il fatto che parlano italiano malgrado non lo siano.

I.1 Figure Professionali

Le figure professionali grazie alle quali il doppiaggio rimane un'industria fiorente sono principalmente: doppiatori, direttori di doppiaggio, assistenti, dialoghetti e sottotitolatori.

Il doppiatore è un attore che mette la propria arte a servizio di un altro attore ma che, al tempo stesso, regala al personaggio anche un po' di sé. Per dar voce ai grandi attori del cinema e della tv mondiale, non basta possedere un bel timbro, una voce calda e carezzevole o fresca e brillante; occorre essere interpreti del loro talento, restituendo le emozioni che essi trasmettono attraverso la loro interpretazione. Ciò che conta in modo essenziale è che quel carattere, quella sensazione, quell'emozione che l'attore evoca ed esprime, venga rispettata e restituita al pubblico nella maniera più autentica, più "vera" e credibile, in modo che, possa sembrare assolutamente normale sentir parlare un italiano perfetto in un film ambientato nella steppa mongola, lasciandosi semplicemente rapire dalle immagini e da ciò che le "nuove" voci trasmettono. È un'enorme responsabilità quella del doppiatore: trovarsi davanti attori da Oscar, doversi misurare con le loro gigantesche interpretazioni, "incollarsi" sui loro volti, sui micro-gesti che tanto dicono ancor prima e ancor più delle parole, agganciare uno sguardo, la contrazione di un sopracciglio, una piega del labbro, e trasferire quei movimenti nella nuda voce ed entrare nel corpo di un altro. E per farlo può utilizzare anche il proprio corpo: magari correndo per simulare l'affaticamento dell'attore, mangiando qualcosa se il personaggio ha la bocca piena mentre parla.

Il direttore di doppiaggio è la figura professionale a cui la società di edizione affida la responsabilità artistica del doppiaggio dell'opera cine-televisiva. Una volta ricevuto il progetto, ha il compito di distribuire le voci sui personaggi che intervengono secondo il proprio giudizio, dai protagonisti ai piccoli ruoli. Ha l'obbligo di partecipare ai turni di doppiaggio coordinandone il corretto svolgimento ed è l'eventuale referente per l'Impresa di eventuali problemi durante la lavorazione.

L'assistente al doppiaggio è la figura professionale a cui la società di edizione affida la preparazione al doppiaggio dell'opera. Una volta preso visione dei materiali, video e copione, l'assistente al doppiaggio procederà con il taglio degli anelli su copione (originale o italiano). Anello è il nome convenzionale dato alla singola scena, o per meglio dire frammento di scena, da doppiare; il termine "anello" non è puramente convenzionale, infatti, fino a pochi anni fa si lavorava in prevalenza con la pellicola (16 o 35 mm). La pellicola veniva "tagliata" in spezzoni che venivano "chiusi" con una "giunta", prendendo così la forma di un anello. Una volta tagliato o segnato il copione, l'assistente elaborerà un piano di lavorazione. Il piano di lavorazione è la suddivisione del film in sequenze da incidere non dal primo minuto all'ultimo del film stesso, ma secondo una logica diversa, ossia cercando di unire i personaggi che parlano insieme per ottimizzare il lavoro nel rispetto della qualità e badando, laddove possibile, al risparmio delle presenze dei doppiatori. Spesso, prima del piano di lavorazione, l'assistente stende un tabellone per avere una visione più chiara e completa di tutti gli anelli che formano l'opera e poi procede all'elaborazione del piano. L'assistente deve inoltre compilare i fogli codifica, effettuare il conteggio delle righe di ogni personaggio per ogni anello, far firmare i fogli presenza, i piani e i

contratti a ogni doppiatore in sala doppiaggio, a inizio o fine turno, e soprattutto, curare il corretto sincronismo labiale durante i turni di

PIANO DI LAVORAZIONE

TECNO		DIRETTORE L. LA PENNA		STABILIMENTO SDI																																			
		ASSISTENTE L. TORRESI																																					
		DATA & ORARIO 21 / 05 / 2020 ore 9:30		TURNO 9																																			
RUOLO	ATTORE	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
SPINELLA	V. Bartolomei (orig. HOLLY SHORT)	52	1	1	2	1	2	4	3	2	2	4	1	1	4	1	4	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	2			
SHOCK MALE REPORTER			1	4	49	52	63	64	75	88	132	134	143	1	6	46	48	49	58	59	60	62	70	73	75	77													
UOMO 5			4	2	2																																		
GOBLINS			3		2					1				1		1																							
MALE FLYING OFFICERS			3			1							1	1																									
UOMO			4				2	2																															
VOCE UOMO			1						1																														
BRUSIO			2										2																										
M. Aresu 10:30			13												x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			
WAIT MALE			4	49	51	52	60	63	64	88	132	134	83	88	91	98	111	113	118	120	149	162	163	167	190	215													
UOMO 4			1										1																										
SHOCKED PRISONER			2		1																																		
GOBLINS			1																																				
AGENTE			1																																				
MALE FLYING OFFICERS			3			1								1	1																								
BRUSIO			1																																				
G. Pieroffi 11:30			4				2	2																															
TOT.			14																																				
IL DIRETTORE			108																																				
L'ASSISTENTE																																							

doppiaggio.

Esempio di piano di lavorazione

(Laura Giordani)

L'adattatore dialoghista traduce, traspone, elabora, riscrive il dialogo originale a sincrono sui movimenti delle labbra, battuta dopo battuta, dando vita a una nuova lista dialoghi, un "adattamento", nel pieno rispetto dell'opera originaria, delle intenzioni del regista e degli sceneggiatori intervenuti nella creazione dell'opera stessa, tenendo conto delle espressioni del viso dei personaggi, della gestualità, del linguaggio del corpo in genere, sia esso consapevole che inconsapevole.

Il sottotitolatore è un traduttore specializzato nel creare e tradurre sottotitoli. Sulla sua traduzione si basa il processo di adattamento di un film straniero, in quanto molto spesso gli adattatori dialoghisti non hanno

alcuna conoscenza delle lingue straniere. Grazie a questa figura si ha la possibilità di vedere film che non sono stati ancora doppiati o non lo saranno mai. Il sottotitolatore deve sapere utilizzare software (Aegisub, Subtitle Edit etc.) di sottotitolaggio specifici, in quanto richiesto da molte agenzie e case di produzione.

La sala di doppiaggio è il luogo dove si svolge il doppiaggio propriamente detto: quello con i doppiatori, il direttore di doppiaggio, l'assistente il fonico. Si tratta di studi appositamente strutturati: insonorizzati e con apparecchiature tecniche adeguate alla registrazione della voce parlata. Il fonico di doppiaggio è un tecnico, solitamente dipendente dello stabilimento di doppiaggio dove si svolge la lavorazione, che ha il compito di incidere su un supporto digitale la voce dei doppiatori. È una figura chiave in questa fase di lavorazione in quanto dalla sua abilità dipende la qualità della registrazione. Una volta incisi tutti i personaggi, è fondamentale procedere alla sincronizzazione. Questa è una fase molto delicata che prevede la sistemazione delle battute in modo tale da associarle perfettamente al movimento labiale dell'attore originale. Ovviamente i prodotti audiovisivi in circolazione sono diversi e a seconda del tipo di prodotto corrisponde un processo di lavorazione diverso; un esempio sono le produzioni eseguite in *oversound* o *voiceover* cioè con la traccia audiodoppiata sovrapposta a quella originale. Questa pratica viene spesso utilizzata con i documentari o le interviste e la principale difficoltà sta nel far coincidere le immagini con l'audio in quanto la parte doppiata comincia con un ritardo di circa due secondi.

II. Adattamento dialoghi italiani per il doppiaggio

L'adattamento è un processo molto ostico in quanto deve sottostare a delle *constraints* di varia natura, che ne condizionano la riuscita: la libertà di un dialoghista non è così ampia come quella di un traduttore, che può variare l'ordine o spostare gli elementi di una frase per produrre un testo che suoni adeguatamente nella lingua di arrivo. L'ostacolo più grande da superare per un dialoghista è riuscire a concentrare i contenuti di una battuta nei tempi imposti sia dalla recitazione dell'attore che dalla capacità sintetica della lingua di partenza. Per questo motivo l'adattatore deve tenere obbligatoriamente in considerazione vincoli linguistici ed extralinguistici tra i quali:

- La durata della battuta: è infatti necessario che il movimento labiale dell'attore e la battuta recitata dal doppiatore siano in sincrono. Ciò vale anche quando il personaggio è di spalle: a seconda dell'angolazione della ripresa, se il movimento della mascella è visibile rappresenta un vincolo alla resa della battuta.
- Il labiale: parte dell'illusione di verosimiglianza deriva anche dal tentativo di far coincidere, nei limiti del possibile, i movimenti delle labbra e le parole che vengono recitate. Il dialoghista deve sforzarsi di riuscire ad incastrare le parole giuste nei momenti giusti, come quando viene pronunciato un nome: se è il caso, tutta la battuta deve esser girata per far sì che quel nome cada nello stesso punto, e il doppiatore possa centrarlo nella recitazione.
- La gestualità o la mimica dell'attore: il modo in cui la battuta si risolve deve essere armoniosa con la recitazione dell'attore in video.

- Le immagini in scena, ovvero tutto ciò che fa da sfondo all'azione e che funge da portavoce di una precisa referenzialità culturale: dalle insegne dei supermercati ai celebri bicchieri delle caffetterie take-away, il dialoghista è vincolato alla coerenza e difficilmente può, per esempio, compiere scelte naturalizzanti riguardo i *realia* che abbondano in ogni pellicola.

Le battute che quindi pongono meno problemi al dialoghista sono quelle dei personaggi fuori campo o le narrazioni fuori campo in quanto non hanno limiti di labiale ma solo in durata. Tuttavia, il labiale non può diventare una dominante rigida dell'adattamento se tale rispetto va a discapito della piena efficacia comunicativa del prodotto in generale. Il dialoghista deve far attenzione anche a quei momenti in cui l'attore non parla pur muovendo le labbra: quando si guarda il film in lingua originale quel frame passa inosservato, ma se non adeguatamente "riempito" in fase di adattamento, lo si nota fin troppo.

Si è parlato fino ad adesso dell'aspetto prettamente linguistico-traduttivo del lavoro del dialoghista. In realtà l'adattamento di un copione non si ferma alla rielaborazione delle battute, ma riguarda aspetti molto più tecnici di quanto ci si aspetti: l'adattatore, infatti, per riscrivere lo script del prototesto opera non solo sul dialogo, ma agisce sulla ridefinizione di ogni elemento visivo e uditivo, usando dei segni convenzionati e ben specifici. Quando il copione arriva in sede di doppiaggio, infatti, il doppiatore deve riuscire a capire già dalla prima lettura come si svolge la scena. Affinché ciò sia possibile nel copione adattato devono essere presenti:

- Il *Time Code* (TC): deve essere obbligatoriamente indicato all'inizio di ogni scena per segnalare con precisione quando uno o più personaggi iniziano a parlare.
- Le indicazioni riguardanti tutto ciò che aiuta a definire la scena. A tal proposito esistono delle abbreviazioni ad hoc: per indicare la posizione dell'attore nell'inquadratura si usa IC – indica la battuta pronunciata in campo, quando l'attore è visibile nell'inquadratura – e FC – fuori campo. Il montaggio cinematografico ha il vantaggio di garantire grande mobilità delle immagini, quindi la battuta da adattare spesso non è determinabile come interamente InCampo o FuoriCampo. Al dialoghista il compito di districare le immagini in modo da rendere chiaro su pagina il loro andamento, quindi indicare se la battuta iC (inizia in campo) o fFC (finisce fuori campo). Si segnala anche se il personaggio è DSP – di spalle.
- Ci sono delle indicazioni tecniche che definiscono il modo in cui la battuta viene recitata. Il dialoghista deve distinguere fra pause (/) e cesure (. . .) – la pausa è una vera e propria interruzione del parlato, mentre la cesura resta più breve e sospesa – se la battuta adattata è da recitare SM, sul muto (si rimanda per gli esempi al paragrafo precedente) o ANT, anticipata rispetto all'audio in cuffia (per esempio nei casi di FC) o l'accavallamento delle battute tra due o più personaggi – ACC. Il dialoghista infine deve segnalare i F(fiati), se il personaggio urla, ride, o se, nelle conversazioni telefoniche, la voce parla con EFF (effetto telefono, radio, ecc), e, nel caso di scene di lotta, segnalarne VERS e REAZ (versi e reazioni, che ovviamente non possono essere lasciati con l'audio originale ma vanno doppiati).

- Sinossi ed elenco dei personaggi con rispettive pronunce. Da queste poche indicazioni si intuisce che il dialoghista non lavora solo sull'aspetto interlinguistico del copione, ma anche su quello intersemiotico, perché a tutti gli effetti traduce aspetti paralinguistici e visivi usando un codice scritto, prodotto per convenzione.

Ciò detto, l'adattamento migliore è quello che non si vede, ovvero quello che, combinando la bellezza, il ritmo e la musicalità delle battute all'interpretazione del doppiatore, riesce a coinvolgere lo spettatore e a fargli dimenticare che ciò che sta guardando è un prodotto estero.

II.1 Adattamento o Traduzione?

Nella teoria esiste una differenza tra traduzione e adattamento, il cui cardine risiede nel livello di rielaborazione del testo. Per adattamento cinematografico si intende la fase del doppiaggio in cui vengono adattati i dialoghi per una lingua diversa da quella originale. La traduzione è l'azione, l'operazione e l'attività di volgere da una lingua a un'altra un testo scritto od orale. Dunque, mentre nell'adattamento le scelte del traduttore sono più invadenti, spaziando dal rimodellamento di alcune parti al taglio drastico di altre, in una traduzione invece si tende a seguire la struttura e il contenuto del prototesto.

La traduzione audiovisiva rappresenta un settore piuttosto particolare all'interno della teoria della traduzione; difatti la sua componente intersemiotica è ciò che la caratterizza e la distanzia dagli altri ambiti degli studi sulla traduzione. Tuttavia, questa disciplina è diventata oggetto di studio a livello accademico e teorico solo a partire dagli anni '50, poiché considerata al di fuori dell'ambito della traduzione. Per quanto riguarda la scelta della dicitura, si ricorre a "traduzione audiovisiva" (TAV) che riflette il carattere polisemiotico di questo tipo di traduzione, sicuramente più esauriente della dicitura "traduzione filmica" che esclude una buona parte dei prodotti audiovisivi (DVD, documentari, videogiochi) che vengono tradotti per essere esportati in altri paesi.

Per comprendere meglio le dinamiche della traduzione audiovisiva è importante osservare alcuni aspetti problematici. Innanzitutto, va considerato l'elemento umoristico che pone principalmente due tipi di

problemi riguardanti il trasferimento linguistico e il trasferimento culturale; questi due aspetti, tuttavia, non sorgono necessariamente in contesti umoristici. La traduzione degli elementi umoristici è da sempre considerata uno dei fattori più problematici dai professionisti di questo settore. Infatti, essendo lo humor strettamente relazionato a fattori linguistici, sociali e psicologici, la sua traduzione richiede una piena comprensione del testo da parte del traduttore, che deve essere in grado di localizzare gli elementi umoristici presenti nel testo. In secondo luogo, si deve stabilire quali siano gli elementi rilevanti per rendere una traduzione fedele, e l'importanza dell'elemento umoristico in relazione al testo che si deve tradurre. Effettivamente, capita a volte che per la trasmissione del messaggio complessivo del testo di partenza non sia necessario inserire lo stesso numero di battute, perché la natura dello humor varia a seconda della lingua. Inoltre, poiché possono esserci più modi per fare lo stesso tipo di battuta, spesso si può ovviare al problema trascendendo dal significato delle singole parole che la compongono. Il fatto che i film e le serie si basino su questi elementi è ciò che li rende più ostici da adattare rispetto a un libro, infatti è necessario che quello che viene detto, e quindi tradotto, sia coerente con cosa è presente a schermo in quel momento, altrimenti il tutto stonerà e sembrerà innaturale, alienando lo spettatore e rovinando il suo coinvolgimento. Per prodotti di tipo diverso è richiesto un lavoro di tipo diverso, infatti la traduzione di opere audiovisive non avviene allo stesso modo e dipende dal prodotto. Per esempio, alcune produzioni vengono eseguite in *oversound* o *voiceover* quindi bisogna prestare attenzione a far coincidere ciò che viene detto alle immagini considerando questo ritardo, tuttavia non è necessario far coincidere la traduzione con il labiale, fornendo più libertà di adattamento.

Per questi motivi, ben più che nella traduzione di testi scritti, è necessario compiere delle scelte, può succedere ad esempio che per tradurre una determinata parola esista il corrispettivo perfetto in italiano, tuttavia non sarebbe sincronizzato con il labiale e quindi bisogna pensare a un'altra parola o espressione o a costruire la frase in modo da poter utilizzare quella parola senza compromettere il labiale. In un altro caso le labbra potrebbero non essere un ostacolo perché il personaggio è girato di spalle, ma il termine perfetto è troppo lungo per essere utilizzato e sfiorerebbe nella scena successiva, allora si cerca di trovare un modo soddisfacente di rendere la scena in italiano e dopo averlo trovato ci si accorge che non segue il movimento della mascella dell'attore, visibile anche se non guarda in camera, quindi si deve nuovamente ritrattare la traduzione per far combaciare il parlato a questi movimenti, altrimenti risulterebbe parecchio strano agli occhi dello spettatore. Per prodotti di animazione a volte è più facile occuparsi del sincrono labiale in quanto spesso i movimenti di apertura e chiusura delle labbra dei vari personaggi è molto più approssimativo rispetto a quelli di attori in carne e ossa, anche se, nelle opere d'animazione 3D ad alto budget di aziende importanti come Disney o Dreamworks si è arrivati a livelli di dettaglio talmente alti, tali da ricalcare quelli reali necessitando quindi di un lavoro di sincrono labiale paragonabile a quello di un film. D'altro canto, cercare di mantenere i nomi originali, ove possibile, consente di venire incontro alle attese e alle curiosità dello spettatore che si aspetta denominazioni adeguate al contesto nazionale evocato. Si veda, ad esempio, la fortuna de "Il Re Leone" (The Lion King, 1994) decretata dalle vicende del piccolo Simba, privato dall'affetto del padre Mufasa e della madre Sarabi in tenera età e destinato a un futuro di re della foresta,

grazie all'aiuto della compagna Nala (le denominazioni qui evocano infatti significati popolari nella lingua swahili, a cui i produttori si sono diffusamente ispirati).

Quindi il traduttore deve da una parte prendere in considerazione la possibile perdita di informazioni e connotazioni pertinenti e dall'altra valutare i benefici dell'autenticità e della fedeltà rispetto al testo nel caso in cui deciderà di preservare la forma originaria del nome. Nella maggior parte degli altri casi, vedremo però che le strategie adottate chiamano in causa sia procedimenti diretti di traduzione puntuale del nome anglo-americano che meccanismi più indiretti, quali la trasposizione culturale, la sostituzione fino all'introduzione di un nome inedito.

III. Walt Disney

Walter Elias Disney, conosciuto come Walt Disney, è stato un animatore, imprenditore, produttore cinematografico, regista e doppiatore statunitense. Nacque nel 1901, figlio di una maestra e un padre contadino, che viveva in una fattoria nel Missouri insieme ai suoi quattro fratelli: Roy, Raymond, Herbert e la piccola Ruth. Sin dall'infanzia ha sempre avuto una passione innata per il disegno anche se non era molto apprezzata da suo padre; infatti ogni volta che lo vedeva disegnare o parlare con gli animali lo picchiava con la cintura. Proprio per questo suo comportamento molto violento, due dei figli più grandi decisero di scappare di casa nel cuore della notte e di loro si persero le tracce. Dopo la loro fuga, il lavoro alla fattoria era diventato troppo duro, così il padre decise di venderla per aprirsi un quotidiano a Kansas City e mise i figli a consegnare i giornali tutte le mattine all'alba; Roy, stanco di questo "sfruttamento", fece come i suoi fratelli e scappò lasciando il piccolo Walt da solo. Nonostante il lavoro, i soldi per la famiglia non erano mai abbastanza e il Walt si sentiva diverso dagli altri bambini: il suo sogno più grande era quello di andare al cinema. Un giorno riuscì a intrufolarsi in una sala e vide il suo primo film sul grande schermo; a quel tempo le pellicole erano mute e in bianco e nero ma, ciò nonostante, rimase incantato da come una fiaba come "Biancaneve e i Sette Nani" potesse tenere incollati alla sedia tutte quelle persone. Tuttavia, nel 1915 scoppiò la Prima guerra mondiale dove, mentendo sulla sua età perché ancora troppo giovane per essere un soldato, si offrì come volontario della Croce Rossa. Una volta finita la guerra, tornò a Kansas city con le idee molto chiare rispetto al suo futuro: iniziò a lavorare come caricaturista per un giornale. La sua carriera fu molto breve tanto che a

19 anni fu licenziato insieme a quello che poi sarà il suo braccio destro, Ub Iwerks. Insieme iniziarono a collaborare creando un mini-film animato che scherzava sulla qualità delle strade della loro città; poi andarono nei cinema per chiedere di proiettarlo in sala e iniziarono così la loro produzione. Il problema di questo meccanismo era che vendevano le pellicole a 30 centesimo l'una, che era esattamente il costo di matite, carta e pellicole. Dopo qualche anno decise di mettere su un team di disegnatori per creare dei cartoni animati più lunghi e nacque così la "Laugh-O-Grams", il cui successo fu "Cappuccetto Rosso". Tuttavia, a causa di mancati pagamenti e ritardi nelle uscite dei prodotti, molti colleghi abbandonarono la casa produttrice compreso il suo braccio destro. Walt si trovò così costretto a vivere in uno sgabuzzino, con pochi viveri e un piccolo topolino che elemosinava qualche briciola di pane. Dopo essere riuscito a racimolare qualche soldo e aver creato la sua prima serie animata "Alice in Cartoonland", partì per Hollywood dove collaborò con la produttrice Margareth Winkler e fecero uscire sei episodi; poco dopo, con l'aiuto di suo fratello Roy e Ub, nacque la casa produttrice "Disney Bros".

Nel 1923, insieme a suo fratello Roy, crearono il "Walt Disney Studios", un piccolo edificio in cui una squadra di disegnatori lavorava sui cartoni animati, in quel periodo nacque "Oswald- il coniglio fortunato". Il successo era incredibile grazie al dinamismo e la simpatia del personaggio. A causa però di problemi con gli Universal, la Disney Bros perse i diritti di questo cartone (riacquisiti soltanto nel 2006). Questo non fu però un motivo per abbattersi e qualche anno più tardi, ispirato da quello che per molto tempo fu il suo coinquilino, creò un nuovo personaggio, "Mickey Mouse". Questo topolino avrebbe dovuto

oscurare la personalità di Oswald e per questo aveva delle caratteristiche ben precise: in primis i movimenti ricordavano quelli di Charlie Chaplin, molto in voga in quel periodo, poi le sue orecchie mantenevano la stessa forma anche di profilo, rendendolo un tratto distintivo e facilmente riconoscibile, ed infine avrebbe avuto parti sia nere che bianche, per essere visibile sia alla luce che al buio. Il primo film fu un disastro, così come quelli che lo seguirono. Ciò che cambiò le regole del gioco nella storia del cinema in quel momento fu l'uscita del primo film cantato anche se non ebbe successo. Questo perché andare era un privilegio dei ricchi ma non per il costo di un biglietto, bensì perché nel 1900 i film erano muti, accompagnati da didascalie, mentre i poveri erano analfabeti e non avrebbero compreso quindi il vero senso di ciò che avrebbero visto. Il cambiamento con dei film sonori avrebbe permesso anche a coloro che non sapevano leggere di poter entrare in una sala e quindi perdere quel senso di esclusività. Si creò così una scissione tra cinema d'intrattenimento e cinema d'élite. Walt Disney non scelse uno schieramento ma anzi decise di produrre per entrambe le categorie, come "L'Isola del Tesoro" per tutti o "Fantasia" come film di nicchia.

Con l'invenzione del sonoro, Topolino venne rivoluzionato grazie all'unione della musica e dei suoni, divenendo un successo internazionale tanto che ogni due settimane veniva realizzato un corto. Un altro grande successo che può vantare Walt è sicuramente quello di aver creato il primo film a colori della storia in collaborazione con Technicolor: "Fiori e Alberi". Nonostante gli straordinari esiti, lui stesso non era in grado di disegnare le sue produzioni; così per aiutare il suo team, fondò delle scuole di disegno e nel 1960 nacque la CalArts

University con l'obiettivo di inserire l'animazione tra le materie artistiche.



“CalArts is the principal thing I hope to leave when I move on to greener pastures. If I can help provide a place to develop the talent of the future, I think I will have accomplished something.”—Walt Disney

Uno dei cartoni più famosi negli anni ‘30 fu “I Tre Porcellini” il quale, oltre a diventare lo slogan contro la crisi del 1929, diede inizio alla produzione di giocattoli e, di lì a poco, il nome di Walt Disney divenne sinonimo di film per bambini. Nel 1934 iniziò la produzione di “Biancaneve”: a differenza di quelle precedenti, questo sarebbe stato il primo lungometraggio. Iniziò così quello che venne chiamato la “Mattana Disney”.² Il film venne interamente ricominciato da capo cinque volte e l’attesa non faceva che aumentare, sia in negativo che in positivo, le aspettative. Una curiosità riguardo questa produzione è che il budget previsto non era sufficiente e per questo chiesero un aiuto da

² L’idea arriva direttamente dalla Francia, dove nei cinema venivano proiettati alcuni dei suoi cortometraggi tutti insieme, arrivando quindi a una durata complessiva molto lunga.

parte di quella che in quel tempo era la casa produttrice sotto cui stava la Disney, la Banca d'America. Il direttore vide in anteprima la bozza del lungometraggio e per tutto il tempo non aprì bocca; alla fine, mentre stava per andarsene, abbassò il finestrino della sua macchina e gli disse che il progetto era approvato e avrebbe avuto più soldi. Quattro giorni prima dell'uscita il film non era ancora finito. Ciò nonostante, uscì nel giorno prestabilito e alla prima di Biancaneve ci fu il pienone: da coloro che aspettavano il suo fallimento a quelli che erano forti sostenitori di Walt. Ci fu una vera e propria standing ovation, la pellicola fu un successo a livello internazionale e il record che fu battuto anni dopo solo da "Via col Vento", il Times gli dedicò una copertina, vinse un Oscar speciale, venne doppiato in dieci lingue diverse e distribuito in 46 Paesi. La parte più interessante fu il doppiaggio italiano: Walt voleva che ogni singola scritta del film fosse tradotta fedelmente per permettere ai bambini che avevano appena imparato a leggere, di ricevere il messaggio originale, senza lasciare spazio all'interpretazione. Il primo doppiaggio avvenne nel 1938 a Cinecittà con dei doppiatori scelti da Walt Disney in persona e curato da Vittorio Malpassuti. Nel 1972 venne ridoppiato, in quanto la lingua italiana negli anni '30 era diversa a causa di alcune insoddisfazioni date dal primo doppiaggio riguardanti soprattutto il linguaggio troppo aulico; la versione originale è attualmente introvabile poiché presente in pochissime pellicole. La voce di Biancaneve fu affidata a Rosetta Calavetta, quella della Regina a Tina Lattanzi e il canto straordinario a Lina Pagliughi; alcune forzature nella traduzione e i manierismi di recitazione crearono la necessità di una revisione. Melina Martello fu una Biancaneve eccelsa, con toni dolci e mai leziosi: ne è un esempio il famoso dialogo con l'uccellino smarrito, di un livello nettamente superiore alla versione originale; Benita Martini caratterizza

la Regina con una voce fredda grazie alla quale percepiamo una rabbia repressa. Il linguaggio della pellicola non è quindi casuale, ma studiato nei minimi dettagli, curato affinché potesse essere accessibile a tutti, grandi e piccini, e creato per essere studiato in tutti i licei.

Con tutti i soldi guadagnati, Walt comprò un terreno in California dove, tutt'ora, vi è la sede della Disney con l'intento di fare dell'animazione un'arte. Quello che noi oggi chiameremmo il *dream team* era una squadra di nove disegnatori: **Les Clark**, animatore per eccellenza, **Marc Davis**, animatore di Malefica ("La bella addormentata nel bosco") e Crudelia De Mon ("La carica dei 101"), **Ollie Johnston** e **Frank Thomas**, disegnatori della maggior parte dei cattivi, **Milt Kahl**, responsabile di quasi tutti gli animali e riconoscibile grazie ai musoni che caratterizzano i suoi personaggi, **Ward Kimball**, colui che realizzò i personaggi più stravaganti e folli, **Eric Larson**, animatore di personaggi di rilievo come gli avvoltoi de "Il Libro della Giungla" e poi dagli anni '70 in poi che occupava di formare i nuovi animatori, **John Lounsbery**, animatore di altri personaggi come i cani di "Lilli e il Vagabondo", e infine **Wolfgang Reitherman**, animatore di animali inquietanti e grandissimo regista. Queste persone stabilirono le regole del gioco. In molti cercarono di emulare lo stile della Disney ma con scarsi risultati: soltanto Walt portava in studio degli animali in carne ed ossa per studiarne i movimenti, o creava i giocattoli di Geppetto per studiarne i meccanismi. Ormai per tutti, cartone animato era sinonimo di Walt Disney. Nonostante il successo, i suoi genitori continuavano a non essere sostenitori del suo operato e qualche anno dopo morirono a causa di un incendio. In loro memoria, Walt creò "Pinocchio", una pellicola animata che sottolinea il tenero rapporto di un bambino con suo padre: il film fu un flop totale, così come quelli che uscirono da lì a poco. La Walt

Disney Pictures stava cadendo di nuovo in disgrazia. A peggiorare la situazione era la guerra, che ovviamente preoccupava tutta la popolazione e rendeva il cinema una cosa futile; inoltre lo studio venne occupato dall'esercito e questo li obbligò a rallentare la produzione. L'unico a finanziare l'azienda fu Franklin Delano Roosevelt, a quel tempo presidente degli Stati Uniti d'America, il quale pretendeva solo dei film di propaganda: la produzione dei classici Disney venne interrotta per essere sostituita da corti di guerra. Una volta finita, iniziò la risalita.

Walt Disney voleva creare un mondo magico dove le persone per una sola giornata potevano dimenticarsi del dolore: nacque così Disneyland. Per finanziare il progetto, mandarono in onda un programma in cui si spiegavano i retroscena dei cartoni animati e come venivano creati. Il parco aveva un enorme castello al centro, era diviso in aree arricchite da alberi, laghi, fiumi e montagne tutto completamente finto e ci si arrivava grazie a un treno, con tanto di carrozze, che fermava in quella che era la strada principale di Marceline; per rendere il tutto ancora più speciale, decise di ricreare questa strada dal punto di vista di un bambino, per esempio costruendo macchine d'epoca più grandi proprio per far vivere al visitatore un'esperienza indimenticabile. Dal 1951 in poi i cartoni che uscirono furono un successo dopo l'altro: *Cenerentola*, *la Carica dei 101*, *Peter Pan*, *Lilli e il Vagabondo*. Il caso forse più eclatante fu quello di *Mary Poppins*³; l'ideatrice odiava Walt Disney e i suoi generi di produzione e proprio per questo prima di acquisirne i diritti passò molto tempo. Purtroppo, il 15 dicembre del 1966 Walt morì a causa di un tumore ai polmoni. In suo onore, suo fratello Roy creò un nuovo parco

³ Su questo tema nel 2013 uscì un film chiamato "Saving Mr.Banks", diretto da John Lee Hancock.

tematico dal nome Walt Disney World, ancora più grande di quello precedente e ancora più magico. Dopo l'inaugurazione del primo storico parco a tema, Disney, e coloro che hanno poi ne hanno preso le retini dell'azienda, hanno creato un vero e proprio impero in questo settore:

- Walt Disney World, Florida, inaugurato nel 1971
- Tokyo Disneyland, Giappone, inaugurato nel 1983
- Disneyland Paris, Francia, inaugurato nel 1992
- Hong Kong Disneyland, Cina, inaugurato nel 2005
- Shanghai Disney Resort, Cina, inaugurato nel 2016

Oltre ai parchi a tema come Walt Disney World Resort, Tokyo Disney Resort, le crociere Disney Cruise Line e tante altre. Lo slogan di Disneyland è "*The Happiest Place on Earth*" ed è davvero così: il brand rende felice, fa dimenticare i problemi quotidiani, almeno per un attimo, e unisce tutte le generazioni regalandoci attimi di pura magia.

III.1 Walt Disney Pixar

Insomma, Disney oggi è davvero un impero che controlla diverse case di produzione oltre alla Disney stessa, come la Pixar, Marvel, Lucasfilm e con la piattaforma è diventata un gigante dell'intrattenimento nel mondo. La Disney non è più solo cartoni animati. Una serie di fusioni e di innovazioni tecnologiche hanno portato il gigante dell'intrattenimento sul tetto del mondo. Dopo anni difficili, in cui i film di animazione non piacevano più come un tempo, la Disney ha deciso di cimentarsi in nuove forme artistiche più moderne: la computer grafica.

La Walt Disney Pictures decide di avvalersi della collaborazione di una casa cinematografica in rampa di lancio e specializzata in animazione CGI (computer-generated imagery), la Pixar. Il primo film realizzato con questa importante collaborazione fu *Toy Story* che, nel 1995, fu il primo lungometraggio interamente sviluppato con queste nuove tecnologie. La Pixar nacque da una costola di Lucasfilm ma poi, con l'avanzare degli anni, era in effetti era una super promozione su scala planetaria della potenza di Apple e dei suoi computer. Per fortuna la Disney capì il reale potenziale di un'innovazione del genere e, nel 2006, la Pixar venne di fatto acquisita dalla Disney per 7,4 miliardi di dollari; prima di allora, tra le due case di produzione vi era una semplice collaborazione alla pari. Tra i capolavori nati da questa acquisizione ricordiamo *Inside Out* e il recente, super acclamato *Coco*.

Una curiosità a proposito dell'adattamento del film "Inside Out" riguarda il fatto che alcune scene sono state opportunamente modificate per adattarsi alla cultura dei paesi in cui il film è stato distribuito. Il momento in cui la protagonista da bambina piange davanti a un piatto di

broccoli, in Giappone è stato modificato, sostituendo i broccoli con i peperoni, in quanto i broccoli sono in realtà molto apprezzati dai bambini giapponesi. Lo stesso vale quando il papà della protagonista si distrae durante la cena, nella versione americana lo si vede mentre pensa a una partita di hockey, ma nella versione internazionale, il suo pensiero va a una partita di calcio, uno sport molto più seguito al di fuori del territorio americano.

IV. “Il comandante”

Tra gli anni '60 e '70 non era una cosa semplice poter assistere alla proiezione di un film Disney in quanto bisognava aspettare le riproposte cinematografiche, i cui tempi di attesa erano di circa otto-dieci anni. Questo perché la pellicola spariva dopo uno o due anni. Di fatti, per cercare di ricreare un po' di quella magia si ricorreva ai costosi filmini super 8 o ai libri illustrati della Mondadori con dei dischi Lp con le colonne sonore. E proprio sulla copertina di questi dischi, a partire dagli anni '70, iniziarono a comparire i nomi dei doppiatori: tra questi spicca quello di Roberto de Leonardis, nelle vesti di autore dei dialoghi e della versione italiana delle canzoni. Roberto de Leonardis nasce a Napoli il 14 febbraio 1913 ed era un ufficiale di marina. Grazie alla sua conoscenza dell'inglese, perfezionata nel periodo di prigionia durante la guerra, iniziò la sua carriera da adattatore-dialoghista. Dagli esperti del settore era chiamato "il comandante" ed è stato senza ombra di dubbio un vero e proprio genio dell'adattamento. La sua attività non era limitata solo alla Disney, infatti è stato l'adattatore di fiducia per registi come Kubrick e Chaplin, curando l'edizione italiana di pietre miliari come "Via col vento" e "L'esorcista". Morì a Roma nel 1984, ma ben tredici anni dopo, grazie al suo eccelso operato, venne premiato con il prestigioso premio "Disney Legend" al Disneyland Hotel di Disneyland Paris.

“Alice ne
prodotto c
Pictures,
Paese del
seguire un
dove si
Serratura,
passare, b
la taglia g
è sul tavo
Tuttavia,
un morso
Sconforta
l'allagame
ritorna de
finalmente nel Paese delle Meraviglie. Li Alice fa la conoscenza di tanti



l 1951
Radio
ce nel
do di
rraneo
Signor
poter
giunta
chiave
ngerla.
ta dato
offitto.
ausano
glietta,
l entra

Copertina ufficiale di “Alice nel Paese delle Meraviglie”
(Antonio Genna)

La principale difficoltà nel tradurre la pellicola sta nel rendere alla perfezione i tantissimi giochi di parole e gli infiniti doppi sensi presenti nel testo originale; di fatti molte filastrocche, canzoncine e battute vengo direttamente dal libro. La versione italiana del film è a cura di Roberto De Leonardis, con la direzione musicale di Alberto Brandi. Il doppiaggio venne eseguito dalla CDC negli stabilimenti Fono Roma, diretto da Mario Almirante. Il comandante, contrariamente a quanto faceva di solito, apportò cambiamenti sostanziali ai dialoghi originali dell'opera allo scopo di riportare in italiano alcuni giochi di parole o a inventarne altri in sostituzione di quelli intraducibili. Per scelta, però, non vennero utilizzati i nomi dei personaggi dell'edizione italiana del libro, ma vennero fatte delle nuove traduzioni, spesso fondendo insieme due parole: il Coniglio Bianco diventa il Bianconiglio, Bill diventa Biagio, il Ghiro diventa il Toperchio, la Lepre Marzolina diventa il Leprotto Bisestile, il Dodo diventa Capitan Libeccio, il gatto del Cheshire diventa

Stregatto, Tweedle dum e Tweedle dee diventano Pinco Panco e Panco Pinco, il bruco diventa Brucaliffo, inglobando nel nome la sua abitudine di fumare il narghilè, eccetera. Inoltre, la gattina di Alice che in originale si chiama Dinah, nella versione italiana è un gattino di nome Oreste: la scelta è stata presa per poter adattare la battuta inglese in cui Alice compita la parola "gatto" (in originale "C-A-T"), così che nella versione italiana viene sillabata la parola "O-res-te" e in entrambi i casi il Cappellaio Matto pensa al tè. La sillabazione di Alice è scorretta, ma coerente con il personaggio che commette errori grammaticali sia nel libro sia nella versione originale del film. Una menzione speciale va inoltre a Bob Hillard che ha tradotto le canzoni e le filastrocche e a Sammy Fain per le musiche. Come ha affermato Marcello Garofalo in un saggio sul film sulla rivista "Segnocinema":

“l’edizione italiana non scalfisce la potenza dei dialoghi ma è in grado di riprodurla con una vastissima gamma di sfumature recitative”.

A dare la voce alla protagonista è Vittoria Febbi che ha recitato e cantato tutte le parti splendidamente: la sua caratterizzazione è colma di sfumature con le quali riesce a esprimere paura, rabbia, curiosità ed esasperazione. Lauro Gazzolo interpreta il Bianconiglio, che stupisce e fa divertire tutti specialmente quando subisce le prepotenze del Cappellaio Matto e del Leprotto. Il guardiano della porta di Wonderland, il signor Serratura, è Giorgio Capecchi, Pinco Panco e Panco Pinco (Tweedle dum e Tweedle dee) sono invece interpretati da Vinicio Sofia e Mauro Zambuto; il magnifico Gaetano Verna è colui che dà la voce al simpatico Brucaliffo, che recita ad Alice una sua versione della Vispa Teresa. Stefano Sibbaldi ci offre una straordinaria performance nell’interpretare lo Stregatto, un personaggio che deve differenziarsi dagli altri in quanto l’unico a mostrare della compassione nei confronti

della protagonista ma allo stesso tempo nascondere, ma non troppo, quella follia che lo caratterizza. Le voci del duo del Cappellaio Matto e il Leprotto Bisestile sono state affidate a Carlo Romano e Mauro Zambuto, i quali spiccano in maniera eccelsa nella scena in cui distruggono l'orologio del povero Bianconiglio. Gli antagonisti del film sono opera di Tina Lattanzi, in veste di Regina di Cuori, Cesare Polacco, che è la voce dell'araldo che dà gli ordini alle carte, e Amilcare Pettinelli, che interpreta il minuscolo Re di cuori.

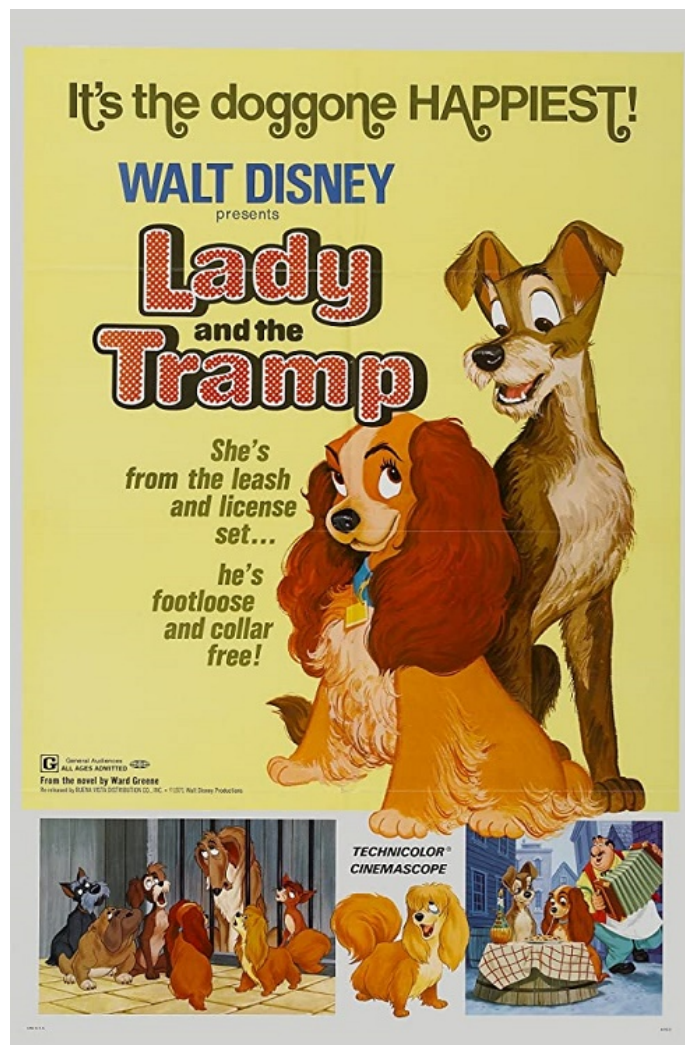
IV.2 Lilli e il vagabondo

“Lilli e il Vagabondo” uscì in Italia a Natale del 1955, ed è il primo lungometraggio della Disney basato su una storia originale, commissionata dallo stesso Walt allo scrittore Ward Greene. Il giorno di Natale, Gianni regala a sua moglie Lisa una cagnolina che chiamano Lilli. La bellissima e raffinata cagnolina vive serenamente la sua vita da

cane di “casa” insieme ai suoi amici del quartiere, Whisky e Fido. Quando i due sposi scoprono di aspettare un bambino, cominciano a trattare Lilli più freddamente e la cagnolina si confida con i suoi amici. Si trova a passare di lì Biagio, un randagio che vive alla giornata racimolando gli scarti di cibo tra i bidoni dei ristoranti: il cane spiega a Lilli che quando nasce un bambino non c'è più posto per i cani ma viene cacciato via dal cortile. Quando Lisa e Gianni devono assentarsi per qualche giorno, affidano Lilli e il bambino a Zia Sara, una donna non amante dei cani che si mostra subito ostile nei confronti di Lilli. I suoi due gatti siamesi fanno di tutto per ingigantire questa situazione e così, scappa. Biagio trova la cagnolina e le fa vivere per qualche ora la stessa vita da cane “libero” che lui vive ogni giorno. La serata si conclude con una cena in un ristorante italiano dove, davanti ad un bel piatto di spaghetti, si scambiano un tenero bacio e si innamorano. Per una serie di disavventure, Lilli viene presa da un accalappiacani: in canile i randagi non fanno altro che parlare di Biagio e metterlo in cattiva luce. Zia Sara riscatta Lilli dal canile e la incatena alla cuccia in cortile: Biagio, che va lì per chiederle scusa, si ritrova a dover affrontare un ratto in casa della zia, con l'intento di proteggere il bambino. Ma la situazione degenera e viene chiamato l'accalappiacani per portare via Biagio. Ma, quando tornano a casa i padroni di Lilli, la cagnolina mostra loro il ratto morto e i due capiscono le buone intenzioni di entrambi. Biagio entra a far parte della famiglia della cagnolina e vive finalmente la sua storia d'amore con Lilli, che avranno quattro tenerissimi cuccioli.

Grazie alla ricchezza dei personaggi, le splendide ambientazioni (con l'aiuto di Cinescope), e le meravigliose canzoni (composte da Peggy Lee, Sonny Burke e Oliver Wallace), la pellicola ha sempre goduto di grande popolarità. Per quanto riguarda la versione italiana, il

lavoro è merito del solito Roberto de Leonardis che ha curato i dialoghi e le canzoni. Le voci di Lilli e Biagio sono quelle di Flaminia Jandolo e Stefano Sibaldi, mentre i due amici della cagnolina Whisky e Fido sono Lauro Gazzolo e Mario Besesti. Tina Lattanzi ha partecipato ancora una volta in un film Disney nel ruolo della cagnolina pechinese Gilda⁴ (in inglese chiamata “Peg” come Peggy Lee).



*Copertina originale di “Lilli e il Vagabondo”
(Antonio Genna)*

⁴ Il nome è un omaggio al suo celebre doppiaggio di Rita Hayworth nel film “Gilda” di Charles Vidor

L'adattamento italiano è ricco di trovate geniali. I personaggi di Gianni e Lisa nel copione originale vengono chiamati "Jim Dear" e "Darling" (letteralmente "Gianni Caro" e "Tesoro"), non facendo notare che quindi sono in realtà due vezzeggiativi che usano tra loro; un particolare trascurato nel copione originale ma non in quello italiano, riguarda una scena in cui si sentono due loro amici che li chiamano appunto Gianni e Lisa. I due protagonisti, Lady e (the) Tramp, provenendo da mondi diversi (la cagnolina di razza vive agiatamente con i suoi adorati padroni, il suo compagno invece è un meticcio randagio dalla vita spericolata), sono contraddistinti da un nome in cui filtra l'appartenenza sociale. A "Lady" viene (ri)assegnato un nome tipico per animali, che però denota eleganza e raffinatezza, ovvero "Lilli", in sostituzione dell'appellativo inconsueto per il pubblico italiano (cioè lady "signora") e a (the) Tramp, che significa (il) "vagabondo", viene preferito Biagio. Gli amici della coppia hanno invece denominazioni varie in parte sostituite e in parte mantenute. Fra i più noti menzioniamo Jock, lo Scottish Terrier (che nell'originale parla con uno spiccato accento), il cui nome è una variante gergale per alludere a una persona di origine scozzesi, che in italiano diventa Whisky (una scelta più trasparente per il pubblico che in tal modo è in grado di le origini del cane; ma forse sarebbe stato più appropriato, anche se forse meno diffuso, Scotch); e il segugio Trusty ("affidabile"), un amico caro e fidato della cagnolina, trasformato in Fido, che, pur rappresentando un tipico appellativo per cani, recupera abilmente nella radice la relazione di fiducia che lega i due animali. Un altro aspetto ben mascherato dall'adattamento italiano è la caratteristica di dongiovanni di Biagio. Nel copione originale durante la scena del ristorante, il cuoco Tony dice a Biagio parlando di Lilli "settle down with this-a-one", cioè "sistemati

con questa qui”, facendoci capire chiaramente che prima di quella spaghetтата ce ne sono state altre; Lilli, avendolo intuito, risponde “this-a-one?” e Biagio si giustifica dicendo che non parla inglese molto bene e cambia argomento. Nella versione italiana, Tony dice “sistemati cu ‘sta picciotta!” e Lilli dice “picciotta?” e Biagio risponde “picciotta sì! Ragazza, non badarci! Tony parla con una sfumatura di accento...”, perdendo così quella caratteristica da libertino con le femmine.

Dopo la scomparsa di Roberto de Leonardis, due importanti classici Disney hanno subito un ridoppiaggio “moderno”, con risultati decisamente disastrosi: “Peter Pan” (1987) e “Lilli e il Vagabondo” (1997). Quest’ultimo è stato fatto sotto la riedizione di Francesco Vairano. Il motivo del ridoppiaggio fu un’imposizione a livello mondiale da parte della Disney Company sui doppiaggi in altre lingue del film, dovuta al fatto che Peggy Lee aveva chiesto e ottenuto, in patria, delle royalties sulle sue canzoni nel periodo della prima pubblicazioni in VHS del film. Una specie di “ripicca” sulle altre versioni, eliminata oggi da tutte le copie disponibili.

Partendo quindi dalle canzoni, i versi sono stati alterati nello schema di rime: l’originale canta *Dolce è sognar e lasciarsi cullar...* mentre nella riedizione *dolce è sognare e lasciarsi cullare...*, con il risultato di arrancare faticosamente per seguire a tempo la base del primo.

In una scena in cui i genitori annunciano i bebè e invitano i loro amici a casa, uno di loro dice a Gianni: *Il vecchio dottor Jones non ha mai deluso un papà.* Successivamente la battuta è stata cambiata, senza

un apparente motivo, in *Il vecchio dottor Jones non ha mai tenuto un poppante!*

Nella canzone “Gatti Siamesi”, Si e Am si presentavano cantano *siam flatelli ma non siamesi*, creando un gioco di parole tra siamese di nascita e siamese del Siam. Il verso è cambiato in *siam gemelli monosiamesi*, che oltre a non essere più divertente non esiste nemmeno in biologia. Anche i versi successivi sono stati modernizzati: *questa nuova casa ispezional dobbiam, se ci galba folse un pezzo ci lestiam* è diventato *questa casa ispezionale noi dovlemo, se ci piace molto a lungo stalemo*; o anche nella scena in cui si devono dividere il pesce rosso da *ola noi lo libeliam ed eziandio ci giochiamo a testa e coda tu ed io* è stata trasformata in *ola noi lo libeliamo e sai che festa? Ci mangiamo tu la coda ed io la testa*.

Quando il cuoco vede per la prima volta Lilli esclama con accento siciliano: *complimenti figlio mio! Con una cagnolina de lusso te la fai!* La sfumatura non è stata colta e nella nuova edizione dice *con una cagnolina rossa te la fai!*

Un altro errore fu fatto con il cane Fritz, incaricato di scavare buche da fuga nel canile, che viene chiamato Ritz nel nuovo doppiaggio.

Nel 2019 è uscito un live-action che è stato distribuito direttamente in streaming per lanciare la nuova piattaforma on demand Disney Plus. Nonostante l’uso della tecnologia, come nel Re Leone, questo film vede la presenza di animali in carne e ossa. Molti dei cani presenti nell’opera audiovisiva è stato preso, dalla produzione, in canili o

ricoveri. Ovviamente per donargli la parola e una espressione più emozionale è stata utilizzata la CGI. Con alcuni cambiamenti ma con lo stesso tono sereno e commovente, questa nuova versione esprime con maggior forza l'importanza della famiglia come nucleo sociale e invita in maniera più esplicita ad adottare cani che non hanno più un luogo in essere amati e curati.

Il film rimane molto fedele alla versione del cartone animato: gli snodi narrativi sono gli stessi rendendolo piuttosto simile a quello del 1955, nonostante sia riscontrabile la tendenza, da parte della Disney nei remake, nell'andare a "correggere" o cambiare alcuni aspetti per rendere il prodotto "politicamente corretto". Un chiaro esempio è riscontrabile nel personaggio di Lisa (interpretato da Kiersey Clemons), la padrona di Lilli resa afroamericana, formando con Gianni Caro (Thomas Mann Jr.) un matrimonio interrazziale. A questo si aggiunge una maggiore presenza scenica del duo che nell'animazione era apparso di raro e spesso venivano inquadrati solo nella metà del corpo inferiore. Un altro cambiamento significativo è quello dei gatti Si e Am di zia Sara che fanno sembrare Lilli una cagnolina cattiva. Loro non sono più siamesi perché questa razza "rappresenterebbe" una versione stereotipata della cultura asiatica; ora sono dei Devon Rex, che benché mettano paura come i primi, hanno perso un elemento di caratterizzazione presente nel film originale; inoltre la loro canzone è stata cambiata perché ritenuta razzista.

Un'ulteriore analisi dei personaggi riguarda la partecipazione di zia Sara (interpretata Da Ivette Nicole Brown) che nella storia viene ridotta, mentre quella di Elliot, l'accalappiacani (Adrian Martinez)

ottiene uno sviluppo che non aveva avuto nel 1955, divenendo il cattivo indiscusso di questa narrazione. Perfino il personaggio di Whisky, uno dei cani amici di Lilli, ha subito una totale modifica passando dall'essere un maschio a una cagnolina.

Il finale del film è esattamente uguale all'originale, ma con un piccolo cambiamento: Lilli e Biagio non hanno dei cagnolini.

La grande paura dinanzi a un live – action è quella di non ritrovare le icone per cui, questi lungometraggi, hanno fatto la storia, ma per fortuna in questo remake gli sceneggiatori hanno rispettato con amore la vicenda, mostrando nuovamente al pubblico l'iconica scena romantica in cui Lilli e Biagio condividono un piatto di spaghetti con delle polpette fuori dal ristorante di Tony. La canzone Bella Notte che cantano Tony e Joe, accompagnata da uno scenario suggestivo, va a mostrare con incredibile dolcezza il bacio inaspettato tra i due protagonisti mentre mangiano; questa scena continua a far sospirare ogni singolo individuo.

L'uso di cani veri, addestrati per lavorare nel film, sicuramente ha reso ancora più reale questa versione, ma, nonostante l'uso della tecnologia CGI per farli parlare, il risultato non convince troppo ed è anche un po' scioccante. Tuttavia, ciò che può essere considerato negativo viene superato dalla fantastica scenografia e dai luoghi scelti. Il film è stato girato a Savannah, Georgia, negli Stati Uniti ed essendo ambientato nei 1910, questa città risulta essere un'opzione giusta perché offre dei palazzi e luoghi pubblici d'epoca visivamente eccezionali. A questo si aggiunge la regia impeccabile di Charlie Bean (The Lego Ninjago Movie, The Powerpuff Girls, Tron: Uprising, SpongeBob

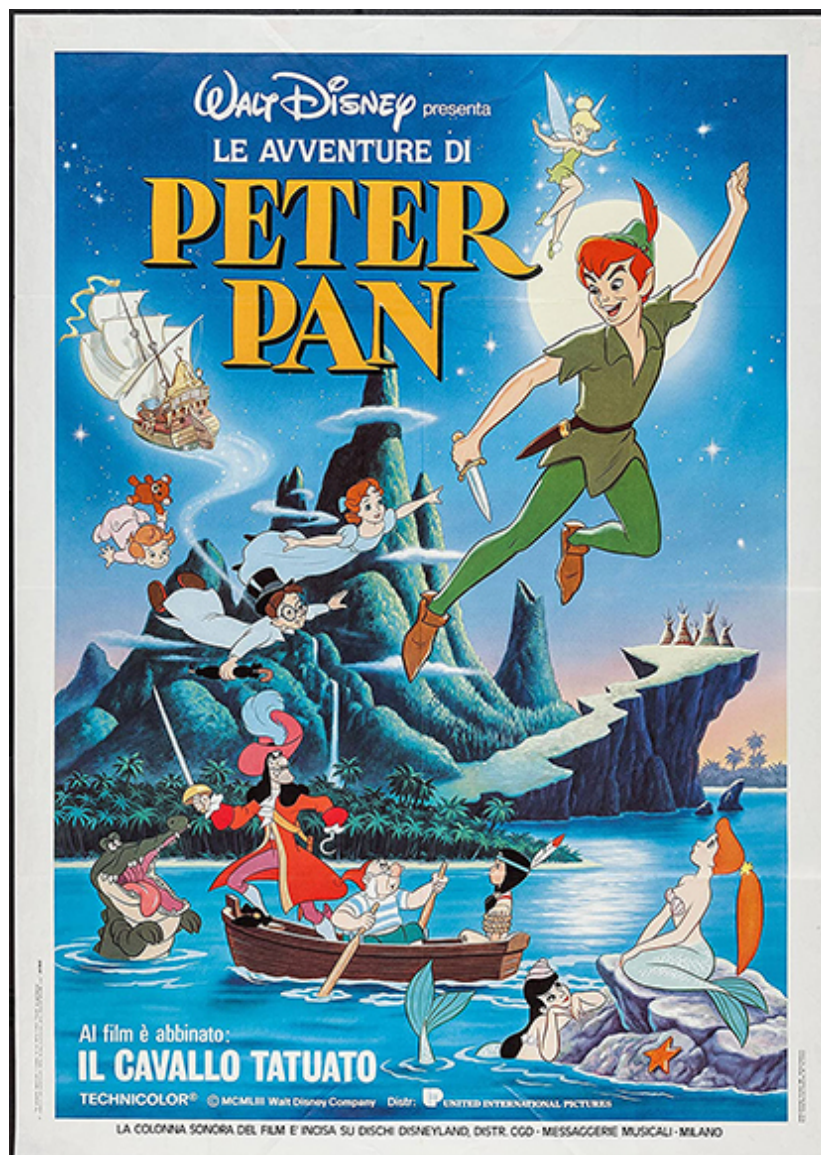
SquarePants) che insieme alla fotografia e alla musica (con le canzoni della versione originale e due nuove aggiunte) creano un'atmosfera fresca, magica e accattivante.

IV.3 Le avventure di Peter Pan

Nel 1953 è stato distribuito in Italia il film “Le avventure di Peter Pan” (“Peter Pan” di Wilfred Jackson, Hamilton Luske e Clyde Geronimi). È il quattordicesimo film del Disney Canon Animated ed è anche l'ultimo film di Disney in cui tutti e nove i membri di Disney Nine Old Men hanno lavorato insieme come animatori di regia. Si tratta di un adattamento poetico della famosa commedia di James Barrie “Peter Pan”, anche se la sceneggiatura aggira le componenti più drammatiche dell'originale, sorvolando sulla dimensione tragica della perenne giovinezza del protagonista; rimane comunque una delle migliori versioni cinematografiche dell'opera e ha tra i suoi punti di forza la meravigliosa animazione del volo del protagonista, animato da Marc Davis, e la spiritosa e maliziosa caratterizzazione della fatina Trilli, un indimenticabile concentrato di astuzia e sentimenti tutti al femminile.

Nell'Inghilterra vittoriana, la giovane Wendy Darling racconta ai fratellini Gianni e Michele le avventure di Peter Pan, un ragazzo che vivrebbe sull'Isola che non c'è, dove non si cresce mai, e trascorre le giornate combattendo pirati e visitando indiani e sirene, in compagnia della sua banda di Bimbi sperduti, e del suo arcinemico, Capitan Uncino. Ma il padre dei ragazzi non approva le loro fantasie e una sera decide di spostare Wendy in un'altra stanza definendola troppo grande per stare ancora con i suoi fratellini. Quella notte, in assenza dei genitori, sopraggiunge Peter Pan con la sua amica, la fata Trilli; il ragazzo è solito venire lì per ascoltare le fiabe di Wendy, ma l'ultima volta ha perso la sua ombra ed è venuto per recuperarla. Il fracasso però fa svegliare Wendy Darling che, aiutandolo a riattaccargli l'ombra, viene invitata insieme ai fratelli sull'isola che non c'è. Grazie alla polvere di Trilli, il gruppo parte verso l'Isola. qui vengono attaccati dai pirati, Peter Pan ordina a Trilli di guidare i ragazzi verso la tana dei Bimbi Sperduti. La fata, gelosa di Wendy per via dell'affetto tra lei e Peter, comincia però a volare velocemente e arrivata in anticipo al rifugio avverte i Bimbi Sperduti che sta venendo ad attaccarli un mostro volante. I ragazzini, credendo alle sue parole, iniziano a colpire Wendy Darling con le loro armi ma la ragazza viene salvata da Peter Pan che, arrabbiato, bandisce Trilli per una settimana dal suo regno. Dopodiché, Gianni e Michele partono con i Bimbi Sperduti per andare a caccia di indiani mentre Wendy chiede a Peter di portarla a vedere le sirene. Queste si rivelano poi molto scontrose verso di lei e Peter Pan sembra indifferente alla situazione. Nel frattempo, gli indiani catturano i bambini e anche se loro affermano si tratta di un gioco che fanno di solito il loro capo, Toro in Piedi, lo nega, dicendo che sua figlia Giglio Tigrato è stata rapita. Peter e Wendy salvano la ragazza, che era stata portata in una grotta da Capitan

Uncino e dal suo aiutante Spugna; tornati al villaggio degli indiani, tutti festeggiano, cantano, ballano e suonano. Alla notte, Wendy racconta ai bambini di quanto sia bello poter avere una mamma e i tre fratelli sentono nostalgia di casa, ma Peter si rifiuta di riaccompagnarli. Intanto, Trilli stringe un patto con Uncino e mentre Wendy, Gianni, Michele e i Bimbi Sperduti vengono portati via dai pirati. Il capitano, fingendosi Trilli, porta a Peter Pan un pacchetto con all'interno una bomba con su scritto di non aprirlo. Ma presto, la fatina si pente di ciò che ha fatto e salva Peter dalla bomba rischiando di farsi male seriamente. I due si riappacificano e corrono verso la nave dei pirati, dove Uncino sta per far saltare Wendy in acqua; ancora una volta, la giovane viene salvata e inizia la lotta che finale che vedrà nuovamente Peter avere la meglio sul capitano. Finalmente, i ragazzi possono tornare a casa e il loro papà, vedendo volare in cielo la nave dei pirati, guidata da Peter Pan e resa dorata, si ricorda di averla già vista da qualche parte, quand'era piccolo e credeva nella magia.



*Copertina originale de “Le avventure di Peter Pan”
(Antonio Genna)*

La versione italiana del 1953 è a cura di Roberto de Leonardis, con l’assistenza per le canzoni di Alberto Brandi e con la partecipazione degli attori della CDC; la qualità delle voci e il fascino degli arrangiamenti corali delle canzoni fanno sì che sia una versione molto particolare. Peter Pan viene doppiato da Corrado Pani, che è dotato di una voce da adolescente molto atipica che riesce a catturare

perfettamente l'età "di mezzo" del personaggio, il quale non è ancora del tutto adulto ma nemmeno un bambino. Wendy è stata affidata a Loredana Randisi, che dona accenti dolci e adatti al ruolo quasi materno che ha nei confronti degli altri bambini. Come detto nel capitolo precedente, alcuni classici come questo hanno subito un ridoppiaggio "moderno" che però è stato un disastro: il motivo in questo caso è stato il cattivo stato della colonna sonora italiana d'epoca.

All'inizio, quando Wendy riceve l'ombra di Peter e lui le dice che Nana gliel'ha addentata, Wendy la giustifica dicendo: *Nana è tutt'altro che cattiva! Come bambinaia poi è unica, anche se...* (la battuta originale è *She isn't vicious, you now! She's a wonderful nurse*). Nella nuova versione, trascrivendo la battuta, non si è badato alle pause e Giuppy Izzo dice *Nana è tutt'altro che cattiva come bambinaia, poi è unica...*e ogni accenno a una eventuale indole malvagia di Nana è sparita.

Nella scena in cui Uncino progetta di rapire Giglio Tigrato, pensando ad alta voce afferma: *I pellerossa conoscono l'isola meglio che io il mio vascello!* (la battuta originale è *The redskins know the island better than I do me own ship!*). Nel ridoppiaggio Giuseppe Rinaldi afferma invece che *I pellerossa conoscono l'isola meglio di me e del mio vascello*, sbagliando così il paragone.

Tutti i nomignoli inventati dal comandante de Leonardis si sono persi. Nella scena del cannone di Capitan Uncino la battuta era *Presto, caricate Filippone!*, riprendendo il gioco dell'originale *Man the Long Tom* (cioè "caricate Tom il lungo), mentre poi è diventata banale con *Presto, caricate quel cannone!*. Anche per il coccodrillo, che Peter Pan

chiamava in modo spiritoso “Cocò”, nel ridoppiaggio è semplicemente “Cocco”, mentre in inglese Bobby Driscoll lo chiamava “Mr. Crocodile”.

Le parti più eclatanti, in senso negativo, di questa riedizione sono sicuramente le canzoni. Nel numero musicale “The elegant Captain Hook”, i pirati cantano che Uncino è “il re dei malandrin”, e Spugna continua imitando il suono della sveglia del cocodrillo e canta *Drin! Drin! Drin! Il co-cocodrillo sta giù ad aspettar che il capitano caschi in mar!* I versi originali sono *Crook-crook-crickety-crockety-crickety-crook- The croc is after Captain...*; trascrivendo i versi si è arrivati inspiegabilmente a *Il capo squadriglia sta giù ad aspettar che il capitano caschi in mar!*

Infine non possono non essere citati gli svariati bloopers nella trascrizione delle versioni italiane delle altre canzoni: il verso finale di “La seconda stella destra” era *grazie ancor dirà* ed è diventato *di grazia ancor vivrà*; e ancora il verso finale di “Hana mana ganda” da *solo questa è verità* è diventato *solo quel che si sa, si sa*. Nel secondo ritornello di “You can fly” i versi dicevano *se la luna è sveglia ancor, sui suoi raggi puoi viaggiar, nel cielo scivolar* mentre ora dicono *nell’amore credi ancor, sui suoi raggi puoi viaggiar!* E più avanti la frase *le nubi puoi varcar* si è trasformata in *le nubu puoi guardar*; il verso *Vola e intanto mi raccomando le stelle a conteggiar* è diventato *Prova e intanto ti raccomando ti devi accontentar*.

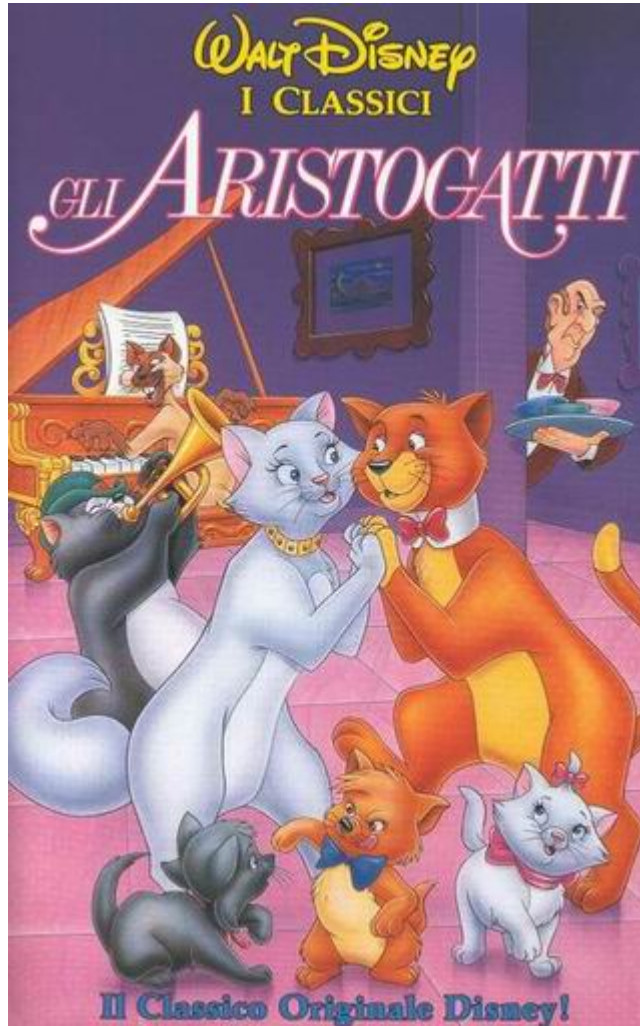
IV.4 Gli Aristogatti

Distribuito in Italia nel 1971, “Gli Aristogatti” (“The Aristocats”, di Wolfgang Reitherman) è diventato sin da subito un classico Disney ed è rimasto tale nel corso degli anni; è inoltre l’ultimo progetto approvato da Walt Disney stesso prima della sua morte. Il film, dopo la prima uscita e l’ultimo di svariati rilanci nel 1993, è tornato nelle sale cinematografiche italiane sabato 1 e domenica 2 giugno 2013 su distribuzione Walt Disney Studios Motion Pictures Italy. Le avventure degli Aristogatti si svolgono in una Parigi di inizio '900 e vedono la gatta Duchessa e i suoi tre gattini Minou, Matisse e Bizet alle prese con il maggiordomo di Madame Adelaide Bonfamille, che erediterà le fortune della sua padrona solamente dopo che i gatti saranno passati a miglior vita. Fino ad allora i soli eredi di Madame Adelaide saranno i quattro meravigliosi felini. Avido e senza scrupoli, il maggiordomo Edgar non ha nessuna intenzione di aspettare che i gatti muoiano per poter ereditare la sua fortuna, per cui escogita un piano per liberarsi di loro: li addormenta mettendo un sonnifero nella loro pappa e li porta nella campagna francese per abbandonarli. Nonostante il piano non vada liscio come programmato, Edgar riesce comunque ad abbandonare gli Aristogatti, che così incontrano Romeo il randagio. Tra mille peripezie, Romeo aiuterà Duchessa e i gattini a ritornare a casa di Adelaide a Parigi, e durante questo viaggio nascerà l'amore tra la gatta e il rosso randagio. Una volta a casa, Duchessa e i suoi gattini finiranno nuovamente nelle grinfie di Edgar, che cercherà in tutti i modi di sbarazzarsi di loro, ma ancora una volta grazie a Romeo i suoi tentativi saranno vani e la storia si chiuderà in bellezza con Madame Adelaide che adotta Romeo aggiungendolo alla lista degli eredi felini ed Edgar in viaggio per Timbuctù rinchiuso dentro un baule. Grazie alla sua brillante

sceneggiatura e uno stile grafico che ricrea con sapienza le atmosfere francesi, questo film fu un successo soprattutto in Europa.

*originale de
Aristogatti”
(Antonio*

Come al
Leonardis ha
versione
mentre il
è opera di
Carapellucci



*Copertina
“Gli
Genna)*

solito De
curato la
italiana,
doppiaggio
Pietro
con la

partecipazione di Gianna Spagnulo per le canzoni di Duchessa. Il doppiaggio italiano differisce leggermente da quello originale: mentre la voce originale di Duchessa è dotata di un timbro nasale, grazie a Eva Gabor, quella italiana con Melina Martello è molto più sofisticata e ricca di sfumature talvolta dolci. Romeo è doppiato da Renzo Montagnani il quale ha reso il personaggio memorabile grazie all'accento romanesco (particolare del tutto assente nella versione originale). I tre gattini sono Riccardo Rossi (Bizet), Emanuela Rossi (Matisse) e Cinzia de Carolis (Minou). Per quanto riguarda gli altri personaggi ricordiamo il topolino

Groviera, interpretato da Oreste Lionello, il maggiordomo Edgar, interpretato da Renato Turi, e i due cani Lafayette e Napoleone che sono rispettivamente Renato Cortesi e Mario Feliciani. Nota di merito va alle due oche inglesi Adelina e Guendalina Bla Bla, caratterizzate in modo eccelso da Solvejg d'Assunta e Angiolina Quinterno, e allo zio Reginaldo di Gianni Bonagura, che interpreta un'oca ubriaca in modo divertentissimo.

Nella versione italiana del lungometraggio si riscontrano vari adattamenti dei nomi, quello più radicale ha coinvolto il protagonista maschile della storia che cambia oltretutto nazionalità. L'originale infatti prevede che il gatto si chiami "Thomas O'Malley The Alley Cat" (il nome completo è "Abraham de Lacy Giuseppe Casey Thomas O'Malley The Alley Cat"); il cognome insiste sulle sue origini irlandesi e oltretutto fa rima con il soprannome che significa per l'appunto "gatto randagio". La resa doppiata trasforma il simpatico felino in un personaggio dal marcato accento romanesco, il cui nome è "Romeo er mejo der Colosseo": se la caratterizzazione geografica, segnalata dal cognome, viene sostituita con una variante di certo più apprezzata dal pubblico italiano, lo schema ritmico viene recuperato per compensazione, in quanto la rima si sposta sul nome e parte del soprannome, ovvero Romeo-Colosseo. L'affettuosa ed elegante gatta "Duchess" trova in italiano il suo equivalente, Duchessa, mantenendo in tal modo la connotazione prestigiosa. I tre cuccioli, nell'originale, hanno nomi importanti in virtù della loro educazione colta: Berlioz, Toulouse e Marie. Il primo, appassionato musicista, rende omaggio al compositore francese Hector Berlioz, noto anche per aver firmato una versione orchestrale de La Marsigliese. Nel doppiaggio italiano diventa Bizet in

onore dell'omonimo pianista francese; si è quindi ritenuto che tale sostituzione con l'autore della famosa opera lirica Carmen nel pubblico italiano un'allusione più familiare⁵. L'altro maschietto, Toulouse, amante della pittura espressionista, prende il nome del famoso pittore francese Henri de Toulouse-Lautrec, forse non immediatamente identificabile dal pubblico italiano a cui si viene incontro battezzando il gattino con un più convincente Matisse, il famoso esponente di spicco dei Fauves. La piccola Marie porterebbe il nome della celebre Maria Callas, visto che anche lei è molto abile nel canto; tuttavia tale associazione ben motivata viene invece lasciata sullo sfondo in italiano, dove si preferisce ricorrere al distintivo richiamo francese Minou, assai diffuso per i gatti (è un termine del linguaggio infantile usato proprio per indicare il gattino). Gli altri personaggi che vivono nell'elegante casa sono Roquefort, l'affezionato topolino, che diventa Groviera (entrambi sono dei formaggi, ma la scelta italiana, oltre a essere più familiare, attiva una pronta identificazione con il topo) e Frou Frou, la vezzosa cavalla, il cui nome resta invariato (si tratta di una voce onomatopeica di origine francese assai popolare in italiano).

Come detto in precedenza, durante il loro avventuroso viaggio di ritorno i gatti incontrano degli originali comprimari. In primis le sorelle Abigail e Amelia Gabble, due oche migratorie di origine britannica, il cui cognome oltre a identificare lo schiamazzare e lo starnazzare tipico della specie, allude anche al borbottare e al chiacchierare a vanvera; il recupero della caratterizzazione fisica e anche metaforica viene

⁵ Bruti (2009: 6), che ha studiato la resa doppiata del lungometraggio, sostiene che il nome Bizet è maggiormente ancorato alla storia, "because when Georges Hautecourt first visits his friend Adelaide, they try to revive their youthful friendship by dancing to the notes of Bizet's Carmen, the opera that made Adelaide famous as a singer. The link is therefore acoustic and visual, as when Duchess and her kittens have their music lesson, a score with Bizet's name printed on it can be seen on the piano.

abilmente colto nella proposta italiana di Guendalina e Adelina Bla Bla (la locuzione fonosimbolica compensa il significato del verbo nel testo di partenza); appare anche Uncle Waldo, cioè lo Zio Reginaldo delle due simpatiche oche che, nel passaggio dall'anglo-americano all'italiano, perde l'allusione alla goffaggine ("waldo" è un termine gergale per designare una persona imbranata) ma enfatizza le sue origini britanniche. Un altro gruppo con cui si intrattiene la famigliola sono gli amici musicisti di Romeo, ossia "ScatCat and his band", trasformatosi nella versione italiana in "Scattecatte e la ghenga sua", con l'adattamento fonetico e lessicale al romanesco (ghenga è un adattamento gergale dell'inglese gang "banda"); i nomi dei componenti la combriccola restano immutati, ovvero Scat Cat è il gatto trombettista che prende il nome dal famoso musicista jazz americano Scatman, soprannominato così per le sue celebri esecuzioni; Hit Cat è il chitarrista inglese hippy; Peppo suona la fisarmonica ed è di nazionalità italiana; Shun Gon è il pianista cinese e Billy Bass suona il contrabbasso ed è russo. Un ultimo cenno va fatto ai due cani che disturbano le azioni sconsiderate del maggiordomo: Napoleon (adattato con Napoleone) e Lafayette (invariato), un segugio e un basset hound, che, evocando i due celebri generali, Napoleone Bonaparte e il Marchese de la Fayette, rimarcano l'atmosfera d'oltralpe della storia anche nella versione italiana.

Conclusioni

Non bisogna tradurre da “interpreti”, ma da “oratori”, anche quando sembra impossibile, anche quando è complicato. Il processo traduttivo non prevedrà mai infatti, la creazione di un testo perfetto ed inattaccabile: nessuna traduzione sarà mai la versione definitiva, né sarà migliore delle precedenti. Dall’analisi che si è appena conclusa, è emerso chiaramente come per ogni testo e contesto ci siano una miriade di possibilità di traduzione: sono state analizzate traduzioni in cui l’umorismo originale veniva riprodotto anche nel testo di arrivo, ma a nessuna è stato mai conferito lo scettro di “traduzione definitiva”. In virtù del fatto che tradurre significa “negoziare”, tradurre l’umorismo può voler dire stravolgere il testo, riformularlo e modellarlo secondo le proprie necessità; può voler dire tradire il testo ma del resto si sa, non si tradisce mai davvero, se si tradisce per essere fedeli.

I nomi assegnati agli animali parlanti possiedono, anche nella lingua di partenza, la capacità di suggerire ed evocare; diventano motivo rilevante dal punto di vista narrativo in virtù della valenza significativa di cui sono espressione. In considerazione di tale attitudine, anche la prospettiva traduttologica non può trascurare la funzione del nome ‘parlante’ e quindi deve tener conto della possibilità di innescare certi o altri riferimenti socioculturali più consoni per lo spettatore. Del resto, non dobbiamo stupirci che nei film d’animazione la Walt Disney e le sue tecniche distributive abbiano sempre puntato, riuscendovi con soddisfazione, alla seduzione dei bambini tanto quanto a quella degli adulti.

Vorrei ringraziare due pietre miliari del settore: in primis Nunziante Valoroso, con il quale ho potuto parlare personalmente e ho

potuto approfondire sia la storia di Walt Disney che quella del comandante Roberto de Leonardis. In secondo luogo, ringrazio Laura Giordani, che ha reso possibile la stesura di questa tesi e con la quale ho instaurato un rapporto sia professionale che personale. Grazie alla sua preparazione e agli strumenti da lei messi a disposizione, ho analizzato più dettagliatamente tutte le sfaccettature della traduzione e dell'adattamento dei dialoghi in italiano per il doppiaggio, partendo dalle sigle presenti nelle liste dei dialoghi, passando per i piani di lavorazione fino ad arrivare al prodotto finale. È stato un vero onore poter discutere di questi temi con loro, in quanto mi hanno aiutata a comprendere più da vicino tutte le difficoltà che si possono incontrare nel processo traduttivo.

In conclusione, il ruolo dell'adattatore dialoghista non deve essere sottovalutato poiché necessita di un'attenzione e un'analisi diatopica sia del prototesto che del metatesto per far sì che i contenuti e il messaggio possano arrivare nel modo più chiaro e fedele possibile.

ENGLISH SECTION

Abstract

The adaptation of the dialogues in Italian is a mean by which tens of thousands of films, TV series, documentaries, and others foreign cinematographic products can be accessible on our screens. This kind of audiovisual translation finds its origins in 1930s along with the birth of sound cinema; over the time, thanks to the evolution of technology and the exponential increasing of audiovisual products that have to be translated, new techniques have been notably improved. If in fact initially the professional figure of the dialogist was carried out by an inexperienced person, subsequently, thanks to a search for the quality of the translations and an increase in the sensitivity of the public to them, we have arrived at a professional with an adequate preparation. However, this practice in the Italian context is certainly the most widespread but also criticized as it means not only to analyze the theoretical and practical scenario that is presented, but inevitably to join controversies related to the lack of equivalence with the original dialogue.

In this thesis, I would like to analyze the complicated world of the adaptation of the dialogues in Italian of some works of Walt Disney, whose difficulties are linked to the need both to respect the limited spaces intended for the placement of the lines and the inimitable tradition of the Disney brand. The goal, when dealing with adaptations of this thickness, is to be able to find language solutions that are valid but at the same time that can maintain that innate charm and that implicit meaning that have the Disney characters.

And it is in this context that it is very easy to come across criticisms especially regarding the work of lyricists in the lyrics of adapted songs: an example not too far from our days is just that of “Frozen”. The case concerns the song "Love Is an Open Door" that in the Italian version became "La Mia Occasione": the critics focused precisely on the concept of the door, a negative constant present during the film (the two sisters divided by a door, the castle doors always closed, Hans closing the door of the cell where Elsa is locked), which however in Italian was not kept as such but replaced with the word "occasion". Lorena Brancucci, who edited the adaptation of the film, has completely eradicated from the lyrics the concept of Frozen without even a minimum reference, present in all other major languages, including Japanese, and in this way, she has somehow altered the original spirit of the film, giving Italian viewers a version that is completely consistent, but stripped of what was one of its main features. At the same time, however, we must take into account that the central theme of the film is not doors, but the importance of the family; in fact, for the first time in Disney cinematic universe, the princess is saved by her sister. Therefore, it is a film focused on revenge, on the so-called "second chance" and that is why the final product is a translation that is consistent with the original message.

To support Brancucci's thesis there is also the question of the metric: the English and the Italian language are completely antipode. The first is synthetic and direct and is based, mainly, on mono or disyllabic terms, with accents, most often, truncated. The second, on the contrary, is a verbose language that is composed by multi-syllabic terms, with predominantly flat, proparoxytone or stressed on the fourth-from-last

syllable accents. The direct consequence is that in Italian the choice is very limited, because we can put the accent only on five vowels, to which the diphthongs can be added at most. The choice of terms could be risky and very monotonous if no alternatives are found. In addition, it is necessary to respect as much as possible the labial synchronicity of the character, another sore point of the adaptation. The constraint of the metric is very heavy, precisely because the orchestration of the pieces is designed for English texts and respects, in full, the accents. Such accents are totally unfavorable when translating into Italian. If on the one hand it is fundamental, for the result of the piece, to fully respect the metric in order to make the piece comfortably and fluidly cantabile for the performer, on the other hand there is the problem of labial synchronism. The latter, unlike in the past, is now considered very important.

The new animation techniques have made cartoons so truthful that they look human, and their lip movements are defined to the point of having to be cared for down to the smallest detail. This means that, sometimes, English terms that end, for example, with a lip or a dental word, force to use Italian terms that have an extra final syllable, just to cover the movement of the mouth at that point - movement that, otherwise, would remain "mute". An example in this regard may be that of "Beauty and the Beast" of 2017. Belle, in the first song, sings "Every morning just the SAME, since the morning that we CAME". The context is that of a small town in which the protagonist and the father have moved, a place where nothing interesting never happens and where the greatest fun seems to be to judge and criticize who, like Belle, seems "different" compared to the routine of the village itself. In the Italian version of the cartoon, the adaptation is "È dal giorno che arrivai, che

non è cambiato mai”. In the film this solution could not be maintained because of synch, because you can see Belle distinctly open and close his mouth, on the end of the two sentences, just for the final lip, both on “same” and “came”. It is evident that, not having in Italian words ending in "m", it was necessary to add a syllable that would cover that extra "beat", to make the optical effect more pleasant and natural. Hence the translation: “È dal giorno in cui arrivammo, che mio padre e io pensammo: questo posto è provinciale”.

Therefore, adapting a product has many more pitfalls than the inexperienced public may think, and it is a complex process in which compromises sometimes have to be found.

I.The History of dubbing

The dubbing has immediately conquered a very important role, even if it has struggled and still struggles to get the right recognition and attention it deserves. In 1929, the Fascist government banned the circulation of foreign works in the original language, so foreign films were transmitted with the noise and the original soundtrack but without the voices, replaced by long captions that were not appreciated by the public. Then the producers created special versions of their films with different actors who spoke Italian; however, often they were Americans who speak Italian with a heavy accent, which compromised the quality of the work. To save the situation was in 1932 the Austrian Karol Jacob, who put precisely a system that simplified the replacement of the original sound track with one in another language and so the dubbing was born. In 1934 the fascist government banned the circulation of films dubbed abroad, so the Metro Goldwyn Mayer opened a factory in Rome, here the characteristics and skills required in voice actors were outlined. After the war, the voice actors, who before were directly engaged by the distribution houses, decided to self-manage and created the CDC (Cinematographic Dubbers Cooperative) and the ODI (Italian Dubbing Organization) which became the two main dubbing companies in those years. Later, because of various internal disagreements between the two associations there were divisions and new companies were founded such as, for example, the CID (Italian Dubbers Cooperative) or the SAS (Synchro Actors Society). With the advent of private television, and therefore the increase in products that needed dubbing, the number of dubbing companies and dubbers themselves has also increased, from 300 to over 1500 in 50 years.

In recent years, due to the increase in audiovisual products to be dubbed, the pace of the sector has become more frenetic and, for commercial reasons, producers prefer fast results at the expense of quality. Nevertheless, thanks to this seemingly complex mechanism, for over seventy years everything that is transmitted on the small and large screen is at everyone's reach and creates familiarity with actors and actresses of whom we know everything, from gossip to the size of the dress or even how many tattoos she or he has, and that makes it seem absolutely natural when they speak Italian, even if they are not.

II. The adaptation of Italian dialogues for the dubbing

Adaptation is a very difficult process because it must stay at some *constraints* of various nature, which condition its success: the freedom of a dialogist is not as wide as that of a translator, which can vary the order or move the elements of a sentence to produce a text that sounds properly in the target language. The greatest obstacle to overcome for a dialogist is to be able to concentrate the contents of a joke in the time imposed both by the acting of the actor and the synthetic capacity of the source language. For this reason, the adapter must take into account linguistic and extra-linguistic constraints including:

- The length of the bar: it is in fact necessary that the lip movement of the actor and the line recited by the dubber are in sync. This also applies when the character is behind: depending on the angle of the shot, if the movement of the jaw is visible it represents a constraint to the yield of the bar.

- The lip: part of the illusion of likelihood also comes from the attempt to make coincide, as far as possible, the movements of the lips and the words that are recited. The dialogist must strive to be able to fit the right words in the right moments, as when a name is pronounced: if it is the case, the whole line must be turned to ensure that that name falls in the same place, and the dubber can center it in the recitation.

- The gestures or mimicry of the actor: the way the joke is resolved must be harmonious with the acting of the actor in video.

- The images on stage, that is all that acts as a backdrop to the action and that acts as a spokesman for a precise cultural referentiality: from supermarket signs to the famous tall glasses of take-away cafes, the dialogist is bound to consistency and can hardly, for

example, making naturalizing choices about *realias* that abound in every film.

The jokes that therefore make less problems to the dialogist are those of the characters off-screen or the narrations off-screen as they have no lip limits but only in duration. However, the lip cannot become a rigid dominant of adaptation if this is at the expense of the full communicative effectiveness of the product in general. The dialogist must also pay attention to those moments in which the actor does not speak while moving his lips: when you watch the film in the original language that frame goes unnoticed, but if not adequately "filled" in the adaptation phase, you notice it too much.

II.1 Adaptation or Translation?

In theory there is a difference between translation and adaptation, the hinge of which lies in the level of reworking of the text. A film adaptation is the dubbing phase in which dialogues are adapted for a language other than the original. Translation is the action, operation and activity of turning a written or oral text from one language to another. Therefore, while in the adaptation the choices of the translator are more intrusive, ranging from the remodeling of some parts to the drastic cut of others, in a translation instead we tend to follow the structure and content of the prototext.

Audiovisual translation represents a rather particular sector within the theory of translation; in fact, its intersemiotic component is what characterizes it and the distance from the other areas of translation studies. However, this subject has only been studied academically and theoretically since the 1950s, as it is considered outside the scope of translation. As regards the choice of wording, "audiovisual translation" (TAV) is used which reflects the polyhemiotic character of this type of translation, certainly more comprehensive than the words "film translation" which excludes a large part of the audiovisual products (DVDs, documentaries, video games) that are translated for export to other countries.

To understand the dynamics of audiovisual translation it is important to observe some problematic aspects. First, it should be considered the humorous element that mainly poses two types of problems concerning language transfer and cultural transfer; however,

these two aspects do not necessarily arise in humorous contexts. The translation of humorous elements has always been considered one of the most problematic factors by professionals in this field. In fact, humor being closely related to linguistic, social and psychological factors, its translation requires a full understanding of the text by the translator, who must be able to localize the humorous elements present in the text. Secondly, it must be established what are the relevant elements to make a translation faithful, and the importance of the humorous element in relation to the text to be translated. Indeed, it sometimes happens that for the transmission of the total message of the starting text it is not necessary to enter the same number of bars, because the nature of humor varies depending on the language. Moreover, since there can be several ways to make the same type of joke, often you can overcome the problem by transcending the meaning of the individual words that compose it. The fact that films and series are based on these elements is what makes them more difficult to adapt than a book, in fact it is necessary that what is said, and then translated, is consistent with what is present on the screen at that time, otherwise the whole thing will stoned and seem unnatural, alienating the viewer and ruining his involvement. For products of different types, a different type of work is required, in fact the translation of audiovisual works does not take place in the same way and depends on the product. For example, some productions are performed in oversound or voiceover so be careful to match what is said to the images considering this delay, however it is not necessary to make the translation coincide with the lip, providing more freedom of adaptation. For these reasons, much more than in the translation of written texts, it is necessary to make choices, it may happen for example that to translate a certain word there is the perfect Italian equivalent,

however it would not be synchronized with the lip and so you have to think about another word or expression or build the sentence so you can use that word without compromising your lip. In another case the lips might not be a hindrance because the character is turned away, but the perfect term is too long to be used and would go over in the next scene, then you try to find a satisfactory way to make the scene in Italian and after finding it you realize that it does not follow the movement of the actor's jaw, visible even if he does not look in the room, then you have to retract the translation again to match the speech to these movements, otherwise it would be quite strange in the eyes of the viewer. For animation products it is sometimes easier to deal with the lip sync as often the opening and closing movements of the lips of various characters is much more approximate than those of live actors, Although, in the high-budget 3D animation works of major companies such as Disney or Dreamworks it has come to such high levels of detail, such as to trace the real ones thus requiring a lip synchronous work comparable to that of a film. On the other hand, trying to keep the original names, where possible, allows you to meet the expectations and curiosity of the viewer who expects denominations appropriate to the national context evoked. See, for example, the fortune of "The Lion King" (The Lion King, 1994) decreed by the events of the little Simba, deprived of the affection of his father Mufasa and his mother Sarabi at an early age and destined for a future king of the forest, thanks to the help of companion Nala (the names here evoke popular meanings in the Swahili language, to which the producers have been widely inspired).

Therefore, the translator must, on the one hand, consider the possible loss of relevant information and connotations and, on the other

hand, evaluate the benefits of authenticity and fidelity to the text in case it decides to preserve the original form of the name. In most other cases, however, we will see that the strategies adopted call into question both direct procedures for the timely translation of the Anglo-American name and more indirect mechanisms, such as cultural transposition, replacement until the introduction of a new name.

III. Walt Disney

Walter Elias Disney, known as Walt Disney, was an American animator, entrepreneur, film producer, director and voice actor. He was born in 1901, the son of a schoolteacher and a peasant father, who lived on a farm in Missouri along with his four brothers: Roy, Raymond, Herbert, and little Ruth. Since childhood he has always had an innate passion for drawing even if it was not much appreciated by his father; in fact every time he saw him drawing or talking to animals he beat him with his belt. Because of this very violent behavior, two of the older children decided to run away from home in the middle of the night and lost track of them. After their escape, work on the farm had become too hard, so his father decided to sell it to open a newspaper in Kansas City and had his children delivering newspapers every morning at dawn; Roy, tired of this "exploitation". He did as his brothers did and ran away leaving little Walt alone. Despite the work, the money for the family was never enough and the Walt felt different from the other children: his biggest dream was to go to the movies. One day he managed to sneak into a room and saw his first film on the big screen; at that time the films were silent and in black and white but, nevertheless, he was enchanted by like a fairy tale like "Snow White and the Seven Dwarves" He could hold all those people to the chair. However, in 1915 the First World War broke out where, lying about his age because he was too young to be a soldier, he volunteered for the Red Cross. After the war, he returned to Kansas City with very clear ideas about his future: he began working as a caricaturist for a newspaper. His career was so short that at 19 he was

fired along with what would later become his right-hand man, Ub Iwerks. Together they began to collaborate creating an animated mini film that joked about the quality of the streets of their city; then they went to the cinemas to ask to show it in the theater and thus began their production. The problem with this mechanism was that they sold films for 30 cents each, which was exactly the cost of pencils, paper and films. After a few years he decided to put together a team of designers to create longer cartoons and so the "Laugh-O-Grams" was born, whose success was "Little Red Riding Hood". However, due to non-payments and delays in product releases, many colleagues left the company including its right-hand man. Walt found himself forced to live in a closet, with little food and a little mouse begging for bread. After earning some money and creating his first animated series "Alice in Cartoonland", he left for Hollywood where he collaborated with producer Margareth Winkler and released six episodes; shortly afterwards, with the help of his brother Roy and Ub, "Disney Bros" was born.

In 1923, together with his brother Roy, they created the "Walt Disney Studios", a small building in which a team of designers worked on cartoons at that time was born "Oswald- the lucky rabbit". The success was incredible thanks to the dynamism and sympathy of the character. However, due to problems with Universal, Disney Bros lost the rights to this cartoon (which was bought back in 2006). However, this was not a reason to be discouraged and a few years later, inspired by what was for a long time his roommate, he created a new character, "Mickey Mouse". This little mouse was supposed to obscure Oswald's personality and for this reason it had very precise characteristics: first of all the movements resembled those of Charlie Chaplin, very popular at

that time, then his ears kept the same shape also in profile, making it a distinctive and easily recognizable feature, and finally it would have both black and white parts, to be visible both in light and in the dark. The first film was a disaster, as were those that followed it. What changed the rules of the game in film history at that time was the release of the first film sung even if it was unsuccessful. This is because going was a privilege of the rich but not for the cost of a ticket, but because in 1900 the films were silent, accompanied by captions, while the poor were illiterate and would not understand the true meaning of what they would see. The change with sound films would allow even those who could not read to enter a room and thus lose that sense of exclusivity. This created a split between entertainment and elite cinema. Walt Disney chose not one side but rather decided to produce for both categories, such as "Treasure Island" for everyone or "Fantasy" as a niche film.

With the invention of sound, Mickey Mouse was revolutionized thanks to the union of music and sounds, becoming an international success so that every two weeks a short film was made. Another great success that can boast Walt is sure to have created the first color film in history in collaboration with Technicolor: "Flowers and Trees". Despite the extraordinary results, he himself was not able to design his productions; so to help his team, he founded schools of drawing and in 1960 CalArts University was born with the aim of including animation among the artistic subjects.



“CalArts is the principal thing I hope to leave when I move on to greener pastures. If I can help provide a place to develop the talent of the future, I think I will have accomplished something.”—Walt Disney

One of the most famous cartoons in the 1930s was "The Three Little Pigs", which, in addition to becoming the slogan against the 1929 crisis, began the production of toys and, shortly after, the name of Walt Disney became synonymous with children's films. In 1934 began production of "Snow White": Unlike the previous ones, this would have been the first feature film. So began what was called the "Mattana Disney". The film was completely restarted five times and the wait only increased, both negative and positive, expectations. A curiosity about this production is that the planned budget was not enough and for this they asked for help from what at that time was the manufacturer under which Disney stood, the Bank of America. The director saw a preview of the draft of the feature and all the while did not open his mouth; in the end, as he was about to leave, He rolled down the window of his car and told him that the project was approved and he would have more money. Four days before release the film was not finished yet. Nevertheless, it came out on the scheduled day and at the premiere of Snow White there

was a full house: from those who were waiting for his failure to those who were strong supporters of Walt. There was a real standing ovation, the film was an international success and the record that was beaten years later only by "Gone with the Wind", the Times dedicated a cover, won a special Oscar, was dubbed in ten different languages and distributed in 46 countries. The most interesting part was the Italian dubbing: Walt wanted every single piece of writing in the film to be translated faithfully to allow children who had just learned to read, to receive the original message, leaving no room for interpretation.

The first dubbing took place in 1938 in Cinecittà with voice actors chosen by Walt Disney himself and edited by Vittorio Malpassuti. In 1972 it was redoubled, as the Italian language in the 1930s was different because of some dissatisfaction given by the first dubbing concerning above all the language too high; the original version is currently unavailable because it is present in very few films. The voice of Snow White was entrusted to Rosetta Calavetta, that of the Queen to Tina Lattanzi and the extraordinary song to Lina Pagliughi; Melina Martello was an excellent Snow White, with sweet, never-so-cute tones: an example of this is the famous dialogue with the lost bird. Melina Martello of a level much higher than the original version; Benita Martini characterizes the Queen with a cold voice thanks to which we perceive a repressed anger. The language of the film is therefore not random, but studied in detail, to be accessible to all, young and old, and created to be studied in all high schools. With all the money he earned, Walt bought land in California where, even now, there is the Disney headquarters with the intention of making animation an art. What we would call the dream team today was a team of nine designers: Les Clark, animator par

excellence, Marc Davis, animator of Maleficent ("Sleeping Beauty") and Cruella De Mon ("The Charge of 101"), Ollie Johnston and Frank Thomas, designers of most villains, Milt Kahl, responsible for almost the animals and recognizable thanks to the faces that characterize his characters, Ward Kimball, the one who made the most extravagant and crazy characters, Eric Larson, animator of important characters such as the vultures of "The Book of the Jungle" and then from the 70s onwards that occupied to train the new animators, John Lounsbery, animator of other characters such as the dogs of "Lilli and the Tramp", and finally Wolfgang Reitherman, These people laid down the rules of the game. Many of them tried to emulate the Disney style but with poor results: only Walt brought live animals into the studio to study their movements. The Disney game was designed by Walt or created the toys of Geppetto to study the mechanisms. Now for everyone, cartoon was synonymous with Walt Disney. Despite the success, his parents continued not to be supporters of his work and a few years later they died because of a fire. In their memory, Walt created "Pinocchio", an animated film that emphasizes the tender relationship of a child with his father: the film was a total flop, as well as those who came out of there shortly. Walt Disney Pictures was falling out of favor again. To make matters worse was the war, which obviously worried the whole population and made the cinema a futile thing; moreover the studio was occupied by the army and this forced them to slow down production. Franklin Delano Roosevelt, at that time president of the United States, was the only one to finance the company, who demanded only propaganda films: the production of Disney classics was interrupted and replaced by war shorts. Once finished, the ascent began.

Walt Disney wanted to create a magical world where people for one day could forget about the pain: so Disneyland was born. To fund the project, they aired a program explaining the background to the cartoons and how they were created. The park had a huge castle in the center, it was divided into areas enriched by trees, lakes, rivers and mountains all completely fake and you could get there thanks to a train, complete with carriages, which stopped in what was the main road of Marceline; To make it even more special, he decided to recreate this road from the point of view of a child, for example by building larger vintage machines just to make the visitor live an unforgettable experience. From 1951 onwards the cartoons that came out were a success after another: Cinderella, the Charge of 101, Peter Pan, Lilli and the Tramp. Perhaps the most striking case was that of Mary Poppins ; the creator hated Walt Disney and his genres of production and for this reason before acquiring the rights it was a long time. On December 15, 1966, Walt died of lung cancer. In his honor, his brother Roy created a new theme park named Walt Disney World, even bigger than the previous one and even more magical. After the inauguration of the first historic theme park, Disney, and those who later took the company's screens, they created a real empire in this area:

- Walt Disney World, Florida, opened in 1971
- Tokyo Disneyland, Japan, opened in 1983
- Disneyland Paris, France, opened in 1992
- Hong Kong Disneyland, China, opened in 2005
- Shanghai Disney Resort, China, opened in 2016

In addition to theme parks like Walt Disney World Resort, Tokyo Disney Resort, Disney Cruise Line cruises and many more. The slogan of Disneyland is "The Happiest Place on Earth" and it really is: the brand makes happy, makes us forget everyday problems, at least for a moment, and unites all generations giving us moments of pure magic.

III.1 Walt Disney Pixar

In short, Disney today is really an empire that controls several production houses in addition to the Disney itself, such as the Pixar, Marvel, Lucasfilm and with the platform became an entertainment giant in. Disney is no longer just cartoons. A series of mergers and technological innovations have brought the entertainment giant to the roof of the world. After difficult years in which animated films were no longer as popular as they once were, Disney decided to try new, more modern art forms: computer graphics.

Walt Disney Pictures decided to avail itself of the collaboration of a startup film company specializing in computer-generated imagery (CGI) animation, Pixar. The first film made with this important collaboration was Toy Story, which, in 1995, was the first feature film entirely developed with these new technologies. The Pixar was born from a rib of Lucasfilm but then, as the years progressed, it was in fact a super promotion on a planetary scale of the power of Apple and its computers. Thankfully, Disney understood the real potential of such an innovation and, in 2006, Pixar was effectively acquired by Disney for \$7.4 billion; prior to that, there was a simple au pair collaboration between the two production houses. Among the masterpieces born from this acquisition we remember Inside Out and the recently, super acclaimed Coco.

A curiosity about the adaptation of the film "Inside Out" concerns the fact that some scenes have been suitably modified to adapt to the culture of the countries where the film was released. The moment in which the protagonist as a child cry in front of a plate of broccoli, in Japan has been modified, replacing broccoli with peppers, as broccoli are actually very appreciated by Japanese children. The same applies when the father of the protagonist is distracted during dinner, in the American version you see him thinking about a hockey game, but in the international version, his thoughts go to a football match, a much more followed sport outside the American territory.

IV.The “comandante”

Between the 1960s and 1970s, it was not easy to watch a Disney film because people had to wait for cinematic re-releases, whose waiting time was about eight to ten years. This was because the film disappeared after one or two years. Indeed, in order to try to recreate some of that magic, people resorted to expensive Super 8 films or Mondadori picture books with Lp discs with soundtracks. And it was precisely on the cover of these discs, starting in the 1970s, that the names of the dubbers began to appear: Roberto de Leonardis excelled among them, as the author of the dialogues and the Italian version of the songs. Roberto de Leonardis was a naval officer born in Naples on 14th of February 1913. Thanks to his knowledge of English, perfected during his wartime imprisonment, he began his career as an adapter-dialogist. He was called “il comandante” (the commander) by the experts in the field and he was undoubtedly a true genius of adaptation. His activity was not only limited to Disney; in fact, he was the trusted adapter for directors such as Kubrick and Chaplin, taking care of the Italian edition of milestones such as "Gone with the Wind" and "The Exorcist". He died in Rome in 1984, but thirteen years later, thanks to his outstanding work, he was awarded the prestigious "Disney Legend" award at the Disneyland Hotel in Disneyland Paris.

IV. 1 Alice in Wonderland

“Alice in Wonderland” is an animation film produced by Walt Disney Productions in 1951 and distributed by RKO Radio Pictures; it is based on Lewis Carroll book “Alice’s Adventures in Wonderland”. The main character is Alice who, while was dreaming to follow a white rabbit with a gilet, she falls into an upside down world and starts fantastic and marvelous adventures. There she meets Mr. Lock, that says to her to reseize to be able to pass the door by drinking from a bottle on the table. Once she reaches the right size, she notices that the door is locked, and the key is on the table: given her shrunken size, she cannot reach it. However, she discovers a box of cookies to make herself bigger, but once she takes a bite, the baby grows out of proportion, banging her head on the ceiling. Despondent, Alice begins to cry, and her giant tears cause the room to flood. Drinking again from the small bottle, she returns to the proper size to pass through the lock and finally enters Wonderland. There Alice makes the acquaintance of many bizarre characters, including the twins Tweedle dum and Tweedle dee, Dodo, the enigmatic Caterpillar, the Mad Hatter and March Hare, the Cheshire Cat, and the tyrannical Queen of Hearts.



Official Cover of "Alice in Wonderland"

(Antonio Genna)

The main difficulty in translating the film lies in perfectly rendering the many puns and endless double entendres in the original text; in fact, many nursery rhymes, ditties and jokes come directly from the book. The Italian version of the film was edited by Roberto De Leonardis, with musical direction by Alberto Brandi. The dubbing was done by CDC in the Fono Roma factories, directed by Mario Almirante.

The commander, contrary to what he usually did, made substantial changes to the original dialogues of the work for the purpose of bringing back into Italian some puns or to invent others to replace untranslatable ones. By choice, however, the character names from the Italian edition of the book were not used, but new translations were made, often merging two words together: the White Rabbit becomes “Bianconiglio”, Bill becomes “Biagio”, Dormouse becomes the “Toperchio”, the March Hare becomes “Leprotto Bisestile”, Dodo becomes “Capitan Libeccio”, the Cheshire Cat becomes “Stregatto”, Tweedle dum and Tweedle dee become “Pinco Panco” e “Panco Pinco”, the Caterpillar becomes “Brucaliffo”, incorporating his hookah-smoking habit into the name, and so on. In addition, Alice's kitten, which is called Dinah in the original, is a kitten named “Oreste” in the Italian version: the choice was made in order to adapt the English joke in which Alice spells the word "cat" (in the original "C-A-T"), so that in the Italian version the word "O-res-te" is hyphenated, and in both cases the Mad Hatter thinks of tea. Alice's spelling is incorrect, but consistent with the character making grammatical errors in both the book and the original film version. Special mention also goes to Bob Hillard who translated the songs and rhymes and to Sammy Fain for the music. As Marcello Garofalo stated in an essay on the film in the magazine "Segnocinema”:

"the Italian edition does not detract from the power of the dialogue but is able to reproduce it with a very wide range of acting nuances."

Giving the voice to the protagonist of the Italian version is Vittoria Febbi who acted and sang all the parts beautifully: her characterization is filled with nuances with which she manages to express fear, anger, curiosity and exasperation. Lauro Gazzolo plays the White Rabbit, who amazes and amuses everyone especially when he is bullied by the Mad Hatter

and the Hare. The guardian of Wonderland's door, Mr. Lock, is Giorgio Capecchi; Tweedle dum and Tweedle dee are instead played by Vinicio Sofia and Mauro Zambuto; the magnificent Gaetano Verna is the one who gives the voice to the likeable Caterpillar, who recites to Alice his own version of the Owl Teresa. Stefano Sibbaldi gives us an extraordinary performance in playing the Cheshire Cat, a character who must differentiate himself from the others in that he is the only one to show compassion toward the protagonist but at the same time hide, but not too much, that madness that characterizes him. The voices of the duo of the Mad Hatter and the Leap Hare were entrusted to Carlo Romano and Mauro Zambuto, who stand out in an excellent way in the scene in which they destroy poor White Rabbit's watch. The film's antagonists are the work of Tina Lattanzi, as the Queen of Hearts, Cesare Polacco, who is the voice of the herald giving orders to the cards, and Amilcare Pettinelli, who plays the tiny King of Hearts.

Conclusions

People should not translate as "interpreters" but as "speakers", even when it seems impossible or even when it is complicated. Indeed, the translation process will never involve the creation of a perfect and unassailable text: no translation will ever be the final version, nor will it be better than the previous ones. From the analysis just concluded, it became clear that for every text and context, there are a myriad of translation possibilities: translations were analyzed in which the original humor was also reproduced in the target text, but none was ever awarded the scepter of "definitive translation." By virtue of the fact that to translate means "to negotiate," translating humor may mean twisting the text, reformulating it and shaping it to one's own needs; it may mean betraying the text but after all, one knows, one never really betrays, if one betrays to be faithful.

The names assigned to the talking animals possess, even in the source language, the ability to suggest and evoke; they become narratively relevant motifs by virtue of the meaningfulness of which they are an expression. In view of this aptitude, the translanguaging perspective also cannot neglect the function of the 'speaking' name and thus must take into account the possibility of triggering certain or other sociocultural references that are more consonant to the viewer. After all, we should not be surprised that in animated films the Walt Disney and its distribution techniques have always aimed, and succeeded with satisfaction, at seducing children as much as adults.

I would like to thank two milestones in the industry: first, Nunziante Valoroso, with whom I was able to speak personally and

delve into both the history of Walt Disney and Commander Roberto de Leonardis. Second, I would like to thank Laura Giordani, who made the writing of this thesis possible and with whom I established both a professional and personal relationship. Thanks to her preparation and the tools she made available, I analyzed in more detail all the facets of translating and adapting dialogues into Italian for dubbing, starting from the acronyms in the dialogue lists, going through the processing plans to the final product. It was a real honor to be able to discuss these issues with them, as they helped me understand more closely all the difficulties that can be encountered in the translation process.

In conclusion, the role of the dialogic adapter should not be underestimated as it requires diatopic attention and analysis of both the prototext and the metatext to ensure that the content and message can arrive as clearly and faithfully as possible.

SECCIÓN ESPAÑOLA

Introducción

La adaptación de los diálogos en lengua italiana es un medio gracias al cual decenas de miles de películas, serie tv, documentarios, y otros productos cine televisivos extranjeros pueden ser accesibles en nuestras pantallas y dispositivos. Este tipo de traducción nace en los años 30 junto al cinema sonoro; con el paso del tiempo, gracias a la evolución de la tecnología y el crecimiento exponencial del número de los productos audiovisuales que necesitaban una traducción, las técnicas han mejorado notablemente. Sin embargo, al principio la figura profesional del dialoguista estaba representada por una persona sin experiencia, posteriormente se ha llegado a un profesionalista con una preparación y un conocimiento adecuado gracias al aumento de la sensibilidad del público y una necesidad de una mayor calidad. Esta práctica en el contexto italiano es la más difundida y al mismo tiempo criticada ya que no solo significa analizar el escenario teórico y práctico que se presenta, sino también acercarse inevitablemente a polémicas relativas a la falta de igualdad con el dialogo original.

En esta tesis quiero analizar especialmente el complicado mundo de la adaptación de los diálogos en italiano de algunas obras de la Walt Disney, cuyas dificultades son relacionadas a la necesidad de respetar los espacios limitados para las líneas y la inimitable tradición del *brand* Disney. Cuando se hace frente a adaptaciones de este tamaño, el objetivo es encontrar soluciones lingüísticas validas que al mismo tiempo tengan ese fascino innato y ese significado implícito que todos los personajes *diseyanos* tienen.

Justo en este contexto es fácil caer en las críticas sobre todo en relación con el trabajo de los letristas en los textos de las canciones adaptadas: un ejemplo de algunos años atrás es el de “Frozen- El Reino de Hielo”. El caso concierne la canción “Love is an Open Door” que en la versión italiana se llama “La Mia Occasione”: la crítica se refería al concepto de la puerta, una constante negativa presente en la película (las dos hermanas divididas por una puerta, las puertas cerradas del castillo, Hans que cierra as puertas de la prisión donde está cerrada Elsa...), que en italiano ha sido cambiada con la palabra “ocasión”. Lorena Brancucci, que se ha encargado de la adaptación de la película, ha erradicado completamente de sus textos el concepto principal de Frozen, sin hacer la más mínima referencia al mismo, que sí está presente en todos los demás idiomas importantes, incluido el japonés. Al hacerlo, ha alterado en cierta medida el espíritu original de la película, ofreciendo a los espectadores italianos una versión totalmente coherente en sí misma, pero despojada precisamente de la que era una de sus principales características. Al mismo tiempo, sin embargo, hay que tener en cuenta que el tema central de la película no son las puertas, sino la importancia de la familia; de hecho, por primera vez en la cinematografía Disney, es la hermana quien salva a la princesa. Así pues, se trata de una película sobre la venganza, sobre la llamada "segunda oportunidad" y por eso el producto final es una traducción coherente con el mensaje original.

En apoyo de la tesis de Brancucci está también la cuestión de la métrica: las lenguas inglesa e italiana son completamente antípodas. La primera es sintética y directa y se basa, prevalentemente, en términos monosilábicos o bisilábicos, con acentuación, las más de las veces, truncada. La segunda, por el contrario, es una lengua prolija que se

compone de términos con más sílabas, con acentuación mayoritariamente llana, esdrújula o sobreesdrújula. La consecuencia directa es que, en italiano, la elección es muy limitada, porque sólo hay cinco vocales acentuadas, a las que se pueden añadir diptongos como máximo. Por tanto, la elección de los términos corre el riesgo de ser muy monótona si no se encuentran alternativas. Además, el sincronismo labial del personaje, otro punto delicado de la adaptación debe respetarse al máximo. La restricción de la métrica es muy gravosa, precisamente porque la orquestación de las canciones está concebida para textos ingleses y respeta plenamente sus acentos. Esos acentos son totalmente desfavorables a la hora de traducirlos al italiano. Si bien es crucial, para el éxito final de la canción, respetar plenamente la métrica para que el intérprete pueda cantarla con comodidad y fluidez, también existe el problema del sincronismo labial. Este último, a diferencia del pasado, se considera hoy muy importante.

Las nuevas técnicas de animación han hecho que los dibujos animados parezcan tan reales que parecen humanos, y sus movimientos labiales están definidos hasta el punto de que hay que editarlos hasta el más mínimo detalle. A veces, esto significa que los términos ingleses que terminan, por ejemplo, en labial o dental, obligan a utilizar términos italianos que tienen una sílaba final extra, precisamente para cubrir el movimiento de la boca en ese punto, movimiento que de otro modo quedaría "mudo". Un ejemplo de ello lo encontramos en 'La Bella y la Bestia' de 2017. Belle, en la primera canción, canta "Every morning just the SAME, since the morning that we CAME". El contexto diatópico es el de un pequeño pueblo al que se han mudado la protagonista y su padre, un lugar donde nunca pasa nada interesante y donde lo más

divertido parece juzgar y criticar a quienes, como Bella, parecen "diferentes" a la rutina del propio pueblecito. En la versión italiana del dibujo animado, la adaptación es "È dal giorno che arrivai, che non è cambiato mai". En la película, esta solución no pudo mantenerse precisamente por la sincronización, ya que se ve claramente a Bella abriendo y cerrando la boca, al final de las dos frases, precisamente por la sincronización labial final, tanto en la misma como en la venida. Obviamente, como en italiano no hay palabras que acaben en "m", era necesario añadir una sílaba para cubrir ese "latido" extra, para que el efecto óptico fuera más agradable y natural. De ahí la traducción: "È dal giorno in cui arrivammo, che mio padre e io pensammo: questo posto è provinciale".

Así pues, adaptar un producto tiene muchos más escollos de lo que el público inexperto pueda pensar y es un proceso complejo en el que a veces hay que hacer concesiones.

I. Historia del doblaje

El doblaje adquirió muy pronto un papel muy importante, aunque ha luchado y sigue luchando hoy en día para obtener el reconocimiento y la atención que merece. En 1929, el gobierno fascista prohibió la circulación de obras extranjeras en su idioma original, por lo que las películas extranjeras se emitían con la banda sonora original y sin voces, sustituidas por largos subtítulos que el público no apreciaba. Las productoras crearon entonces versiones especiales de sus películas con actores diferentes que hablaban en italiano; sin embargo, a menudo se trataba de italoamericanos con un fuerte acento, y eso comprometía la calidad de la obra. La situación fue salvada en 1932 por el austriaco Karol Jacob⁶, que ideó un sistema que facilitaba la sustitución de la banda sonora original por otra en otro idioma, y así nació el doblaje. En 1934, el gobierno fascista prohibió la circulación de películas dobladas en el extranjero, por lo que la Metro Goldwyn Mayer abrió una fábrica en Roma, donde se perfilaron las características y habilidades requeridas en los dobladores. Después de la guerra, los dobladores, que hasta entonces habían sido contratados directamente por las empresas distribuidoras, decidieron autogestionarse y crearon la CDC (Cooperativa Doppiatori Cinematografici) y la ODI (Organizzazione Doppiatori Italiani), dos organizaciones de dobladores italianos las cuales se convirtieron en las principales empresas de doblaje de aquellos años. Más tarde, debido a diversos desacuerdos entre ambas asociaciones, se produjeron escisiones y se fundaron nuevas empresas,

⁶ Jacob Karol nació en Viena el 18 de enero de 1889 y fue un importante productor cinematográfico austriaco al cual le debimos el nacimiento del doblaje.

como la CID (Cooperativa Italiana Doppiatori) o la SAS (Società Attori Sincronizzatori). Con la llegada de la televisión privada, y con ello el aumento del número de productos que necesitaban doblaje, también aumentó el número de empresas de doblaje y de los propios dobladores, que pasaron de 300 a más de 1500 en 50 años.

En los últimos años, debido al aumento del número de productos audiovisuales que hay que doblar, el ritmo de la industria se ha vuelto más frenético y los productores, por razones comerciales, prefieren resultados rápidos en detrimento de la calidad. Sin embargo, gracias a este engranaje aparentemente complejo, desde hace más de setenta años todo lo que se emite en la pequeña y gran pantalla está al alcance de todos y crea familiaridad con actores y actrices de los que lo sabemos todo, desde los cotilleos a la talla de vestido o incluso cuántos tatuajes tienen, y hace que parezca perfectamente natural que hablen italiano, aunque en realidad no lo hagan.

II. Adaptación de diálogos italianos para el doblaje

La adaptación es un proceso muy difícil, ya que debe someterse a limitaciones de diversa índole que condicionan su éxito: la libertad de un dialoguista no es tan amplia como la de un traductor, que puede variar el orden o desplazar los elementos de una frase para producir un texto que suene adecuadamente en la lengua de llegada. El mayor obstáculo que debe superar un dialoguista es ser capaz de concentrar el contenido de una línea dentro del marco temporal impuesto tanto por la interpretación del actor como por la capacidad sintética de la lengua de partida. Por este motivo, el adaptador debe tener en cuenta necesariamente los condicionantes lingüísticos y extralingüísticos, entre los que se incluyen:

- La duración de la línea: en efecto, es necesario que el movimiento labial del actor y la línea recitada por el actor de doblaje estén sincronizados. Lo mismo ocurre cuando el personaje está de espaldas a la cámara: según el ángulo de la toma, si el movimiento de la mandíbula es visible, esto limita la pronunciación de la línea.
- Los labios: parte de la ilusión de verosimilitud también se deriva del intento de hacer coincidir, en la medida de lo posible, los movimientos de los labios y las palabras que se recitan. El dialoguista debe esforzarse por encajar las palabras adecuadas en los momentos adecuados, como cuando se pronuncia un nombre: en ese caso, hay que dar la vuelta a toda la línea para que ese nombre caiga en el mismo lugar y el actor de doblaje pueda centrarlo en el recitado.

- Los gestos o la mímica del actor: la forma en que se resuelve el chiste debe ser armónica con la actuación del actor en pantalla.
- Las imágenes en pantalla, es decir, todo lo que constituye el telón de fondo de la acción y actúa como portavoz de una referencialidad cultural precisa: desde los rótulos de los supermercados hasta las famosas cafeterías de comida para llevar, el dialogante está obligado a la coherencia y difícilmente puede, por ejemplo, tomar decisiones naturalizadas con respecto a los *realia* que abundan en todas las películas.

Así pues, las líneas que plantean menos problemas al dialoguista son los de personajes o narraciones fuera de la pantalla, ya que no están sincronizadas labialmente, sino sólo en duración. Sin embargo, la sincronización labial no puede convertirse en una rígida dominante de la adaptación si tal cumplimiento va en detrimento de la plena eficacia comunicativa del producto en general. El guionista de diálogos también debe prestar atención a los momentos en los que el actor no habla mientras mueve los labios: cuando se ve la película en la lengua original, ese fotograma pasa desapercibido, pero si no se "rellena" adecuadamente en la fase de adaptación, se nota demasiado.

II.1 ¿Adaptación o traducción?

En teoría, existe una diferencia entre traducción y adaptación, cuya piedra angular reside en el nivel de reelaboración del texto. La adaptación cinematográfica se refiere a la etapa de doblaje en la que se adaptan los diálogos a una lengua distinta de la original. La traducción es la acción, operación y actividad de convertir un texto escrito u oral de una lengua a otra. Así, mientras que en la adaptación las decisiones del traductor son más intrusivas, desde remodelar algunas partes hasta cortar drásticamente otras, en una traducción la tendencia es seguir la estructura y el contenido del prototexto.

La traducción audiovisual representa un campo bastante especial dentro de la teoría de la traducción; de hecho, su componente inter semiótico es lo que la caracteriza y la distancia de otras áreas de los estudios de traducción. Sin embargo, esta disciplina no se ha convertido en objeto de estudio académico y teórico hasta la década de 1950, ya que se considera ajena al ámbito de la traducción. En cuanto a la elección de la terminología, se utiliza "traducción audiovisual" (TAV), que refleja el carácter poli semiótico de este tipo de traducción, ciertamente más completo que el término "traducción fílmica", que excluye una gran parte de los productos audiovisuales (DVD, documentales, videojuegos) que se traducen para su exportación a otros países.

Para comprender mejor la dinámica de la traducción audiovisual, es importante observar algunos aspectos problemáticos. En primer lugar, hay que considerar el elemento humorístico, que plantea principalmente dos tipos de problemas relativos a la transferencia lingüística y la transferencia cultural; estos dos aspectos, sin embargo, no se plantean necesariamente en contextos humorísticos. La traducción de elementos humorísticos siempre ha sido considerada uno de los factores más problemáticos por los profesionales de este campo. En efecto, dado que el humor está estrechamente relacionado con factores lingüísticos, sociales y psicológicos, su traducción requiere una comprensión completa del texto por parte del traductor, que debe ser capaz de localizar los elementos humorísticos presentes en el texto. En segundo lugar, hay que determinar qué elementos son pertinentes para realizar una traducción fiel, así como la importancia del elemento humorístico en relación con el texto que hay que traducir. Efectivamente, a veces ocurre que no es necesario el mismo número de líneas para transmitir el mensaje global del texto de partida, porque la naturaleza del humor varía según la lengua. Además, como puede haber más de una manera de hacer el mismo tipo de chiste, a menudo se puede superar el problema trascendiendo el significado de las palabras individuales que lo componen. El hecho de que las películas y las series se basen en estos elementos es lo que hace que sean más difíciles de adaptar que un libro, ya que es necesario que lo que se dice, y por lo tanto se traduce, sea coherente con lo que aparece en la pantalla en ese momento, de lo contrario todo desentonará y parecerá poco natural, lo que alejará al espectador y estropeará su implicación. Para cada tipo de producto se requiere un trabajo diferente; de hecho, la traducción de las obras audiovisuales no se hace de la misma manera y depende del producto.

Por ejemplo, algunas producciones se realizan en *oversound* o *voiceover* por lo que hay que tener cuidado de hacer coincidir lo que se dice con las imágenes teniendo en cuenta este retraso, sin embargo, no es necesario hacer coincidir la traducción con la sincronización labial, lo que da más libertad de adaptación.

Por estas razones, mucho más que en la traducción de textos escritos, es necesario hacer elecciones, puede ocurrir por ejemplo que para traducir una determinada palabra exista el correspondiente perfecto en italiano, sin embargo no se sincronizaría con el labial y por lo tanto es necesario pensar en otra palabra o expresión o construir la frase de forma que se pueda utilizar esa palabra sin comprometer el labial. En otro caso, puede que los labios no sean un obstáculo porque el personaje está de espaldas, pero la palabra perfecta es demasiado larga para utilizarla y se desbordaría en la escena siguiente, así que se intenta encontrar una forma satisfactoria de representar la escena en italiano y, tras encontrarla, uno se da cuenta de que no sigue el movimiento de la mandíbula del actor, visible aunque no esté mirando a la cámara, por lo que hay que retraer de nuevo la traducción para que el discurso coincida con estos movimientos, ya que de lo contrario resultaría muy extraño a los ojos del espectador. En el caso de los productos animados, a veces es más fácil lidiar con la sincronía labial, ya que los movimientos de apertura y cierre de los labios de los distintos personajes suelen ser mucho más aproximados que los de los actores de carne y hueso, aunque, en las obras animadas en 3D de alto presupuesto de grandes compañías como Disney o Dreamworks, se han alcanzado niveles de detalle tan altos que replican a los reales, por lo que se requiere un trabajo de sincronía labial comparable al de una película. Por otra parte, intentar mantener los nombres originales, en la medida de lo posible, permite responder a las

expectativas y a la curiosidad del espectador, que espera nombres adecuados al contexto nacional evocado. Véase, por ejemplo, la fortuna de “El Rey León” (1994) decretada por las aventuras del joven Simba, privado del afecto de su padre Mufasa y de su madre Sarabi a una edad temprana y destinado a un futuro como rey de la selva, gracias a la ayuda de su compañera Nala (los nombres evocan aquí, en efecto, significados populares en lengua swahili, en los que se inspiraron ampliamente los productores). Así pues, el traductor debe, por una parte, tener en cuenta la posible pérdida de información y connotaciones pertinentes y, por otra, sopesar las ventajas de autenticidad y fidelidad al texto si decide conservar la forma original del nombre. En la mayoría de los demás casos, sin embargo, veremos que las estrategias adoptadas ponen en juego tanto procedimientos directos de traducción puntual del nombre angloamericano como mecanismos más indirectos, como la transposición cultural, la sustitución hasta la introducción de un nombre inédito.

III. Walt Disney

Walter Elias Disney, conocido como Walt Disney, fue un animador, empresario, productor de cine, director y actor de doblaje estadounidense. Nació en 1901, hijo de una maestra de escuela y de un padre granjero, que vivía en una granja de Missouri con sus cuatro hermanos: Roy, Raymond, Herbert y la pequeña Ruth. Desde pequeño, siempre tuvo una pasión innata por el dibujo, aunque no era muy apreciado por su padre; de hecho, cada vez que le veía dibujar o hablar con animales, le pegaba con el cinturón. Precisamente por este comportamiento tan violento suyo, dos de sus hijos mayores decidieron escaparse de casa en plena noche y se perdió su rastro. Tras su huida, el trabajo en la granja se había vuelto demasiado duro, por lo que el padre decidió venderla para abrir un periódico en Kansas City y puso a sus hijos a repartir periódicos todas las mañanas al amanecer; Roy, cansado de esta "explotación", hizo como sus hermanos y huyó, dejando solo al pequeño Walt. A pesar del trabajo, el dinero para la familia nunca era suficiente y Walt se sentía diferente a los demás niños: su mayor sueño era ir al cine. Un día consiguió colarse en una sala y vio su primera película en pantalla grande; en aquella época las películas eran mudas y en blanco y negro, pero aun así quedó encantado de cómo un cuento de hadas como "Blancanieves y los siete enanitos" podía mantener a toda esa gente pegada a sus butacas. Sin embargo, en 1915 estalló la Primera

Guerra Mundial y, mintiendo sobre su edad porque aún era demasiado joven para ser soldado, se alistó voluntario en la Cruz Roja. Una vez terminada la guerra, regresó a Kansas City con las ideas muy claras sobre su futuro: empezó a trabajar como caricaturista para un periódico. Su carrera fue tan corta que a los 19 años fue despedido junto con su posterior mano derecha, Uub Iwerks. Juntos empezaron a colaborar creando una mini película de animación que bromeaba sobre la calidad de las calles de su ciudad; luego fueron a los cines a pedir que la proyectaran en las salas y así comenzó su producción. El problema de este mecanismo era que vendían las películas a 30 céntimos cada una, que era exactamente el coste de los lápices, el papel y la película. Al cabo de unos años, decidieron crear un equipo de dibujantes para crear dibujos animados más largos y así nació "Laugh-O-Grams", cuyo éxito fue "Caperucita Roja". Sin embargo, debido a los impagos y a los retrasos en los lanzamientos de los productos, muchos compañeros abandonaron la empresa, incluida su mano derecha. Walt se vio así obligado a vivir en un armario, con poca comida y un pequeño ratón mendigando migas de pan. Tras conseguir reunir algo de dinero y crear su primera serie de animación "Alicia en el país de las maravillas" se marchó a Hollywood, donde colaboró con la productora Margareth Winkler y estrenaron seis episodios; poco después, con la ayuda de su hermano Roy y de Uub, nació la productora "Disney Bros".

En 1923, junto con su hermano Roy, crearon los 'Walt Disney Studios', un pequeño edificio en el que un equipo de dibujantes trabajaba en los dibujos animados, nació entonces 'Oswald-the Lucky Rabbit'. El éxito fue increíble gracias al dinamismo y simpatía del personaje. Sin embargo, debido a problemas con Universal, Disney Bros. perdió los derechos de este dibujo animado (no los volvió a comprar hasta 2006).

Sin embargo, esto no fue motivo para desesperarse y unos años más tarde, inspirándose en su compañero de casa de toda la vida, creó un nuevo personaje, "Mickey Mouse". Este ratón debía disimular la personalidad de Oswald y para ello tenía unas características muy precisas: en primer lugar, sus movimientos recordaban a los de Charlie Chaplin, muy en boga en la época, luego sus orejas conservaban la misma forma incluso de perfil, lo que le convertía en un rasgo distintivo y fácilmente reconocible, y por último tendría partes blancas y negras, para ser visible tanto a la luz como en la oscuridad. La primera película fue un desastre, al igual que las siguientes. Lo que cambió las reglas del juego en la historia del cine en aquella época fue el estreno de la primera película cantada, aunque no fuera un éxito. Esto se debía a que ir era un privilegio de los ricos, pero no por el coste de la entrada, sino porque en 1900 las películas eran mudas, acompañadas de subtítulos, mientras que los pobres eran analfabetos y, por tanto, no habrían entendido el verdadero significado de lo que estaban viendo. El cambio al cine sonoro habría permitido entrar en el teatro incluso a quienes no sabían leer, perdiendo así esa sensación de exclusividad. Así se creó una división entre el cine de entretenimiento y el cine de élite. Walt Disney no eligió un bando, sino que decidió producir para ambas categorías, como "La Isla del Tesoro" para todo el mundo o "Fantasía" como película de nicho.

Con la invención del sonido, Mickey Mouse se vio revolucionado por la combinación de música y sonido y se convirtió en un éxito internacional de tal magnitud que se rodaba un cortometraje cada quince días. Otro gran éxito del que puede presumir Walt es sin duda el de haber creado la primera película en color de la historia en colaboración con Techicolor: "Árboles y flores". A pesar de los extraordinarios

resultados, él mismo era incapaz de dibujar sus propias producciones; así que, para ayudar a su equipo, fundó escuelas de dibujo y, en 1960, la Universidad CalArts con el objetivo de hacer de la animación una asignatura de arte.



“CalArts is the principal thing I hope to leave when I move on to greener pastures. If I can help provide a place to develop the talent of the future, I think I will have accomplished something.”—Walt Disney⁷

Uno de los dibujos animados más famosos de los años 30 fue "Los tres cerditos", que no sólo se convirtió en el lema contra la crisis de 1929, sino que también inició la producción de juguetes y, poco después, el nombre de Walt Disney se convirtió en sinónimo de películas infantiles. En 1934 comenzó la producción de "Blancanieves": a diferencia de sus predecesoras, éste iba a ser el primer largometraje.

⁷ “CalArts es lo principal que espero dejar cuando me muevo a pastos más verdes. Si puedo crear un lugar para desarrollar el talento del futuro, pues creo que habré logrado algo.”

Comenzaba así lo que se llamó "El disparate de Disney"⁸. La película se empezó a rodar íntegramente en cinco ocasiones y la expectación no hizo más que aumentar, tanto negativa como positivamente. Una curiosidad sobre esta producción es que el presupuesto previsto no era suficiente, por lo que pidieron ayuda a la que entonces era la productora bajo la que estaba Disney, el "Bank of America". El director visionó el borrador del largometraje y no abrió la boca en todo el tiempo; finalmente, cuando estaba a punto de marcharse, bajó la ventanilla de su coche y le dijo que el proyecto estaba aprobado y que tendría más dinero. Cuatro días antes del estreno, la película aún no estaba terminada. Sin embargo, se estrenó el día señalado y el estreno de Blancanieves estaba abarrotado: desde los que esperaban su fracaso hasta los que eran firmes partidarios de Walt. Hubo una gran ovación, la película fue un éxito internacional y un récord que sólo batió años después "Lo que el viento se llevó", el Times le dedicó una portada, ganó un Oscar especial, se dobló en diez idiomas diferentes y se distribuyó en 46 países. Lo más interesante fue el doblaje al italiano: Walt quería que cada una de las inscripciones de la película se tradujera fielmente para que los niños que acababan de aprender a leer pudieran recibir el mensaje original, sin dejar lugar a interpretaciones. El primer doblaje tuvo lugar en 1938 en Cinecittà, con dobladores elegidos por el propio Walt Disney y montados por Vittorio Malpassuti. En 1972 se volvió a doblar, ya que la lengua italiana en los años 30 era diferente debido a cierto descontento con el primer doblaje, especialmente por el lenguaje excesivamente cortesano; la versión original es actualmente inencontrable, ya que está presente en muy pocas películas. La voz de Blancanieves se confió a Rosetta Calavetta, la de la Reina a Tina

⁸ La idea llega directamente de Francia, donde en los cinemas se proyectaban algunos de su cortometrajes todos juntos, llegando a una duración total muy larga.

Lattanzi y el extraordinario canto a Lina Pagliughi; algunas traducciones forzadas y manierismos en la interpretación hicieron necesaria una revisión. Melina Martello fue una Blancanieves sublime, con tonos dulces y nunca remilgados: ejemplo de ello es el famoso diálogo con el pájaro perdido, de un nivel muy superior al de la versión original; Benita Martini caracteriza a la Reina con una voz fría a través de la cual percibimos una ira reprimida. El lenguaje de la película no es, pues, casual, sino estudiado hasta el más mínimo detalle, editado para que pudiera ser accesible a todos, jóvenes y mayores, y creado para ser estudiado en todos los institutos.

Con todo el dinero que ganó, Walt compró un terreno en California donde, hoy en día, se encuentra la sede de Disney con la intención de hacer de la animación un arte. Lo que hoy llamaríamos el *dream team* era un equipo de nueve animadores: Les Clark, animador por excelencia, Marc Davis, animador de Maléfica ("La bella durmiente") y Cruella De Mon ("101 dálmatas"), Ollie Johnston y Frank Thomas, dibujantes de la mayoría de los villanos, Milt Kahl, responsable de casi todos los animales y reconocible por los amargados que caracterizaban a sus personajes, Ward Kimball, el que dibujaba los personajes más extravagantes y alocados, Eric Larson, animador de grandes personajes como los buitres de "El libro de la selva" y que a partir de los años 70 se encargó de formar a los nuevos animadores, John Lounsbery, animador de otros personajes como los perros de "La dama y el vagabundo", y por último Wolfgang Reitherman, animador de animales espeluznantes y gran director. Estas personas establecieron las reglas del juego. Muchos intentaron emular el estilo de Disney, pero con poco éxito: sólo Walt llevó animales de carne y hueso al estudio para

estudiar sus movimientos, o creó los juguetes de Geppetto para estudiar sus mecanismos. A estas alturas, para todo el mundo, dibujos animados era sinónimo de Walt Disney. A pesar de su éxito, sus padres no eran partidarios de su trabajo y unos años más tarde murieron en un incendio. En su memoria, Walt creó "Pinocho", una película de animación que enfatizaba la tierna relación de un niño con su padre: la película fue un fracaso total, al igual que las que se estrenaron poco después. Walt Disney Pictures volvía a caer en desgracia. Para empeorar las cosas estaba la guerra, que obviamente preocupaba a toda la población y hacía del cine algo inútil; además, el estudio estaba ocupado por el ejército y esto les obligó a ralentizar la producción. El único que financió la empresa fue Franklin Delano Roosevelt, entonces presidente de los Estados Unidos de América, que sólo quería películas de propaganda: la producción de los clásicos de Disney se detuvo para ser sustituida por cortos de guerra. Una vez terminada, comenzó el auge.

Walt Disney quería crear un mundo mágico donde la gente pudiera olvidar su dolor por un solo día: había nacido Disneylandia. Para financiar el proyecto, emitieron un programa que explicaba el origen de los dibujos animados y cómo se crearon. El parque tenía un enorme castillo en el centro, estaba dividido en zonas con árboles, lagos, ríos y montañas, todo completamente ficticio, y se accedía a él mediante un tren, completo con vagones, que se detenía en lo que era la calle principal de Marceline; para hacerlo aún más especial, decidieron recrear esta calle desde el punto de vista de un niño, por ejemplo construyendo coches de época más grandes, precisamente para ofrecer al visitante una experiencia inolvidable. A partir de 1951, los dibujos animados que salieron al mercado fueron un éxito tras otro: *Cenicienta*, *101 dálmatas*,

Peter Pan y Wendy, La dama y el Vagabundo. Quizá el caso más llamativo fue el de *Mary Poppins*⁹; el creador odiaba a Walt Disney y sus géneros de producción, por lo que pasó mucho tiempo antes de adquirir los derechos. Desgraciadamente, el 15 de diciembre de 1966 Walt murió de cáncer de pulmón. En su honor, su hermano Roy creó un nuevo parque temático llamado Walt Disney World, aún más grande que el anterior y aún más mágico. Tras la apertura del primer parque temático histórico, Disney, y quienes más tarde tomaron las riendas de la empresa, crearon un auténtico imperio en este campo:

- Walt Disney World, Florida, inaugurado en 1971
- Tokyo Disneyland, Japón, inaugurado en 1983
- Disneyland París (Francia), inaugurado en 1992
- Hong Kong Disneyland, China, inaugurado en 2005
- Shanghai Disney Resort, China, inaugurado en 2016

Además de parques temáticos como Walt Disney World Resort, Tokyo Disney Resort, Disney Cruise Line y muchos otros. El eslogan de Disneyland es "El lugar más feliz de la Tierra" y realmente lo es: la marca hace feliz, hace olvidar los problemas cotidianos, al menos por un momento, y une a todas las generaciones regalándonos momentos de pura magia.

⁹ Sobre este tema, en 2013 salió una película llamada "Saving Mr. Banks", dirigido por John Lee Hancock.

III.1 Walt Disney Pixar

En resumen, Disney es hoy realmente un imperio que controla varias productoras además de la propia Disney, como Pixar, Marvel, Lucasfilms y con la plataforma se ha convertido en un gigante del entretenimiento ya que Disney no es sólo dibujos animados. Una serie de fusiones e innovaciones tecnológicas han llevado al gigante del entretenimiento al techo del mundo. Tras unos años difíciles, en los que las películas de animación no eran tan populares como antes, Disney decidió probar suerte con nuevas formas de arte más modernas: los gráficos por ordenador.

Walt Disney Pictures decidió colaborar con una prometedora empresa cinematográfica especializada en animación CGI (imágenes generadas por ordenador), Pixar. La primera película realizada con esta importante colaboración fue Toy Story, que, en 1995, fue el primer largometraje íntegramente desarrollado con estas nuevas tecnologías. Pixar nació de una costilla de Lucasfilm pero, con el paso de los años, fue en realidad una superpromoción a escala planetaria de la potencia de Apple y sus ordenadores. Afortunadamente, Disney se dio cuenta del

verdadero potencial de tal innovación y, en 2006, Pixar fue de hecho adquirida por Disney por 7.400 millones de dólares; antes de eso, existía una mera asociación de iguales entre las dos productoras. Entre las obras maestras resultantes de esta adquisición figuran *Del revés* (Inside Out) y la reciente y aclamadísima *Coco*. Un dato curioso sobre la adaptación cinematográfica de "Del revés" es que algunas escenas se modificaron convenientemente para adaptarlas a la cultura de los países en los que se distribuyó la película. El momento en que el protagonista de niño llora ante un plato de brócoli se modificó en Japón, sustituyendo el brócoli por pimientos, ya que el brócoli es en realidad muy popular entre los niños japoneses. Lo mismo ocurre cuando el padre del protagonista se distrae durante la cena; en la versión estadounidense, se le ve pensando en un partido de hockey, pero en la versión internacional, sus pensamientos se dirigen a un partido de fútbol, deporte mucho más popular fuera del territorio americano.

IV. El “Comandante”

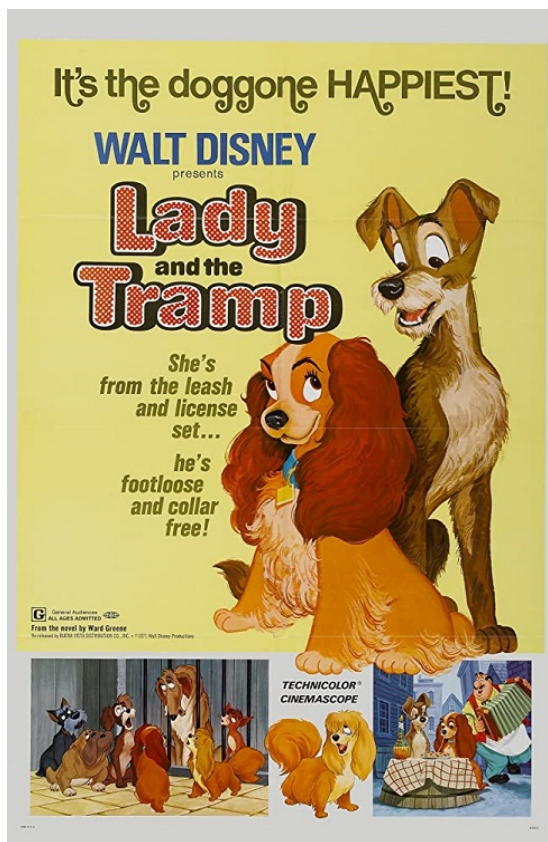
En los años Sesenta y Setenta, no era fácil ver una película de Disney, ya que había que esperar a las reposiciones en cines, que tardaban entre ocho y diez años. Esto se debía a que la película desaparecía al cabo de uno o dos años. De hecho, para intentar recrear parte de esa magia, la gente recurría a caras películas en Super 8 o a libros ilustrados de Mondadori con discos Lp con las bandas sonoras. Y fue precisamente en la carátula de estos discos, a partir de los años 70, donde empezaron a aparecer los nombres de los actores de doblaje: entre ellos, Roberto de Leonardis, como autor de los diálogos y de la versión italiana de las canciones. Roberto de Leonardis nació en Nápoles el 14 de febrero de 1913 y era oficial de la marina. Gracias a sus conocimientos de inglés, perfeccionados durante su encarcelamiento en tiempos de guerra, comenzó su carrera como adaptador-dialoguista. Los expertos en la materia le llamaban "el comandante" y era sin duda un auténtico genio de la adaptación. Su actividad no se limitó sólo a Disney, de hecho fue el adaptador de confianza de directores como Kubrick y Chaplin, encargándose de la edición italiana de hitos como "Lo que el viento se llevó" y "El exorcista". Murió en Roma en 1984, pero trece años más tarde, gracias a su excelente trabajo, fue galardonado con el

prestigioso premio "Leyenda Disney" en el Hotel Disneyland de Disneyland París.

IV.2 La Dama y el Vagabundo

"La Dama y el Vagabundo" se estrenó en Italia en la Navidad de 1955, y es el primer largometraje de Disney basado en una historia original, encargada por el propio Walt al escritor Ward Greene. El día de Navidad, Gianni regala a su esposa Lisa una perrita a la que llaman Lilli. La bella y refinada perrita vive feliz su vida como perra "de la casa" junto a sus amigos del barrio, Whisky y Fido. Cuando la pareja se entera de que esperan un bebé, empiezan a tratar a Lilli con más frialdad y la perrita confía en sus amigos. Biagio, un vagabundo que vive día a día recogiendo restos de comida de los contenedores de los restaurantes, pasa por allí: el perro le explica a Lilli que cuando nace un bebé ya no hay sitio para los perros, pero los echan del patio. Cuando Lisa y Gianni tienen que marcharse unos días, confían a Lilli y al bebé a la tía Sara, una mujer no muy amiga de los perros que enseguida se muestra hostil con Lilli. Sus dos gatos siameses hacen todo lo posible para agravar la situación y, así, ella huye. Biagio encuentra a la perra y la deja vivir durante unas horas la misma vida de perro "libre" que él vive cada día. La velada termina con una cena en un restaurante italiano donde, ante un buen plato de espaguetis, intercambian un tierno beso y se enamoran. Debido a una serie de desventuras, Lilli es acogida por un perrero: en la

perrera, los perros callejeros no hacen más que hablar de Biagio y ponerlo en mal lugar. La tía Sara rescata a Lilli de la perrera y la encadena en el patio: Biagio, que acude allí para disculparse con ella, se encuentra con una rata en casa de su tía, con la intención de proteger a la niña. Pero la situación degenera y llaman al perrero para que se lleve a Biagio. Pero cuando los dueños de Lilli vuelven a casa, el perro les muestra la rata muerta y los dos se dan cuenta de sus buenas intenciones. Biagio pasa a formar parte de la familia del perro y por fin vive su historia de amor con Lilli, que tendrá cuatro tiernos cachorros. Gracias a la riqueza de los personajes, los espléndidos decorados (con la ayuda del Cinescope) y las maravillosas canciones (compuestas por Peggy Lee, Sonny Burke y Oliver Wallace), la película siempre ha gozado de gran popularidad. En cuanto a la versión italiana, el trabajo se debe al habitual Roberto de Leonardis, que editó los diálogos y las canciones. Las voces de Lilli y Biagio son las de Flaminia Jandolo y Stefano Sibaldi, mientras que los dos amigos perrunos Whisky y Fido son Lauro Gazzolo y Mario Besesti. Tina Lattanzi volvió a participar en una película de Disney en el papel de la perrita pequinesa Gilda (en inglés llamada "Peg" por Peggy Lee).



*Portada original de “La Dama y el Vagabundo”
(Antonio Genna)*

La adaptación italiana está llena de ingeniosos trucos. Los personajes de Gianni y Lisa en el guión original se llaman "Jim Dear" y "Darling" (literalmente "Gianni querido" y "Querida"), sin señalar que se trata, por tanto, en realidad de dos apodosos que utilizan el uno para el otro; un detalle que se pasa por alto en el guión original, pero no en el italiano, se refiere a una escena en la que se oye llamar a sus amigos Gianni y Lisa. Los dos protagonistas, la Dama y (el) Vagabundo, procedentes de mundos diferentes (la perra de pura raza vive cómodamente con sus adorados amos, su compañero, en cambio, es un mestizo vagabundo de vida temeraria), se distinguen por un nombre en el que se filtra la pertenencia social. A "Lady" se le (re)asigna un nombre típico de animal, pero que denota elegancia y refinamiento, a saber,

"Lilli", en lugar del apelativo poco habitual para el público italiano (es decir, señora "signora") y (el) Vagabundo, que significa (el) "vagabundo", se prefiere a Biagio. Los amigos de la pareja, en cambio, tienen diversos apelativos que en parte se sustituyen y en parte se conservan. Entre los más conocidos mencionamos a Jock, el Scottish Terrier (que en el original habla con un marcado acento), cuyo nombre es una variante del argot para aludir a una persona de origen escocés, que en italiano se convierte en Whisky (una elección más transparente para el público que así puede conocer los orígenes del perro; pero quizá Scotch habría sido más apropiado, aunque tal vez menos común); y el sabueso Trusty ('digno de confianza'), amigo íntimo y de confianza del perro, transformado en Fido, que, si bien representa un apelativo típicamente canino, recupera hábilmente la relación de confianza que une a los dos animales en su raíz. Otro aspecto bien disimulado por la adaptación italiana es la característica de Biagio de ser un dongiovanni. En el guión original, durante la escena del restaurante, el cocinero Tony le dice a Biagio a propósito de Lilli "settle down with this-a-one", es decir, "establécete con ésta", dejando claro que antes de aquella cena de espaguetis hubo otras; Lilli, tras adivinarlo, responde "¿ésta?" y Biagio se justifica diciendo que no habla muy bien inglés y cambia de tema. En la versión italiana, Tony dice "sistemati cu 'sta picciotta!" y Lilli dice "picciotta?" y Biagio responde "picciotta sì! Ragazza, non badarci! Tony parla con una sfumatura di accento...", perdiendo así esa característica libertina con las féminas.

Tras la muerte de Roberto de Leonardis, dos importantes clásicos de Disney fueron objeto de un redoblaje "moderno", con resultados decididamente desastrosos: "Peter Pan y Wendy" (1987) y "La dama y el

Vagabundo" (1997). Esta última se realizó bajo el redibujo de Francesco Vairano. El motivo del redoblaje fue una imposición mundial de la compañía Disney sobre el doblaje de la película a otros idiomas, debido a que Peggy Lee había exigido y obtenido derechos de autor sobre sus canciones en su país de origen en el momento del primer lanzamiento en VHS de la película. Una especie de "venganza" sobre las otras versiones, eliminadas hoy de todas las copias disponibles.

Así, a partir de las canciones, se han alterado los versos en el esquema de rima: en el original se canta *Dolce è sognar e lasciarsi cullar...* mientras que en la reedición *dolce è sognare e lasciarsi cullare...*, lo que provoca dificultades para seguir a tiempo la base de la primera.

En una escena en la que los padres anuncian los bebés e invitan a sus amigos a casa, uno de ellos le dice a Gianni: *Il vecchio dottor Jones non ha mai deluso un papà..* Más tarde la frase se cambió, sin motivo aparente, por *Il vecchio dottor Jones non ha mai tenuto un poppante!*

En la canción "Siamese Cats", Si y Am se presentaron cantando *siam flatelli ma non siamesi*, creando un juego de palabras entre siamés de nacimiento y siamés de siam. El verso cambió a *siam gemelli monosiamesi*, que además de dejar de tener gracia ni siquiera existe en biología. Los versos posteriores también se han modernizado *questa nuova casa ispezional dobbiam, se ci galba folse un pezzo ci lestiam è diventato questa casa ispezionale noi dovlemo, se ci piace molto a lungo stalemo*; o incluso en la escena en la que tienen que repartirse los peces de ola *noi lo libeliam ed eziandio ci giochiamo a testa e coda tu ed io se*

ha cambiado por *ola noi lo libeliamo e sai che festa? Ci mangiamo tu la coda ed io la testa.*

Cuando el cocinero ve a Lilli por primera vez exclama con acento siciliano: *complimenti figlio mio! Con una cagnolina de lusso te la fai!* No se captó el matiz y en la nueva edición dice: *con una cagnolina rossa te la fai!*

Otro error se cometió con el perro Fritz, encargado de cavar agujeros de escape en la perrera, que en el nuevo doblaje se llama Ritz.

En 2019, se estrenó una película de acción real que se emitió directamente en *streaming* para lanzar la nueva plataforma a la carta Disney Plus. A pesar del uso de la tecnología, como en El Rey León, esta película cuenta con animales vivos. Muchos de los perros que aparecen en la obra audiovisual fueron sacados, por la producción, de perreras o refugios. Obviamente, se utilizó CGI para darles habla y una expresión más emocional. Con algunos cambios, pero con el mismo tono sereno y conmovedor, esta nueva versión expresa con más fuerza la importancia de la familia como unidad social e invita más explícitamente a la gente a adoptar perros que ya no tienen un lugar donde ser queridos y cuidados.

La película se mantiene muy fiel a la versión de dibujos animados: los giros narrativos son los mismos, por lo que se asemeja bastante a la versión de 1955, aunque hay una tendencia de Disney en los remakes a "corregir" o cambiar ciertos aspectos para que el producto sea "políticamente correcto". Un claro ejemplo puede verse en el personaje de Lisa (interpretado por Kiersey Clemons), la amante de Lilli

convertida en afroamericana, formando un matrimonio interracial con Gianni Caro (Thomas Mann Jr.). A esto se añade una mayor presencia escénica del dúo, que rara vez había aparecido en animación y a menudo sólo se le encuadraba en la mitad inferior del cuerpo. Otro cambio significativo es el de los gatos Si y Am de la tía Sara, que hacen que Lilli parezca un perro travieso. Ya no son siameses porque esta raza "representaría" una versión estereotipada de la cultura asiática; ahora son Devon Rex, que, aunque tan asustadizos como los primeros, han perdido un elemento de caracterización presente en la película original; además, se ha cambiado su canción porque se consideró racista.

Otro análisis de personajes se refiere a la participación de la tía Sara (interpretada por Ivette Nicole Brown), que se ve reducida en la historia, mientras que la de Elliot, el perrero (Adrián Martínez) obtiene un desarrollo que no tenía en 1955, convirtiéndose en el villano indiscutible de esta narración. Incluso el personaje de Whisky, uno de los amigos caninos de Lilli, sufre un cambio total, pasando de ser un perro macho a una hembra.

El final de la película es exactamente el mismo que el original, pero con un pequeño cambio: Lilli y Biagio no tienen cachorros.

El gran temor ante un live - action es el de no encontrar los iconos por los que, estos largometrajes, hicieron historia, pero afortunadamente en este remake los guionistas han respetado con cariño la historia, mostrando al público una vez más la icónica escena romántica en la que Lilli y Biagio comparten un plato de espaguetis con albóndigas a la salida del restaurante de Tony. La canción "Bella Notte" cantada por Tony y Joe, acompañada de un evocador telón de fondo, da paso al

inesperado beso entre los dos protagonistas mientras están comiendo; esta escena sigue haciendo suspirar a todo el mundo.

El uso de perros de verdad, adiestrados para trabajar en la película, sin duda hace que esta versión sea aún más real, pero a pesar del uso de la tecnología CGI para hacerlos hablar, el resultado no es demasiado convincente y además resulta un poco chocante. Sin embargo, lo que podría considerarse negativo queda superado por la fantástica escenografía y las localizaciones elegidas. La película se rodó en Savannah (Georgia, Estados Unidos) y, al estar ambientada en la década de 1910, esta ciudad resulta ser una opción acertada, ya que ofrece edificios y lugares públicos de época visualmente excepcionales. A esto hay que añadir la impecable dirección de Charlie Bean (*The Lego Ninjago Movie*, *The Powerpuff Girls*, *Tron: Uprising*, *Bob Esponja*), que junto con la fotografía y la música (con canciones de la versión original y dos nuevas incorporaciones) crean una atmósfera fresca, mágica y cautivadora.

Conclusiones

No debemos traducir como "intérpretes", sino como "hablantes", incluso cuando parezca imposible, incluso cuando sea complicado. De hecho, el proceso de traducción nunca permitirá crear un texto perfecto e inatacable: ninguna traducción será nunca la versión definitiva, ni será mejor que las anteriores. Del análisis que acabamos de concluir se desprende que, para cada texto y contexto, existe un sinfín de posibilidades de traducción: se analizaron traducciones en las que el humor original también se reproducía en el texto meta, pero ninguna

obtuvo nunca el cetro de "traducción definitiva". En virtud del hecho de que traducir significa "negociación", traducir el humor puede significar retorcer el texto, reformularlo y moldearlo según las propias necesidades; puede significar traicionar el texto, pero, de nuevo, uno nunca traiciona realmente, si traiciona para ser fiel.

Los nombres asignados a los animales parlantes poseen, incluso en la lengua de partida, la capacidad de sugerir y evocar; se convierten en motivos relevantes desde el punto de vista narrativo en virtud del sentido del que son expresión. En vista de esta actitud, ni siquiera la perspectiva traductora puede prescindir de la función del nombre "hablante" y, por lo tanto, debe tener en cuenta la posibilidad de desencadenar unas u otras referencias socioculturales más apropiadas para el espectador. Por otra parte, no debe sorprendernos que en las películas de animación Walt Disney y sus técnicas de distribución siempre han pretendido, y conseguido, seducir tanto a los niños como a los adultos.

Quisiera dar las gracias a dos hitos de la industria: en primer lugar, a Nunziante Valoroso, con quien pude hablar personalmente y pude profundizar en la historia tanto de Walt Disney como del Comandante Roberto de Leonardis. En segundo lugar, quiero dar las gracias a Laura Giordani, que hizo posible la redacción de esta tesis y con la que establecí una relación tanto profesional como personal. Gracias a su preparación y a las herramientas que puso a mi disposición, pude analizar con más detalle todas las facetas de la traducción y adaptación de los diálogos al italiano para el doblaje, empezando por las siglas de las listas de diálogos, pasando por los planes de procesamiento y terminando por el producto final. Fue un verdadero honor poder debatir estos temas con ellos, ya que me ayudaron a comprender más de cerca

todas las dificultades que se pueden encontrar en el proceso de traducción.

En conclusión, no hay que subestimar el papel del adaptador de diálogos, ya que requiere atención y un análisis diatópico tanto del prototexto como del metatexto para que el contenido y el mensaje lleguen de la forma más clara y fiel posible.

SECÇÃO PORTUGUESA

Introdução

A adaptação dos diálogos na língua italiana é um mérito graças ao qual dezenas de milhões de filmes, séries de televisão, documentários, e outros produtos de cinema e televisão estrangeiros podem ser acessíveis em nossas pantufas. Este tipo de tradução audiovisual nasce nos anos 30 junto ao nascimento do cinema sonoro; ao longo do tempo, graças à evolução das tecnologias e do crescimento exponencial dos produtos audiovisuais para traduzir, as técnicas têm-se desenvolvido notavelmente. De fato, se inicialmente a figura profissional do dialogista era realizada por uma pessoa inexperiente, mais tarde, graças a uma busca pela qualidade das traduções e um aumento na sensibilidade do público por elas, chegou-se a um profissional com preparação adequada. No entanto, essa prática no contexto italiano é certamente a mais difundida, mas também criticada, pois significa não apenas analisar o cenário teórico e prático que é apresentado, mas inevitavelmente juntar controvérsias relacionadas à falta de equivalência com o diálogo original.

Em particular, quero analisar o complicado mundo da adaptação dos diálogos em língua italiana de algumas obras da Walt Disney, cujas dificuldades são relacionadas às necessidades de respeitar os espaços limitados da colocação das linhas e a inigualável tradição do brand Disney. O objetivo, quando se encontram adaptações dessa importância, é conseguir encontrar soluções linguísticas que sejam válidas, mas ao mesmo tempo capazes de manter aquele charme inato e aquele significado implícito que têm os personagens *disneyanos*.

Por isso é precisamente neste contexto que pode ser fácil receber críticas, especialmente em relação ao trabalho dos letristas nos textos das

canções adaptadas: um exemplo não muito longe dos nossos dias é *Frozen-Uma Aventura Congelante*. O caso em questão é sobre a canção "Love Is an Open Door" que na versão italiana se tornou "La Mia Occasione": os críticos focaram-se precisamente no conceito da porta, uma constante negativa presente durante o filme (as duas irmãs divididas por uma porta, as portas do castelo sempre fechadas, Hans fechando a porta da cela onde Elsa está trancada), que, no entanto, em italiano não foi mantido como tal, mas substituído com a palavra "ocasião". Lorena Brancucci, que editou a adaptação do filme, tem erradicado completamente de seus textos o conceito de Frozen sem deixar nenhuma referência, que, pelo contrário, existe nas outras línguas mais importantes, entre os quais o japonês, e com isso alterou de alguma maneira o espírito original do filme, oferecendo ao público italiano uma versão coerente, mas que não tem uma das características principais. Ao mesmo tempo nós temos que pensar que o tema central do filme não são as portas, mas sim a importância da família; de fato, pela primeira vez na história Disney, a princesa é salva por sua irmã. Portanto, é um filme focado na vingança, na chamada "segunda chance" e é por isso que o produto final é uma tradução consistente com a mensagem original.

Para apoiar a tese de Brancucci há também a questão da métrica: o inglês e o italiano são completamente antípodas. O primeiro é sintético e direto e é baseado, principalmente, em termos de uma ou duas sílabas, com acentos, na maioria das vezes, truncados. A segunda, ao contrário, é uma linguagem verbosa composta de termos multi-silábicos, com acentos predominantemente planos, esdrúxulo ou biesdrúxulo. A consequência direta é que em italiano a escolha é muito limitada, porque tem só cinco vogais que podem ser acentuadas. Por isso, escolher determinados termos pode ser monótono se não encontramos outras

opções. Ademais, há que respeitar o mais possível o sincronismo labial dos personagens, outra parte difícil da adaptação. A restrição da métrica é muito pesada, justamente porque a orquestração das peças é projetada para textos em inglês e respeita, na íntegra, os acentos. Esses sotaques são totalmente desfavoráveis ao traduzir para o italiano. Se por um lado é fundamental, para o resultado final da peça, respeitar plenamente a métrica de modo a tornar a peça comodamente e fluidamente cantável para o executante, por outro lado existe o problema do sincronismo labial. Este último, ao contrário do passado, é agora considerado muito importante. As novas técnicas de animação têm tornado os desenhos animados tão verdadeiros que parecem humanos e seus movimentos labiais são definidos ao ponto de ter que ser tratados até o menor detalhe. Isso significa que, às vezes, os termos ingleses que terminam, por exemplo, com um lábio ou um dente, forçam a usar termos italianos que têm uma sílaba extra final, apenas para cobrir o movimento da boca nesse ponto - movimento que, caso contrário, permaneceria "mudo". Um exemplo a este respeito pode ser o de "A Bela e a Fera" de 2017. Bela, na primeira canção, canta "Every morning just the SAME, since the morning that we CAME"¹⁰. O contexto diatópico é o de uma pequena cidade em que a protagonista e o pai dela se mudaram num lugar onde nunca acontece nada de interessante e onde a maior diversão parece ser julgar e criticar quem, como Bela, parece "diferente" comparado com a rotina da própria aldeia. Na versão italiana do desenho animado, a adaptação é "È dal giorno che arrivai, che non è cambiato mai"¹¹. No filme esta versão não era possível pelo problema do sincronismo labial, porque se vê claramente Bela abrir e fechar a boca, no final das duas

¹⁰ "Tudo aqui é sempre assim, desde o dia em que eu vim".

¹¹ "Tudo aqui é sempre assim, desde o dia em que eu vim".

frases, apenas para o lábio final, ambos no mesmo e veio. É evidente que, não existindo palavras italianas que terminam em "m", era necessário acrescentar uma sílaba que cobrisse aquela "batida" extra, para tornar o efeito óptico mais agradável e natural. Daí a tradução: “È dal giorno in cui arrivammo, che mio padre e io pensammo: questo posto è provinciale”.¹²

Portanto, adaptar um produto tem mais armadilhas do que o público inexperiente pode pensar e é um processo complexo em que compromissos às vezes precisam ser encontrados.

¹² “Tudo aqui é sempre assim, desde o dia em que eu vim”.

História da dublagem

A dublagem conquistou um papel muito importante, ainda se luta para obter o reconhecimento e a atenção que merece até hoje. Em 1929, o governo fascista da Itália proibiu a circulação de obras estrangeiras na língua original, filmes estrangeiros foram transmitidos com o barulho e a trilha sonora original, mas sem as vozes, substituídas por longas legendas que não eram apreciadas pelo público. As casas produtoras criaram algumas versões dos filmes com atores diferentes que falavam italiano; mais a menudo tratava-se de ítalo-americanos que tinham um forte acento e que comprometia a qualidade da obra. Em 1932, o austríaco Karol Jacob ¹³salvou a situação, criando um sistema que simplificou a substituição da trilha sonora original por uma em outro idioma e assim a dublagem nasceu. Em 1934, o governo fascista proibiu a circulação de filmes dublados no exterior, então a Metro Goldwyn Mayer abriu uma fábrica em Roma, onde foram delineadas as características e habilidades exigidas dos dubladores. Depois da guerra, os dubladores, que antes eram contratados diretamente pelas empresas distribuidoras, decidiram se autogerenciar e criaram a CDC (Cooperativa Doppiatori Cinematografici)¹⁴ e a ODI (Organizzazione Doppiatori Italiani)¹⁵, que se tornaram as duas principais empresas de dublagem naqueles anos. Mais tarde, pelas várias divergências entre as duas associações, houve divisões e foram fundadas novas empresas, como a CID (Cooperativa Italiana Doppiatori)¹⁶ ou a SAS (Società Attori Sincronizzatori)¹⁷.

¹³ Jacob Karol nasceu em Viena em 18 de janeiro de 1889 e foi um importante produtor de filmes austríaco, a quem devemos o nascimento da dublagem.

¹⁴ Cooperativa de Produtores Cinematográficos

¹⁵ Organização de dublagem italiana

¹⁶ Cooperativa de dublagem italiana

Com o advento da televisão privada e, portanto, com o aumento do número de produtos que precisavam de dublagem, também aumentou o número de empresas de dublagem e dos dubladores mesmos, passando de 300 para mais de 1.500 no espaço de 50 anos.

Nos últimos anos, devido ao este fator, o ritmo do setor se tornou mais frenético e os produtores, por motivos comerciais, preferem resultados rápidos em detrimento da qualidade. No entanto, graças a essa engrenagem aparentemente complexa, há mais de setenta anos tudo o que é transmitido na tela pequena e grande está ao alcance de todos e cria familiaridade com atores e atrizes dos quais sabemos tudo, desde fofocas até o tamanho do vestido e quantas tatuagens eles têm.

¹⁷ Sincronização de atores

Adaptação ou tradução?

Na teoria existe uma diferença entre tradução e adaptação, cujo pilar está no nível de retrabalho do texto. A adaptação cinematográfica refere-se à fase de dublagem em que o diálogo é adaptado para um idioma diferente do original. A tradução é a ação, operação e atividade de transformar um texto escrito ou oral de um idioma para outro. Assim, enquanto na adaptação as escolhas do tradutor são mais intrusivas, variando desde a reformulação de algumas partes até o corte drástico de outras, em uma tradução, a tendência é seguir a estrutura e o conteúdo do prototexto.

A tradução audiovisual representa um campo bastante especial dentro da teoria da tradução; de fato, seu componente intersemiótico é o que a caracteriza e a distancia de outras áreas dos estudos de tradução. No entanto, essa disciplina tornou-se objeto de estudo acadêmico e teórico só a partir da década de 1950, pois é considerada fora do escopo da tradução.

Para entender melhor a dinâmica da tradução audiovisual, é importante observar alguns aspectos problemáticos. Em primeiro lugar, deve-se considerar o elemento humorístico, que apresenta principalmente dois tipos de problemas relacionados à transferência de idioma e à transferência cultural; esses dois aspectos, entretanto, não surgem necessariamente em contextos humorísticos. A tradução destes elementos sempre foi considerada um dos fatores mais problemáticos pelos profissionais dessa área. De fato, como o humor está intimamente relacionado a fatores linguísticos, sociais e psicológicos, sua tradução requer uma compreensão completa do texto por parte do tradutor. Em segundo lugar, é preciso estabelecer quais elementos são relevantes para fazer uma tradução fiel e a importância do elemento

humorístico em relação ao texto a ser traduzido. O fato de os filmes e as séries se basearem nesses elementos é o que os torna mais difíceis de adaptar os do que um livro, pois é necessário que o que é dito e, portanto, traduzido, seja consistente com o que está na tela no momento, caso contrário, tudo ficará fora de sintonia e parecerá antinatural, afastando o espectador e prejudicando seu envolvimento. Diferentes tipos de trabalho são necessários para diferentes tipos de produtos; na verdade, a tradução de obras audiovisuais não é feita da mesma maneira e depende do produto. Por exemplo, algumas produções são executadas em *oversound* ou *voiceover*, portanto, deve-se tomar cuidado para combinar o que é dito com as imagens, considerando esse atraso; no entanto, não é necessário combinar a tradução com a sincronização labial, proporcionando mais liberdade de adaptação.

No caso de desenhos animados, às vezes é mais fácil lidar com a sincronia labial, pois os movimentos de abertura e fechamento dos lábios dos vários personagens costumam ser muito mais aproximados do que os de atores reais, mesmo que, nos trabalhos animados em 3D de alto orçamento de grandes empresas, como a Disney ou a Dreamworks, tenham sido alcançados níveis tão altos de detalhes que eles se assemelham aos reais, exigindo assim um trabalho de sincronia labial comparável ao de um filme. Tentar manter os nomes originais permite atender as expectativas e a curiosidade do espectador, que espera nomes adequados ao contexto nacional evocado. Veja, por exemplo, a fortuna de “O Rei Leão” (1994) decretada pelas aventuras do jovem Simba, privado do afeto de seu pai Mufasa e de sua mãe Sarabi em tenra idade e destinado a um futuro como rei da floresta, graças à ajuda de seu companheiro Nala (os nomes aqui de fato evocam significados populares na língua suaíli, na qual os produtores se inspiraram amplamente).

Portanto, o tradutor deve, por um lado, levar em conta a possível perda de informações e conotações relevantes e, por outro, ponderar os benefícios da autenticidade e da fidelidade ao texto se decidir preservar a forma original do nome. Na maioria dos outros casos, entretanto, veremos que as estratégias adotadas questionam tanto os procedimentos diretos de tradução pontual do nome anglo-americano quanto os mecanismos mais indiretos, como a transposição cultural, a substituição até a introdução de um nome inédito.

Ringraziamenti

Terminare la stesura di questa tesi è un grande traguardo. È stato un lungo viaggio in cui più volte ho pensato che non ce l'avrei mai fatta, ma alla fine eccomi qui. Ho temuto spesso di non riuscire a rispettare le consegne, di non riuscire a scrivere nulla o che non fossi capace, ma in fondo si sa che il nostro primo nemico siamo noi stessi. Per fortuna in questo percorso ho avuto molte persone accanto a me che mi hanno aiutata a combattere le mie paure e ognuno di loro mi ha insegnato qualcosa. Dire “grazie” per me non è una cosa semplice, probabilmente perché ormai siamo così tanto abituati a sentirlo che non ne capiamo più il vero valore; tuttavia, sento che questo è il giusto momento per ringraziare sinceramente coloro che mi hanno sostenuta e mi vogliono bene.

In primo luogo, voglio ringraziare i miei relatori di lingua Massimo Micheli, Tamara Centurioni e Marco Tirone che nel corso di questi tre anni sono stati molto pazienti, sempre professionali e con i quali ho stretto un bellissimo rapporto. Nel tempo ho imparato a conoscerli meglio e oltre ad essere degli eccellenti professori sono delle persone meravigliose che porterò sempre con me. Devo ringraziare anche la direttrice Adriana Bisirri e la professoressa Maggie Papparusso che hanno curato la parte in italiano e l'impaginazione generale dell'elaborato. Il grazie più sincero in ambito universitario lo devo alla professoressa Laura Giordani senza la quale non sarei mai riuscita a finire, e probabilmente neanche iniziare, questa tesi. Mi ha permesso di guardare più da vicino il mondo dell'adattamento e poter lavorare con una professionista come lei è stato un vero onore. Fin da subito si è

creato un rapporto speciale, come se fossimo amiche da una vita, e proprio grazie a lei ho avuto l'opportunità di poter intervistare Nunziante Valoroso. Coinvolgerlo per la stesura di questo elaborato è stato fondamentale in quanto è un esperto del settore dell'adattamento ed è stato sempre molto disponibile per chiarimenti o materiali aggiuntivi.

Da sempre credo nell'importanza del saper ascoltare e ritengo che sia fondamentale circondarsi di persone che lo fanno non perché siano obbligati, ma perché hanno piacere nel farlo. Sotto questo punto di vista mi sento molto fortunata poiché con gli anni ho allontanato le persone opportuniste e ora posso dire di essere felice degli amici che ho accanto. Inizio con il ringraziare Daniele e Gianluca che dovrei chiamare "santi" considerando quanta pazienza hanno avuto e continuano ad avere con me; li definirei come la mia valvola di sfogo, loro sono la certezza che anche se dovesse crollare il mondo, loro sarebbero lì a prendermi in giro e a strapparmi un sorriso. Non posso non nominare poi, i miei amici e colleghi universitari Giorgia e Cosimo, con i quali ho condiviso questo percorso che sembrava interminabile. È stato incredibile: abbiamo pianto dalla rabbia per il risultato di un esame, riso per le nostre pronunce discutibili, pianto di nuovo per l'insoddisfazione di un voto o per l'ansia, bevuto una quantità di caffè che potrebbe nuocere a qualsiasi altro essere umano, mangiato insieme nella nostra amata auletta blu... Insomma, alla fine tra un pianto e l'altro ce l'abbiamo fatta e prometto loro di portarli sempre nel cuore. Un ringraziamento speciale va anche ai miei colleghi di lavoro del ristorante "Mucca Pazza Anagnina" che mi hanno sempre supportata e ai quali voglio davvero bene.

Voglio concludere ringraziando la mia famiglia che ha sempre creduto in me, forse fin troppo. È sempre stato difficile per me essere all'altezza delle loro aspettative perché nel tempo l'asticella diventava sempre più alta e dovevo mettermi alla prova con sfide sempre più ardue. Spero che nonostante tutto sia riuscita a renderli orgogliosi di me.

Grazie a Maurizio, Natascia, Gioia, Valentina e Lucia per avermi reso la donna che sono oggi, dedico a voi i miei ciò che saranno i miei successi. Vi voglio bene.

Grazie.

Bibliografia

Nunziante Valoroso, *Un comandante alla corte di Walt Disney. La carriera di Roberto de Leonardis leggenda del doppiaggio*, Croce Libreria (19 ottobre 2017).

Paolo Beltrami (Autore), Francesco B. Belfiore (Illustratore), *Walt Disney: L'uomo che trasformò la fantasia in realtà*, Ledizioni (27 settembre 2018).

Daniel Kothenschulte (Autore), *The Walt Disney Film Archives. The Animated Movies 1921–1968*. TASCHEN; Anniversary edizione (16 febbraio 2023).

Michael Barrier (Autore), M. Pellitteri, *Walt Disney. Uomo, sognatore e genio*, Tunué (21 ottobre 2009).

Laura Giordani – *L'arte di adattare in sincronismo ritmico e labiale AIDAC – Barriere linguistiche e Circolazione delle Opere Audiovisive: La Questione Doppiaggio*, a cura di Eleonora Di Fortunato e Mario Paolinelli

Sitografia

Eleonora Ruggio - *La traduzione audiovisiva: sottotitolazione e fansubbing a confronto*

[La traduzione audiovisiva: sottotitolazione e fansubbing a confronto | Eleonora Ruggio - Academia.edu](#)

Eleonora Fois - *Traduzione audiovisiva: teoria e pratica dell'adattamento*, Novembre 2012

[\(PDF\) Traduzione audiovisiva: teoria e pratica dell'adattamento \(researchgate.net\)](#)

Mario Pasqualini - *Gualtiero Cannarsi, nel di lui caso – Canzoni*, Gennaio 2019

[Gualtiero Cannarsi, nel di lui caso – Canzoni – Dimensione Fumetto](#)

Davide Pigliacelli – *Nascita del doppiaggio*

[Nascita del doppiaggio - Voci Animate](#)

Wikipedia - *Cooperativa Doppiatori Cinematografici*

[Cooperativa Doppiatori Cinematografici - Wikipedia](#)

Disney Wiki - *Le avventure di Peter Pan*

[Le avventure di Peter Pan | Disney Wiki | Fandom](#)

Ernesto Bettinelli - *Il massimo pluralismo ovvero... (Alice nel Paese delle meraviglie)*

[Ernesto Bettinelli, Il massimo pluralismo ovvero... \(Alice nel Paese delle meraviglie\) \(rivisteweb.it\)](#)