



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea magistrale  
In Scienze del linguaggio

Tesi di Laurea

La traduzione dello *humor* nel disegno animato *Masjanja*

**Relatore**

Dott. Alessandro Farsetti

**Correlatore**

Dott.ssa Tiziana D'Amico

**Laureanda**

Tiziana Scotto Rosato (871807)

**Anno Accademico**

2019 / 2020

## *Indice generale*

Abstract in russo	3
Introduzione	10
Capitolo I: Verso una definizione di <i>humor</i>	13
1.1 Un punto di vista ciceroniano	15
1.2 Un punto di vista semiotico	17
Oltre il punto di vista semiotico	18
1.3 Criticità interdisciplinari: il problema del “ <i>Social Network</i> ”	22
La condivisione della “ <i>Lexical Knowledge</i> ”	23
La condivisione della “ <i>Encyclopedic Knowledge</i> ”	24
I concetti di priorità e restrizioni	27
Il concetto di “ <i>equivalence</i> ”	29
1.4 La classificazione delle battute ne contesto audiovisivo	30
1.5 Gli Animation Studies	33
Una classificazione dell’animazione	35
L’animazione e le sue forme	36
Il vocabolario comico dell’animazione	39
Il registro	40
Pictures	42
Il caso di “ <i>Soda Jerks</i> ”	44
Le tecniche narrative	48
La comicità nell’animazione post-moderna	54
Capitolo II: Il disegno animato <i>Masjanja</i>	57
2.1 La produzione e la ricezione	58
Da pig.ru a mult.ru: la storia di Kuvaev	60
Il successo commerciale e televisivo di <i>Masjanja</i>	63
<i>Masjanja</i> online	65
<i>Masjanja</i> offline	66
2.2 La componente narrativa	67
I personaggi	67
Il trio protagonista	68
I personaggi secondari	74
Le stagioni	78
La serialità	79
2.3 La contestualizzazione di <i>Masjanja</i> nel campo degli <i>animation studies</i>	90
Il linguaggio animato in <i>Masjanja</i>	91
2.4 La componente comica	99
L’asse sincronico	100
L’asse diacronico	102
Capitolo III: Proposta di traduzione	104
3.1 Metodologia	104
La proposta di Sierra	106
3.2 L’analisi di <i>Masjanja</i>	111

I parametri degli elementi veicolari	113
Le modalità	123
Gli elementi di contenuto	125
3.3 Analisi e traduzione	125
L'episodio " <i>Moskva</i> " (Mosca)	128
L'episodio " <i>Vzaimoponimanie polov</i> " (L'intesa tra i sessi)	144
Conclusioni	157
Bibliografia	159
Sitografia	164

Данная работа посвящена русскому анимационному продукту "Масяня". Этот мультфильм был создан в 2000-х годах аниматором Олегом Куваевым и продолжает выпускаться по сей день. Целью исследования является выявление стратегий перевода, которые позволяют переносить в итальянский культурный контекст комические элементы, характеризующие оригинальный текст. Причина, сподвигнувшая к изучению данной темы, вытекает из личного опыта, и является результатом тесного контакта с лицами, живущими в стране происхождения проанализированного и переведенного текста. Соприкосновение с разнообразной группой людей, которые при общении друг с другом часто ссылались на анимационный рисунок, повысил интерес к этому мультипликационному продукту. Изучение предмета, который анализируется как культурный продукт, привело к необходимым знаниям о сложности переноса комического эффекта в иной культурный контекст, чем тот, для которого он был задуман.

Достижение целей, поставленных для этой работы, привело к необходимости контекстуализации мультипликационного фильма в области юмористических и анимационных исследований. Сначала был произведен общий анализ теории комедии, характерный для продукта, а впоследствии был включен в перспективу исследования и аудиовизуальный компонент перевода. Таким образом, исходя из семантических теорий комедии, разработанных Раскиным и Аттардо (Attardo 1994), были выявлены факторы, влияющие на генерацию смеха. Изучение элементов, которые при производстве шуток вызывают смех, привело к заключению, что комический эффект будет гарантирован при условии принятия и обмена некоторыми общими знаниями между собеседниками. В контексте этих теорий были приняты во внимание позиции Chiaro (Chiaro 2008) в отношении значений терминов «эквивалентность» и «переводимость» и теории Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996) при определении типологий аудиовизуальных анекдотов. Теоретическая контекстуализация в области исследований анимации проводилась посредством исследований, проведенных Уэллсом (Wells 1998) в отношении анимационного продукта в

целом и Мак Клауд (McCloud 1993) в отношении графического языка, используемого в комическом и анимационном продукте.

Презентация анализируемого продукта учитывала четыре различные перспективы: производство и распространение мультипликационного фильма в оригинальном контексте; повествовательный элемент; анимационный компонент; комическое составляющее. Так как рассматриваемый текст принадлежит к миру Интернета, были проанализированы характеристики, которые определяют его как веб-серию. Кроме того, после короткого периода телевизионного распространения, были приняты во внимание факторы дифференциации в отношении онлайн и оффлайн производства и приема.

Презентация повествовательного мира ориентирована на анализ главных и второстепенных персонажей. Особое внимание было уделено основному трио, состоящему из Масыни, Хрюнделя и Лохматого, и двум второстепенным персонажам, Ляске и Грише Чайникову, которые оказывают наибольшее влияние на контекстуализацию продукта в анимационном и комическом пространстве. Основное трио и второстепенная пара Гриши и Ляски были представлены отдельно. Анализ функции, которую субъекты выполняют в дискурсе Масыни, был организован в следующем порядке: имя персонажа, изображение, объяснение комического значения имени, физическое описание и описание эпизода, в котором черты представленной фигуры являются символическими. Анализ разделения на сезоны выдвинул на первый план отношения между повествовательным и комическим составляющими. Следует отметить, что в первом сезоне преобладают эпизоды, тип которых можно охарактеризовать как скетч, так как они отличаются большей юмористической, чем повествовательной составляющей. Краткость повествований и способ их представления фактически позволили им приблизиться к структуре анекдотов, в которых комическое составляющее доминирует в повествовательном контексте. Начиная со второго сезона, прослеживается равное соотношение повествовательных элементов к комическим. Паттерн, предложенный в этих

случаях Куваевым, предусматривает, что комедия развивается в ритме, который не находит отдельных юмористических моментов, но сопровождает всю продолжительность эпизода.

Анализ графического языка, использованного Куваевым, позволил вставить авторский стиль в схему, разработанную Скоттом МакКлаудом (McCloud 1993), в которой показана организация выразительных возможностей анимированных языков. Благодаря теоретическому подходу, представленному американским ученым, было выявлено совместное присутствие в Масыне двух разных графических образов и проанализированы последствия, которые влечет за собой эта двойственность стиля в процессе использования продукта. В частности, можно предположить, что стилизация черты, характеризующей основное трио, позволяет ему выполнять функции масок. Этот элемент связан с юмором с исторической и социальной точки зрения, и его потенциал заключается в том, чтобы подчеркнуть несоответствие между тем, что есть, и тем, что вместо этого показано. Что касается представлений второстепенных персонажей, они были проанализированы с помощью теорий, разработанных Митчеллом относительно его исследования комических изображений, присутствующих на вазах Древней Греции. Изображения Гриши и Ляски сравнивались соответственно с пародической и карикатурной модальностями, выявленными ученым.

Вместо этого анализируемый комический режим идентифицировал две оси времени, синхронную и диахроническую, вокруг которых развивается юмористическая составляющая. Фактически, смех в Масыне вызван, с одной стороны, выражением его связи с современностью тех лет, в которые он был выпущен, а с другой - связью с прошлым. В частности, что касается синхронной оси, мы ссылаемся на комические элементы, которые разработаны с целью создания сатирической напряженности в отношении элементов, современных для производства мультипликационного фильма. Для сатирической составляющей мы ссылаемся на тип комедии, которая

делает фильтр смеха инструментом для распространения критики. В контексте синхронной оси, дразнящий элемент относится к современности тех лет, когда был изготовлен мультфильм. Среди различных выявленных целей более глубокой является критика общества развлечений с особым вниманием на сцену поп-музыки в России в 2000-х годах. Что касается диахронической оси, в этом случае мы ссылаемся на комические единицы, состоящие в тесной связи с советским культурным наследием. Комедия, развивающаяся вокруг диахронической оси, ссылается на тексты, принадлежащие прошлой памяти о стране, в которой производится мультфильм. Во многих из проанализированных здесь эпизодов юмористическая составляющая на самом деле построена на интертекстуальных ссылках, относящихся к культурным продуктам советской эпохи. Исследование интертекстуальности было основано на теориях, разработанных Генеттой (Génette 1997, pp. 1-10). Детально анализируя систему взаимоотношений, связывающую гипотезу с гипертекстом, были выявлены анекдоты, более глубокая расшифровка которых оправдана тем, что они понятны для зрителя, принадлежащего к советскому культурному наследию.

В третьей главе было выдвинуто предложение о переводе двух эпизодов первого сезона, а именно эпизодов «Москва» и «Взаимопонимание полов». Перевод эпизодов фокусируется на том, как переносится комический эффект. С этой целью методология, использованная в анализе элементов, которые вызывают смех, была представлена подробно. Исследования и таксономия, предложенные Сьеррой, позволили проанализировать юмористический компонент с целью разделения и выделения элементов, способствующих генерации смеха. После установки модальностей и параметров выражения комического значения стало возможным выявить культурные особенности, задействованные в передаче юмора. В процессе переноса значения из исходного лингвистического варианта в новый контекст, использовались некоторые из тенденций перевода, определенных испанским ученым.

Представленные варианты перевода были разработаны для субтитров соответствующего продукта, а методы перевода были основаны на приоритете переноса комического эффекта, присутствующего в оригинальной версии. Этот раздел был организован следующим образом: сначала была представлена повествовательная контекстуализация анализируемых эпизодов, затем рассказы были разделены на комические моменты, которые они характеризуют. На этом этапе, ссылаясь на прототипическое представление шутки, предложенной Сьеррой ( 2016) , факторы, которые передают значение элементов контента в генерации смеха, не были определены. Поэтому, впоследствии, предложение перевода было представлено в таблице с последующим пояснительным комментарием к сделанным выборкам.

Здесь, однако, работа ограничивается предложением по переводу, которое не соответствует реальному распространению или полному анализу всех критических аспектов перевода, представленных в тексте.

Цель работы, однако, заключается в том, чтобы привлечь внимание к изучению текста, такого как Масяня, который, хотя и не характеризуется сильным идеологическим компонентом, интересен тем, что предоставляет возможность погрузиться в культурные элементы, специфичные для оригинального контекста.

Будучи уверенными в необходимости углубления и развития исследований, предлагаемых в данной работе в нескольких областях, мы надеемся вызвать интерес к независимому производству, которое добилось больших успехов на российском рынке.



## *Introduzione*

Il presente lavoro è dedicato al prodotto di animazione russo “*Masjanja*”. Questo cartone animato è stato creato negli anni 2000 dall’animatore Oleg Kuvaev, è composto da sei stagioni, di cui l’ultima è ancora in fase di produzione. L’obiettivo della ricerca è quello di individuare delle strategie di traduzione che consentano la trasposizione, nel contesto culturale italiano, degli elementi comici di cui si caratterizza il testo analizzato.

Il raggiungimento degli obiettivi preposti ha portato alla necessità della contestualizzazione del cartone animato nel campo degli *Humor Studies* e in quello degli *Animation Studies*. Il primo capitolo di questo progetto è dedicato allo studio delle modalità comiche e animate che caratterizzano il testo in questione. Le teorie della comicità sono prima state analizzate nel senso generale di cui si caratterizzano e successivamente inserite nella prospettiva degli studi sulla traduzione audiovisiva. Prendendo dunque le mosse dalle teorie semantiche della comicità elaborate da Raskin e Attardo (Attardo 1994) sono stati individuati i fattori che entrano in gioco nella generazione della risata. Nella contestualizzazione di queste teorie nell’ambito dei *Translation Studies* sono state prese in considerazione le posizioni di Chiaro (Chiaro 2008) riguardo le accezioni dei termini di “equivalenza” e “traducibilità” e quelle di Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996) nella sua definizione delle tipologie di battute individuate nel testo audiovisivo. La contestualizzazione teorica nell’ambito dell’animazione è stata invece condotta attraverso gli studi svolti da Wells (Wells 1998) rispetto al prodotto animato in generale e a quelli di McCloud (McCloud 1993) riguardanti il linguaggio grafico condiviso dal prodotto fumettistico e quello animato.

La presentazione del prodotto oggetto di analisi ha preso in considerazione quattro prospettive differenti: la produzione e la diffusione; l’elemento narrativo; la componente animata; la modalità comica. Trattandosi di un testo che è nato in internet sono state analizzate le caratteristiche che lo definiscono in quanto serie

web. Avendo inoltre vissuto anche un breve periodo di distribuzione televisiva sono stati presi in considerazione i fattori di differenziazione rispetto alla produzione e alla ricezione online e quella offline.

La presentazione del mondo narrativo si è focalizzata sull'analisi dei personaggi principali e quelli secondari. Si è posta una particolare attenzione al trio protagonista composto da Masjanja, Chrjundel' e Lochmatyj e ai due personaggi secondari, Ljaska e Griša Čajnikov, che maggiormente incidono nella contestualizzazione del prodotto nelle modalità animate e comiche.

L'analisi della suddivisione in stagioni ha messo in evidenza i rapporti che intercorrono tra la tensione narrativa e quella comica e sulla loro sovrapposizione alla quale si assiste dalla seconda stagione in poi.

L'analisi del linguaggio grafico adoperato da Kuvaev ha inserito lo stile dell'autore nello schema elaborato da Scott McCloud (McCloud 1993) in cui viene mostrata l'organizzazione delle possibilità espressive dei linguaggi animati. Grazie all'approccio teorico presentato dallo studioso americano è stata individuata la compresenza in Masjanja di due modalità grafiche differenti e sono state analizzate le conseguenze che questa dualità di stile comporta nel processo di fruizione del prodotto.

La modalità comica analizzata ha invece individuato due assi temporali, quello sincronico e quello diacronico, attorno ai quali la componente umoristica si sviluppa.

Nel terzo capitolo è stata avanzata la proposta di traduzione di due episodi della prima stagione, "*Moskva*" (Mosca) e "*Vzaimoponimanie polov*" (L'intesa tra i sessi). La traduzione degli episodi si concentra sulle modalità di trasposizione dell'effetto comico. A tal fine è stata presentata nel dettaglio la metodologia adoperata nell'analisi degli elementi che generano la risata. Lo studio condotto è stato basato sulla tassonomia proposta da Sierra (Sierra 2008) e in particolare sono stati fissati dei parametri e delle modalità di espressione attraverso cui Kuvaev diffonde il messaggio comico. Nel processo di trasposizione del significato dalla variante

linguistica originale a quella d'arrivo sono state adoperate infine alcune delle tendenze di traduzione individuate dallo studioso spagnolo.

## *Capitolo I*

### *Verso una definizione di humor*

Chi di *humor* non si è mai occupato potrebbe sorprendersi nello scoprire che esiste un campo di ricerca dedicato proprio a questo argomento. Nel tentativo però di dare una definizione di *humor* ci si imbatte in una miriade di etichette e di definizioni di cui non si riesce chiaramente a definire i limiti e le varie caratteristiche.

Secondo quanto affermato da Henri Bergson (Bergson 1901, p. 4) il problema della definibilità dello *humor* troverebbe soluzione nel momento in cui cominciassimo ad analizzarlo da una prospettiva che guarda al meccanismo che fa scaturire la risata come a un “essere vivente” e che quindi non cerca di intrappolarlo in una definizione, ma lo osserva crescere ed espandersi nella sua mutevolezza. Attraverso questo approccio l’autore giunge infatti a affermare che lo *humor* possiede una logica nella sua follia, “It dreams, I admit, but it conjures up, in its dreams visions that are at once accepted and understood by the whole of a social group” (Bergson 1901,p.5)

L’approccio proposto dall’autore indaga la comicità nella duplice prospettiva della sua espressività fisica e nella percezione dei suoi fruitori, sebbene in questa sede il punto di vista d’analisi dei cosiddetti *humor studies* sarà quello della traducibilità degli elementi comici, i presupposti da cui parte Bergson sembrano essere in linea con gli obiettivi preposti a questo capitolo.

L’autore introduce il suo saggio partendo da tre osservazioni principali nella definizione del comico: l’appartenenza alla natura umana, la necessità di una neutralizzazione dei sentimenti per poter godere della battuta e soprattutto il significato prettamente sociale della comicità. Attraverso quest’ultimo punto l’autore evidenzia la natura strettamente culturale del riso e pone le basi, sebbene trattando la comicità da un altro punto di vista, per un’analisi che vede nella necessità di condivisione di determinati approcci alla realtà la condizione necessaria

dello scaturirsi della risata, al momento della decodifica dell'*input* prodotto dalla battuta.

Bergson procede poi all'individuazione del funzionamento della comicità adducendo la sua origine alla percezione del contrasto tra la naturalezza della condizione della vita umana e l'improvvisa apparizione di una meccanicità che interrompe la fluidità dei movimenti a cui siamo di solito abituati.

In questo progetto lo *humor* verrà analizzato con un approccio che riguarda la traducibilità degli elementi comici presenti nel testo audiovisivo. Sebbene siano tanti i metodi da utilizzare nell'intraprendere uno studio che riguarda questo campo di ricerca, analizzarlo dal punto di vista semiotico-funzionale, risulta essere il più appropriato, in visione di una presentazione delle criticità legate alla sua traduzione. Indagare sugli elementi che nella produzione delle battute producono ilarità vuol dire giungere alla conclusione secondo la quale l'effetto comico è garantito sulla presupposizione di un'accettazione e condivisione di determinate conoscenze da parte dell'umorista e dell'interlocutore.

Le caratteristiche delle suddette presupposizioni, come vedremo nei prossimi paragrafi, sono di tipo specificatamente culturali: in base al tipo di esperienza di vita che ogni individuo possiede, le stesse battute possono risultare divertenti per un determinato gruppo sociale, incomprensibili per altri e offensive per terzi.

In questa sede gli *humor studies* verranno indagati nella prospettiva di presentare le criticità legate alla traduzione degli elementi comici da una cultura d'origine ad una d'arrivo. Non è dunque questa la sede in cui verranno analizzate le problematiche pure degli *humor studies*, ma l'interesse di questo ambito di ricerca risulta essere la necessità di individuare una definizione di *humor* che risulti valida entro le mura di questo progetto: definire cosa si intende in queste pagine con il sostantivo "comicità" e come essa funziona entro i limiti di questo lavoro è un passaggio indispensabile ai fini dello sviluppo di questa tesi.

## 1.1 *Un punto di vista ciceroniano*

Secondo quanto affermato da Salvatore Attardo (Attardo 1994, p.26) Cicerone nel *De Oratore* (II LVIII-LXII) tocca il tema della comicità. Nella sua proposta di definizione dei generi dello *humor*, l'autore introduce la distinzione tra una comicità di natura linguistica ed una di natura referenziale. "In Cicero's terminology jokes (facetiae) can be 'about what is said' (dicto) or 'about the thing' (re)" (LIX, 240; 248, in Attardo 1994, p. 27). La metodologia proposta da Cicerone per individuare la natura della battuta è quella della traduzione interlinguistica: se una battuta mantiene lo stesso effetto umoristico, indipendentemente dalla lingua attraverso la quale viene espressa, allora la comicità risiederà nell'aspetto da lui identificato come *re* (dal latino, le cose) e si tratterà dunque di *humor* di natura referenziale; nel momento in cui una battuta perde l'effetto comico in seguito a una traduzione, vuol dire che lo humor è di natura linguistica. In questa definizione è possibile individuare la differenziazione che Delia Chiaro (Chiaro 2008) fa da un punto di vista della traduzione, tra le battute che trovano la loro ragion d'essere sulla condivisione della conoscenza linguistica, come ad esempio i giochi di parole, e quelle che invece fanno riferimento a aspetti del mondo che sono tipici della cultura di riferimento, come nelle satire o nelle parodie. Nella presentazione della teoria degli script presentata da Viktor Raskin (Raskin 1985), di cui si parlerà nel seguente paragrafo, questi due tipi di conoscenze vengono identificate come "*Lexical Knowledge*" e "*Encyclopedic Knowledge*". Esse rappresentano insieme il "*Social Network*", una sorta di banca dati di informazioni che acquisiamo in maniera esperienziale riguardo al mondo in cui viviamo e attraverso cui accediamo agli script, gli elementi alla base dei quali, secondo la teoria semantica della comicità, è possibile percepire lo *humor*. Nel definire le differenze, Attardo (Attardo 1994, pp.200- 201) porta l'esempio del termine "acqua". Sebbene tutti lo capiscano e utilizzino, non tutti conoscono il simbolo chimico attraverso il quale esso viene espresso, H<sub>2</sub>O. Il fatto di ignorare o meno il simbolo chimico, non impedisce a nessuno che conosca il significato della parola "acqua" di poterlo

utilizzare. Ciò significa che nei significati di “acqua” non è necessario che ci sia quello della formula chimica. Quest’ultimo infatti non appartiene alla conoscenza linguistica, la “*Lexical Knowledge*”, bensì a quella detta “*Encyclopedic Knowledge*”. Quest’ultimo tipo di conoscenza è quella che va oltre i limiti linguistici e rappresenta tutto ciò che i parlanti conoscono del mondo al di là del valore linguistico ad esso attribuito. Come risulterà ancora più chiaro con la teoria di Raskin (Raskin 1985) è in base alla presupposizione di condivisione di questi due tipi di conoscenze che è possibile che si verifichino le condizioni per cui un testo risulti comico.

Come dimostra Walter Nash (Nash 1985, in Zabalbeascoa 1993, p.260) una data battuta che lui stesso propone agli studenti stranieri viene recepita con sguardi interrogativi o con imbarazzo, e sorprendentemente la risposta dei parlanti madrelingua alla stessa battuta è data dal fatto che essi la trovino noiosa. Nash si rifà a questo esempio per poter affermare che non tutti trovano divertenti le stesse cose. La causa per cui un testo risulta essere comico o meno risiede in svariati aspetti, che riguardano plurimi campi di ricerca, che interessano sia il testo, sia l’umorista, sia l’interlocutore ma la cui individuazione non è lo scopo di questo paragrafo. Quello che però risulta essere interessante notare, tenendo conto della distinzione effettuata da Cicerone, è che per far sì che un testo possa risultare comico in potenza è necessario che ci sia una presupposizione di condivisione delle Conoscenze Linguistiche e/o Enciclopediche. L’intuizione dei secoli avanti Cristo è un indice importante non solo per quanto riguarda l’interdisciplinarietà tra “*Humor studies*” e “*Cultural studies*”, ma entrati nel campo dei “*Translation studies*” questa presupposizione mette in evidenza le criticità maggiori di quest’ultimo campo di ricerca, determinando, come vedremo, la specificità culturale della traduzione dello *humor* (Chiaro 2008, p.600).

## 1.2 Un punto di vista semiotico

Nello scritto “*Semantic Mechanisms of Humor*”, (Raskin 1985) Raskin teorizza la “*Semantic Script Theory of Humor*” (SSTH), attraverso la quale viene esplicitato il funzionamento dei fenomeni semantici che entrano in gioco nella formulazione delle battute. La SSTH, partendo da una concezione che vede il testo comico come uno degli aspetti degli atti comunicativi, applica le teorie semantiche degli script e individua nell’opposizione e nella sovrapposizione di due o più di essi il principio del funzionamento della comicità. Le caratteristiche della suddetta teoria vengono esplicitate negli enunciati che seguono. Prima però di analizzarli e comprendere dunque il funzionamento della SSTH, è necessario definire i concetti di script e la necessaria condizione di presentarsi in forma di “*oppositness*” e “*overlapping*” (Attardo 1994, p.203- 205).

- [...] i) The text is compatible, fully or in part, with two different scripts
  - ii) The two scripts with which the text is compatible are opposite (...).
- The two scripts with which some text is compatible are said to fully or in part in this text (Raskin 1985 p. 99, in Attardo 1994, p.199)

- *Script*

La SSTH basa la sua ragion d’essere sull’ idea di script. Lo stesso Raskin (Raskin 2008, p.7)afferma infatti che l’ideazione di questa teoria è dovuta al fatto che gli studiosi, giunti all’idea secondo la quale la competenza semantica degli interlocutori è rappresentata dall’applicazione di conoscenze determinate, già catalogate e standardizzate, attraverso le quali i momenti comunicativi vengono decodificati, sono giunti a trascendere il significato individuale di una parola o di una frase e a interpretare la decodifica di un messaggio come l’accesso a quello che viene definito come script. Secondo quanto affermato da Attardo: “Most definitions of ‘script’ agree that it contains information which is typical, such as well-established routines and common ways to do things and to go about activities” (Attardo,1994, p.200). Il concetto di script è dunque un insieme di informazioni che



cognitivamente ogni parlante ha acquisito in maniera esperienziale e attraverso il quale il mondo circostante viene decodificato. Lo script diviene nel complesso il tipo di conoscenza che ognuno ha riguardo il mondo in cui vive. Analiticamente parlando, riprendendo l'esempio che Raskin (Raskin 1985, p.85) fa dello script del "dottore", una presentazione schematica del concetto è presentata di seguito:

"Subject: [+Human] [+Adult]  
Activity: > Study medicine  
= Receive patients: patient comes or doctor visits  
doctor listens to complaints  
doctor examines patient  
= Cure disease: doctor diagnoses disease  
doctor prescribes treatment  
= (Take patient's money)  
Place: > Medical School  
= Hospital or doctor's office  
Time: > Many years  
= Every day  
= Immediately  
Condition: Physical contact"  
(Raskin, 1985 p.85 in Attardo, 1994 pp. 199)

Attraverso lo script linguistico del dottore dunque è possibile attivare contemporaneamente una serie di conoscenze che ad esso si collegano e che determinano questa figura in base a come ci si aspetta che si presenti, cosa ci si aspetta che faccia, come, dove, quando e perché. Lo script è quindi una contestualizzazione, che avviene grazie a quello di cui si fa esperienza nel mondo, di un elemento comunicativo.

Correlato al concetto di script c'è quello del "*Semantic Network*", cioè l'unione di tutto ciò che concerne le conoscenze lessicali e quelle non lessicali. Le informazioni di cui gli script si compongono appartengono a quelle che Attardo (Attardo 1994, pp.200-201) definisce come "*Lexical Knowledge*" e "*Encyclopedic Knowledge*", e questi due tipi di conoscenza differiscono per il tipo di referenza che ci si crea dell'elemento lessicale, e non vengono tanto presentate in una relazione di tipo qualitativo, quanto più quantitativo. Tutte le informazioni di cui si compongono le

conoscenze dei parlanti e i legami che gli elementi lessicali hanno tra di loro creano il “*Semantic Network*”, che dunque rappresenta tutte le informazioni che un parlante possiede riguardo la propria cultura.

- *Overlapping*

Questa è una caratteristica che riguarda la composizione del testo e la natura degli script selezionati nella decodifica del messaggio. Questa particolarità del testo dà la possibilità di fruire dell’atto comunicativo utilizzando due interpretazioni che contemporaneamente risultano plausibili in quel dato contesto. È questo, come nota Raskin (Attardo 1994, pp.203-204), lo stesso meccanismo che il lettore di un testo poetico applica nel momento in cui incontra elementi come metafore o allegorie. Come esplicitato nel secondo enunciato riportato nelle premesse è infatti necessario che gli script utilizzati nella decodifica di un testo comico risultino anche opposti, parzialmente o completamente.

- *Oppositness*

Questa seconda caratteristica riguarda la natura oppositiva degli script a cui si ha accesso nella decodifica del testo comico. L’opposizione a cui qui si fa riferimento non è da considerarsi come il semplice contrario di un dato script, quanto piuttosto come un’opposizione contestualizzata all’interno di un dato testo, che proprio in base al contesto di riferimento, agli script in atto, e alle opposizioni di base, trova la propria ragion d’essere. Raskin a questo proposito individua due categorie di opposizione:

- 1) *actual vs. non-actual; normal vs. abnormal; possible vs. impossible;*
- 2) *good/bad; life/death; obscene/non-obscene; money/no-money; high/low stature.*

Per quanto riguarda la categoria di opposizioni presentate al punto 1), ci si riferisce a tutti i possibili casi di opposizione di base tra situazioni reali o non reali presenti nei testi; nella categoria presentata al punto 2) si tratta di una concretizzazione di quei tre tipi di opposizione, più astratti. La differenza tra queste due categorizzazioni risiede proprio nel livello di astrazione: se non in tutte le culture può essere accettata una comicità che si basi sull’opposizione “*Obscene/Non-*

*obscene*”, quelle presentate al punto 1) risultano essere maggiormente universali, perché non riconducibili ad elementi strettamente collegati alle caratteristiche culturali.

Raskin introduce infine un terzo elemento che è identificato come “*Script-switch trigger*” e che rappresenta l’elemento all’interno del testo che consente al lettore il passaggio da una decodifica che prevede l’applicazione di un determinato script ad un altro.

Riprendendo ad esempio la battuta proposta da Raskin (Raskin 1985, pp. 117- 127 in Attardo 1994, pp. 206- 207)<sup>1</sup>, è possibile individuare in che modo l’elemento dello “*Script-switch trigger*” risulti fondamentale nella lettura del testo comico. Gli script in gioco sono individuabili, come spiega lo studioso, in base al “*Social Network*” che si attiva al momento della fruizione degli enunciati. Successivamente, per poter giustificare la risposta della moglie alla domanda del paziente, il lettore è costretto a considerare nuove possibilità di script rispetto alle prime individuate. È a questo punto che il fruitore s’impone una seconda lettura, e ampliando lo spettro degli script primari individuati, deve necessariamente affidarsi a degli altri, che sebbene inizialmente sembrano meno plausibili, risultano qui l’unico modo per dare senso a ciò di cui si fruisce. È così che da un primo momento in cui le supposizioni date dal “*Social Network*” prevedono che lo script di cui si fruisce sia quello “spaziale”, si passa a quello di “dottore” e “amante”: alla luce di queste due nuove ipotesi formulate, il fatto che il dottore sia assente, e che la sua funzione preveda la vicinanza fisica per compiersi, il fatto che venga descritto l’aspetto fisico della moglie e che questa, nonostante l’assenza del marito, inviti ugualmente il presunto paziente ad entrare, il fatto che i due protagonisti si sussurrino si carica di un altro significato che permette al fruitore di individuare nell’interlocutore della donna, il suo amante, accedendo così allo script “sesso/non sesso”. Gli script “dottore” e

---

– <sup>1</sup> Is the doctor at home? The patient asked in his bronchial whisper.

– No, the doctor young and pretty wife whispered in reply. Come right in

“amante” risultano sovrapponibili e opponibili in virtù del contesto in cui vengono applicati, cioè nell’opposizione di “sesso/non sesso”. Ciò che permette al fruitore di accedere alla seconda ipotesi è data dall’interferenza della risposta della moglie, che nel contesto dello script del “dottore”, sembra essere insensata, mentre nel contesto dello script dell’“amante” trova piena soddisfazione della logica applicata in quel singolo caso.

#### *Oltre il punto di vista semiotico*

La SSTH prende in considerazione il funzionamento della comicità esplicandola al livello semantico e il focus di questa teoria riguarda il cuore della battuta in sé. Come nota Attardo (Attardo 1994, p.220), nel campo della comicità espressa verbalmente, e come nota Patrick Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996), in quello della comicità espressa in un contesto multimodale, il testo comico è composto anche da altri elementi che influiscono sulla fruizione, sul funzionamento, sotto altri punti di vista, e dunque sulla traduzione, della comicità.

Nel 1991 Raskin e Attardo, teorizzano un’espansione della SSTH, la “*General Theory of Verbal Humor*” (GTVH), attraverso la quale, grazie all’applicazione di nuovi parametri è possibile individuare le differenze delle battute che sebbene sul piano semantico degli script risultino identiche, si differenziano ad altri livelli.

#### *I. Definizioni*

La nuova teoria di Raskin e Attardo schematizza gli elementi costituenti delle battute come segue:

‘Joke: {LA; NS; TA; SI; LM; SO}’<sup>2</sup>

Parafrasando questa schematizzazione, nella *GTVH* vengono aggiunti cinque elementi rispetto alla *SSTH*, che sono, seguendo l’ordine di presentazione: *Language (LA)*; *Narrative Strategy (NS)*; *Target (TA)*; *Logical Mechanism (LM)*; *Script Opposition (SO)*. Al parametro *SO*, già teorizzato da Raskin (Raskin 1985),

---

<sup>2</sup> Da Attardo 2002, p.176

Attardo aggiunge dunque altri cinque parametri che definisce come “*Knowledge Resources*” (*KRs*).

Al fine di presentare il funzionamento della *GTVH* verranno di seguito analizzate le caratteristiche delle *KRs* e mostrando le posizioni di dipendenza delle une con le altre verranno messi in evidenza i parametri da tenere in considerazione nell’individuazione di un metro che determini il grado di differenziazione fra due o più battute.

## II. “*Knowledge Resources*”

Con l’obiettivo di presentare il meccanismo di funzionamento della *GTVH* vengono elencate le caratteristiche delle *Knowledge Resources* di cui si compone.

- *Language (LA)*:

Questa *KR* è il parametro riguardante tutti gli aspetti linguistici del testo ed è da intendersi sia come lingua nazionale dell’autore che come scelte stilistiche adoperate nella composizione della battuta. Rifacendoci agli esempi riportati in Attardo (Attardo 2002, p. 178) la trasposizione interlinguistica non interferisce con la trasposizione del significato del testo, dimostrando dunque che qualunque sia il linguaggio utilizzato, riuscendo a trasporre il senso di una battuta, le differenze della “*joke similarity*”, qui indagate, non risultano essere un problema nella trasposizione del significato, né nella forza pragmatica da esso espresso. Il problema però si pone nel momento in cui la trasposizione viene applicata a quei testi che basano l’effetto comico sul significante e non semplicemente sulla variante linguistica adoperata, come accade ad esempio nei “*pun*” (i “giochi di parole”), in questo caso infatti l’opposizione degli script risiede nel senso delle parole utilizzate o nel modo in cui esse vengono presentate, per cui una trasposizione anche solo interlinguistica potrebbe minare l’effetto comico espresso.

- *Narrative Strategy (NS)*

La necessità di fare riferimento a questo parametro deriva dal fatto che ogni battuta viene comunicata in un determinato modo, e dunque rientra in una qualche

organizzazione narrativa, sia essa nella forma di dialogo (inteso come “botta e risposta”) o di narrazione, o di conversazione.

- *Target (TA)*

Con questa *KR* si identifica il bersaglio della battuta e di solito si fa riferimento a stereotipi e luoghi comuni per individuarne l’aspetto o la caratteristica oggetto di derisione.

- *Situation (SI)*

Si intende con questo parametro la scenografia in cui è ambientata la battuta. Questo elemento gioca spesso in molti sketch una funzione importante nella riuscita della produzione dell’effetto comico, risultando una delle variabili utili all’applicazione dell’opposizione degli script. A questo riguardo, in una trasposizione intra/interlinguistica, una variazione a questo livello delle “*Knowledge Resources*” potrebbe minare la comicità della battuta.

- *Logical Mechanism (LM)*

Questa *Knowledge Resource*, fa riferimento a quella che Attardo (Attardo 1994, p.226) definisce come “*local-logic*”, quel processo che viene considerato valido solo all’interno della battuta e che permette al fruitore del testo comico di accettare il passaggio dal primo al secondo script. Come dimostra Attardo (Attardo 2002, p.179), questo meccanismo, così come il reale effetto comico, è soggettivo: la comprensione o meno di una battuta è determinata dall’applicazione di questo meccanismo, che permette, una volta accettata l’ambiguità presente nel testo, l’applicazione di una seconda lettura che si rivela in opposizione e in sovrapposizione con la prima.

- *Script Opposition (SO)*

Quest’ultimo parametro fa riferimento a quello che nella *SSTH* era stato presentato come la *conditio sine qua* non affinché un testo potesse risultare comico. Nel paragonare una trasposizione in due varianti linguistiche differenti questa *KR* non può in alcun modo differire, perché la sua modifica determinerebbe la creazione di una nuova battuta.

### III. Teoria

In Rush e *al.* (Rush e *al.*1993) gli studiosi dimostrano non solo come le KRs, si trovino in una posizione di interdipendenza e/o indipendenza<sup>3</sup>, ma come grazie al loro studio sia stata elaborata un'organizzazione gerarchica di individuazione dei gradi di differenza tra le due battute a seconda della posizione del parametro nella struttura di dipendenza piramidale.

L'organizzazione gerarchica qui presentata dimostra che il grado di differenza percepita tra due battute aumenta in linea con l'aumentare dell'altezza della presentazione delle KRs. In altre parole l'individuazione delle differenze fra due battute è ricondotta alla posizione che i parametri hanno nella loro organizzazione: se a modificarsi sono i parametri quali il *Language* (LA) o quelli della *Narrative Strategy* (NS) le differenze percepite si limiteranno a quei due livelli, che trovandosi in basso, non determinano la percezione di due battute differenti; se a modificarsi invece sono gli elementi costituenti dei parametri posizionati in alto, quali ad esempio quelli della *Script Opposition* (SO), se anche tutti gli altri parametri risultano identici, ci si troverà dinanzi a due battute differenti.

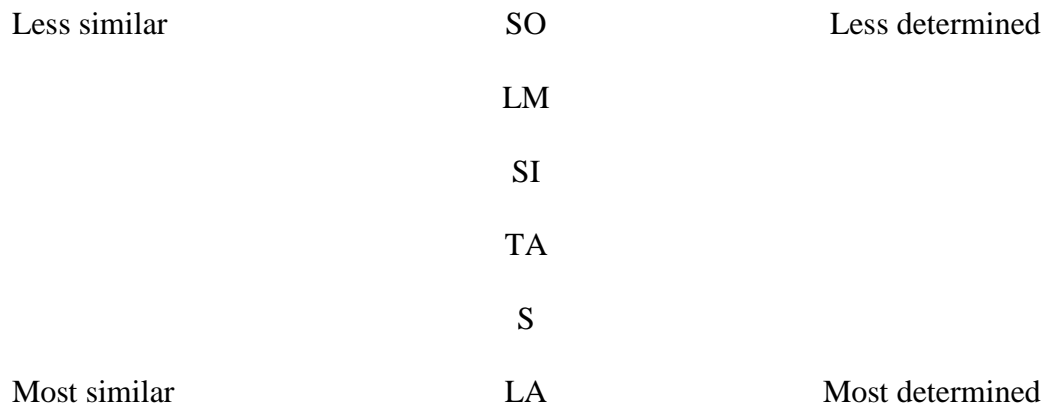


Figura A Hierarchical Organization of the KR's (Ruch e al. 1993, p 12)

---

<sup>3</sup> La struttura di dipendenza tra i vari parametri è teorizzata in Raskin e Attardo (1991), secondo cui le Kr che sono poste in basso, ad esempio il parametro Language (LA), Narrative Strategies (NS) e Target (TA) vengono definiti in base al parametro Script Opposition (SO).

### 1.3 Criticità interdisciplinari: il problema del “Social Network”

L'individuazione degli elementi in grado di descrivere il funzionamento della comicità porta a delle riflessioni di carattere interdisciplinare tra *Humor studies* e *Cultural studies*, che assumono una forma di criticità quando a entrare in gioco è anche il tentativo di un traduttore intento a trasporre la comicità da una variante linguistica di partenza ad una d'arrivo. Ritornando alla SSTH e al principio fondante attraverso cui un testo risulta comico, non può non essere presa in considerazione la forte influenza che gioca l'elemento culturale nell'effetto umoristico di un testo. Gli elementi quali “*Lexical knowledge*” e “*Encyclopedic Knowledge*” che formulano il “*Social Network*” attraverso il quale attingiamo gli script standardizzati, rappresentano, come già detto, le conoscenze che ognuno possiede riguardo la propria cultura.

Riprendendo l'esempio dello script del dottore cfr.§ 1.2, proposto da Raskin (Raskin 1985, p.85 citato in Attardo 1994, p. 77) e contestualizzandolo in una società organizzata diversamente da quella presupposta nell'esempio, noteremo che alcune delle voci esplicative delle caratteristiche dello script, non troverebbero un terreno di comprensione in un fruitore, per il quale il fatto che ad esempio, il dottore si trovi in un ospedale o che debba essere pagato, potrebbero non avere senso. Lo stesso vale per la battuta proposta da Raskin sulla moglie del dottore cfr.§ nota 2: se fosse presentata in una società in cui l'adulterio fosse considerata una normale attività che rientra nelle mansioni dello script della moglie del dottore, lo script “amante”, non potrebbe essere applicato, perché risulterebbe incomprensibile nel senso in cui è inteso nella battuta, tutta l'opposizione dunque non si verrebbe a creare e non ci sarebbe nessun effetto comico.

L'opposizione degli script, e il conseguente effetto di comicità, risulta dunque possibile solo in base ad una presupposta condivisione del “*Social Network*”, quantomeno ad alcuni livelli e quantomeno tra l'umorista e l'interlocutore.



Nel contesto della traduzione di elementi comici i concetti di “*equivalence*” e di “*translatability*” assumono nuovi valori in base alle conoscenze necessarie alla decodifica degli elementi che scaturiscono la risata. (Chiaro 2008)

#### *La condivisione della “Lexical Knowledge”*

La traduzione di qualsiasi genere letterario rappresenta il processo di trasposizione da una variante linguistica A a una B. La problematicità rappresentata dunque dall'elemento linguistico è una variabile di criticità costante nel campo dei *Translation studies*.

Il motivo per il quale nell'ambito della traduzione del “*Verbal expressed Humor*” VEH (Chiaro, 2008, pp. 569-609) questa assume un significato differente, risiede nel valore assegnato allo *humor* di natura linguistica e al concetto di fedeltà del testo d'origine.

Come intuito già da Attardo (Attardo 1994), nella categorizzazione degli script e nell'identificazione della caratteristica dell'“*Overlapping*”, un testo che presenta una doppia modalità di lettura e cioè che ammette l'applicazione totale o parziale di due script differenti al momento della decodifica, è una peculiarità che riguarda le letture delle metafore o delle allegorie, figure queste riscontrabili soprattutto nei testi poetici. Effettivamente e dal punto di vista strutturale e da quello della traduzione, i testi comici e quelli poetici condividono differenti caratteristiche. Così come nella traduzione delle poesie, si fa riferimento ad un concetto di equivalenza al testo d'origine che si basa su una fedeltà contenutistica, allo stesso modo nei testi umoristici il concetto di equivalenza viene correlato a quello di *Skopos* (Vermeer 1989, in Chiaro 2008, p.577) e dunque ad una traduzione il cui centro di interesse è rappresentato dal tentativo di mantenere vivo l'effetto comico e non su una fedeltà formale.

Come afferma Attardo (Attardo 1994, p. 109) la definizione dei ‘*pun*’ è: “From a linguistic (and semiotic) point of view, puns are phenomena which involve the ‘signifiant’ facet of the sign of which they are part in a relevant sense [...]”

Da questo punto di vista le battute che creano opposizione di script fanno riferimento alla struttura fonetica del linguaggio e dunque una traduzione da un punto di vista referenziale, non avrebbe senso perché la funzione di quegli stessi elementi lessicali tradotti, non comporterebbe lo stesso effetto. Ammenochè infatti non ci sia una fortunata corrispondenza a livello fonetico tra la lingua appartenente al testo d'origine e quella del testo meta, la traduzione deve prevedere necessariamente un distacco dal concetto di equivalenza al livello del *signifié*<sup>4</sup>.

Gli elementi comici che in un testo presuppongono la condivisione linguistica, da un punto di vista fonetico, non possono essere tradotti mantenendo la stessa valenza referenziale, proprio perché l'opposizione di script non è fatta a livello del referente, quanto piuttosto a quello del significante. Le possibilità tuttavia di trovare le stesse relazioni a livello fonetico delle parole quando si ha a che fare con sistemi linguistici differenti in maniera sostanziale spesso e volentieri sono scarse. È per queste considerazioni che nell'ambito VEH una traduzione che risulti equivalente, nel senso tradizionale del termine con il testo d'origine, comporta la conseguente affermazione dell'intraducibilità dell'elemento comico.

Da questo punto di vista risulta necessario, se necessaria è l'esigenza di tradurre l'elemento comico del testo, rifarsi ad una traduzione che non venga intesa in senso tradizionale, ma che sia orientata dalla modalità di espressione del testo di origine e dal presunto fruitore *target*.

#### *La condivisione della "Encyclopedic Knowledge"*

Le battute la cui opposizione di script è determinata dal significato connotativo e denotativo del linguaggio, presuppongono una condivisione a livello della "*Encyclopedic Knowledge*". Quando ad esempio si fa satira politica, le battute dei comici possono essere comprese solo se si presuppone una condivisione di conoscenze tra l'umorista e l'interlocutore della materia su cui si fa comicità. È su

---

<sup>4</sup> Con questa terminologia si fa riferimento alla distinzione teorizzata dal linguista Ferdinand de Saussure dove il *signifié* è rappresentato dall'idea connessa alla referenza del segno linguistico, mentre il *signifiant* è identificabile dalla sua immagine acustica

questo principio che si basa la comicità della satira politica ad esempio, ed è questo il motivo per il quale probabilmente un ragazzo nato nel '93, in Italia, sebbene sia madrelingua italiano, potrebbe fare fatica a cogliere le opposizioni presenti negli spettacoli del comico italiano Daniele Luttazzi: le sue battute sono fortemente referenziali e, anche se non sempre, si rifanno ad eventi e a vittime di una classe politica che un ragazzo nato all'inizio degli anni '90 potrebbe non conoscere o comunque non così nello specifico.

Quasi tutte le battute, come afferma Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 2005, p.193) sono basate sull'individuazione di un *target*, inteso in questo senso come il bersaglio della battuta, quello su cui si ride. Come nota lo studioso, la vittima canzonata nella battuta, è sempre un essere umano. D'altronde per Bergson (Bergson 1901, p. 3) il primo punto su cui si sofferma nell'individuazione delle caratteristiche del comico è proprio la sua natura profondamente umana: "the first point to which attention should be called is that the comic does not exist outside the pale of what is strictly HUMAN."

Sebbene si possa fare dell'ironia su animali o su paesaggi, la comicità deriva sempre da un'individuazione di un qualche tratto o espressione umana. (Bergson 1901, p.3) Il bersaglio di una battuta può essere individuato nell'autore, nel fruitore, in un terzo individuo o in un gruppo di cui l'autore e il pubblico possono far parte o meno. Le forme assunte da questa vittima possono essere svariate e non necessariamente appartenere alla categoria degli esseri umani e ad essere presa in giro può essere una caratteristica fisica o un comportamento, un'istituzione o un tipo di relazione, una guerra o un'abitudine, insomma una cosa concreta o una astratta, che si ricolleggi alle persone.

Dal punto di vista della traduzione individuare l'identità del bersaglio, risulta utile per capire che tipo di relazione intercorre tra la funzione dello *humor* e la vittima. Un esempio molto chiaro in questo senso è rappresentato dagli stereotipi: le battute che si basano su questo genere di comicità, individuano in un determinato gruppo un particolare tipo di caratteristica o atteggiamento di cui si fanno beffa, riconosciuti a livello di solito nazionale, o comunque su una parte geograficamente

limitata. Come dimostra lo studio di Christie Davies (Davies 2005) nelle società europee, sebbene i tipi di stereotipi siano variegati e distinti da cultura a cultura, le relazioni che intercorrono tra il bersaglio e lo stereotipo sono le stesse: è così ad esempio l'essere stupidi stereotipicamente è indirizzato ai carabinieri in Italia, ai Polacchi negli Stati Uniti e ai Belga in Francia (Attardo 2002, p. 187). Anche se non tutti i bersagli di cui ci si fa beffa possono essere individuati nelle battute che si basano sugli stereotipi, più generalmente Zabalbeascoa individua due tipi di atteggiamenti nello *humor* che si basa sul canzonare una vittima: da un lato il rapporto è espresso in positivo, con l'idea di creare simpatia o empatia nei confronti del *target* e dall'altro invece è in negativo con l'obiettivo di attribuire un aspetto piuttosto diffidente al bersaglio. È quello che succede ad esempio prima o durante le guerre in cui attraverso i cartoni animati e le battute si costruiscono delle immagini negative di un determinato gruppo sociale, partito politico o squadre sportive. Esiste infine un terzo caso, quando le battute in senso negativo vengono espresse dalle vittime stesse della comicità. In questi casi si ha a che fare con l'ironia. (Zabalbeascoa 2005, p.196)

Questo tipo di battute si basa sulla condivisione di conoscenze che sono particolarmente ristrette ad un determinato gruppo, sia esso inteso a livello nazionale, come ad esempio di solito accade con gli stereotipi, sia esso invece ristretto ad un gruppo molto meno esteso, sia geograficamente che storicamente, come accade ad esempio quando ad essere canzonati sono gli aspetti di una determinata subcultura. Le conoscenze in gioco qui, non si fermano al linguaggio, quanto piuttosto alla contestualizzazione che un determinato gruppo sociale fa del linguaggio o più in generale dell'elemento comunicativo. In questo senso nella traduzione di VEH, non può essere accettata l'idea tradizionale di equivalenza tra un testo d'origine e un testo d'arrivo: per rispondere all'esigenza di trasportare l'effetto comico da una variante linguistica ad un'altra, è necessario da un lato trasportare la sua specificità culturale e dall'altro ottenere un effetto immediato che provochi la risata. Queste due caratteristiche rappresentano le criticità della traduzione degli elementi comici e le motivazioni per le quali anche per quanto

riguarda lo *humor* di natura referenziale è necessaria una rivisitazione dei concetti di “*translatability*” e di “*equivalence*”.

#### *I concetti di priorità e restrizioni*

Nel campo di ricerca che interessa la traduzione audiovisiva Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996) collega il concetto di “*equivalence*” e di “*translatability*” con quelli di priorità e restrizioni: le prime rappresentano gli obiettivi attesi per una data traduzione, le seconde sono individuate come gli ostacoli e i problemi che permettono al traduttore di giustificare le scelte di traduzione. “If it is possible and, I would argue, fruitful to see translation as a matter of priorities and restrictions [...]” (Zabalbeascoa, 1996, pp. 243) In questa prospettiva, dunque la traduzione e le scelte che impostano le caratteristiche del prodotto tradotto sono dettate e giustificate da scelte fatte *a priori*, la cui determinazione è data dai fattori contestuali entro cui si svolge il processo di trasposizione della battuta. Questa appunto senza la presupposizione dei contorni del nuovo *entourage* entro il quale deve inserirsi, non avrebbe motivo di esistere, data la natura specificatamente culturale del prodotto comico.

La determinazione delle priorità è impostata su una scala di importanza, che si muove dall’alto verso il basso, ponendo ai vertici gli obiettivi ritenuti più importanti e muovendosi verso il basso, in una modalità di decrescenza del valore nella determinazione delle priorità. (Zabalbeascoa 1996, p.243)

Questi valori vengono determinati in base al tipo di testo, alla modalità con cui esso viene fruito, al pubblico *target* atteso e da tante altre variabili che riguardano contemporaneamente il testo e il contesto e che devono essere stabiliti prima di una traduzione per potersi assicurare la trasposizione dell’effetto desiderato. Col fine di individuare la scala di priorità, è necessario interrogarsi sul ruolo svolto dallo *humor* all’interno del testo: trattandosi di un elemento a carattere fortemente culturale, lo *humor* infatti non gioca lo stesso ruolo, né negli stessi luoghi né negli stessi generi. Potrebbero ad esempio esistere delle culture nelle quali l’utilizzo dello *humor* nelle situazioni di lutto potrebbe essere generalmente accettato come elemento utilizzato

nei discorsi funebri, con la funzione di rompere il ghiaccio: in una circostanza del genere il traduttore, riconosciuta una funzione parziale dello *humor* all'interno di quel testo nel quale il significato portante sarà probabilmente trasmesso attraverso altre forme dell'atto comunicativo, stabilisce che la priorità non sarà rappresentata dalla traduzione della battuta comica in sé, quanto piuttosto, se necessario, nel trovare nella cultura *target*, un modo generalmente utilizzato ai funerali come incipit dei discorsi funebri. Tradurre la comicità vuol dire dunque individuare la funzione da essa svolta all'interno di quel dato testo, e ricercare gli elementi che nella cultura d'arrivo rispecchiano le stesse funzionalità.

In un'organizzazione gerarchica per livello di importanza delle priorità, gli obiettivi superiori possono agire da restrizione per quelle inferiori (Sierra 2008, p.37). L'impostazione delle restrizioni è anch'essa presentata su una scala di importanza e oltre che a essere determinata dagli obiettivi, quando si tratta di traduzione audiovisiva, è fortemente influenzata anche dal medium utilizzato per trasmettere significato e dalla tipologia di traduzione che ci si appresta ad elaborare. Per quanto riguarda il medium infatti, bisogna tenere conto che nel contesto audiovisivo anche gli elementi non verbali sono portatori di significato. “Todos estos elementos que tienen la potencialidad de significar también lo tienen de producir humor” (Zabalbeascoa 2001, p.254). Gli elementi a cui qui lo studioso fa riferimento sono quelli visivo- non verbale e audio- verbale, che senza una forte manipolazione sul testo d'origine che riguarderebbe la possibilità di modificare l'immagine, tagliare scene, o inserire differenti melodie, rappresentano quegli elementi su cui teoricamente un traduttore audiovisivo non può intervenire. Lo spazio di lavoro infatti per l'AVT è circoscritto alla banda sonora verbale, sebbene appunto è la commistione con gli altri canali a determinare il significato espresso dal testo audiovisivo. Per quel che concerne invece il tipo di traduzione, si fa qui riferimento alle diverse limitazioni imposte da pratiche di traduzione come i sottotitoli o il doppiaggio. Un traduttore che si appresta al doppiaggio di un testo, non può non tenere conto della sincronizzazione labiale degli attori, uno che invece si appresta

alla traduzione sottotitolata non può non prendere in considerazione i diversi tempi di lettura.

Come afferma Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 2001) la dimensione multimodale, quella temporale, quali la sincronizzazione o la velocità di emissione delle battute e quella dell'avanzamento tecnologico che permette in alcuni casi l'inevitabile manipolazione del testo, sono le principali limitazioni dell'AVT.

### *Il concetto di "equivalence"*

Impostate le organizzazioni gerarchiche di priorità e restrizioni che guidano il processo di traduzione degli elementi umoristici, Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996, p.247) propone una rivisitazione del concetto di "*equivalence*" che si discosta da quello appartenente alla pratica della traduzione tradizionale.

È intorno al concetto di fedeltà o meno al testo d'origine che si designano le due principali tendenze tipiche alla traduzione: *source-oriented*; *target-oriented*. Elaborare il concetto di "*equivalence*" in base alle priorità e alle restrizioni del testo tradotto, significa inquadrare il testo nella concretezza del processo della traduzione e determinare le scelte in base alle necessità che una traduzione richiede.

In base infatti alle priorità che vengono stabilite, la fedeltà al testo viene calcolata in termini di tre gradi che sono:

1. "*equivalence*"
2. "*non-equivalence*"
3. "*equivalence not regarded*"

Il punto 1. mostra il caso in cui la priorità della traduzione è quella di essere fedele al testo d'origine per tutti i tratti in cui è possibile; il punto 2. rappresenta invece il caso in cui la priorità del testo tradotto è quello di non essere fedele al testo d'origine; quella presentata al punto 3. infine, è identificabile con il caso in cui la priorità del testo tradotto riguarda esclusivamente l'accettabilità del pubblico meta. Indagare il concetto di equivalenza nel contesto che vede la traduzione in un'organizzazione di priorità e di restrizioni di un testo, vuol dire, nel caso proposto al punto 1., trasportare le priorità del testo d'origine nella cultura meta. Se le priorità

è rappresentata dal creare un effetto comico, il testo tradotto deve essere in grado di far ridere il fruitore della cultura meta, pur non mantenendo lo stesso tipo di battuta, e orientando la traduzione più sul sistema culturale d'arrivo. Il caso invece proposto dal punto 2 è spiegabile ad esempio con la necessità di creare un effetto comico nella traduzione di un testo di natura seria: quello che accade ad esempio quando vengono doppiati i discorsi di personaggio politici. (Zabalbeascoa 1996, p.247)

Se invece la priorità stabilita è quella di eliminare una battuta che gioca su concetti come sesso o oscenità, perché il testo tradotto si rivolge a un'audience che non accetterebbe di fare *humor* su questi temi, si tratta del caso presentato al punto 3, “*equivalence not regarded*”.

Determinare una traduzione in questo senso significa contestualizzare il testo tradotto nel sistema culturale d'arrivo, data la specificità di cui gode un testo umoristico, questa sembra essere l'unica via perseguibile per far sì che la risata sia scaturita anche sul volto del pubblico meta.

#### 1.4 *La classificazione delle battute nel contesto audiovisivo*

Nell'ambito della traduzione audiovisiva la trasposizione degli elementi umoristici assume limitazioni e priorità che sono dettate anche da fattori che riguardano il *medium* attraverso il quale il significato comico viene espresso. Il fatto che, come già detto, tutti i canali semiotici, anche quelli non verbali siano in grado di veicolare significato e dunque possano essere elementi di espressione di comicità rappresenta una caratteristica di cui un traduttore non può non tenere conto, a questo si aggiungano le specificità dei vari tipi di traduzione audiovisiva, e il tipo di distribuzione, televisiva o sul web, a cui il testo si indirizza e vengono evidenziate molte delle particolarità del caso.

Per quanto riguarda invece l'ambito degli *humor studies*, la trasposizione dell'effetto comico da una cultura d'origine ad una meta fa sorgere una serie di criticità dettate da un lato dalla problematicità del concetto stesso di comicità e



dall'altro dalla difficoltà di riprodurre l'effetto comico in un contesto culturale differente rispetto a quello per cui era stato creato. Lo *humor* può infatti presentarsi in diverse forme e con altrettante differenti funzioni, può essere l'elemento portante di un testo, tanto da caratterizzarlo nel genere e da determinarne le caratteristiche o può essere un ingrediente aggiuntivo, un elemento la cui funzione è localizzata in un determinato punto e presentarsi in testi che non per forza sono di genere comico. Le premesse inoltre che permettono ad un elemento umoristico di scaturire una risata in un ipotetico fruitore e che rappresentano le condizioni necessarie affinché una battuta possa risultare comica, sono fortemente dipendenti dalla cultura alla quale si indirizzano. La caratteristica tipicamente interdisciplinare della comicità rappresenta come già detto una delle principali criticità per quanto riguarda l'ambito dei *Translation studies*, in quanto determina una necessaria revisione dei concetti fondanti della traduzione dei testi.

Date queste intricate premesse un possibile approccio alla traduzione degli elementi comici nel contesto audiovisivo, è quello presentato da Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996, p.251-255). Nel suo lavoro infatti tra le tante osservazioni utili a chi si appresta a compiere questa impresa, propone una classificazione delle battute che è conforme al mezzo attraverso il quale vengono espresse e al modo in cui esse si prestano alla traduzione. La classificazione presentata di seguito suddivide le battute presenti nel contesto audiovisivo in sei tipi.

- *'International joke'*: con questa etichetta lo studioso identifica le battute la cui traduzione non presenta problemi in quanto gli elementi di cui si costituisce non presuppongono una condivisione di una conoscenza linguistica o enciclopedica. Specifica che nel caso particolare del processo di traduzione sarebbe più giusto definire questi elementi umoristici come *'Binational joke'*, in quanto ciò che non presenta una specificità culturale per una data cultura target, potrebbe presentarlo per qualcun'altra.
- *'National- culture-and- institutions-jokes'*: con questo tipo di battute Zabalbeascoa identifica quegli elementi comici che al momento della traduzione necessitano di riadattare le referenze nazionali, culturali o

istituzionali nel contesto di riferimento. Si tratta di indagare sul significato culturale esistente dietro alla referenza attorno alla quale è creata la battuta e ricercare un altro elemento che nel contesto culturale d'arrivo possa essere percepito alla stessa maniera di quello presente nel testo originale.

- *'National- sense-of-humor- joke'*: si fa qui riferimento a quelle battute che dal punto di vista del topic o del tipo tendono ad essere più popolari in alcune culture rispetto che in altre. Queste battute a causa di ragioni storiche, politiche, culturali creano una sorta di tradizione di alcuni usi della comicità maggiormente accettati in alcuni contesti piuttosto che in altri. Sebbene non è possibile per il traduttore risalire alla causa per cui esiste questa preferenza, lo studioso consiglia in questi casi di rifarsi al senso dello humor nazionale o collettivo della cultura *target*.
- *'Language- dependent jokes'*: con questa categoria si fa riferimento alle battute che per essere effettive necessitano di una condivisione della conoscenza lessicale. Si tratta di elementi comici basati sulle caratteristiche del linguaggio, come ad esempio la polisemia, l'omofonia o lo zeugma. Come nota Zabalebeascoa (Zabalbeascoa 1996) queste battute non sono specificatamente culturali e non presentano restrizioni dal punto di vista referenziale. Se i due sistemi di linguaggio interessati nella traduzione sono simili, non presentano dunque problemi di trasposizione, se invece si tratta di due lingue differenti bisogna, se si tratta di una battuta indispensabile nel complesso, apportare grandi cambiamenti tra il testo originale e quello tradotto.
- *'Visual jokes'*: con questa categoria Zabalebeascoa individua due tipi differenti di battute, quelle il cui significato umoristico è espresso solo dal canale visivo, e quelli che invece rappresentano la versione codificata dal canale visivo di una battuta dipendente dalle specificità linguistiche. Quando le battute sono scaturite da una combinazione di elementi verbali e non-verbali, le ristrette possibilità del traduttore risiedono nel trovare

una soluzione di tipo compensativo trovando una comicità che dia senso all'immagine, essendo il canale visivo quello che generalmente non può essere alterato.

- '*Complex joke*': Zabalbeascoa classifica sotto questa etichetta le battute che si costituiscono di due o più delle tipologie sopraelencate.

### 1.3 *Gli animation studies*

Il termine animazione è un concetto ombrello che racchiude varie forme di rappresentazione nel mondo delle arti visive. In "*What is animation and who needs to know?*" (Denslow, in Pilling 1998) Philip Kelly Denslow evidenzia le ambiguità di definizioni inerenti a questo genere. Come dimostrato dal suddetto saggio le differenze nell'uso della terminologia in questo campo riguardano sia gli autori dei disegni animati che gli studiosi dell'ambito accademico. In "*Understanding animation*" Paul Wells (Wells 1988, pp.10-11) pone l'accento sulla radice comune ai termini "*animation*", "*animator*", "*animated*" del verbo latino *animare* inteso nel senso di creare l'illusione del movimento in oggetti inanimati.

La difficoltà di racchiudere in un'unica definizione il concetto di animazione risiede nella mutevolezza del contesto in cui i disegni animati vengono prodotti e dalla tradizione fortemente influenzata da fattori economici, che caratterizza la sua interpretazione e fruizione dal punto di vista dello spettatore.

Con lo sviluppo tecnologico le tecniche di produzione dei disegni animati sono varie e non tutte rientrano in una definizione tradizionale di animazione<sup>5</sup>. Quella a tre dimensioni, per esempio, non risponde alle necessità delle varie forme di cui l'animazione tradizionale consta. La differenza che caratterizza il processo di creazione non riguarda solo un diverso utilizzo di tecniche ma pone delle questioni

---

<sup>5</sup> In Denslow (Denslow 1998, p.1) la definizione tradizionale presupposta e citata è quella ripresa dal dizionario Webster che distingue tra l'animazione identificandola come il processo di fotografia di oggetti inanimati in posizioni consequenziali e i cartoni animati rappresentati da fotografie di immagini disegnate in modo da rappresentarne il movimento.

riguardo al valore attribuito a una produzione computerizzata. Nel nuovo scenario tecnologico il talento dell'autore risiede nella capacità di creare nuovi linguaggi grafici servendosi di nuovi strumenti.

Gli *animation studies* sono un campo di ricerca di recente formazione che, dallo stesso punto di vista accademico, non trova un'unità di termini. La confusione nasce dalla poliedricità di cui il genere si costituisce e dalle ragioni economiche e sociali che l'hanno portato a un ridimensionamento, verso un genere di intrattenimento.

L'interesse per un'animazione che si discosti dalle ortodossie dettate dalla tradizione hollywoodiana nasce prevalentemente in Europa orientale e in Russia dove durante il modernismo si sviluppa un tipo di animazione maggiormente orientata verso forme avanguardistiche. Questa tradizione viene seguita nell'epoca post-moderna da una creazione animata che viene prevalentemente distribuita da canali satellitari e da reti come MTV, che prevedono la produzione di cartoni animati rivolti ad un pubblico adulto.

Nella stessa tradizione americana nella seconda metà del Novecento le ortodossie della rappresentazione animata aprono il loro mercato a un tipo di pubblico diverso, costituito non solo da bambini ma anche da adulti, attraverso la distribuzione dei film d'animazione.

Il comun denominatore dei vari tipi di animazione è rappresentato però dalle potenzialità di cui questi prodotti sono caratterizzati. Attraverso l'animazione è infatti possibile presentare un nuovo ordine delle cose, diverso rispetto a come siamo soliti visualizzarlo nel realismo fotografico e nel *live action*. Anche in una rappresentazione che tende al realismo fotografico come accade ad esempio per la Disney, si crea un nuovo tipo di linguaggio che apre le porte ad un mondo che è comunque fantastico. Esprimersi attraverso questo media vuol dire avere l'opportunità di abbandonare la logica attraverso la quale decodifichiamo il mondo, sovvertirlo e non avere per questo difficoltà a fruirne.

L'elemento comico è spesso associato al genere dell'animazione: la potenzialità espressiva delle immagini sfrutta la comicità per un approccio sperimentale delle

tecniche animate, che attraverso la risata permette una più profonda esplorazione dell'animazione stessa.

In questo paragrafo verrà presentato lo stretto legame tra lo *humor* e l'animazione, dato dalle caratteristiche di cui constano i disegni animati. Verrà evidenziato quanto la comicità possa essere espressa in maniera particolare attraverso il cartone e come questa possa generare nuove forme di significato attraverso il medium dell'animazione. Dopo una breve contestualizzazione storica e tecnica del genere animato verranno evidenziate le strutture stesse di cui esso consta e alcuni dei meccanismi a disposizione dell'autore per elaborare linguaggi comici animati.

#### *Una classificazione dell'animazione*

Il concetto di animazione per chi è cresciuto nel mondo occidentale è solitamente correlato a quello di intrattenimento per un pubblico infantile e ad un tipo di rappresentazione che trova la sua massima espressione nello stile dei disegni animati prodotti dalla Disney. Contemporanea a questo tipo di produzione c'è però anche quella che si sviluppa nell'Europa orientale riconosciuta nella tradizione della cosiddetta "*Zagreb school*". Le due scuole si differenziano per il tipo di approccio con cui si indirizzano verso l'arte di animare. Da un lato nella tradizione americana si tende ad una rappresentazione che riprenda le regole rappresentative del *live action*, sperimentando le caratteristiche dei prodotti animati al fine di eliminare la distinzione tra rappresentazione e realtà; in Europa orientale si tende invece a sfruttare le immagini per poter esprimere ciò che con le ortodossie rappresentative non si sarebbe in grado di esprimere, "revealing something about the figure or object in the process which could not be understood under any other conditions" (Wells 1998, p. 10)

Per meglio comprendere lo sviluppo delle anime disegnate in generale, il rapporto che intercorre tra questo prodotto e il pubblico *target* e lo *status* che esso assume nello spettro delle arti visive, risulta necessario acquisire un punto di vista più ampio riguardo alla tradizione dell'animazione, che tenga conto anche dei vari stili che si discostano dalla famosa tradizione hollywoodiana.

Il ridimensionamento degli animatori alla produzione di merce fruibile sullo schermo televisivo rivolto a un pubblico prettamente infantile è dettato da ragioni economiche e sociali.

Nelle prime pagine del suo saggio “*Le anime disegnate*” (Raffaelli 1994), Luca Raffaelli introducendo il discorso sulla distribuzione televisiva dell’animazione, evidenzia alcune delle caratteristiche che hanno determinato una percezione di intrattenimento di tale prodotto culturale. Sebbene la lettura che ne dà Raffaelli (Raffaelli 1994, p. 113) sia prevalentemente incentrata sul ruolo spesso ritenuto poco educativo svolto dai cartoni animati, questa verrà qui presa in considerazione come prova della necessità di massificazione della produzione animata. Il fatto che alla televisione, come affermato dal saggista italiano, fosse attribuito un ruolo di baby-sitter nell’evoluzione pomeridiana della giornata dei bambini, ha permesso lo svilupparsi di una domanda sempre più crescente di un prodotto indirizzato a quel tipo di *target*. I ritmi della distribuzione televisiva sono incalzanti e necessitano di una produzione di tipo più industriale. Il processo di produzione viene segmentato, relegando così a un lavoro collettivo quella che prima era una creazione individuale.

#### *L’animazione e le sue forme*

La necessità di ampliare lo spettro di analisi del campo dell’animazione non è esclusivamente un mero esercizio di conoscenza, ma risponde al bisogno di una classificazione che tenga conto dello svilupparsi delle tecniche dell’animazione al di fuori della produzione di massa e in contesti differenti rispetto a quello americano.

A questo proposito viene di seguito presentata la classificazione operata da Paul Wells nel suo libro “*Understanding Animation*” (Wells 1998). Lo studioso suddivide la produzione animata in base alle tecniche utilizzate, alle conseguenti caratteristiche estetiche assunte dal prodotto e alle particolarità narrative applicate dai creatori.

L’approccio utilizzato da Wells vede l’animazione suddividersi in tre categorie di cui due si muovono in direzioni opposte e la terza si trova a rielaborare alcuni aspetti

dell'una utilizzando gli approcci dell'altra. Le tre categorie sopramenzionate vengono definite come “*orthodox animation*” “*experimental animation*” e “*developmental animation*”, e le relazioni che le caratterizzano sono presentate nella figura B.

Vengono di seguito esplicate brevemente le caratteristiche di ogni tipo di produzione animata.

### **“*Orthodox animation*”**

In questo tipo di animazione vengono inserite sia la produzione Warner, sia quella Disney, che quella sviluppatasi nel contesto giapponese giunto in Italia nella diffusione televisiva negli anni Settanta e Ottanta. Nonostante secondo quanto emerso dall'analisi effettuata da Raffaelli (Raffaelli 1998) questi tre approcci risultino totalmente differenti tra loro, Wells li riunisce sotto un'unica etichetta in virtù della massificazione della loro produzione. L'industrializzazione del processo della creazione del prodotto e la fruizione su larga scala portano infatti a conseguenze, che sia dal punto di vista della produzione che da quello della percezione non seguono la differenziazione dei tre mondi presentati da Raffaelli. Wells, l'ideatore di questa classificazione, definisce questo tipo di animazione come ortodossa in quanto essa, per le cause sopra elencate, rappresenta i dogmi che nella percezione degli occidentali ha assunto il concetto di animazione.

Al fine di rispondere alla necessità di una diffusione di massa del prodotto animato le caratteristiche narrative, contestuali, stilistiche e dialogiche si sono sviluppate nella direzione di una centralizzazione del disegno animato verso i personaggi. Il soggetto delle *gag* o delle storie rappresentate sugli schermi dagli animatori ortodossi è sempre riconoscibile dal punto di vista estetico e da quello espressivo. Lo scopo che ricopre il suo ruolo, nonostante le modifiche apportate ai contesti narrativi, è sempre lo stesso, le riprese sono dall'alto verso il basso e da destra verso sinistra e la banda sonora è sempre identificativa del mondo rappresentato o del personaggio a cui si dà la parola.

### ***“Experimental animation”***

Questo tipo di animazione caratterizza invece la produzione animata dell'Europa orientale nel Novecento. In questo tipo di produzione è visibile l'individualità dell'artista che crea, in quanto non soggetto al fenomeno dell'industrializzazione. L'animazione sperimentale combina differenti modi di fare animazione, si muove verso l'astrattismo e l'utilizzo di giochi di luce e ombra, di forme, linee e punti per dare l'opportunità al fruitore di scovare il senso nascosto dietro all'immagine, in maniera soggettiva. È vicina alle rappresentazioni pittoriche e alla scultura avanguardiste, spesso utilizza la musica per esprimere le emozioni che essa provoca nella percezione dell'artista.

I confini di questo tipo di animazione sono di difficile demarcazione dato il carattere poliedrico di cui consta. Risulta in ogni caso interessante notare in che modo l'animazione sperimentale si discosti da quella ortodossa sia dal punto di vista della creazione che da quella della fruizione, passando per il contesto in cui si sviluppa. Così come affermato infatti da Wells (Wells 1998, p. 51): “[...] if orthodox animation attempts to retain some sense of ‘the real’, experimental animation refutes and invalidates it, insisting upon the medium’s capacity to create [...] own inherent form and meaning”. Mentre la produzione animata ortodossa presenta il prodotto del processo artistico, quella sperimentale è più vicina alla rappresentazione dell'esperienza di creazione.

ORTHODOX	D	EXPERIMENTAL
ANIMATION	E	ANIMATION
Configuration	V	Abstraction
	E	
Specific Continuity	L	Specific Non-Continuity
	O	
Narrative Frome	P	Interpretive Form
	M	
Evolution of the Context	E	Evolution of Materiality
	N	
Unity of style	T	Multiple Styles
Absence of Artist	A	Presence of the Artist
Dynamics of dialogue	L	Dynamics of Musicality

Figura B La teoria dell'animazione di Wells (Wells, 1998 p. 36)



### ***“Developmental animation”***

Il motivo per il quale quest’ultima classificazione è posizionata al centro tra le altre due (si veda figura B) risiede negli aspetti caratterizzanti della sua natura. Con questa etichetta l’autore si riferisce alla produzione animata, che rifacendosi alle caratteristiche espresse dai dogmi della produzione ortodossa, li ricrea in un contesto contemporaneo. L’impostazione dell’animazione come prodotto di massa vede le sue origini nelle ideologie di uomini (bianchi) che rispondendo alla necessità dettate dall’etica degli *studios* per i quali lavoravano hanno stabilito i dogmi di cui quel tipo di produzione si caratterizza (Wells 1998, p.51). La prospettiva di questo nuovo tipo di animazione vede come protagonisti artisti indipendenti che sebbene riprendano una rappresentazione che segue i canoni stilistici dell’animazione ortodossa, la stravolgono nei significati contemporanei, applicando in aggiunta nuove tecniche. Si passa dunque dalla rappresentazione 2D a una tridimensionale, all’animazione fatta con la creta o a quella realizzata attraverso burattini. La concentrazione sui personaggi e la produzione di massa non viene necessariamente abbandonata, ma si carica di nuovi significati e il processo di creazione subisce l’influenza dell’approccio sperimentale. I punti di vista sono svariati e le regole del gioco non sempre sono espresse con continuità. L’etica e la moralità espressi nell’animazione ortodossa lasciano spazio a nuovi sistemi di valori.

### *Il vocabolario comico dell’animazione*

Lo stretto legame tra l’animazione e la comicità risiede nella natura stessa dei disegni animati. Le immagini in movimento permettono di sottrarre quello che viene rappresentato sullo schermo alla logica razionale degli spettatori proprio in virtù del loro essere immagini. Con questo espediente è possibile spingersi oltre i limiti della rappresentazione fotografica tipica del *live action* e sovvertire gli ordini narrativi e rappresentativi, creare tensioni di tempo e di spazi inspiegabili alla luce della logica dettata dalla realtà, sfidare le leggi etiche e gravitazionali del mondo in cui vivono gli spettatori. Le potenzialità delle immagini risultano essere infinite e

in base all'utilizzo che l'animatore ne fa è possibile creare elementi che risultano comici anche solo per il fatto di essere irrazionali e di non rientrare negli schemi a cui gli spettatori sono abituati. Molti dei risvolti comici dell'animazione sono dettati dalla presentazione di elementi che con un altro tipo di rappresentazione non potrebbero essere fruiti perché non in linea con l'ortodossia che regola il modo di decodificare il mondo. Quando invece si tratta di animazione si entra in un mondo in cui tutto è possibile e non c'è bisogno di chiedersi dove Bugs Bunny prenda la carota mentre è in volo per poter comunque trovare giovamento dall'udire la sua: - "Ehm...what's up, doc?"<sup>6</sup> accompagnato dall'inconfondibile suono dell'ortaggio sgranocchiato.

Wells (1998, pp.128- 130) individua gli esordi dello sviluppo della comicità nel mondo del *live action* con le rappresentazioni non convenzionali delle riprese cinematografiche. Fa riferimento ai "*trick film*", identificandoli come il tipo di cinema attraverso il quale venivano esplorate nuove tecniche di ripresa, ad esempio quella della *stop-motion*. In questo genere di film l'effetto comico veniva ottenuto grazie al raggiungimento di una rappresentazione dei soggetti che non rispettava le leggi a cui gli spettatori erano solitamente abituati. L'ortodossia cinematografica prevedeva infatti una certa rappresentazione che tendesse verso l'illusione dell'eliminazione della differenza tra realtà e finzione. La tendenza era quella che raggiungerà poi il suo culmine con l'impostazione narrativa della tradizione hollywoodiana, che verrà riadattata anche nel genere dell'animazione Disney.

La comicità che invece si esprimeva attraverso una rappresentazione che facesse delle sperimentazioni cinematografiche il cuore dell'effetto comico viene ripresa dal campo dell'animazione e espanse nelle potenzialità rappresentative del prodotto animato.

---

<sup>6</sup> Tradotto in italiano con l'espressione: "Che succede amico?"

### *Il registro*

Il genere dell'animazione sviluppa la comicità incentrandola attorno al personaggio, riprendendo il linguaggio già conosciuto dal pubblico degli attori del teatro *vaudeville* e *burlesque* e rappresentandolo attraverso le *gag* o attraverso la personalità dei protagonisti. La trasformazione di queste convenzioni in prodotto animato passa attraverso l'acquisizione da parte dei cartoni del vocabolario grafico dei fumetti. Nella *graphic novel* sul fumetto "*Understanding Comics*" scritto e disegnato da Scott McCloud (McCloud 1993) vengono presentate le principali caratteristiche del suddetto media, in relazione alla loro produzione e al ruolo attivo svolto dal loro lettore al momento della decodifica. Nonostante il tema trattato dallo studioso sia incentrato sull'arte delle immagini elaborate per una visione che non presuppone un supporto audiovisivo, nella rappresentazione grafica dell'animazione alcuni linguaggi possono essere analizzati sotto lo stesso punto di vista.

La principale differenza tra i fumetti e i disegni animati risiede nel medium attraverso il quale vengono decodificati. Tutto ciò non implica solo un diverso tipo di fruizione: è la concezione stessa dell'opera che si rimodella in base allo strumento che verrà utilizzato nella distribuzione. Le potenzialità delle immagini variano a seconda di come queste vengono presentate. Il prodotto audiovisivo si esprime attraverso quattro canali semiotici, mentre quello utilizzato dall'arte dei fumetti fa narrazione sfruttandone soltanto uno. Sebbene si tratti sempre di una sequenzialità di immagini, nella distribuzione del disegno animato si ha a che fare con una sequenzialità temporale, mentre quella dei fumetti è soggetta a sequenzialità spaziale.

Il motivo per il quale è possibile analizzare sotto un'unica lente alcune delle caratteristiche di questi due tipi di rappresentazione così diverse risiede nella natura del linguaggio che essi spesso utilizzano. Nonostante infatti l'adattamento al tipo di comunicazione, fumettistica o d'animazione, scaturisca delle differenze sostanziali, il vocabolario da cui entrambe attingono è quello individuato da McCloud nelle rappresentazioni iconiche. Con questa espressione grafica l'autore

fa riferimento a un tipo di approccio di elaborazione dell'immagine, che si fa vettore di un significato e che appunto può essere utilizzata sia nei fumetti che nell'animazione.

Rifacendosi alla tradizionale tripartizione operata da Pierce, McCloud la rielabora individuando un'unica macro-categoria identificata con il termine "icone" e suddividendola nelle subcategorie "*non-pictorial icons*" e "*pictures*".

La differenza sostanziale tra questi due modi di espressione risiede nella fissità del significato di cui si fanno portatori e nel grado di somiglianza grafica a ciò a cui si riferiscono. Nelle "*non-pictorial icons*" rientrano i simboli utilizzati nella rappresentazione di concetti, idee o filosofie e quelli propri della scienza, del linguaggio e della comunicazione. Nella categoria "*pictures*" vengono invece incluse le immagini disegnate che somigliano in gradi differenti a ciò che rappresentano.

Le cosiddette "*non-pictorial icons*" rappresentano concetti astratti, pertanto la loro identificazione con qualcosa di concreto non può avvenire in quanto i suddetti elementi non posseggono una forma. Nella subcategoria delle "*pictures*" vengono fatte invece rientrare le immagini che si rifanno a qualcosa che trova nella forma la sua concretezza. Le icone non rappresentative ("*non-pictorial icons*") hanno un significato fisso, per quel che concerne le immagini ("*pictures*") invece il significato è mobile ed è individuabile anche in base allo stile rappresentativo attraverso cui viene espresso.

Entrambe le subcategorie rientrano nel vocabolario dell'animazione e a seconda dell'uso che se ne fa possono avere un risvolto narrativo e/o comico.

### *Pictures*

Le modalità attraverso cui vengono realizzate le immagini non implicano uno stile unico e preciso di rappresentazione quanto più il punto di vista che l'animatore intende diffondere. A seconda di ciò di cui si vuole narrare verrà preferito un modo di rappresentare che meglio si adatta ad esprimere quel dato significato. "[...]Cartooning isn't just a way of drawings it's a way of seeing!" (McCloud 1993,

p.31) Il motivo per il quale la rappresentazione animata riesce a coinvolgere così a fondo gli spettatori risiede nella potenzialità espressiva della modalità iconica con cui viene rappresentata. Le immagini possono avere una maggiore o minore aderenza alla realtà e rappresentare due tipi differenti di percezione: una visiva e una concettuale. La prima è la rappresentazione del mondo attraverso i sensi e la seconda attraverso un'idea o un concetto. Nella figura C, Scott McCloud (McClud 1998, p.52) presenta il triangolo da lui elaborato in cui vengono schematizzati i differenti approcci delle rappresentazioni visive, intitolato "*The picture plane*". L'angolo a destra in basso è occupato da una fotografia, la rappresentazione della realtà più mimetica che si possa avere. Muovendosi verso destra le figure diventano a mano a mano più astratte da un punto di vista concettuale, fino a raggiungere l'astrazione rappresentata dalle icone non figurative, il linguaggio. Spostandosi verso l'alto i due poli di "*Reality*" e "*Meaning*" si uniscono in un unico concetto di astrazione, quello cosiddetto da McCloud (McCloud 1998, p.50) "*non-iconic*" in cui ciò che viene rappresentato non tende né verso la verosimiglianza né verso la rappresentazione concettuale, e il significato che viene espresso è interpretabile con analisi metaforiche e simboliche.

Alla base del triangolo la differenziazione tra i due poli rispecchia i due modi differenti di percezione del mondo: quello sensoriale e quello concettuale. La rappresentazione concettuale risulta essere la più universale e quella che più maggiormente si presta alle rappresentazioni comiche delle caricature. Questo stile rappresentativo prevede la riduzione dei tratti rilevanti e l'enfatizzazione di quelli scelti per esprimere il significato di cui si ha bisogno. In questo modo l'autore raggiunge una rappresentazione che sia universalmente riconosciuta per ciò che rappresenta e per il punto di vista che si vuole far prevalere. Quello che lo spettatore vede in questo caso è il prodotto della sua personale esperienza e interpretazione. La decodifica dell'aspetto grafico non risponde ad una percezione sensoriale quanto più ad una di tipo concettuale. Per le caratteristiche di cui si compone l'immagine, infatti, la rappresentazione che viene creata corrisponde alla realizzazione in forma grafica di un elemento che non è percepito attraverso i sensi, bensì attraverso l'idea

che si ha di esso. McCloud (McCloud 1998, p.37) identifica questo modo di visualizzare riferendosi alla “non-visual self-awareness”, la consapevolezza che si ha del mondo pur quando non lo si percepisce visivamente. Le rappresentazioni che invece si ottengono attraverso l’applicazione della percezione visiva si muovono dal basso, quindi da una completa aderenza alla realtà, verso l’alto, astraendosi dal concetto di realismo attraverso le amplificazioni di tratti grafici e non della figura in sé, quali ad esempio le ombre o l’angolo di visuale (Barbieri 2018, p.69).

Come nota Daniele Barbieri nel suo saggio intitolato “Semiotica del fumetto” (Barbieri 2018, pp.67- 71) le linee di volti all’interno del triangolo sono separati da uno spazio bianco che traccia una linea verticale e che indica verso il polo destro l’inizio del registro rappresentativo delle caricature e più in generale la differenza nella rappresentazione grafica tra registro comico e non comico.

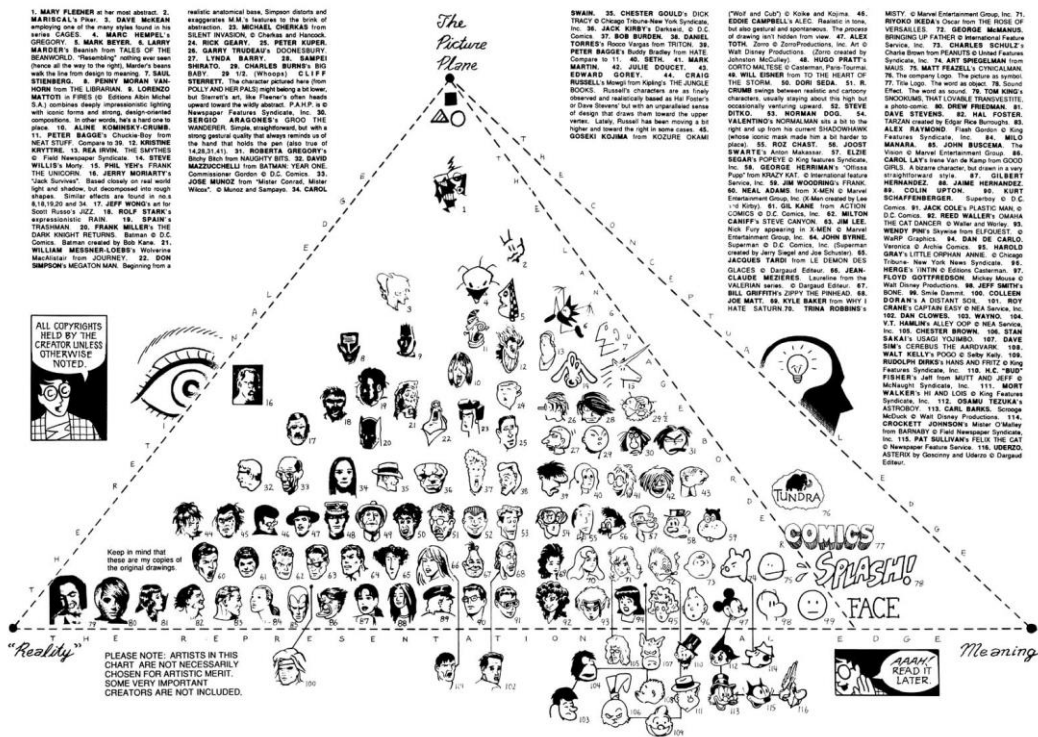


Figura C “The Picture Plane” (McCloud 1993, pp. 52-53)

### *Il caso di 'Soda Jerks'*

La profonda relazione esistente tra i fumetti e l'animazione ha le sue radici nella contestualizzazione storica e nel processo tradizionale di creazione dei disegni animati. Così come evidenziato da Wells (Wells 1998, pp.17-20) nell'analisi dell'episodio di "*Soda Jerks*" (Hurd e Barre 1920) l'influenza delle strisce comiche è particolarmente evidente sia dal punto di vista tecnico che da quello narrativo. I personaggi del disegno animato sono Mutt, il proprietario di un Saloon e Jeff, un suo dipendente. I due protagonisti sono gli stessi presentati nelle strisce comiche di Bud Fisher. La coppia comica con le stesse caratteristiche rappresentative viene dunque ripresa dagli ideatori del cartone animato e viene fatta muovere su uno schermo.

L'episodio ruota attorno allo svilupparsi di una serie di *gag* dopo che Jeff, stufo di essere trattato male dal suo capo spaccia per bevanda un liquido chiamato "*Pep-a powerful tonic*". Ogni qual volta un personaggio entra nel Saloon e assaggia la bevanda comincia a contorcere le forme del proprio corpo e danzare, sfruttando tutte le potenzialità offerte dal cartone animato per creare situazioni impossibili che provocano la risata.

La situazione di comicità inizia sin dalle prime scene dell'episodio in cui vengono ripresi gli elementi comici dello slapstick. I due protagonisti conformemente a quanto presentato nelle strisce comiche si differenziano fisicamente: Mutt è uno spilungone, magro e autoritario, Jeff al contrario è piccolo, basso e calvo. Nella scena iniziale viene presentato Jeff che con l'aiuto di una cassa di legno per sembrare abbastanza alto, è intento a fare il filo ad una cliente. Le emozioni provate dal protagonista, rifacendosi al vocabolario visivo dei fumetti, vengono rappresentate graficamente dalla presenza di cuori attorno al volto di Jeff e dal colorito che assume il viso a intermittenza rosso. Il momento amoroso viene interrotto da Mutt, che spingendo Jeff verso un'altra cliente, senza che lui si renda conto dello spostamento, crea le premesse per una situazione tipica delle commedie mute. Jeff, che non si accorge di essere stato spostato e di avere un nuovo interlocutore, continua con il suo flirtare, la nuova cliente, non così ben disposta a ricevere queste

*avance*, gli scaglia un ombrello sulla testa. Jeff si ritrova così dolorante, sprofondato all'interno della sua scatola. La comicità provocata da questa caduta viene accentuata attraverso lo stesso vocabolario grafico dei fumetti: le stelle attorno al volto del protagonista.

Gli elementi comici delle strisce e delle commedie mute diventano il punto di partenza da cui gli ideatori dei disegni animati prendono le mosse per poter utilizzare tutte le potenzialità dei cartoni e rappresentarli in chiave comica. Le serie di *gag* che si susseguono in "*Soda Jerks*" mostrano in che modo l'immagine in movimento sullo schermo riesca a esplorare in una maniera differente gli elementi della comicità.

La prima cliente soggetta agli effetti della bevanda danza sul bancone, getta con un piede un bicchiere che si incastra sul naso di Mutt (liberato da Jeff che gli scaglia un martello sul volto) e esce dal Saloon, anticipata dalle sue esclamazioni che vengono rappresentate dalle scritte "Whoops" e "Whee-ee".

I secondi clienti sono invece una coppia che, come il codice visivo delle commedie cinematografiche richiede, si presentano con una donna alta e magra e un uomo basso e tozzo. I due entrano nel Saloon incuriositi dal comportamento della prima cliente e, quasi come se volessero rassicurare il poliziotto che si trova fuori al negozio dei protagonisti, gli dicono "*We'll find out what they're selling in there*"<sup>7</sup>. Appena ingerita la bevanda la coppia diventa soggetta a delle deformazioni del volto, ottenuto attraverso la formula dello "*squash and stretch*"<sup>8</sup>, gli esce il fumo dalle orecchie e cominciano anch'essi a danzare. Una volta fuori il saloon incontrano il poliziotto e lo ridicolizzano deformandogli il manganello, strappandogli l'uniforme sulla schiena e mordendogli la caviglia. Il protagonista di

---

<sup>7</sup> Gli ideatori del disegno animato Hurd e Barre decidono di presentare un cartone in cui le gag sono presentate graficamente, le battute dei personaggi si riducono dunque a dei cartelli verbali tipici ei film muti e a qualche espressione inserita nel "*balloon*"

<sup>8</sup> La formula dello *squash and stretch* è il primo dei dodici principi presentati da Frank Thomas e Ollie Johnson (Thomas e Johnston 1981). Questo principio permette all'autore di un oggetto in movimento di dare delle informazioni riguardo alle sue caratteristiche e al tipo di movimento. Attraverso una deformazione dell'oggetto che segue le regole del movimento a cui esso è sottoposto è possibile informare lo spettatore sulla velocità, il *momentum*, il peso e la massa dell'elemento.



bassa statura rispetto ai due viene poi presentato per strada intento in delle *performance* in cui i suoi vestiti e i suoi accessori vengono dotati di vita propria e la scena assume un risvolto comico grazie all'interazione dei movimenti del personaggio con quelli delle sue scarpe e del cappello animati.

Il poliziotto a questo punto preoccupato cerca di mettersi in contatto con i suoi colleghi, chiamandoli. Il tentativo però fallisce dato che dall'altra parte della cornetta il suo collega dorme e non sente il suono del telefono rappresentato con le vibrazioni e il movimento dell'apparecchio. L'ennesima ridicolizzazione dei poliziotti è data ancora una volta attraverso espedienti grafici: il poliziotto che dorme è rappresentato dalle serie di 'z' che escono dalla sua bocca e il suono dell'apparecchio da linee attorno al telefono che rappresentano la sua vibrazione. Sfruttando il fatto, tipico dell'animazione, di poter presentare eventi che non sono riconducibili ad una logica razionale, il poliziotto sveglia il suo collega invadendo graficamente il suo spazio: inserisce una mano nel suo telefono e raggiunge così la stazione di polizia, la mano fuoriesce dalla cornetta del suo collega e lo sveglia dandogli un pugno.

Il Saloon viene adesso rappresentato con una gran folla al bancone e i clienti dopo aver assunto la bevanda vengono presentati all'uscita del locale in un susseguirsi di *gag* che sono rese possibili grazie al media attraverso il quale vengono espresse. La possibilità di dare vita ad oggetti quali ad esempio dei vestiti, il contorcersi del corpo dei personaggi, la presentazione di eventi che non seguono la logica della razionalità a cui il fruitore è abituato, l'applicazione della metamorfosi sono alcune delle potenzialità offerte dal disegno animato che a seconda del tipo di animazione a cui si protende possono essere utilizzate in chiave comica.

L'episodio termina con la rappresentazione animata degli elementi comici utilizzati nella commedia "*Keystone Cops*". Troppi poliziotti, attraverso l'espedito dell'esagerazione, vengono fatti entrare in un furgoncino che con l'aumentare della quantità di passeggeri aumenta di volume. Con l'intervento della polizia Mutt comprende l'artificio ideato da Jeff e lo costringe a bere la bevanda detonatrice di tutte le *gag*. Gli effetti della bevanda su Jeff si esplicano in altri sketch comici: il

protagonista attacca i poliziotti e questi rappresentati con la forma fumettistica del balloon gridano ironicamente: “*Help*”, “*Police*”. In uno stile crescente Jeff getta via prima uno pneumatico, poi una scatola di legno e infine l’intero furgoncino. In ultimo Mutt viene lanciato in aria da Jeff e poi ripreso facendolo roteare sul suo dito. La scena si conclude con la caduta di Mutt che per pochi secondi, non rispettando le leggi gravitazionali, è sospeso in aria roteante.

L’analisi di Wells (Wells 1998) non solo pone l’accento sul linguaggio del fumetto adattato al cartone, ma mette in evidenza le basi dell’impostazione della comicità nel disegno animato che poi si svilupperà in altre forme.

La costruzione di sketch comici che funzionano in maniera irrazionale ma che ciò nonostante non creano problemi di fruizioni e la ridicolizzazione dei poliziotti che assume anche il carattere di sovversione (quando ad esempio la donna deforma il manganello), sono elementi che caratterizzano lo *humor* all’interno del prodotto animato. L’opportunità di narrare discostandosi dall’approccio fotografico consente all’animatore di creare storie che possono avere vari livelli di lettura e che anche quando creano una referenza esplicita godono sempre del filtro dell’animazione. Lo spettatore del cartone ha la libertà di attribuire alle forme proiettate sullo schermo il valore che lui stesso in maniera soggettiva vuole attribuire. La possibilità di sovvertire le regole logiche della decodifica del mondo e la rappresentazione animata in sé libera l’autore e lo spettatore dall’ortodossia visiva, etica e morale. In questo scenario inoltre l’animazione può far passare in sordina elementi rivoluzionari e sovversivi che in una rappresentazione fotografica sarebbero soggetti a giudizi differenti. Questo contesto è particolarmente adatto per la comicità, perché viene adoperata come strumento di espressione di significato sfruttando la leggerezza della risata e quella del disegno.

#### *Le tecniche narrative*

Se il vocabolario delle strisce comiche e dei fumetti rappresenta il linguaggio attraverso cui è possibile inscenare lo humor nell’animazione, le strategie narrative ne sono la sua espressione grammaticale.

Come già detto il legame tra l'animazione e la comicità risiede nelle potenzialità di espressione del prodotto animato. Le sperimentazioni di cui gli animatori dispongono non risiedono solo nelle caratteristiche dell'immagine ma anche negli svariati modi attraverso cui possono inscenare una storia. Alcuni approcci narrativi infatti sono propri solo al campo dell'animazione e ancora una volta, a seconda dell'utilizzo che il realizzatore ne fa, possono o meno risultare comici.

A differenza infatti della narrazione delle storie a cui siamo abituati, l'animazione può rifiutare di seguire le classiche regole di inizio, svolgimento e fine e può invece indirizzarsi in una modalità narrativa metaforica o simbolica. Il fatto che sia possibile raccontare una storia attraverso queste modalità rappresenta un modo di espressione della comicità che risulterà caratterizzato da elementi estetici propri all'arte dell'animazione.

I tipi di strategie narrative individuate da Wells (Wells 1998, pp.68- 127) sono:

### ***Metamorphosis***

Questa strategia narrativa consiste nella trasformazione di una data immagine in un'altra totalmente diversa. È questa una strategia tipica dell'animazione perché consente di connettere le diverse immagini sfruttando le loro stesse potenzialità, senza ricorrere ad altre tecniche di modifica.

Attraverso la metamorfosi è possibile trasformare luoghi, personaggi e oggetti e rappresentare una narrazione che non risponde alle logiche razionali. È un espediente utile nella rappresentazione comica in quanto è possibile correlare immagini che solitamente non condividono nulla, giustificare salti temporali o spaziali, decostruire e ricostruire il corpo dei personaggi facendogli assumere forme che non rispondono alle abitudini visive degli spettatori. La commistione delle immagini che si vengono a delineare possono creare situazioni assurde che vengono però accettate dai fruitori proprio in virtù della natura animata di ciò che guardano. Dal punto di vista tecnico l'animatore ha la libertà di esplorare le potenzialità delle forme in movimento e di trovare la metamorfosi di ciò che viene rappresentato sfruttando l'evoluzione delle linee e dei punti o manipolando la natura stessa degli

oggetti, creando connessioni originali e significati specifici per quel tipo di rappresentazione.

### ***Condensation***

Questa strategia narrativa riguarda la possibilità di esprimere la lunghezza della durata di alcuni eventi condensandoli in pochi minuti di rappresentazione. Essa consta di due modi rappresentativi principali che sono l’*“elliptical cut”* o il *“comic elision”*. In entrambe le tecniche c’è la possibilità di utilizzare questo tipo di narrazione per creare comicità e per esprimere un determinato punto di vista. La condensazione temporale assume infatti tratti umoristici quando ad esempio viene reso noto il processo di produzione dell’animazione, rappresentando il personaggio del disegno animato che non ricordando il seguito della storia di cui lui stesso è protagonista, lo si rappresenta intento a sbirciare nella pagina successiva, in una rappresentazione che è propria al genere dell’animazione. Il processo narrativo che fa uso di questa tecnica inoltre consente la rappresentazione di eventi comici collegate da particolari relazioni spaziali e temporali, che trovano la loro giustificazione nel fatto che si tratta di animazione. Questa strategia narrativa non solo è un espediente rappresentativo ma consente di porre l’accento su alcuni eventi o azioni particolari, di dare un chiaro punto di vista e di utilizzare la comicità per esprimere il significato.

### ***Synecdoche***

Questa tecnica narrativa riprende dal punto di vista grafico la figura retorica della sinecdoche del “tutto per la parte”. Così questa strategia viene utilizzata o per la rappresentazione di uno specifico evento narrativo su cui si vuole porre l’accento o come metafora. Il tratto comico assunto da questo tipo di narrazione dipende da quello che viene rappresentato ma per le caratteristiche fortemente espressive delle immagini, l’autore può utilizzare questa tecnica per creare associazioni di significato assurde o ironiche e parodiche. L’utilizzo dell’immagine, ancor più che nell’ambito letterario infatti, consente la possibilità di creare riferimenti espliciti

che possono veicolare significati in maniera diretta. Sfruttare questo elemento per creare un effetto comico vuol dire poter spaziare nel vasto mondo delle icone e delle loro connessioni di significato. Esprimersi attraverso questa tecnica narrativa consente all'autore del cartone di servirsi dei significati delle immagini per esprimere punti di vista, per denunciare o criticare e grazie alle potenzialità associative delle immagini, l'effetto comico che è possibile ottenere rende la fruizione del messaggio come qualcosa di immediato e leggero.

### *Symbolism and metaphor*

Usare il simbolismo nello spettro delle arti visive è una peculiarità che non riguarda solo l'animazione. La caratteristica determinante in questo genere è il fatto che per la natura di cui essa consta consente una libera decifrazione del simbolo dai limiti imposti della decodifica del reale e dalle cognizioni storiche. Utilizzare il simbolo nell'animazione vuol dire avere l'opportunità di sfruttare l'immagine slegata da significati che vengono compresi con la logica razionale e creare evocazioni e allusioni del tutto nuove e ricontestualizzate. Questa libertà di espressione tipica del prodotto animato consente un utilizzo della comicità che appunto sfruttando questa tecnica narrativa riesce a trasporre nuovi significati attraverso le strategie narrative. La metafora appartiene al campo del simbolismo in quanto prevede una seconda lettura degli eventi rappresentati. A differenza della rappresentazione simbolica però lascia spazio a più interpretazioni perché la sua decodifica deriva dalla necessità di una costruzione della narrativa parallela a quella presentata sullo schermo.

L'elemento comico che si diffonde con l'utilizzo di queste tecniche consente all'autore di esprimere una comicità correlata alla decodifica dell'immagine e al significato che ad esso viene attribuito. Attraverso questa strategia narrativa è possibile inscenare ironie e parodie di sistemi di valori e organizzazioni sociali.

### ***Fabrication***

Questo modo di narrare prevede raccontare una storia animando oggetti inanimati. Questa tecnica non riguarda solo l'animazione ma in ogni caso assume uno sfondo comico quando si vengono create le cosiddette "autonomous gag". La comicità in questi casi risiede nel fatto che gli oggetti che appartengono alla scenografia ambientale, che di solito si presentano come passivi, assumono vita propria e sfuggono al controllo del protagonista. L'effetto comico è dunque ottenuto sia dalla rappresentazione di eventi che razionalmente non potrebbero accadere sia dal rapporto che intercorre tra gli oggetti animati e i protagonisti delle *gag*.

### ***Associative relations***

La strategia narrativa che si basa sulla creazione di relazioni associative delle immagini è alla base della comicità espressa dal "non-sense". Una commedia che si basa su questo tipo di relazioni trova un terreno fertile nel campo dell'animazione grazie alle potenzialità espressive delle immagini. In particolare, in questo caso si fa riferimento all' "ontological status" (Munz 1973, p. 95 citato in Wells 1998, p. 159) di cui godono le immagini. Con questo termine viene identificata un particolare tipo di rappresentazione delle linee attraverso le quali è difficile comprendere la demarcazione tra sogno e realtà e dunque per l'autore è possibile creare eventi comici che rifiutano la logica razionale e che risultano divertenti grazie al dialogo visuale tra le immagini che si viene a creare.

### ***Sound***

Il messaggio espresso dalla banda sonora guida la lettura del messaggio visivo. Il messaggio sonoro può assumere varie forme e vari significati all'interno dell'animazione. Quello che maggiormente interessa l'elemento comico è l'utilizzo del suono con gli effetti speciali che vengono particolarmente utilizzati nelle rappresentazioni delle *gag* e che pur essendo suoni onomatopeici danno concretezza a quello che viene rappresentato e permettono al fruitore di riconoscere la *suspance* comica che accresce l'effetto umoristico del prodotto della *gag*. Attraverso il suono

inoltre è possibile dare voce ai personaggi. Questa caratteristica fondamentale per i dialoghi e per lo sviluppo narrativo del disegno animato assume sfumature comiche quando le voci vengono caricate di effetti particolari in modo da presentare una modalità ambigua di espressione di un determinato personaggio accrescendo la comicità delle sue battute attraverso un tratto formale. Infine, il suono risulta importante quando, espresso in forma di colonna sonora, vengono rappresentate le azioni cantate dalla canzone o quanto attraverso le cosiddette “*visual pun*” vengono creati dei contrasti tra ciò che viene detto e quello che viene rappresentato.

### ***Acting and performance***

Nell’analisi di questa tecnica narrativa Wells fa riferimento ai principi del modello di Stanislavski secondo cui il modo in cui un animatore crea i propri soggetti trova una corrispondenza nelle modalità in cui un attore costruisce il proprio personaggio. (Wells 1998, pp.104-106) Tralasciando questo aspetto tecnico del processo di produzione, dal punto di vista delle potenzialità comiche espresse dalle strategie narrative, risulta interessante porre l’accento sull’influenza esercitata dagli attori vaudeville e burlesque sull’animazione. Attraverso infatti la ripresa dei tratti delle performance di questi personaggi si sviluppa nell’animazione un tipo di comicità che trova la propria ragion d’essere nel modo di fare dei personaggi che spesso riprendono il comportamento dei clown o degli attori del teatro *burlesque*. Questa tendenza assume nel genere animato la forma di due tipi di *humor* che spesso si sovrappongono ma di cui comunque è possibile individuarne i confini. Si sviluppa infatti una comicità incentrata sulle caratteristiche delle personalità dei personaggi che trova la propria maggiore espressione nei prodotti Disney ed una invece maggiormente incentrata nella produzione di successioni di eventi comici caratterizzati da vari tipi di *gag*, come ad esempio per quanto riguarda la produzione Warner.

### ***Choreography***

La danza nell'animazione consente la creazione di strategie narrative, in cui la comicità può assumere un carattere particolare. La danza infatti viene utilizzata per rappresentare movimenti che nell'ottica della logica razionale potrebbero sembrare assurdi. Già questo tipo di frizione risulta efficace nella produzione della risata, il tutto però assume caratteristiche specifiche quando entrano in gioco altre tecniche della narrazione e attraverso la danza è possibile creare associazioni divertenti che non sfruttano solo le forme ma il movimento stesso del corpo. Se ad esempio attraverso la danza vengono inscenate delle metamorfosi che permettono una correlazione di immagini divertenti, si può affermare che l'animatore ha utilizzato la coreografia come espediente di comicità.

In molti disegni animati la musica svolge un ruolo esso stesso di narrazione. Attraverso la danza è possibile dare un ritmo alla lettura delle immagini che appunto diventa comico a seconda di come vengono sperimentare le potenzialità di rappresentazione animata del corpo dei personaggi.

### ***Penetration***

Questa tecnica permette di presentare graficamente quello che verbalmente non corrisponde a nessuna rappresentazione. È possibile attraverso questa strategia mettere in scena graficamente elementi astratti come degli stati d'animo, delle emozioni e delle sensazioni che non trovano una chiara corrispondenza verbale, ma che attraverso l'immagine possono essere rappresentati in maniera più diretta. Anche questa è una tecnica propria dell'animazione che sfrutta le potenzialità dell'immagine. Attraverso questa strategia infatti è possibile abbandonare uno stile metaforico e simbolico di rappresentazione, e seguire le regole della rappresentazione ortodossa per poter presentare elementi astratti. L'immagine infatti per le sue caratteristiche associative può creare connessioni di significato a livello grafico che meglio delle parole possono esprimere concetti astratti. Dal punto di vista dell'espressione comica questa potenzialità consente una maggiore espressività del genere dell'animazione e la possibilità di presentare elementi taboo



che probabilmente espressi sotto altre forme risulterebbero troppo forti, ma attraverso il filtro animato possono essere fruiti tranquillamente.

*La comicità dell'animazione nell'epoca post-moderna*

Nell'epoca postmoderna la comicità dell'animazione si sviluppa continuando ad esplorare le caratteristiche dell'immagine attraverso però un nuovo processo di creazione che vede lo svilupparsi della rappresentazione grafica computerizzata. In questo nuovo scenario la comicità si inserisce come mezzo di esplorazione non più dell'elemento fotografico ma dei codici e delle convenzioni tipiche dell'animazione stessa. Il motivo per il quale si assiste a questo cambiamento è dato dal fatto che nell'animazione computerizzata tutto quello che viene rappresentato è creato *ex novo*, digitalmente, in maniera sintetica. Nella rappresentazione cinematografica invece il punto di partenza è il mondo reale. Se dunque l'animazione tradizionale tende ad esprimere le potenzialità dell'immagine rispetto all'arte cinematografica, ottenendo così un effetto comico, nell'animazione computerizzata l'esplorazione riguarda una creazione di quello che Andy Darley (Darley 1998, p. 16) definisce come *"hybridisation"* e *"simulation"*. Attraverso infatti l'analisi che lo studioso elabora del film d'animazione della Pixar intitolato *"Red's dream"* e diretto da John Lasseter, vengono messe in evidenza le tecniche utilizzate per creare l'illusionismo di quello che lui definisce *"second-order realism"*. Questo effetto viene ottenuto grazie all'applicazione di strategie disneyane e di tecniche cinematografiche rielaborate nella creazione tridimensionale, processo questo che risponde alle necessità visive dell'epoca postmoderna. *"The resulting aesthetic is an illuminating example of visual-postmodernis"* (Darley 1998, p. 16)

Attraverso dunque l'esplorazione di codici e convenzioni delle rappresentazioni tradizionali vengono elaborati nuovi mezzi di espressione di significato che trovano la piena concretizzazione nella forma della referenza intertestuale.

Se dal punto di vista tecnico le caratteristiche postmoderne si esprimono attraverso un nuovo processo creativo del prodotto animato, dal punto di vista strutturale il

cartone risponde a queste stesse esigenze attraverso l'utilizzo dell'elemento comico sia esso applicato ad una creazione computerizzata o tradizionale.

Secondo quanto affermato da Wells (Wells 1998) il postmodernismo può essere definito come:

“Future oriented, innovative temporal imagination  
Iconoclastic attack on the institution, organization and ideology of art  
Technological optimism, bordering at times on euphoria  
Promotion of ‘popular culture’ as a challenge to high art”  
(Smart 1993, p.19 citato in Wells 1998, p. 184)

In questa schematizzazione delle caratteristiche principali dell'epoca in oggetto, vengono messe in evidenza le caratteristiche di cui si compone la comicità dell'animazione in generale.

Nel saggio intitolato “*Towards a post-modern animated discourse*” (Lindvall e Melton 1998, pp.203- 221) Lindvall e Melton individuano nel prodotto animato definito come “*self-reflexive*” il campo in cui l'intertestualità grazie alle caratteristiche proprie delle immagini, trova terreno fertile, soddisfacendo le esigenze dello stile postmoderno. “Post-modern sensibilities are stylistically realised in this art form with the fusion of high and low art, the tinkering with hybrid forms, the tones of irony and parody, [...], all of which frolic merrily in the realm of the intertextual”(Lindvall e Melton 1998, p.204). La comicità infatti nei prodotti animati di creazione tradizionale viene utilizzata come elemento di sovversione dell'ordine della logica rappresentativa dell'ortodossia del *live action*. La potenzialità dell'espressività dell'immagine animata viene esplorata attraverso l'utilizzo di tecniche narrative e rappresentative innovative. Le caratteristiche dell'arte tradizionale vengono messe al servizio di una produzione di massa che nel caso ad esempio della Disney prevede un'industrializzazione del processo di creazione. Il fatto che il disegno animato sia un media cosiddetto “*self-conscious*” conferisce alle sue rappresentazioni la possibilità di fare ironia sui codici e sulle convenzioni stesse su cui si basa, mettendo in risalto non solo le caratteristiche

proprie dell'immagine ma citando e facendo allusioni anche ad altri prodotti animati.

## Capitolo II

### *Il disegno animato Masjanja*

L'oggetto di questo lavoro di tesi è il cartone animato seriale *Masjanja*. In questo capitolo vengono presentate le caratteristiche di cui si compone. Allo scopo di proporre una visione a tutto tondo del testo analizzato, si è pensato di avanzare una presentazione basata su quattro prospettive differenti. Il primo punto di vista prende in considerazione il processo di produzione e di ricezione del testo. Trattandosi infatti di un cartone prodotto agli inizi degli anni 2000 vengono presentate le influenze che l'era del web 2.0<sup>9</sup> ha apportato al mondo della comunicazione online. Avendo inoltre vissuto un periodo di trasmissione televisiva, verranno analizzate le differenze che caratterizzano *Masjanja* come serie web o tv. Il secondo spettro di analisi è quello narrativo. Al fine di individuare gli elementi che sostengono la tensione narrativa del cartone, vengono presentati i personaggi che si muovono nel mondo di *Masjanja* e le componenti che determinano la sua suddivisione in stagioni. La terza prospettiva presa in considerazione riguarda la contestualizzazione del testo in esame nel campo degli *Animation Studies*. Facendo riferimento allo studio di Scott McCloud (1993) verranno messi in evidenza i tratti distintivi di cui i vari stili grafici si costituiscono. Il quarto aspetto preso in considerazione, infine, è il modo comico. Come si evincerà dall'analisi dei personaggi e della serialità, ci siamo focalizzati sulla coincidenza tra la tensione narrativa e quella comica. In particolare, è stata rilevata la compresenza di due assi temporali, quello sincronico e quello diacronico, sui quali viene sviluppata la componente umoristica.

---

<sup>9</sup> Con questo termine facciamo riferimento al cambiamento subito dal mondo del web a cavallo tra gli anni 2005 e 2006. L'epoca del web 2.0 indica l'inizio di un nuovo tipo di comunicazione che si sviluppa online grazie all'avanzamento tecnologico. Il mondo di internet comincia a essere di tipo partecipativo; l'utilizzo del network non è più circoscritto a un'élite di intellettuali che lo adoperano per fini lavorativi ma diviene uno strumento nelle mani di molti di tipo interattivo, in cui tutti possono connettersi e essere fruitori attivi. (Milner 2012, pp. 1-4)

## 2.1 La produzione e la ricezione

*Masjanja* è un disegno animato russo di tipo seriale dei primi anni 2000, ideato da Oleg Kuvaev. Il suo debutto avviene online nell'anno 2001 e continua a essere prodotto attualmente. La principale fonte di informazione e di fruizione del cartone è il sito *www.mult.ru* che, come verrà spiegato nel seguente paragrafo, è stato fondato dall'autore stesso, una volta cresciuta la popolarità della sua creazione.

Il cartone narra la storia ambientata a San Pietroburgo di una coppia, Masjanja e Chrjundel' e del loro fidato amico di nome Lochmatyj.

Il primo episodio si intitola "*Pesnja*" (La canzone) e dura solo ventisette secondi. Lo stesso Kuvaev<sup>10</sup> lo definisce una sperimentazione dell'utilizzo del nuovo programma Flash Drive che, apparso proprio nei primi anni 2000, consente contemporaneamente di produrre delle immagini e di dotarle di suoni. Tutta la narrazione di questo episodio si riduce infatti alla rappresentazione di Masjanja su un palcoscenico dinanzi a un microfono intenta a intonare il motivo di una canzone. Nell'intervista per la webserie "*Cholivar, istorija runeta*" (Cholivar<sup>11</sup>, la storia del web.ru) l'autore afferma che prima dell'apparizione del programma Flash Drive il mondo del web era caratterizzato da testi e immagini, senza video o prodotti audiovisivi. Con l'apparizione di Flash era apparsa l'opportunità di creare prodotti multimodali che potessero essere fruiti su internet, attraverso una distribuzione veloce e globale.

Questo programma a detta dell'autore ha rivoluzionato il mondo del web in generale e il suo modo di approcciarsi all'arte in particolare.

---

<sup>10</sup> (<https://www.mult.ru/main/about/history/>, 05/07/2020)

<sup>11</sup>(<https://argo.academic.ru>, 05/07/2020) Da "*Slovar' sovremennoj leksiki, žargona i slenga*" 2014 (Il vocabolario de lessico, gergo e slang contemporaneo) il termine "*cholivar*" è la trascrizione fonetica in cirillico delle parole inglesi "*holy war*". Il termine viene utilizzato nel linguaggio online e indica le accese discussioni che si sviluppano su internet riguardo i vantaggi o gli svantaggi dell'acquisto di determinati prodotti tecnologici. La rubrica online "*Cholivar, istorija runeta*" (Cholivar, la storia del web.ru) è infatti una trasmissione web nella quale vengono discussi e analizzati i prodotti che sono nati e si sono sviluppati sul mondo del web russo.

Nel 2001, nel tentativo di scoprire le possibilità offerte dal programma, Kuvaev crea un personaggio che parla il russo gergale. L'obiettivo dell'autore inizialmente non era quello di dare vita a un cartone animato, ma semplicemente, per diletto, di esplorare le funzionalità di Flash. Le prime pubblicazioni che nel sito vengono inserite come episodi della prima stagione sono di brevissima durata. La mancanza di una tensione narrativa significativa ci consente di identificarli come dei veri e propri sketch comici. Per l'elaborazione di strutture più complesse bisogna attendere il nono episodio, quando compare il personaggio Chrijundel' e a poco a poco vengono delineati i sistemi valoriali dei personaggi e i rapporti che intercorrono tra di loro.

Nonostante le caratteristiche di cui constano questi primi esperimenti, il personaggio di Kuvaev arriva velocemente al successo e raggiunge alti livelli di popolarità cfr. § 2.1 in particolare *Il successo commerciale e televisivo di Masjanja*. In un'intervista rilasciata a chi scrive dall'autore in occasione delle ricerche svolte per la stesura di questa tesi, è stato chiesto a Kuvaev quale fosse il suo spettatore ideale. A detta dell'autore il pubblico target inizialmente era rappresentato dalle generazioni degli anni '80 e '90. Così come precisa Kuvaev però, raggiunto il successo, l'audience di Masjanja diviene variegata. Pare infatti che Masjanja abbia avuto un successo tale da essere fruito anche dalle nuove generazioni e non per forza solo da un pubblico adulto. Il fatto che degli spettatori giovani abbiano accesso al cartone animato in questione è spiegabile grazie allo schema di Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 2000), presente in figura D Secondo quanto affermato dallo studioso generalmente lo spartiacque tra un testo ideato per un pubblico infantile e uno concepito per un pubblico adulto è rappresentato dalla minore o maggiore presenza di elementi intertestuali. Un bambino, avendo vissuto per meno anni rispetto ad un adulto, ha un bagaglio di conoscenze condivise con altri membri appartenenti ad una stessa comunità molto più limitato rispetto a quello degli adulti. Il fatto che però alcuni cartoni animati possano essere fruiti da entrambe le tipologie di pubblico è data da una necessità di mercato: per far sì che gli incassi aumentino vengono prodotti testi che abbracciano un bacino sempre più ampio di fruitori.

Nell'ambito dei cartoni animati ciò si esplicita attraverso la creazione di prodotti che hanno caratteristiche che possono essere di interesse infantile e che allo stesso tempo possano risultare interessanti anche per un pubblico adulto. In figura D il cerchio bianco rappresenta un prodotto indirizzato ad un pubblico infantile, quello nero caratterizzato da elementi di fruibilità per un pubblico adulto, quello grigio un prodotto di tipo universale e quindi in grado di superare barriere di età e infine quello bianco con puntini neri rappresenta esattamente il cartone animato analizzato in questo lavoro di tesi. In altre parole, Masjanja presenta sia degli aspetti correlati a un tipo di piacere nella fruizione da parte di un pubblico infantile, quali ad esempio il fatto che si tratti di animazione, la ripresa di alcune filastrocche per bambini, la rappresentazione di giochi; e sia elementi di fruizione per un pubblico adulto, come ad esempio tutti gli elementi di intertestualità che rimandano a film e musiche contemporanei o passati. Il cartone così come è stato creato manifesta dunque vari livelli di fruibilità che consentono l'accesso ad un pubblico variegato



Figura (a)



Figura (b)



Figura (c)



Figura (d)

Figura D (Zabalbeascoa 2000, p.30)

#### *Da pig.ru a mult.ru: la storia di Kuvaev*

Prima di *Masjanja*, i lavori di Kuvaev nel campo dell'animazione sono pochi, ma risultano interessanti per meglio comprendere le peculiarità del cartone animato in questione. Nel '93 partecipa alla realizzazione di alcune animazioni per un cartone avanguardista di nome "*Das Zimmer*", le cui grafiche vengono poi riprese dal gruppo russo *Splin* nel videoclip della canzone "*Mne skazali slov*" (Mi hanno detto delle parole). Successivamente sempre per il medesimo gruppo l'autore crea un cartone animato 3D per il videoclip di un'altra loro canzone "*Motocikletnaja cel*" (Il fine motociclistico). Questi primi approcci al mondo dell'animazione sono qui citati in quanto i primi episodi di *Masjanja* sono improntati da un importante

elemento musicale che in forma di colonna sonora o di appartenenza al mondo della cultura musicale dominante funge da sfondo narrativo alle tensioni comiche che ritmano le narrazioni. Le colonne sonore scelte da Kuvaev sono tipiche dell'epoca contemporanea a quella in cui si diffonde il cartone e la conoscenza dell'autore di persone che gravitavano attorno allo scenario melico di San Pietroburgo gli consente di utilizzare le loro musiche nei suoi episodi.

Al tempo dei primi episodi di *Masjanja*, nel 2001, Kuvaev è grafico di giochi per l'azienda "Pig.ru" e la *homepage* dove pubblica i primi otto episodi di *Masjanja*, appartiene al server dell'azienda per cui lavora. Nel 2002, troppo preso dalla sua nuova creazione, viene licenziato e decide così di dedicarsi completamente all'eroina dalla testa ovale. Assieme a lui collabora Nataša, una sua ex-collega che decide di partecipare al progetto *Masjanja*. Non potendo dunque più utilizzare il vecchio server, i due aprono la pagina di un nuovo sito web *www.mult.ru*, dove pubblicano di volta in volta tutti gli episodi del cartone con dei commenti esplicativi di alcuni riferimenti. Allo stesso tempo i due si mettono alla ricerca di finanziamenti per poter affittare uno studio di animazione. Nel medesimo anno, trovato uno sponsor, fondano il "Mul't-studio". Grazie alla nascita di questo spazio per l'animazione, i due colleghi possono dare libero sfogo alla loro creatività. È proprio in questi anni che non a caso sono ideati i "Masjanskije klassiki" (I classici masjanjani), così come li definisce l'autore stesso<sup>12</sup>, cioè quegli episodi che non solo hanno avuto maggiore successo ma le cui battute sono divenute così famose da entrare a pieno in alcune espressioni colloquiali del russo del 2000<sup>13</sup>. Molti dei fan della protagonista si riconoscono nell'utilizzo di alcune di queste espressioni. In questi stessi anni il gruppo di animatori si allarga e con la partecipazione

---

<sup>12</sup> (<https://www.mult.ru/main/about/history/>, 05/07/2020)

<sup>13</sup> Le ricerche condotte per questo progetto di tesi cominciano quando la sottoscritta si trovava in un soggiorno di studio ad Astrachan'. La mia permanenza in Russia mi ha permesso di consolidare i rapporti con un gruppo di persone russofone alle quali sono state poste delle domande al fine di raccogliere le informazioni riguardo alla contestualizzazione della ricezione del prodotto culturale qui analizzato. Sono così venuta a conoscenza del fatto che agli inizi degli anni 2000 i fan di *Masjanja* erano accomunati dalla tendenza a esprimersi secondo le modalità e le scelte lessicali della protagonista del cartone.



televisiva, altri collaboratori entrano a far parte della squadra di Kuvaev. Col tempo dunque i creatori di Masjanja divengono un gruppo variegato, composto da otto persone. Insieme producono anche un altro cartone animato intitolato “*Magazinčik BO*” (Piccolo alimentari BO). A causa di discordie interne però gli autori non riusciranno mai a portare a termine questo nuovo progetto.

Con l’aumentare della popolarità di Masjanja, aumentano anche le discordie all’interno dello studio, i collaboratori non trovano il modo di lavorare insieme e nel 2006 in seguito all’ennesimo litigio con i suoi colleghi, Kuvaev li abbandona e continua a produrre Masjanja in autonomia da *freelancer*, supportandosi attraverso degli sponsor.

Sebbene Kuvaev abbia creato delle pagine web del suo prodotto sui social *Facebook* e *Vkontakte* e un canale *Youtube*, la più grande risorsa di informazioni resta tutt’ora oggi il sito *mult.ru*. Su questa pagina web vengono caricati tutti i video degli episodi di Masjanja con le relative brevi descrizioni in forma di commento, le informazioni sulla storia della creazione del disegno animato, una piccola sezione di brevi strisce comiche con gli stessi personaggi del cartone e tutti i contatti dell’autore.

Attraverso *mult.ru* è possibile essere aggiornati sulle interviste e sulle partecipazioni dell’autore a eventi. A differenza dei primi anni della produzione del cartone, al fine di ricevere i finanziamenti necessari per la sua produzione, Kuvaev vende il proprio marchio per fini commerciali.

Il formato attraverso cui oggi è possibile vedere gli episodi non corrisponde a quello originale. Così come l’autore avvisa nei singoli commenti associati ai video, gli episodi sono stati a mano a mano restaurati e ricreati con programmi di animazione informatica aggiornati. Lo stesso ordine di produzione non viene rispecchiato in quello di presentazione numerata degli episodi che si trovano sul sito.

#### *Il successo commerciale e televisivo di Masjanja*

Il debutto televisivo di Masjanja comincia nel 2001 due mesi dopo l’uscita delle prime sperimentazioni sul web. Il terzo sketch comico intitolato “*Modem*” (Modem)

viene infatti diffuso dal programma televisivo “*Komp’juternyj mir*” (Il mondo computerizzato). La vita televisiva di Masjanja non si riduce a questo evento isolato e assume una regolarità con la collaborazione di Kuvaev con il giornalista russo Parfenov, che avviene però a cavallo tra il 2003 e il 2004.

La popolarità per la nostra eroina arriva invece sin dagli esordi della distribuzione online e da subito si assiste a una mercificazione del marchio Masjanja. Nel trentunesimo episodio della prima stagione, intitolato “*Kukla*” (La bambola), Kuvaev denuncia l’atteggiamento di mercificazione nei confronti della propria creazione. Masjanja nasce infatti come personaggio sovversivo, il suo stile di vita è in forte opposizione con quello invece perbenista divulgato nelle pubblicità o in televisione. In molti episodi l’eroina si fa beffa delle regole del mondo dello spettacolo e lo ridicolizza. Il suo sistema di valori non può accettare gli *slogan* e la produzione di massa.

L’autore trasforma l’episodio denuncia in una rappresentazione in cui Masjanja è una venditrice che, per strada, accompagnata da una band squattrinata, cerca di convincere i passanti ad acquistare quella che viene definita come “*Seks kukla Masjanja*” (La bambola del sesso Masjanja). Con una rappresentazione ancora più stilizzata viene raffigurata una bambola gonfiabile che graficamente ricorda le forme della protagonista. Il processo di mercificazione a cui il suo prodotto era stato sottoposto, porta Kuvaev a estremizzarlo e a rappresentare Masjanja come il prodotto di consumazione di massa per eccellenza: spogliato di qualsivoglia valore e sfruttato solo per procurare piacere sessuale.

L’elaborazione di questo episodio non porrà fine alla mercificazione che il prodotto *Masjanja* subisce all’inizio del 2000. L’evento che maggiormente segna Kuvaev negativamente da questo punto di vista è l’apparizione a Mosca della compagnia “*Masjanja S.R.L.*”. Alcuni investitori, tra cui il produttore Griša Zorin<sup>14</sup>, senza tenere conto dei diritti dell’autore, vendono alla rete televisiva “*Muz-tv*” alcuni

---

<sup>14</sup> Come verrà approfondito nella presentazione dei personaggi presenti nel cartone, questo produttore verrà iconicamente rappresentato nel personaggio di Griša Čajnikov, che come vedremo sarà l’antagonista di Masjanja per eccellenza.

episodi, da loro elaborati, della stessa protagonista di Kuvaev. Comincia dunque un periodo abbastanza difficile, Kuvaev è costretto a confrontarsi con le intricate leggi sul *copyright* e a finire in tribunale.

Nonostante tutto, sempre nel 2002, una grande opportunità permette a Kuvaev di intraprendere una carriera televisiva. Parfënov, il conduttore del programma di attualità “*Namedni*” propone di trasmettere un episodio a settimana al termine della propria trasmissione sul canale russo NTV<sup>15</sup>. Come spiegato dall’autore stesso la diffusione televisiva è stata per il cartone animato un’arma a doppio taglio: se da un lato la popolarità è aumentata notevolmente, dall’altro molti fan appartenenti all’élite di internet si sono sentiti traditi dal fatto di dover condividere con un pubblico “offline” le gesta della nostra eroina.

La collaborazione con “*Namedni*” è il segnale dell’inizio di una maggiore consapevolezza da parte di Kuvaev. La trasmissione televisiva apre le porte a Kuvaev a un grade successo. Con Parfenov Masjanja cambia e si adegua ai ritmi e soprattutto alle condizioni del pubblico televisivo.

La diffusione televisiva trasmette in tutto venti episodi tratti da quelli che, su mult.ru, sono stati inseriti nella seconda stagione. Il primo episodio diffuso con “*Namedni*” è il numero trantatrè intitolato “*Tv intro*” (La sigla TV). In questo episodio sono presentati tutti i personaggi, dalla protagonista a quelli secondari, ciascuno con delle brevi scene esemplificative del loro ruolo all’interno del disegno animato.

È importante in questa sede sottolineare il forte impatto che la trasmissione televisiva assume nella ricezione di Masjanja. Con questo tipo di diffusione l’autore vede mutare e aumentare il proprio pubblico cfr § 2.1 in particolare Masjanja *online*.

### Masjanja *online*

Il fatto che il principale canale di distribuzione del cartone animato sia il mondo del web porta a delle conseguenze interessanti in termini di fruizione del prodotto. Tra

---

<sup>15</sup> (<https://www.mult.ru/main/about/history/>, 06/07/2020)

la fine degli anni '90 e l'inizio dei 2000 il mondo del web subisce un'importante impennata verso lo sviluppo che rivoluziona il mondo della comunicazione e che approderà nella cosiddetta era del Web 2.0. La diffusione degli episodi di *Masjanja* rispecchia le caratteristiche del contesto all'interno del quale si sviluppa. Nella sua analisi sulla diffusione della comicità nel mondo del web lo studioso Limor Shifman (Shifman 2007, pp. 190- 191) individua tre caratteristiche di questo nuovo tipo di comunicazione: *interactivity* intesa come la capacità del web di rendere i suoi utilizzatori contemporaneamente partecipanti attivi e passivi dei contenuti divulgati, *multimedia* che riguarda sia la semplicità con cui è possibile combinare più canali semiotici per la produzione del messaggio, sia la capacità di diffondere contenuti digitalizzati che inizialmente erano prodotti per una distribuzione differenziata e infine *global* la caratteristica che consente di superare distanze fisiche e di diffondere messaggi superando confini e barriere di tempo e di spazio. Sebbene le web-serie non rientrino nelle nuove tipologie di humor individuate nello studio di Shifman (Shifman 2007) è possibile tuttavia notare delle convergenze. Nella diffusione online di *Masjanja* infatti ritroviamo le caratteristiche di *interactivity* e di *global*. Inizialmente, le pagine del mult.ru venivano fruite come un vero e proprio blog e i fan di *Masjanja* potevano avviare discussioni tra di loro e con l'autore attraverso dei commenti ai video che venivano di volta in volta postati. Grazie a un intervento di Kuvaev datato al 06/04/2015<sup>16</sup> viene diffusa la notizia secondo la quale il sito mult.ru cambia e vengono eliminate le possibilità di conversare su quella pagina per spostare i commenti sui social Facebook e V Kontakte. In questo modo il sito acquisisce la funzione di vetrina del prodotto e l'interattività dei suoi fan si sposta sui social. Questa modalità di diffusione del cartone consente inoltre di raggiungere un pubblico oltre frontiera; sono state infatti ritrovate, in alcuni canali Youtube, delle versioni sottotitolate in inglese e in italiano di alcuni episodi. Per quel che concerne la produzione, la diffusione tramite internet non risulta essere soggetta a nessun tipo di restrizione: a differenza di altri

---

<sup>16</sup> (<https://www.mult.ru/category/multnews/page/3/>, 06/07/2020)

prodotti che vengono distribuiti in televisione, infatti, gli episodi di *Masjanja* non sono definiti da una regolarità di produzione che permette allo spettatore ideale di sapere quando uscirà il prossimo episodio. Difatti, secondo quanto affermato da Kuvaev, prima di collaborare con i programmi televisivi, la creazione degli episodi era soggetta solo alla disponibilità degli sponsor e dunque, sebbene il cartone sia di tipo seriale, pare quasi sia doveroso notare che si tratta di una serialità atipica che si esplica sì nella suddivisione in stagioni, ma non nella regolarità di uscita del prodotto.

#### *Masjanja offline*

Il debutto televisivo, come già detto, avviene nel 2001, tramite il programma “*Kompjuternyj mir*” (Il mondo computerizzato), bisogna però attendere la collaborazione con Parfenov per poter analizzare una distribuzione televisiva che risulti significativa dal punto di vista della fruizione. È con il programma “*Namedni*”, che infatti per Kuvaev cominciano ad apparire delle restrizioni dal punto di vista della regolarità di uscita degli episodi. Essendo il programma televisivo in questione di tipo settimanale, durante la diffusione televisiva di *Masjanja*, si assiste ad una regolarità della produzione degli episodi. Regolarità, che tra l’altro porta l’autore a sostenere dei ritmi asfissianti come viene ricordato nell’episodio intitolato “*Kak sdelat’ mul’r*” (Come creare un cartone). Oltre ad aumentare la popolarità di *Masjanja*, la diffusione televisiva, apporta anche altri cambiamenti a tutto il cartone. Come già evidenziato difatti, i riferimenti alle subculture diminuiscono e il prodotto, pur mantenendo le sue caratteristiche, pare venga adattato ad un pubblico televisivo. I temi, pur rimanendo gli stessi, sono sviluppati attraverso una maggiore intertestualità e le parolacce più spinte vengono eliminate del tutto, pur lasciando che i personaggi continuino ad esprimersi utilizzando un registro basso e colloquiale.

## 2.2 *La componente narrativa*

In questo paragrafo si enucleano i tratti distintivi del prodotto animato dal punto di vista narrativo. In particolare, saranno esaminati i personaggi, distinti in principali e secondari, e la suddivisione in stagioni.

### *I personaggi*

Il trio dei protagonisti condivide le proprie avventure con altri personaggi secondari. Le ambientazioni e alcuni dei soggetti stessi presenti nel cartone sono connotate da stili grafici divergenti. Il tratto che caratterizza i personaggi principali si distingue notevolmente da quello delle ambientazioni e di alcuni personaggi secondari. Masjanja, Chrxundel' e Lochmatyj e i personaggi che appartengono al loro mondo sono infatti distinguibili da quelli facenti parte della società che ironicamente viene criticata, in quanto le rappresentazioni corrispondenti si distaccano da quelle mimetiche della realtà. La loro testa ha una forma ovale, i capelli sono rappresentati da poche linee nere che a seconda del personaggio cambiano nella composizione e nella densità e le braccia sono dei segmenti anch'essi neri che terminano in una diramazione di piccole linee che stanno a indicare le mani.

I ruoli svolti dai personaggi non sono sempre fissi, i soggetti in *Masjanja* diventano dei tipi che, in rapporto al tipo di narrazione, interpretano una funzione differente. Sono solitamente un rovesciamento dei valori espressi dai personaggi delle narrazioni e quasi come se fossero delle maschere agiscono nelle storie nel modo in cui lo spettatore si aspetta che accada. La mancanza di fissità dei ruoli interpretati viene sostituita dalla specificità dei valori che li guida. I tre protagonisti sono sempre un trio di amici anarchici che si fa beffa del mondo che li circonda, ma a seconda della narrazione, essi interpretano il ruolo di musicisti, diventano un'associazione volta a combattere la stupidità o delle guide turistiche.

Di seguito vengono presentati i personaggi analizzati in quegli elementi che maggiormente li delineano all'interno del disegno animato. Data la distintività

grafica di ciascun personaggio, la presentazione verterà in una descrizione del trio protagonista e dei soggetti la cui raffigurazione risulta ancorata alla sfera del reale. Per quel che concerne il resto dei personaggi secondari e le caratteristiche di cui si compongono verranno elencati in una tabella riassuntiva.

### *Il trio protagonista*

Masjanja, Chrjundel' e Lochmatyj sono i personaggi principali accomunati da un punto di vista narrativo e rappresentativo.

### Masjanja



Secondo quanto affermato dallo stesso autore, il nome Masjanja è una variazione presa dal russo colloquiale risalente al nome proprio Maria: passando attraverso un gioco di assonanze per il tipico soprannome Maša, gli si aggiunge un suffisso come vezzeggiativo Mašanja e nella variante colloquiale si giunge a Masjanja<sup>17</sup>.

L'eroina del cartone compare sin dal primo episodio ed è il personaggio a cui tutti gli altri sono collegati; rappresenta una ragazza di un'età indefinita che vive a San Pietroburgo, inizialmente con sua madre e successivamente con il suo ragazzo Chrjundel'.

Dal punto di vista visivo il personaggio Masjanja è presentato con una testa ovale e tre linee nere per parte che rappresentano i suoi capelli, due semplici tratti indicano il seno e indossa sempre una gonnellina blu e un top rosso che le lascia

---

<sup>17</sup> Dall'intervista posta all'autore: "Да *Масяня* [...] происходят от *Мария* (в русском чаще *Маша* -> *Машаня*->*Масяня*) [...] Просто очень разговорные варианты. Ближе к домашней кличке" (Si Masjanja [...] deriva da Maria (in russo sempre più spesso Maša -> Mašanja -> Masjanja) [...] semplicemente sono delle varianti molto colloquiali. Più vicine a dei soprannomi)

l'ombelico scoperto, eccezion fatta per gli episodi in cui per ragioni narrative i personaggi appaiono camuffati e dunque rappresentati con tipi differenti di abbigliamento.

Nelle rappresentazioni delle loro avventure, pur assumendo varie sfaccettature, il ruolo di Masjanja è sempre in funzione provocatoria. Nel suo linguaggio ci sono molte espressioni volgari che vengono utilizzate sia in maniera "amichevole", come nelle tranquille conversazioni tra amici, sia in maniera offensiva, come nelle liti con Chrjundel'. Nella coppia, lei ricopre il ruolo dalla personalità più forte e sfrontata. Ha un importante ascendente sui suoi fidati compagni e spesso li convince ad addentrarsi in nuove avventure. Nonostante superficialmente Masjanja possa sembrare cinica, in vari episodi Kuvaev la rappresenta in atti di estrema generosità o di sospensione della leggerezza che la caratterizza. Al fine di mostrare un lato più intimo di questo personaggio, mette qualche volta in evidenza i suoi dissidi interiori, come accade ad esempio in "*Depresnjak*" (Il depresso cronico) in cui la nostra eroina interpreta il ruolo di chi vive una crisi esistenziale, si sente il peso dei problemi del mondo sulle spalle e avverte l'inutilità della propria esistenza.

Eccezion fatta per questa narrazione e per altre poche eccezioni, solitamente Masjanja viene presentata nel suo carattere sovversivo e anarchico.

In "*Iskušenie Lochmatogo*" (La tentazione di Lochmatyj) viene sottolineato con ironia il rifiuto nei confronti delle etichette sociali da parte della protagonista e del suo gruppo di amici. In questo episodio viene rappresentato il divorzio di Masjanja e Chrjundel', celebrato in un'occasione che riprende graficamente gli elementi che fanno invece riferimento a un evento matrimoniale. Kuvaev inscena praticamente un matrimonio al contrario. Durante i festeggiamenti Ljaska, l'amica moscovita di Masjanja, capovolgendo le forme stereotipate del discorso matrimoniale, le adatta a un divorzio, che viene celebrato secondo il rito del matrimonio.

La sovversione delle convenzioni sociali viene in questo episodio espressa con ironia sia da un punto di vista linguistico che da quello narrativo. Le regole del mondo in cui vivono i protagonisti e lo stesso spettatore prevedono che il



matrimonio venga celebrato attraverso delle usanze che regolarizzano l'abbigliamento e più in generale il tipo di evento, caratterizzato da pranzi o da cene. La sovversiva coppia di San Pietroburgo si appropria di questo codice di comportamento e lo applica all'evento che invece rappresenta l'opposto del matrimonio, il divorzio. L'autore rappresenta il capovolgimento dei sistemi di valori che determina il modo di vivere di Masjanja e dei suoi compagni. Il ribaltamento rappresentato dalla situazione narrativa viene rafforzato dalle parole dell'amica di Masjanja che recita la formula conosciuta dallo spettatore come quella tradizionale del matrimonio, per celebrare il loro divorzio.

Il personaggio di Masjanja è quello maggiormente caratterizzato, il che facilita l'identificazione tra il suo punto di vista e quello dello spettatore.

### Chrjundel'



Questo personaggio interpreta il fidanzato e poi, nell'evoluzione narrativa che caratterizza le stagioni, il padre dei figli di Masjanja. Il suo è un nome parlante: il termine "*chrjundel'*" in russo si utilizza per rivolgersi ai bambini quando si impiasticciano ad esempio giocando o mangiando.<sup>18</sup>

Visivamente questo personaggio, come accade per Masjanja, è presentato con la testa ovale e con un corpo che, se non fosse per la differente altezza, non è troppo dissimile da quello dell'eroina. È possibile infatti distinguere i due protagonisti grazie a due elementi: l'abbigliamento che per Chrjundel' è caratterizzato da una salopette blu e i capelli che nel personaggio maschile assumono la forma di tre linee nere al centro della fronte.

---

<sup>18</sup> Dall'intervista all'autore: "Словом *Хрюдель* называют просто не очень аккуратных детей" (i bambini non troppo educati vengono definiti con la parola *chrjundel'*)

Di questo personaggio si hanno le prime tracce nel terzo episodio della prima stagione, quando si sente soltanto la sua voce insultare Masjanja che gli aveva organizzato un piccolo scherzo.

La sua immagine apparirà invece nell'episodio intitolato "*Oblomčiki*"<sup>19</sup> in cui viene definito nel suo rapporto con la protagonista.

Il personaggio Chrjundel' viene definito in tutte le stagioni in base al suo rapporto con Masjanja. La sua ragazza assume spesso i tratti di un mentore nello sviluppo del personaggio in questione. Masjanja lo aiuta a saldare dei debiti di denaro vendendo la propria auto, lo fa entrare ad un concerto senza biglietto e gli fa scoprire le avventure della vita notturna di San Pietroburgo.

Chrjundel' è il braccio destro e insieme l'opposto di Masjanja, senza di lui molte avventure non si sarebbero potute verificare e molti sketch non sarebbero risultati comici. Il loro rapporto che superficialmente sembra essere scandito da dispetti e litigate è ben consolidato ed è questa fiducia reciproca che lo caratterizza che permette a Kuvaev di innescare molti momenti comici senza per questo minare la loro relazione. Le sue azioni e considerazioni sono spesso caratterizzate da una sorta di infantilismo e ingenuità che conferiscono all'eroina del cartone un ruolo di quasi autorità nella sua logica di valori sovvertiti. Questo personaggio appoggia Masjanja in tutte le sue iniziative e nella coppia spesso assume il punto di vista più razionale, quello che maggiormente si accosta alla logica con cui lo spettatore decodifica gli eventi narrati. La tensione che si crea nel contrasto tra i due personaggi si risolve nella risata. Chrjundel' alla fin fine, si lascia sempre trascinare dalle idee di Masjanja. I tratti del suo carattere danno volume al personaggio di Masjanja e la definiscono nel genere e negli stereotipi attraverso cui Kuvaev costruisce gli sketch comici. Il loro rapporto, che nella sua costruzione è totalmente non convenzionale,

---

<sup>19</sup> Il termine "oblomčiki" deriva dal termine russo "oblom" (sfortuna) con l'aggiunta del suffisso vezzeggiativo. Nel "Gosudarstvo vočino" (Il patrimonio statale) viene definito come sfortuna, inteso nella connotazione di non riuscire a seguire dei piani prestabiliti. Nel russo colloquiale questo termine viene spesso accostato anche alla sfera sessuale e viene utilizzato per indicare esattamente la situazione rappresentata nell'episodio: il non riuscire a concludere una serata con il proprio partner nel modo in cui si sperava finisse.

serve all'autore per creare quell' ironia e battute nei confronti degli schemi sociali in cui sono immersi.

### Lochmatyj



Questo personaggio è l'inseparabile amico della buffa coppia pietroburchese. Anche in questo caso si tratta di un nome parlante. In russo esiste infatti l'aggettivo "lochmatyj" e nella definizione tratta da "Tolkovyj slovar' Ušakova" (Il dizionario monolingue di Ušakov) viene così definito:

“1. Покрытый прядями густой шерсти [...]

2. Непричесанный, с растрепанными волосами [...]" (1. Ricoperto di spesse ciocche di lana [...] 2. Scompigliato, con capelli selvaggi)

Così come affermato dall' autore però, l'aggettivo in questione viene ironicamente utilizzato nel linguaggio colloquiale per riferirsi alle persone totalmente calve o a chi ha comunque pochi capelli<sup>20</sup>. Questa seconda accezione comica trova applicazione sul personaggio in questione in linea con la sua rappresentazione. Lochmatyj si presenta come gli altri due, con la tipica forma ovale della testa e con un corpo stilizzato. Gli elementi che nell'aspetto lo distinguono dai suoi amici sono i capelli e l'abbigliamento. I capelli di Lochmatyj sono, come per Masjanja, tre linee nere ai lati della testa, ma a differenza dell'eroina vengono rappresentati rivolti all'indietro. Il personaggio in questione indossa una felpa blu e dei pantaloni rossi e spesso porta con sé uno zaino azzurro scuro.

---

<sup>20</sup> Dall'intervista con l'autore: "Лохматым очень часто иронично называют наоборот лысых или тех у кого мало волос" (Molto spesso ironicamente le persone calve o con pochi capelli vengono al contrario definite "scompigliate")

Il primo episodio in cui compare è il sesto della prima stagione intitolato “*Amsterdam*”. Anche questo personaggio svolge un ruolo funzionale allo sviluppo degli sketch comici di cui di solito Masjanja è l’elemento detonatore. La forte amicizia che li lega è la base che permette a Kuvaev di giocare e di estremizzare il punto di vista sovversivo dell’eroina. Lochmatyj alimenta le battute dell’eroina e del suo compagno permettendo a Kuvaev di creare sketch che risultano comici grazie alla modalità di ripetizione e di esagerazione spesso consentite dalla presenza di questo personaggio. A differenza della relazione tra Masjanja e Chrxundel’, il rapporto di amicizia con Lochmatyj è scandito da elementi in cui il personaggio viene preso in giro o fa da spalla ad uno degli altri due quando sono nel bel mezzo di una lite. Dunque, gli episodi in cui è coinvolto Lochmatyj non si sviluppano attorno ad una manipolazione del linguaggio in offese o insulti, quanto piuttosto a conversazioni che prevedono prese in giro e creazioni di giochi di parole. La sua presenza nella vita della coppia consente a Kuvaev di sviluppare le tensioni narrative in funzione di quelle umoristiche.

Nel ventiseiesimo episodio della prima stagione, intitolato “*Kolesa*” (Le ruote) Masjanja e Lochmatyj si incontrano per fare un giro sui pattini. Tutta la narrazione è scandita da momenti comici generati dal fatto che Lochmatyj non sa andare sui pattini e dalle battute della protagonista che lo prende in giro.

Nell’ episodio trentasei della seconda stagione intitolato “*Pugovica Puškina*” (Il bottone di Puškin) il personaggio in questione viene rappresentato in compagnia della coppia protagonista e la comicità della narrazione viene sviluppata in virtù della sua presenza. La narrazione dell’episodio verte sul fatto che Masjanja non riesce a smettere di ridere e Chrxundel’ chiama in aiuto l’amico. Dopo un primo momento di quiete ricomincia la crisi di ridarella della protagonista che però questa volta viene alimentata e supportata da Lochmatyj. Tutto ha inizio quando *Masjanja*, lamentandosi del tè troppo dolce, propone: - “*dobav’ ložku čevo nibut’ gor’kogo*” (Aggiungi un cucchiaino di qualcosa di amaro) e così facendo innesca la connessione tra l’aggettivo russo “*gor’kij*” che vuol dire amaro e il cognome dello scrittore Maksim Gork’ij. Lochmatyj così comincia con Masjanja a creare degli altri

giochi di parole nominando altri scrittori della letteratura russa e creando giochi di assonanze e associazioni divertenti, scaturendo l'ilarità della nostra eroina.

Come si evince da questi episodi, nello sviluppo del disegno animato, Lochmatyj rappresenta l'elemento che asseconda e dà man forte alle illogicità di cui il cartone si caratterizza. La sua presenza nella vita della coppia consente a Kuvaev di sviluppare le tensioni narrative in funzione di quelle umoristiche.

### *I personaggi secondari*

I personaggi secondari sono in tutto dieci. Presentiamo nel dettaglio Ljaska e Griša Čajnikov in quanto le caratteristiche di cui si compongono verranno riprese nelle prospettive del mondo animato e di quello comico all'interno del quale verrà contestualizzato il prodotto oggetto di analisi.

### Ljaska



Figura (a)



Figura (b)



Figura (c)

Questo personaggio appartiene invece alla schiera di quelli secondari che si differenziano dai principali anche da un punto di vista grafico. Il suo nome, come quello di Masjanja, è una variante della lingua russa colloquiale del nome “Ol’ga”: al tradizionale soprannome di “Olja” viene aggiunto un suffisso vezzeggiativo e diviene “Oljuska”, giungendo per assonanza a “Ljaska”.

Per quel che concerne la rappresentazione di questo personaggio si assiste ad un'evoluzione grafica. Da uno stile rappresentativo stilizzato, presente in figura (a), si giunge a una raffigurazione che prende a mano a mano fattezze più realistiche, come presentato in Figura(b) e (c). Come vedremo successivamente questa

differenziazione grafica, viene applicata per creare un distacco tra il sistema di valori del mondo in cui si muove Masjanja e quello in cui si muove la società in cui è immersa.

Ljaska è la migliore amica di Masjanja e vive a Mosca. Questo personaggio a differenza del trio protagonista gode di una precisa collocazione sociale: il suo lavoro è sempre collegato al mondo dello spettacolo.

Uno dei filoni attorno ai quali si sviluppa la comicità nel cartone oggetto di analisi è rappresentato dal mondo all'interno del quale è inserito questo personaggio. Ljaska e come vedremo il prossimo personaggio che presenteremo incarnano infatti il sistema di valori di cui Kuvaev si serve per sviluppare la comicità. Il fatto che Masjanja e Ljaska siano amiche consente all'autore di mettere in comparazione queste due figure. Ad esempio, l'episodio ventuno della prima stagione intitolato "Valentinki" è composto da due sketch comici e nel secondo vengono presentate le due amiche impegnate in una conversazione sull'amore. In particolare, Ljaska confessa dei segreti alla sua amica e Masjanja dispensa consigli. Mentre nella parte iniziale della battuta di Masjanja si ha l'impressione che l'eroina stia per affrontare un discorso serio, basato sugli alti valori delle relazioni amorose, nella seconda si assiste al solito ribaltamento delle etichette sociali che caratterizza la protagonista. La battuta infatti recita: *"čisto fizičeskij seks menja ne interesuet. Vsegda dolžno byt' kekoe to čuvstvo. Nakurit'sja naprimer vmeste ili napit'sja"* (Il sesso propriamente fisico non mi interessa. Deve sempre esserci qualche tipo di sentimento. Stare fatti ad esempio insieme o ubriachi). Questo breve sketch comico mette in evidenza il ruolo che svolge Ljaska all'interno del disegno animato. La comparazione delle due protagoniste nell'episodio menzionato consente un paragone riguardo il sentimento amoroso. La posizione di Ljaska non viene esplicitata ma attraverso la situazione narrativa Kuvaev ha l'opportunità di esprimere quella di Masjanja che si presenta in opposizione ai racconti di Ljaska. Attraverso il personaggio moscovita è possibile mettere in evidenza il rifiuto di Masjanja per l'ordine sociale del mondo in cui Ljaska è inserita. Il fatto che l'amica della protagonista sia così precisamente caratterizzata graficamente e

narrativamente consente a Kuvaev di dare maggiore risonanza alla sovversione di cui invece gode Masjanja. Le fattezze realistiche di cui gode la sua rappresentazione, la precisa collocazione lavorativa e sociale di Ljaska sono quegli elementi che rendono le storie di *Masjanja* una satira nei confronti della realtà dello spettatore. L'ancoraggio alla realtà di cui si caratterizza la costruzione del personaggio Ljaska e la sua connessione con Masjanja. permette a Kuvaev di calare la protagonista nella medesima realtà dello spettatore e di dare maggiore risonanza al personaggio Masjanja.

### Griša Čajnikov



Questo personaggio, come Ljaska, lavora nel mondo spettacolo. Il cognome *Čajnikov* rappresenta motivo d'ilarità in quanto è riconducibile al sostantivo "čajnik", che è l'appellativo con il quale vengono definiti coloro i quali non hanno troppa dimestichezza con il computer<sup>21</sup>. Kuvaev dunque aggiunge al sostantivo il suffisso "-ov" che è quello utilizzato nei cognomi maschili. In questo caso l'autore si serve dell'accezione negativa di questo sostantivo per definire uno dei personaggi che è meno amato dalla protagonista. Nelle quattro stagioni analizzate, Griša compare in soli due episodi e in entrambi assume il ruolo di antagonista rispetto a Masjanja. Nell'episodio ventisette intitolato "*Potter*" (Potter) Kuvaev rappresenta Griša nelle vesti di un giornalista imbroglione. Questo personaggio che si maschera di benevolenza permettendo alla coppia protagonista di entrare a un concerto senza

---

<sup>21</sup> Dall'intervista all'autore: "Фамилия *Чайников* ассоциируется с *чайником*, *Чайником* называют не очень умного пользователя компьютера. (Il cognome "Čajnikov" è associato a "čajnik", le persone che non sanno bene usare il computer vengono chiamate "Čajnik")

biglietto, si mostra poi nella sua vera natura. Čajnikov è infatti alla ricerca di una fake news che possa creare scalpore nel mondo dello spettacolo e pensa di poter sfruttare la testimonianza della protagonista, dopo aver architettato un tranello.

Il titolo “Potter” fa riferimento al famoso mago di Hogwarts, lo stesso Griša presentandosi a Chrjundel’ gli chiede se ha mai sentito parlare di Harry Potter. Come verrà spiegato dettagliatamente nel paragrafo 2.3 il protagonista dei romanzi di J.K. Rowling viene qui ripreso nella sua rappresentazione grafica per fini comici. Sul sito mult.ru da cui sono stati recuperati gli episodi per questa analisi, Kuvaev commenta i video caricati, attribuendo un contesto per ogni evento narrato. Secondo quanto affermato dall’autore il giornalista è la rappresentazione animata di un personaggio che ha inciso in maniera negativa nello sviluppo del cartone:

“[...] она почти документальна и знаменует появление в всей этой истории некого персонажа, тут обозначенного как Поттер, шустрилы и прохвоста, сыгравшего трагичекую роль в развитии мульттов, студии и вообще моей личной судьбе”<sup>22</sup>

Kuvaev fa riferimento a Griša Zorin, uno dei produttori che a Mosca aveva fondato la società “*Masjanja*” S.R.L e di fatto sviluppato un business che non tenesse conto del diritto d’autore, arricchendosi utilizzando l’immagine di Masjanja.

Nel disegno animato questo personaggio assume i tratti dell’antagonista di Masjanja, Griša in entrambi gli episodi in cui compare, incarna tutto ciò che per Masjanja c’è di sbagliato nel mondo dello spettacolo.

Griša Čajnikov è il nemico principale della nostra eroina, e l’autore attraverso l’ironia degli eventi raccontati mette in luce le debolezze del mondo in cui la stessa *Masjanja* ha vissuto durante la diffusione televisiva del disegno animato. Kuvaev utilizza questo personaggio per mettere in evidenza i difetti di un sistema che si nutre di un’informazione volta alla diffamazione, che non tiene cura del senso dell’arte ma che è indirizzata ad aumentare l’audience e il proprio profitto.

---

<sup>22</sup> (l’episodio) è quasi un documentario e mostra l’apparizione in tutta la storia di un certo personaggio, qui designato come Potter, furbo e farabutto, che ha giocato un ruolo tragico nello sviluppo del cartone, dello studio e più in generale nel mio personale destino



### *Le stagioni*

Come già detto nei paragrafi precedenti *Masjanja* è un cartone animato di tipo seriale. Le stagioni fino ad ora create sono in tutto sei, di cui l'ultima ancora in corso d'opera. La presentazione oggetto di questa tesi riguarderà solo le prime quattro. Attraverso l'analisi dei primi novantadue episodi è infatti possibile porre l'accento sullo sviluppo e sulla costruzione di tutte le dinamiche presenti nel cartone. Dagli episodi della prima stagione a quelli presenti nella quarta è possibile notare delle importanti differenze nella costruzione delle componenti tensive all'interno del disegno animato. Con la prima stagione vengono delineate le caratteristiche dei personaggi e le relazioni che intercorrono tra loro. Nel passaggio dalla prima alla seconda stagione si assiste a una modifica degli elementi costituenti del cartone, data dal passaggio della diffusione online a quella offline. Nella terza e nella quarta stagione infine si stabilizzano le basi della comicità che caratterizzano i primi episodi, e vengono esplorati nuovi elementi umoristici. Sebbene infatti il carattere principale del cartone sia sempre riconducibile alla critica ironica della società contemporanea, gli elementi che entrano in gioco nella costruzione delle componenti comiche e l'equilibrio tra la tensione narrativa e quella umoristica, variano a seconda della stagione analizzata.

Questa differenza risiede nella maggiore consapevolezza dell'autore rispetto la propria creazione: dai prodotti identificabili come sketch delle prime sperimentazioni, al passaggio a una distribuzione televisiva prodotta in un vero e proprio studio di animazione, al ritorno a una produzione indipendente con episodi più strutturati.

### *La serialità*

“Tutte le storie seriali godono del privilegio che il lettore conosce già tanti dettagli e inizia la fruizione dotato già di molte aspettative” (Barbieri 2018: 113)

Lo spettatore di *Masjanja* si accinge ad assistere alle storie con la consapevolezza che la protagonista e il suo mondo criticheranno in qualche modo gli atteggiamenti della società e del mondo dello spettacolo, incarnati qualche volta in dei personaggi

già conosciuti, come ad esempio in Ljaska e Griša Čajnikov e qualche volta rappresentati solo da determinate circostanze.

Nella serialità di questo cartone animato si assiste alla copresenza della tensione comica e narrativa e di due modalità differenti di interazione tra le due. Se nella prima stagione è stata rilevata una “dominanza” della componente umoristica, dalla seconda in poi si assiste invece a una coincidenza tra elemento comico e quello narrativo.

Non c'è un criterio particolare in base al quale vengono suddivise le stagioni e queste non comprendono lo stesso numero di episodi. Eccezion fatta per il periodo di diffusione televisiva, quando gli episodi andavano in onda una volta alla settimana, la serialità non corrisponde alla data di uscita dell'episodio e l'aspettativa del fruitore risiede principalmente nella risoluzione comica della narrazione.

Le stagioni non sono state suddivise in base a un criterio particolare e non corrispondono allo stesso numero di episodi. Eccezion fatta per il periodo di diffusione televisiva, la serialità non corrisponde alla data di uscita dell'episodio e l'aspettativa del fruitore risiede principalmente nello sviluppo ironico dei contenuti della narrazione.

Le stagioni presentano degli elementi ricorrenti che non si riducono solo alle caratterizzazioni grafiche e psicologiche dei personaggi, ma alla struttura stessa degli episodi. Tutte le narrazioni sono caratterizzate dalla stessa sigla introduttiva, molte delle battute si rifanno a citazioni di sketch comici presenti in altri episodi e in occasione di determinate ricorrenze Kuvaev elabora sempre degli episodi particolari.

Sebbene nella quinta e nella sesta stagione la coppia protagonista abbia dei figli e dunque appaiano due nuovi personaggi, la specificità dei ruoli interpretati dai soggetti non cambia nella loro funzione all'interno di tutto il cartone. Le poche conoscenze riguardo i personaggi acquisite dal fruitore servono per caratterizzare le situazioni narrative inscenate negli episodi. In ogni episodio i personaggi sono collocati in situazioni sempre differenti e ciò che li rende riconoscibili è il loro aspetto, la loro voce e il sistema di valori di cui si fanno portatori.

Ogni storia si propone così come una narrazione a sé stante in cui i personaggi vengono calati in varie situazioni che si differenziano da episodio a episodio.

Seguendo la definizione di Barbieri (2018: 111- 114), il disegno animato *Masjanja* rientra nell'etichetta di *serialità a spirale*. Secondo l'analisi dello studioso italiano su una linea di gradualità è possibile posizionare due estremi della serialità: *iterativa* e a *saga*. La prima riguarda le narrazioni autoconclusive e la seconda quelle in cui c'è uno sviluppo tra i vari episodi, e non c'è una conclusione narrativa. In posizione intermedia viene localizzato il tipo di serialità che interessa il disegno animato in analisi. La *serialità a spirale* può a sua volta essere più o meno vicina ad una delle due estremità sopraelencate.

Nel caso di *Masjanja* la serialità a spirale è accostabile a quella di tipo iterativo.

La mutevolezza che caratterizza il tipo di distribuzione, televisiva o in internet, il tipo di produzione, collettiva o individuale, la data di uscita degli episodi e tutti i cambiamenti inerenti al mondo esterno al cartone, incidono di volta in volta sul tipo di serialità di cui *Masjanja* è protagonista.

Ogni stagione comprende un numero differente di episodi. Sebbene pare non ci sia un criterio preciso nella suddivisione degli episodi, abbiamo ad ogni modo individuato degli elementi di differenziazione.

Per poter presentare in maniera approfondita l'articolazione del cartone nella sua serialità e le conseguenze derivate sul piano della fruizione, si esamineranno le singole stagioni.

### La Prima Stagione

Nella prima stagione, composta in tutto da trentadue episodi, non è compreso il primissimo, quello del debutto del 2001 e bisogna attendere “*Den' rožden'ja*” (Il compleanno) per fruire di una narrazione più lunga, che raggiunga il minuto.

Eccezion fatta per “*Potter*” (Potter), “*Depresnjak*” (Il depresso cronico) e “*Den'gi, nebo i mašiny*” (Soldi, cielo e macchine) viene seguito il modello delle storie presentate dalle barzellette: “la barzelletta ha un andamento narrativo, su cui quello umoristico si appoggia, dominandolo”. (Barbieri 2018, p.115)

Per quel che concerne la prima stagione si può dunque parlare di sketch comici dove la tensione narrativa viene risolta a livello umoristico. Le aspettative del fruitore trovano appagamento attraverso la presentazione della battuta.

I tre episodi sopraelencati invece, che non risultano essere in linea con questo modello, presentano una sovrapposizione tra la risoluzione della tensione narrativa e di quella umoristica.

Queste differenze tra la linea narrativa e quella umoristica sono caratterizzate anche dal tipo di serialità.

In questa prima stagione le date di pubblicazione degli episodi non erano prestabilite, il disegno animato era in fase di assestamento e i personaggi non del tutto delineati. L'elemento umoristico è l'unica componente che caratterizza e accomuna questa prima serie di sketch e, mano a mano che gli episodi diventano più complessi, la componente narrativa comincia a configurarsi nelle relazioni che intercorrono nei personaggi del trio protagonista. Lo spettatore si immerge nella narrazione grazie all'effetto comico che determina di volta in volta gli elementi che vengono fatti scorrere sullo schermo.

In "*Depresnjak*" (Il depresso cronico) al contrario la componente comica fa da sfondo a quella narrativa. Le poche battute che ci sono, vengono relegate a personaggi che, all'interno di questa narrazione, hanno un ruolo secondario.

In "*Den'gi, nebo i mašiny*" (I soldi, il cielo e le macchine) l'intenzione dell'autore di creare una continuità narrativa tra tutti gli altri episodi pubblicati precedentemente è esplicita. La storia in questione è l'ultima di tutta la prima stagione e come viene affermato dall'autore stesso nel commento al video: "когда я ее делал я реально был уверен, что эта серия -последняя"<sup>23</sup>

L'episodio consiste in due storie parallele che alla fine, per permettere una risoluzione, si incrociano. Masjanja scopre che suo nonno le ha regalato un'automobile ed è costretta da sua madre a prendere delle lezioni di guida. Chrjundel' nel frattempo incappa in problemi di denaro con personaggi che gli

---

<sup>23</sup> (Quando l'ho realizzato era seriamente convinto che questo episodio sarebbe stato l'ultimo)

chiedono di saldare i suoi debiti. Quando la protagonista scopre dei problemi economici di Chrjundel' vende la sua auto agli strozzini del suo compagno. La scena conclusiva presenta Masjanja e Chrjundel' alla fermata dell'autobus. Una volta che Chrjundel' scopre dell'atto di generosità dell'eroina, si arrabbia, ma Masjanja lo tranquillizza ricordandogli che non sono i soldi a fare la felicità, ma che in tempi futuri si ricorderanno dei momenti felici che hanno condiviso. L'episodio si conclude dunque con i due personaggi che ricordano gli avvenimenti che sono stati mostrati negli episodi appartenenti alla prima stagione.

Per quel che concerne il resto dei trenta episodi presenti in questa stagione, invece, la narrazione serve da supporto per lo sviluppo della comicità. Per questo motivo le ambientazioni e i rapporti dei personaggi vengono definiti solo in base alle necessità proprie della narrazione mostrata in quel dato momento.

Una particolare attenzione viene posta dall'autore sullo scenario della musica punk rock della San Pietroburgo degli anni 2000. In alcuni episodi i protagonisti sono gli stessi componenti di una band, che, nell'episodio intitolato "*šou-biznes*" (Show business), si chiamano "*Sezon zaboja pistoletov na frau dub*", un appellativo, questo, che si compone attraverso riferimenti a cinque gruppi punk famosi in Russia negli anni '90. La loro vicinanza alla musica è rappresentata in vari altri episodi: in "*8 marta*" (L'otto marzo) Masjanja, come una vera e propria star viene presentata su un palco ad inveire e offendere il genere maschile in occasione della Festa della Donna, in "*Masjanja i Splin*" (Masjanja e Splin) la protagonista irrompe sul palco del concerto del famoso gruppo di San Pietroburgo e mostra al pubblico come danzare, in "*Električka*" (L'elettrotreno) sviluppando la comicità intorno alla presenza di venditori ambulanti e musicisti presenti sul mezzo di trasporto, l'eroina interpreta invece il ruolo di un artista di strada che intona le note della canzone dei Kino, "*Prochožij*" (Passante).

Lo stretto legame tra i personaggi e la musica viene particolarmente accentuato e l'autore si servirà dell'elemento musicale per creare tensioni umoristiche. Basterà qui notare come l'influenza delle prime esperienze dell'autore nel campo

dell'animazione per la creazione di videoclip musicali vengono esplicitate nei primi esperimenti del suo disegno animato.

### La seconda stagione

La seconda stagione risulta essere molto più omogenea rispetto alla precedente e i protagonisti divengono in ogni episodio gli eroi di narrazioni sempre più divertenti e ben strutturate. In primo luogo, il primo episodio, intitolato “*TV- intro*” (Sigla tv), segna l'inizio della collaborazione tra Kuvaev e Parfënov, è con questo episodio di presentazione dei vari personaggi del cartone che l'autore presenta il proprio prodotto al pubblico televisivo. Gli episodi trasmessi televisivamente non sono definibili con esattezza in quanto sono state registrate delle incongruenze tra le dichiarazioni presenti sul sito mult.ru e tra quelle rilasciate nelle più recenti interviste dell'autore. Nel commento al ventiduesimo episodio della seconda stagione “*Obščestvo bor'by s kozlami*” (Associazione di lotta contro gli stupidi) l'autore scrive: “Единственным выходом было прекратить сотрудничество с ТВ и “сдать назад”, отступить в Интернет в надежде, что количество козлов вокруг нас немного рассосется”<sup>24</sup> facendo riferimento a dei disguidi tra lo studio di produzione e il lavoro televisivo. Nell'intervista però per la webserie “*Cholivar, istorija runeta*” (Cholivar, la storia del web.ru)<sup>25</sup> Kuvaev afferma che gli episodi televisivi erano in tutto venti. Le incongruenze di queste due affermazioni ci consentono di presagire che la sequenza di pubblicazione degli episodi presenti sul sito non corrisponde a quella seguita per la diffusione televisiva.

Il passaggio dal mondo del web a quello televisivo impone ai produttori una maggiore attenzione sui temi trattati: vengono infatti abbandonate le battute in cui erano presenti dei riferimenti espliciti al sesso o all'utilizzo di stupefacenti, per lasciare spazio a un'ironia che potesse essere maggiormente accettata dal pubblico televisivo. Nel passaggio da un pubblico online a uno offline si assiste del resto a

---

<sup>24</sup> (L'unica via d'uscita era quella di interrompere la collaborazione con la TV e “tornare indietro”, ritornare su internet nella speranza che la quantità di stupidi che ci circondavano diminuisse un po').

<sup>25</sup> (<https://www.mult.ru/>, 07/07/2020)

un cambiamento qualitativo dello spettatore ideale. Tenendo conto delle caratteristiche che connotano la prima stagione è possibile non solo individuare uno spettatore adulto, ma anche appartenente a una subcultura che gli permetta di cogliere i riferimenti alla cultura punk e che sia disposto ad accettare i tipi di dialoghi spesso scurrili e di tipo gergale presenti nella suddetta stagione. Nel passaggio alla produzione offline si registra un cambiamento dei temi trattati. Nella maggior strutturazione dei personaggi sono definiti i luoghi e la società nel quale si inseriscono. Il fatto che ci siano graficamente e narrativamente maggiori riferimenti alla vita pietroburghese, consente a Kuvaev di calare il personaggio Masjanja nella realtà del nuovo spettatore ideale. Il pubblico adesso non si riconosce più nel particolare linguaggio utilizzato da Masjanja e nel suo microcosmo fatto di concerti, feste, droghe e giornate davanti alla tv. Il nuovo fruitore viene identificato nella generazione degli '80 e '90 della Russia e si riconosce nei riferimenti al mondo dello spettacolo contemporanei alla produzione del cartone e all' intertestualità identificabile con il patrimonio culturale sovietico.

La musica ritorna come componente umoristica, ma a differenza della prima stagione in cui la condivisione delle conoscenze necessarie alla decodifica delle battute era limitata a una determinata subcultura elitaria in grado di riconoscere i riferimenti alla cultura punk e rock, diventa qui comprensibile per un pubblico più vasto. In questa stagione l'elemento musicale viene infatti utilizzato per fare ironia sulle tendenze allora in voga nello scenario musicale del genere pop della cultura dello spettacolo più attuali.

La serialità acquisisce valore narrativo grazie al fatto che i personaggi assumono maggiore spessore. Da un punto di vista grafico ad esempio il personaggio di Ljaska si modifica nell'aspetto e assumendo fattezze a mano a mano più realistiche, viene rappresentata come elemento appartenente al mondo antitetico di Masjanja.

I rapporti tra i personaggi si stabilizzano e Kuvaev sfruttando questo sostrato narrativo ben strutturato crea situazioni parodiche e ironiche.

### La terza stagione

In questa stagione vengono mantenuti gli stessi rapporti tensivi della prima. I nuovi elementi narrativi consistono nella comparsa dei personaggi di Marta Gorolopàn e Ol'ga Kuzina, e lo spettatore viene a sapere che Chrijundel' e Masjanja erano spostati nel giorno del loro divorzio.

La continuità narrativa viene sottolineata anche dall'episodio "*Ljapy na c'emkach*" (I retroscena delle riprese) in cui i personaggi, come se fossero dei veri e propri attori, vengono rappresentati nelle papere fatte durante le riprese degli episodi delle stagioni precedenti.

Anche qui la tensione narrativa e quella umoristica coincidono, e lo sviluppo delle storie dei protagonisti è funzionale sì alla risata, ma trova una risoluzione sia nelle aspettative comiche che in quelle logiche della storia mostrata.

In questa stagione, come se venissero poste le basi per l'elaborazione di quella successiva, l'autore sperimenta la creazione di narrazioni che, sia dal punto di vista visivo che da quello linguistico, fanno riferimento a storie che non appartengono al cartone *Masjanja* ma che presumibilmente, rientrano nel bagaglio di conoscenza dello spettatore ideale. Componente questa, che come vedremo successivamente, caratterizzerà quasi tutti gli episodi della prossima stagione.

L'interesse musicale torna ad essere centrale. In questa stagione però Kuvaev utilizza la musica come l'elemento che rappresenta la cultura condivisa dagli spettatori per poter, sulla base di ciò, costruire situazioni di pastiche, che non prevedono critiche come accadeva nella seconda stagione. A differenza della prima inoltre l'autore non si limita ad una citazione dell'elemento musicale ma in questa fase sperimenta delle vere e proprie rielaborazioni.

In "*Mani-Mani*" (la traslitterazione fonetica in cirillico delle parole inglesi "*money-money*") il trio protagonista e Ljaska vengono camuffati nelle vesti dei cantanti del gruppo ABBA e viene rappresentata una versione animata del videoclip della canzone da cui l'episodio riprende il titolo. Dal punto di vista visivo si assiste a una contestualizzazione nella comunità russa del video originale data da elementi come la scritta "*Saint-Petersburg*" che sostituisce l'originale "*Stockholm*", la



decappottabile con il parabrezza distrutto al posto del fuoristrada e la rappresentazione delle monete russe che rimpiazzano i dollari americani.

In “*Luzer*” (la traslitterazione fonetica in cirillico della parola inglese “loser”) *Chryndel’* e *Lochmatyj* intonano sulle note della canzone “*Loser*” dei Beck il testo di una nuova canzone in lingua russa. Le immagini che vengono mostrate sullo schermo, riprendendo quelle cantate dai due amici, mostrando gli sfortunati avvenimenti di cui *Lochmatyj* è protagonista e che nella sua vita quotidiana lo rendono un perdente.

Oltre che attraverso il canale musicale i riferimenti intertestuali vengono elaborati anche da un punto di vista esclusivamente visivo. In questa stagione infatti Kuvaev elabora tre episodi completamente muti, in uno dei quali, “*Nočnoj elf*” (L’elfo notturno), i personaggi vengono rappresentati come i protagonisti di una delle avventure del videogioco “*World of Warcraft*”.

#### La quarta stagione

La quarta stagione si inserisce tra le altre come se fosse un intervallo dal punto di vista della serialità: non solo è di durata più breve, comprendendo solo nove episodi, ma questi vengono anche rinumerati dal primo al nono e oltre al titolo del singolo episodio, hanno tutti un titolo comune, “*Regtajm*” (Ragtime). Questo termine ha un’origine anglosassone (dalle parole *rag* e *time*) e si riferisce ad un genere musicale che veniva di solito utilizzato come colonna sonora per i film muti. In effetti questi nove episodi hanno tutti una colonna sonora che potrebbe far parte di questo genere musicale, un inizio che ricorda quello dei film prodotti prima della sincronizzazione della banda sonora, i titoli di coda prima dell’apparizione del titolo dell’episodio e le prime immagini in bianco e nero. Questa stagione si differenzia dalle altre, anche perché i personaggi, pur restando riconoscibili, vengono travestiti da animali, eccezion fatta per gli ultimi due episodi, l’ottavo *Regtajm* in cui

Masjanja diviene *Buratino*<sup>26</sup>, e il nono *Regtajm* in cui Chrjundel', Lochmatyj e Masjanja pur mantenendo le loro fattezze, diventano i protagonisti di “*V mire životnych*”<sup>27</sup>(Nel mondo degli animali), e i loro riti di accoppiamento sono l'argomento della puntata mostrata nel cartone. Oltre al trio protagonista, l'unico personaggio che viene ripreso dalla narrazione generale del disegno animato è Marta Gorolopàn che compare nell'episodio “*Masjaptic i Chrjundelpticepap*”. In questi episodi la componente comica e quella narrativa coincidono: è la storia in cui i protagonisti vengono inseriti a creare gli sketch comici di cui si compone l'intera stagione.

In tutte le storie l'elemento comico risiede nel nuovo ruolo attribuito ai protagonisti che sono già caratterizzati nella mente dello spettatore. Il trio protagonista pur non perdendo le relazioni che lo caratterizza, viene catapultato in nuovi ruoli. La comicità deriva dal contrasto tra il ruolo che essi si ritrovano a interpretare e i loro atteggiamenti. In “*Masjaptic i Chrjundelpticepap*” ad esempio Masjanja e Chrjundel' indossando dei travestimenti e si camuffano da uccelli. I due protagonisti vivono su un albero all'interno di un nido in linea con l'*habitat* naturale degli animali che interpretano, nella loro dimora viene però rappresentato un televisore e degli indumenti intimi messi ad asciugare. Pur mantenendo il loro abituale aspetto e i loro abiti, indossano un becco e delle ali finte legate al loro corpo attraverso dei lacci ben visibili allo spettatore. Attraverso il canale grafico l'autore crea un contrasto tra l'ambiente in cui, iconicamente, è rappresentato il mondo dei volatili e quello in cui lo spettatore è abituato a vedere i nostri protagonisti. Queste scene assumono maggiore rilievo nella realizzazione comica di tutto l'episodio, lasciando ai personaggi il solito linguaggio colloquiale e traducendo i ritmi della

---

<sup>26</sup> *Buratino* è il protagonista della favola di A.N. Tolstoj intitolata “*Zolotoj ključik, ili Priključenija Buratino*” (La chiave d'oro o le avventure di Buratino). Scritta nel 1936, l'autore rifacendosi a Pinocchio della favola di Collodi, riprende i protagonisti principali, modificandone alcuni aspetti, come ad esempio il padre di Buratino che si chiama Carlo e non Geppetto, e dà vita ad una serie di nuove avventure in cui compaiono fra i tanti anche altri personaggi appartenenti ad altre storie italiane come ad esempio Arlecchino e Colombina.

<sup>27</sup> “*V mire životnych*” è un programma sovietico, andato in onda per la prima volta nel 1968 e creato da Aleksandr Zguridi, dedicato alla natura, incentrato prevalentemente sulla ricerca di habitat atipici e sul comportamento della fauna e della flora ivi presenti.

vita di coppia tra Masjanja e Chrjundel' in quelli di uccelli. La narrazione ruota infatti attorno al fatto che i due protagonisti si trovano a litigare perché Chrjundel' non è riuscito a trovare nulla da mangiare. Masjanja come al solito lo insulta, identificandolo come "buono a nulla". A questo punto si inserisce un altro elemento di comicità dato dal fatto che sebbene in questa narrazione la protagonista interpreti il ruolo di un uccello, non sa volare a differenza di Chrjundel' che pur essendo graficamente riconoscibile ha acquisito questa capacità. L'episodio si conclude con il vano tentativo dell'eroina di prendere il volo e Chrjundel' che decide di riposare. In questa stagione dunque Kuvaev utilizza le caratterizzazioni tipiche dei personaggi e le decontestualizza inserendoli in contesti grafici e narrativi che non sono quelli in cui di solito sono rappresentati. In tutti gli episodi narrati in questa stagione l'autore crea dunque delle decontestualizzazioni tra il mondo in cui i personaggi dovrebbero essere rappresentati e quello in cui si trovano, il tutto viene accentuato dal fatto che le loro abitudini e il loro linguaggio resiste a questa delocalizzazione.

#### *Gli elementi di ripetizione*

È stata registrata la presenza di alcuni elementi di ripetizione e di ritmicità che consentono allo spettatore di interfacciarsi con il testo audiovisivo non solo con più facilità, in quanto ci si accinge al processo di fruizione già dotati di alcune competenze valide per decifrare il testo, ma anche con una componente legata alla sensazione di piacere che scaturisce esattamente dall'idea di fruire di un testo caratterizzato da alcuni elementi che potremmo definire come dei *films rouges* che donano un certo ritmo a tutta la serie.

Gli elementi di ripetizione di cui si parla in questo caso sono svariati, toccano differenti aspetti di tutto il cartone e spesso rispondono all'esigenza richiesta dal genere della commedia. Per cominciare è possibile individuare un sotto insieme di episodi caratterizzato dal fatto che i protagonisti spesso vengono rappresentati su un palco, durante un concerto o una manifestazione, o in ogni caso sembrano essere collegati con la scena musicale. Ad esempio, nell'episodio "8 marta" (L'8 marzo)

Masjanja viene rappresentata come una star su un palco a insultare gli uomini durante il giorno della Festa della Donna; o nell'episodio intitolato "*Russkij pankrok*" (Il punk rock russo), in cui i protagonisti, sulle note della canzone dei Muse "*New born*", intonano una nuova versione in russo.

Alcuni personaggi secondari, intere scene e alcune rappresentazioni vengono spesso riprese e riutilizzate in differenti episodi. Nel secondo episodio della terza stagione "*Ljapy na c'emkach*" (I retroscena delle le riprese) vengono richiamate alcune scene mostrate nelle stagioni precedenti, di cui vengono mostrate le gaffe dei personaggi. Nell'episodio "*Chomjak*" (La homepage) nei primi tredici secondi dell'episodio viene ripresa la stessa scena finale dell'episodio intitolato "*Krysa*" (Il ratto), in cui viene narrata la storia di Masjanja che decide di avere come animale domestico un ratto e che si conclude con la scena della sepoltura dell'animale. Questa ripresa svolge oltretutto un'importante funzione di comicità, l'autore infatti sfruttando il doppio significato gergale della parola russa "*Chomjak*", che significa sia criceto che homepage, riesce a far credere allo spettatore, per i primi secondi dell'episodio che si tratti di un argomento simile a quello trattato nell'episodio in cui si assiste alla morte del ratto, sorprendendolo invece alla fine della prima scena, con un intervento di Masjanja diretto al fruitore, in cui spiega che questo nuovo episodio non tratterà della stessa cosa di quello precedente e modificandosi totalmente l'ambientazione, come se lo spettatore fosse catapultato nel secondo significato di "*chomjak*", homepage, comincia la narrazione del nuovo episodio.

I *file rouges* individuati in questa serie riguardano anche i tratti soprasegmentali delle espressioni dei personaggi. Il mondo femminile costruito in una modalità di opposizione rispetto alla protagonista, marca l'alterità nei confronti di Masjanja anche attraverso una particolare modulazione della voce. La risata di Masjanja viene ripresa e riutilizzata come espediente per creare comicità, ad esempio negli episodi '*Pugovica Puškina*' (Il bottone di Puškin), '*Pjatnica*' (Il venerdì) o '*Den' radio*' (Il giorno della radio) in cui l'elemento comico è rappresentato in prevalenza dalla buffa e contagiosa risata dell'eroina del cartone.

### 2.3 La contestualizzazione di Masjanja negli Animation Studies

Secondo la classificazione elaborata dallo studioso Paul Wells (Wells 1998, p.36) il disegno animato Masjanja rientra nella definizione di “*Developmental Animation*”.

Così come discusso nel contesto teorico di questa tesi cfr § 1.5 in particolare l’animazione e le sue forme, infatti l’elemento caratterizzante di questo tipo di animazione è quello di ricreare le componenti della cosiddetta “*Orthodox Animation*” in un contesto contemporaneo. L’ortodossia a cui Wells fa riferimento è data dalla percezione diffusa nel mondo occidentale secondo la quale il prodotto animato è caratterizzato da una produzione di massa, rivolto a un pubblico infantile e ideato per una fruizione televisiva.

L’Animazione Evolutiva in cui identifichiamo le caratteristiche del disegno animato *Masjanja* prevedono la collocazione intermedia di questo tipo di animazione rispetto a quelle di tipo “Ortodosso” e quelle invece “Sperimentali”. In particolare, ritroviamo in Masjanja alcuni elementi del contesto sperimentale inseriti nei parametri, rivisitati in chiave moderna, delle strutture “ortodosse”.

Le componenti quali la centralità del personaggio che si esprime in una continuità degli scopi e in una raffigurazione sempre riconoscibile, le riprese dall’alto verso il basso o da sinistra a destra sono gli elementi che caratterizzano la cosiddetta “*Orthodox Animation*” e che vengono rivisitati e riproposti da Kuvaev. La produzione indipendente (sebbene ci sia una breve parentesi di diffusione televisiva) e la centralità che in alcuni episodi assume l’elemento musicale sono alcuni dei parametri individuati nella cosiddetta “*Experimental Animation*”, di cui il prodotto *Masjanja* si caratterizza dal punto di vista formale.

Il trio protagonista presentato nei precedenti paragrafi è caratterizzato da una continuità di stile grafico, eccezion fatta per quegli episodi in cui per ragioni narrative Masjanja, Chrjundel e Lochmatyj vengono camuffati. Le espressioni verbali di cui i personaggi si caratterizzano restano invariate anche quando i

protagonisti vengono calati in contesti narrativi che non sono propri a quelli del cartone, come accade ad esempio per i nove episodi della quarta stagione.

Il sistema valoriale e i rapporti che regolano le relazioni tra i personaggi sono fissi e gli scopi di ognuno di essi restano sempre invariati.

Nonostante la parentesi televisiva e la piccola produzione del cartone avvenuta in collaborazione con gli altri animatori, data la quantità di episodi prodotti individualmente e online è possibile parlare di una produzione indipendente che si distacca da quella di massa.

La rivisitazione dei “dogmi” della cosiddetta “*Orthodox Animation*” avviene in *Masjanja* negli elementi di cui la tensione narrativa e quella comica si costituiscono. I temi della rappresentazione “ortodossa” dell’eroe vengono totalmente ribaltati e lo stile comico pervade gli aspetti grafici e quelli narrativi dell’intero disegno animato. *Masjanja* assume i tratti dell’antieroe. È un *outsider* che, non condividendo il sistema di valori del mondo che lo circonda, vive secondo le regole proprie canzonando i comportamenti della società.

#### *Il linguaggio animato in Masjanja*

Così come accennato nella presentazione dettagliata dei personaggi, i soggetti e le ambientazioni presenti in *Masjanja* sono caratterizzati da rappresentazioni visive che seguono registri comici differenti. In particolare, verrà posta l’attenzione sul differente grado di iconicità del segno, ponendo l’attenzione sui risvolti comici che Kuvaev ottiene attraverso questa dualità di stile.

Riprendendo quanto presentato nel primo capitolo riguardo gli *Animation studies* il linguaggio della comunicazione animata è strettamente connesso a quello fumettistico. Rifacendoci alla teoria elaborata dallo studioso e fumettista McCloud (McCloud 1993) la sottocategoria che verrà presa in esame in questa sede è quella che è stata identificata con il termine “*Pictures*” cfr § 1.5 in particolare *Pictures*. Secondo la tripartizione elaborata da Pierce il segno-icona identifica quel tipo di rappresentazione decodificabile attraverso l’individuazione di somiglianza tra il significato e il significante. Nella rappresentazione di *Masjanja* l’autore utilizza

diversi gradi della relazione iconica per esprimere i significati comici. Attraverso questo stile di natura graduale esprime anche graficamente quel contrasto presente nelle narrazioni tra Masjanja e i suoi amici e il mondo in cui è inserita. Così come spiegato nel paragrafo 1.5 lo schema di McCloud individua una gradualità di iconicità che si sposta da un massimo grado di somiglianza a ciò che viene rappresentato dal segno, definito dal polo “*Reality*” ad uno di scarsissima *mimesis* posizionato al polo “*Meaning*”.

La subcategoria cosiddetta “*Pictures*” verrà qui analizzata nello stile e nel grado di iconicità di cui i personaggi si caratterizzano. In particolare, verrà fatto riferimento alla “*ligne claire*” utilizzata da Kuvaev e alle differenti gradualità di iconicità che presentano i tratti dei personaggi primari rispetto a quelli secondari.

○ “*Pictures*”: I personaggi

Ritornando al cosiddetto “*The Picture Plane*” (in figura C) è possibile affermare che nelle rappresentazioni iconiche presenti in *Masjanja* ci siano due gradualità di iconizzazione differenti:

- I. Griša Čajnikov e Ljaska  
-Le ambientazioni e i personaggi- comparse
- II. Masjanja, Chrjundel’ e Lochmatyj  
- Okolobacha, Fëdorovna, Ol’ga Kuzina, Sanëk, Marta Gorlopàn Djadja Badja, Čučunja

Le icone presenti al punto I. tendono verso una maggiore iconizzazione. Il rapporto tra il significato e il significante non è completamente arbitrario, i luoghi della città di San Pietroburgo sono spesso identificabili e i personaggi sono ben definiti nel genere e spesso, attraverso l’abbigliamento con cui vengono presentati, è possibile individuare il tipo di cultura in cui si riconoscono.

Nelle rappresentazioni del trio protagonista, presenti invece al punto II., il grado di iconizzazione è molto basso e l’accostamento di questi personaggi alla natura di esseri umani deriva dagli sviluppi narrativi degli episodi più che dalla loro rappresentazione. I personaggi secondari sono infine posizionabili in un grado di iconizzazione intermedio rispetto ai due gruppi delineati. Sebbene infatti la loro

rappresentazione non sia così realistica come quelle delle icone presenti al punto I., il grado di astrazione che caratterizza il loro disegno non è neanche accostabile e quello del trio protagonista. Questi soggetti sono infatti dotati di braccia con spessore e i loro capelli hanno un volume, una forma e un colore.

Secondo la teoria presentata nel suo fumetto, McCloud individua nel tipo di rappresentazione concettuale, quella che nel triangolo si trova verso il polo “*Meaning*”, un approccio al linguaggio grafico che consente e facilita l’identificazione tra i personaggi e lo spettatore (McCloud 1993, pp. 24-59). Come già riportato nel primo capitolo, secondo lo studioso americano le rappresentazioni che godono di una particolare stilizzazione del tratto sono il prodotto di una percezione concettuale e consentono l’identificazione grazie al principio della “*non- visual self awareness*”.

La rappresentazione mentale di ciò che non viene visto assume una forma che è fatta di semplici tratti basici proprio come quelle che delineano le forme di alcuni cartoni. Il motivo per il quale la comunicazione di questo tipo risulta essere particolarmente efficace risiede nella potenzialità intrinseca dell’immagine di descrivere, attraverso il canale visivo, concetti che il fruitore conosce ma che non percepisce attraverso i sensi.

Il registro a disposizione dei cartoni animati, consente all’animatore di comunicare attraverso un modo di percepire che va oltre quello sensoriale e che attraverso la percezione della finzione consente la trasposizione di significati più diretti. Attraverso queste potenzialità gli animatori possono giocare con le forme che si muovono sullo schermo e utilizzare un linguaggio che consta di nuove regole. Il cartone animato che si presenta in forme stilizzate usa il linguaggio che lo spettatore stesso adopera in una decodifica concettuale del mondo. In questo gioco di percezioni risiede la forza identificativa delle icone dei cartoni.

Il registro usato dall’animatore è quello presente nella mente dello spettatore. L’immediatezza di questo tipo di comunicazione risiede nel fatto che il riferimento dei personaggi nel disegno animato viene costruito dal fruitore stesso. L’identificazione avviene perché la semplicità del tratto porta a percepire le forme



che indicano i personaggi nelle narrazioni animate, come delle maschere indossabili dallo spettatore.

In “*Tintin*” proprio come avviene in “*Masjanja*”, in una singola rappresentazione vengono applicati due stili differenti nel grado di distanza dal polo “*Reality*”.

Gli sfondi di “*Tintin*” presentano un approccio grafico differente rispetto alla rappresentazione del personaggio. Mentre il protagonista gode di una raffigurazione iconica, i paesaggi sullo sfondo sono sempre molto realistici. Questa particolarità è una caratteristica dello stile della linea chiara e consente allo spettatore di mascherare sé stesso in un personaggio e di introdursi in un mondo sensorialmente simulato. (McCloud 1993, p.43)

Kuvaev applica lo stile della linea chiara e, come Hergé, inserisce il trio protagonista che gode di una rappresentazione iconica su degli sfondi che invece sono caratterizzati da una rappresentazione più realistica. Lo spettatore dunque indossa la maschera del trio protagonista e si trova a vivere nella simulazione animata della città di San Pietroburgo resa per lo più contemporanea grazie ai linguaggi, alle musiche e a tutti gli altri riferimenti culturali tipici della cultura postmoderna. Di conseguenza una fetta di popolazione, quella scelta in base al linguaggio utilizzato nel cartone, al tipo di battute e al tipo di musica di cui si caratterizza “*Masjanja*”, si sente rappresentato da questi personaggi dalla testa ovale.

#### 1. *Griša Čajnikov e Ljaska*

Come mostrato attraverso le immagini nella presentazione dei personaggi Griša e Ljaska si contrappongono al trio protagonista da un punto di vista narrativo e da quello grafico. Questi due personaggi infatti godono di una rappresentazione che si discosta da quello di cui si caratterizza il trio protagonista e acquisiscono fattezze più realistiche. Questa contrapposizione visiva consente l’attivazione del medesimo processo di fruizione esplicitato da McCloud (McCloud 1993) a proposito di Tintin. Il tipo di rappresentazione di cui godono i due personaggi del disegno animato russo

è infatti accostabile a quello degli sfondi di cui si caratterizzano le raffigurazioni del disegno animato francese. Il fatto che questi personaggi e le ambientazioni della città di San Pietroburgo siano caratterizzati da questo stile rappresentativo permette una maggiore oggettivizzazione di ciò che viene mostrato e un conseguente distacco identificativo tra le immagini e lo spettatore.

Ritornando al cosiddetto “*The Picture Plane*” e alla lettura che ne dà Barbieri (Barbieri 2018, pp.67- 71) è possibile affermare che tutte le rappresentazioni di Kuvaev sono localizzabili, anche se ad altezze differenti, nel lato destro del triangolo e dunque spostate verso il polo “*Meaning*”. Questo tipo di linguaggio che è sempre dunque caratterizzato da semplicità del tratto, diviene con i personaggi Griša Čajnikov e Ljaska di tipo caricaturale.

Questi soggetti si differenziano dalla rappresentazione dei protagonisti in quanto nello sviluppo narrativo del disegno animato si fanno portatori di un sistema di valori estraneo a quello del trio protagonista. La distinzione che dunque si crea attraverso le tensioni narrative degli episodi viene espressa graficamente attraverso l’applicazione della linea chiara e il senso di estraneità che non consente l’identificazione dello spettatore con gli antagonisti. Le rappresentazioni di Griša Čajnikov e Ljaska riprendono alcune delle caratteristiche dello *humor* visivo e risulta dunque interessante esaminarli individualmente anche dal punto di vista grafico.

L’analisi visiva di questi due personaggi prende le mosse dallo studio sulla comicità espressa visivamente di Alexandre G. Mitchell (Mitchell in Attardo 2014, pp. 270-275). Lo studioso francese prende in esame le rappresentazioni comiche presenti sui vasi dell’antica Grecia e nei personaggi Čajnikov e Ljaska riscontriamo in parte la presenza delle tipologie di rappresentazione parodica e caricaturale da lui individuate.

Per quel che concerne Griša Čajnikov, l’autore crea un’identificazione tra l’elemento magico di cui Harry Potter diventa il simbolo e la tendenza a ingannare

di cui Griša è caratterizzato<sup>28</sup>. Come già detto Griša è l'antagonista di Masjanja per eccellenza ed è la rappresentazione animata di Griša Zorin, il produttore che si era appropriato a Mosca del marchio della produzione di Kuvaev.

Secondo Mitchell la parodia visiva consta di due elementi: “*reproduction*” e “*comic trasformation*”. In *Griša Čajnikov* gli elementi come i capelli e gli occhiali, sono riprodotti come dettagli che consentono il riconoscimento del mago di Hogwarts. La Trasformazione comica si sviluppa sul piano idealista. La connotazione positiva di cui Harry Potter è caratterizzato nel suo mondo, viene qui capovolta e rifacendosi alla tendenza ingannatrice di cui la magia si caratterizza, questa caratteristica viene accostata al personaggio masjanjano.

La modalità caricaturale individuata da Mitchell può essere invece accostata alla rappresentazione grafica del personaggio Ljaska.

La sua rappresentazione crea comicità grazie al tipo di tratto che la caratterizza. In tutte le sue raffigurazioni Ljaska infatti presenta una forma caricaturale dei personaggi femminili. Secondo quanto affermato dallo studioso francese infatti, la caricatura è “[...] a grotesque or ludicrous representation of persons or things by the exaggeration of their most characteristic and striking features” (Mitchell in Attardo 2014, p.273). Nella rappresentazione grafica di questo personaggio si assiste a un'esagerazione di alcune caratteristiche dei tratti femminili che assumono maggiore risonanza in virtù della commistione dei canali sonori e visivi attraverso cui è restituita allo spettatore l'immagine di questo personaggio. Se il genere di Masjanja è definito dal suo rapporto con Chrijundel' o dagli sketch comici in cui incarna alcuni degli stereotipi femminili, Ljaska diventa la caricatura di quell'idea di donna interessata prevalentemente all'apparenza più che alla sostanza. Nelle sue rappresentazioni i tratti degli occhi e delle labbra sono molto truccati, i capelli presentati in delle capigliature sempre perfette e gli abiti immancabilmente di

---

<sup>28</sup> Come già detto, il primo episodio in cui appare questo personaggio è intitolato “Potter” e il riferimento al mago di Howgarts viene esplicitato dal titolo dell'episodio e dallo stesso Griša che presentandosi a Chrijundel' fa riferimento a Harry Potter.

tendenza, tutto ciò contribuisce a rendere graficamente la forma caricaturale dello stereotipo di donna da lei rappresentato.

## II. Masjanja, Chrxjundel' e Lochmatyj

La rappresentazione grafica del trio protagonista è invece caratterizzata da una maggiore arbitrarietà nel rapporto tra il significante e il significato e dunque il grado di iconicità risulta essere minore. La stilizzazione del tratto che li caratterizza consente a questi personaggi di adempiere alle funzioni di maschere. Questo elemento è connesso allo humor da un punto di vista storico e sociale e la sua potenzialità risiede nella messa in evidenza di un distacco tra ciò che è e ciò che invece viene mostrato. Questo carattere duale consente di capovolgere sistemi di valori a cui siamo solitamente abituati e di mettere in evidenza paradossi, diffondere messaggi scomodi o difficili da accettare. La maschera viene applicata in vari ambiti e ha sempre la funzione di capovolgere l'ordine costituito. Attraverso questo oggetto è possibile creare un'alterità che consente di cambiare il punto di vista sulle cose. Nei rituali antichi chi indossava la maschera era giustificato a commettere azioni inconsuete e irrispettose, nelle feste di carnevale diviene l'oggetto attraverso cui è possibile capovolgere i quotidiani ordini sociali e invertire i ruoli costituiti. Nel teatro greco e romano la maschera era inizialmente un espediente per riconoscere le funzioni svolte dagli attori, nel medioevo diviene lo strumento attraverso cui si poteva educare gli illetterati ad una comprensione dei vizi e delle virtù attraverso delle interpretazioni allegoriche che trovavano un terreno fertile di comprensione grazie alla presentazione visiva di concetti astratti. Nel Cinquecento con la commedia dell'arte, la maschera diviene l'elemento utilizzato per designare personaggi inventati con caratteristiche e storie già stabilite la cui individuazione da parte dello spettatore veniva utilizzata per sviluppare nuove narrazioni. (Attardo 2014, pp. 483- 486)

In ogni ambito qui descritto la maschera diviene quello strumento attraverso cui lo spettatore viene posto in una situazione di distacco mentale rispetto a ciò che vede.

Il raggiungimento di questo status è necessario al fine di aprire la decodifica della battuta a interpretazioni che non rispondono agli ordini razionali e logici. Nella cosiddetta *General Theory of Verbal Humor* cfr § 1.2 in particolare *Oltre il punto di vista semiotico*, i parametri individuati dagli studiosi Ruskin e Attardo (Ruskin 1995) nella composizione delle battute sono il linguaggio, la strategia narrativa, il bersaglio della battuta, la situazione in cui viene contestualizzata, il meccanismo logico e l'opposizione degli script. Questi ultimi due elementi sono considerati come quelli caratterizzati da una maggiore incidenza nella decodifica delle battute e in particolare la funzione del *Logical Mechanism*, è quella di consentire all'individuo di applicare lo script che più si distacca dall'ordine razionale o in ogni caso di accettare quello meno probabile, col fine di decodificare con successo lo sketch comico. L'alterazione tipica del mascheramento consente di mettere in dubbio l'ortodossia a cui siamo solitamente abituati. La condizione di essere mascherati ci pone nella condizione di vivere un distacco tra noi stessi e ciò che siamo con la maschera, attraverso questa divisione è possibile assumere un punto di vista altro su ciò che si è e utilizzare la comicità per ragionare sull'essere.

L'accostamento della funzione della stilizzazione del tratto a quello della maschera da un punto di vista di fruizione del disegno animato pone lo spettatore in una posizione di distacco da ciò che viene mostrato. La quotidianità di cui i linguaggi e le musiche si caratterizzano aggiunte al tipo di rappresentazione degli ambienti e di alcuni personaggi come Ljaska e Griša, però attualizza le avventure del trio protagonista in una società che geograficamente e cronologicamente è identificabile con quella in cui vive lo spettatore ideale.

Il mondo in cui i protagonisti del cartone sono inseriti è un chiaro riferimento alla cosiddetta *Stalica kul'tury* (Capitale della cultura) dei primi anni duemila in Russia. Il linguaggio, le musiche i riferimenti al mondo dello spettacolo, la rappresentazione del mondo al di fuori dei personaggi sono una simulazione della realtà contemporanea allo spettatore. La linea chiara e l'applicazione di un doppio stile grafico che distingue i protagonisti, dagli ambienti e dal mondo esterno agli

eroi del cartone, è il modo attraverso cui Kuvaev graficamente crea identificazione tra il trio protagonista e il pubblico *target*.

Grazie al distanziamento grafico le icone che rappresentano i protagonisti liberano lo spettatore dalle costrizioni mentali e fisiche del reale e acquisiscono il ruolo di maschere. Il fatto che il mondo esterno ai protagonisti sia fortemente caratterizzato dalla contemporaneità, immerge lo spettatore in un'ambientazione sì animata, ma contestualizzabile nel quotidiano. Attraverso la linea chiara dunque Kuvaev acquisisce la possibilità di elaborare un disegno animato che rispecchi la vita del suo pubblico e di creare un'empatia che assume il profumo di ironia.

#### 2.4 *La componente comica*

L'elemento comico in *Masjanja* ha un valore centrale nello sviluppo narrativo del cartone. Così come presentato nella suddivisione delle stagioni la tensione narrativa e quella comica sono connesse. In particolare, mentre nella prima stagione per quel che concerne gli episodi – sketch si assiste a una sovrapposizione dell'elemento comico rispetto a quello narrativo; dalla seconda stagione in poi le due tensioni in questione si sviluppano contemporaneamente in una dinamica di interdipendenza che si conclude nella coincidenza della risoluzione dell'una nell'altra e viceversa.

Lo schema tensivo proposto da Kuvaev, quantomeno per quel che concerne gli episodi veri e propri, prevede che la comicità si sviluppi in un ritmo andante che non trova momenti umoristici isolati ma che accompagna tutta la durata dell'episodio.

In questa struttura in cui la comicità può essere accostata graficamente a una linea retta che si sovrappone a quella narrativa, la componente umoristica risulta dalla sovrapposizione di più piani che scaturiscono la risata in virtù delle connessioni che si creano tra di loro. Per una semplicità espositiva abbiamo individuato due assi principali attorno ai quali Kuvaev costruisce la comicità: l'asse sincronico e quello diacronico.

Per quanto riguarda l'asse sincronico ci riferiamo agli elementi comici che vengono elaborati con l'intenzione di creare tensioni satiriche nei confronti degli elementi contemporanei alla produzione del cartone.

Per quel che concerne l'asse diacronico invece alludiamo alle unità comiche che si presentano nella relazione con il patrimonio culturale sovietico.

### *L'Asse sincronico*

Per componente satirica ci riferiamo al tipo di comicità che fa del filtro della risata uno strumento per diffondere una critica. Trattandosi dell'asse sincronico, l'elemento canzonato appartiene alla contemporaneità degli anni in cui viene prodotto il cartone.

Tra i vari bersagli individuati quello che assume un maggiore spessore è la critica alla società dello spettacolo con un particolare riferimento allo scenario musicale pop della Russia degli anni 2000.

L'episodio più emblematico da questo punto di vista è il quarantaseiesimo della seconda stagione intitolato "*Popsnja*" (una variante del russo colloquiale con il quale ci si riferisce in maniera dispregiativa alla musica pop).

In questo episodio viene rappresentata Masjanja che con l'aiuto di Ljaska trova lavoro: suona la tastiera durante le riprese del videoclip di una band che, come intuibile dal titolo, suona musica pop. Dopo pochi minuti dall'inizio della registrazione Masjanja, eccessivamente infastidita da quel tipo di musica, scappa dallo studio. Il disprezzo nei confronti dell'ambiente di cui Ljaska diventa qui il personaggio simbolo, viene accentuato da vari elementi ironici. Il direttore artistico del videoclip musicale è interpretato dall'acerrimo nemico di Masjanja, Griša Čajnikov. Questo personaggio identifica la cantante del gruppo definendola in senso dispregiativo come "*Glavnaja kukla*" (La bambola principale) e si rivolge a Masjanja appellandola "*krivinkaja*" (storpiatella). Nella prima scena in cui compare la cantante, la cui principale preoccupazione è come muoversi alla moda sul palco, viene rappresentata tra le braccia di un uomo grasso in giacca e cravatta, che incarna gli stereotipi dei cosiddetti "novye russkie". L'autore della canzone viene

rappresentato da un uomo ubriaco nascosto dietro le quinte del palco, che, dopo aver definito la canzone in maniera dispregiativa, confessa di aver scritto questo componimento solo per soldi. L'episodio si conclude con la rappresentazione di Masjanja e Chrxundel' che guardano la tv. Quando la protagonista sente nuovamente il motivo della musica suonata dalla band da cui era scappata, rompe il televisore e lo butta dalla finestra urlando “*Svabodu ušam*” (Libertà per le orecchie)<sup>29</sup>

Questo episodio viene inserito nella tipologia satirica di humor che si sviluppa intorno all'asse sincronico in virtù dell'attualizzazione alla contemporaneità a cui fa riferimento. Le note della canzone suonata dalla band riprendono quelle della *hit* di uno dei gruppi pop più famosi degli anni 2000 in Russia “*Ruki Verch*” che significa “Su le mani”. Nel commento al video l'autore esplicita il suo disprezzo per il mondo dello spettacolo russo e deride questi musicisti appellandoli “*Nogi vniz*” (Giù i piedi).

#### *L'Asse diacronico*

La comicità che si sviluppa intorno all'asse diacronico fa allusione al patrimonio culturale sovietico. In molti degli episodi qui analizzati infatti la componente umoristica viene costruita intorno alle referenze intertestuali che fanno riferimento a prodotti culturali appartenenti all'epoca sovietica.

Per la definizione delle referenze intertestuali ci rifacciamo allo studio svolto da Gerard Génette (Génette 1997, pp.1-10). Nel suo libro intitolato “*Palimpseste la littérature au second degré*” individua quello che definisce “*Tanstextuality*” e cioè l'apparato delle cinque categorie, da lui elaborate, all'interno delle quali è possibile classificare i tipi di relazioni che intercorrono tra due o più testi. In generale il testo di cui lo spettatore fruisce direttamente viene definito da Génette come “*hypertext*” mentre quello che viene messo in relazione ad esso viene definito come “*hypotext*”.

---

<sup>29</sup> Questa frase è una citazione di un cartone animato sovietico che racconta le avventure di un simpatico pappagallo dalla cresta verde di nome Keša. In uno dei tanti episodi, Keša viene rappresentato chiuso in una gabbia e urla “*svabodu papugajam*” (Libertà per i pappagalli)



Le categorie vengono presentate in un ordine crescente di astrazione e di comprensività di elementi. La prima classificazione è quella che è stata individuata dalla studiosa Julia Kristeva, definita come “*intertextuality*”, con questo termine ci si riferisce alle citazioni o alle allusioni che mettono in connessione il testo di cui si fruisce direttamente rispetto a quello citato o a cui si fa allusione. La seconda categoria è invece definita come “*paratextuality*” e fa riferimento a tutto ciò che rappresenta un corollario per l’*hypertext* ma che comunque rappresenta una importante fonte di conoscenza per il fruitore in virtù del fatto che questi elementi possono apportare dei significati più profondi alla comprensione generale del testo di cui si fruisce. Rientrano in questa classificazione i titoli, i sottotitoli, le prefazioni e tutti quegli elementi che in maniera indiretta ed esterna rispetto al testo vero e proprio partecipano alla creazione di significato. In *Masjanja* ad esempio spesso gli elementi della “*paratextuality*” vengono messi in gioco dall’ autore per aumentare le tensioni comiche: si pensi ad esempio al fatto che nel sito mult.ru tutti gli episodi, dalla prima fino a giungere a una parte della quinta stagione, sono presentati con un commento scritto dall’autore stesso, grazie al quale molte delle battute presenti nell’episodio chiarificano le referenze e diventano più chiare allo spettatore. La terza categoria rappresentata è invece la “*metatextuality*” definita come la “*critical relationship*” per eccellenza. Questa categoria mette in relazione due testi senza necessariamente citare o nominare il cosiddetto “*hypotext*”. L’ “*hypertextuality*” è la quarta categoria ed è definita come quella relazione che mette in connessione due testi senza passare attraverso la forma del commento o della critica. Viene definita dall’autore come la categoria più astratta rispetto alle altre e per questo nell’ordine di presentazione, pur essendo la quarta viene presentata per ultima. Infine, la quinta categoria è la cosiddetta “*architextuality*” la relazione di tipo tassonomica, che inserisce il testo di cui si fruisce, in un genere. In *Masjanja* sono presenti molte delle categorie della “*transtextuality*”, esse si relazionano al testo originale in maniera differente e a seconda del modo in cui vengono presentate sviluppano uno *humor* che ha conseguenze diversificate. Il comun denominatore di queste differenti funzioni risiede nell’applicazione di un elemento ripreso dalla cultura dominante a

quello della cultura popolare. Il rimando alle opere che appartengono alla conoscenza condivisa degli spettatori permette a Kuvaev di giocare con il carattere “self-conscious” dell’animazione e di rendere labile il confine tra finzione e realtà.

## *Capitolo III*

### *Proposta di traduzione*

In questo capitolo saranno presentate le proposte di traduzione degli elementi comici delineati in due episodi della prima stagione “*Moskva*”, (Mosca) e “*Vzaimoponimanie polov*” (L’intesa tra i sessi). Allo scopo di individuare i fattori attraverso cui è costituita la risata in questi due episodi, presentiamo la metodologia adoperata per esaminare lo sviluppo della componente umoristica nelle narrazioni. Dopo aver sottolineato nel capitolo precedente la centralità che lo *humor* assume nella struttura narrativa del cartone e dopo aver discusso l’interculturalità del campo degli *Humor Studies* cfr. § 1.3, si intende ora enunciare alcuni elementi che negli episodi analizzati vengono messi in gioco nello sviluppo della funzione comica. Sulla base dello studio condotto da Sierra (Sierra, 2008) cfr. § 3.1 in particolare *La proposta di Sierra*, sono stati fissati i parametri utilizzati da Kuvaev nella produzione dello *humor* nel suo testo. Al fine di proporre la trasposizione dell’effetto comico nella comunità d’arrivo, sono presentate le tendenze di traduzione definite dallo studioso spagnolo e applicate al testo oggetto di analisi.

#### *3.1 Metodologia*

L’analisi delle prime quattro stagioni del disegno animato *Masjanja* è stata condotta sulla base della tassonomia proposta dallo studioso Juan José Martínez Sierra (Sierra, 2008; pp.143-153). Presupponendo l’obiettivo di individuare le criticità di traduzione presenti in *Masjanja* sono stati individuati gli elementi attraverso cui il testo presenta e sviluppa le sue tensioni comiche. Attraverso l’analisi del disegno animato in questione si è cercato di mostrare come la diffusione della tensione umoristica rappresenti una delle priorità della fruizione del testo *Masjanja*. Riferendoci in questo caso ai concetti di priorità e restrizioni presentati da

Zabalbeascoa (Zabalbeascoa, 1996) cfr. § 1.3, sono esaminati nella prospettiva del processo di traduzione le componenti umoristiche di cui il cartone consta. Come già detto, nello sviluppo degli episodi di *Masjanja* la tensione comica e quella narrativa coincidono. Il carattere fortemente russo di cui constano il linguaggio, le musiche e le rappresentazioni, mette in evidenza le restrizioni della trasposizione della comicità espressa da *Masjanja*, a causa dell'ancoraggio al mondo contemporaneo in cui viene prodotto il cartone.

Gli elementi costitutivi delle battute e del testo sono stati classificati attraverso una mappatura della comicità dei novantadue episodi esaminati. L'individuazione di elementi intertestuali e di rimandi culturali specifici è stata possibile grazie all'utilizzo di alcuni siti internet dove i fan di *Masjanja* postano le battute proposte da Kuvaev. Le piattaforme online in questione sono:

- *živój žurnal*: è questa una piattaforma sulla quale gli utenti possono caricare i propri blog. Su questo sito persone da tutto il mondo si mettono in connessione e rendono pubbliche le loro discussioni riguardo i temi più disparati. Attraverso il *živój žurnal* è stato possibile individuare molte delle referenze culturali presenti nel cartone.
- *pikabu.ru*: questo sito è stato creato in Russia nel 2009. Anche su questa piattaforma vengono raccolti gli interventi dei fan di *Masjanja* riguardo gli episodi. Attraverso *pikabu* è stato possibile risalire alla trascrizione di intere battute presenti nel cartone.
- *masjanja.fandom.com*: questo sito raccoglie invece molte informazioni riguardo la tensione narrativa del cartone. Grazie a questa piattaforma sono state definite le caratteristiche dei personaggi e i loro ruoli.

Inoltre, è stato chiesto a un gruppo di russofoni<sup>30</sup> di interpretare alcune battute presenti nel testo e infine una serie di domande sono state poste all'autore stesso.

---

<sup>30</sup> Il gruppo di ragazzi russofoni a cui è stata sottoposta la decodifica di alcune delle battute è caratterizzato da un'eterogeneità di individui che si differenziano per gli studi affrontati e i luoghi in cui sono cresciuti. Tutti hanno un'età che spazia dai venticinque ai trenta anni. Molti provengono

Al fine di mettere in evidenza le criticità di traduzione che il testo di Kuvaev presenta, sono stati individuati gli elementi attraverso cui viene costruita la tensione narrativa. L'individuazione degli elementi comici è stata effettuata sulla base della tassonomia proposta dallo studioso Sierra (Sierra 2008). Al fine dunque di presentare i fattori attraverso cui Kuvaev costruisce la comicità di cui il disegno animato si caratterizza, viene presentata nel dettaglio la metodologia proposta dallo studioso spagnolo.

### *La proposta di Sierra*

Nel suo libro intitolato “*Humor y traducción, los Simpson cruzan la frontera*” (Sierra 2008) lo studioso Juan José Martínez Sierra propone una metodologia finalizzata all'analisi della comicità nel doppiaggio in lingua spagnola del cartone americano *The Simpson*.

Prendendo le mosse dalla classificazione delle battute elaborata da Zabalbeascoa (Zabalbeascoa, 1996, pp.51- 255) e discussa in questa tesi al paragrafo 1.2.2 del primo capitolo, il traduttore della gestualità della famiglia statunitense elabora una nuova classificazione che, rivolgendosi specificatamente alle criticità di traduzione del testo e al tipo di traduzione audiovisiva a cui si appresta, propone un'analisi degli elementi di cui le battute si compongono nel disegno animato in esame.

La metodologia proposta da Sierra (Sierra, 2008, pp. 143-153) prevede un cambio di prospettiva e di terminologia rispetto a quella elaborata da Zabalbeascoa (Zabalbeascoa, 1996, pp. 51-255). Per quel che concerne le modifiche dal punto di vista terminologico lo studio di Sierra delimita e modifica i termini di “*national*” e di “*cultural*” presenti nelle categorie individuate da Zabalbeascoa. In particolare, il termine “*national*” viene eliminato per evitare una qualunque connotazione di

---

da Astrachan’, una da Mosca e una da San Pietroburgo. A seconda del loro livello d'istruzione, la decodifica delle battute e il riconoscimento delle referenze è risultato differente. I giochi di parole e le battute che si sviluppano intorno all'elemento linguistico sono state individuate solo dai russofoni con un alto livello di istruzione, mentre il riconoscimento dei riferimenti al patrimonio culturale sovietico è stato identificato da tutti. La persona proveniente da San Pietroburgo ha invece decodificato con maggiore semplicità i riferimenti ai nomi delle strade e alle abitudini della vita cittadina di Pietroburgo.

natura politica, mentre quello “*cultural*” viene ridefinito e modificato. Sierra delimita il significato del termine cultura, sostituendolo con comunità (*comunidad*). “Por comunidad entiendo cualquier grupo cultural [...] cuyos miembros comparten una referencia o elemento cultural” (Sierra, 2008, p. 139)

Con questo sostantivo l’autore individua un gruppo di persone che si riconoscono nella condivisione della conoscenza necessaria a decodificare le battute di uno sketch comico. Così come individuato nel primo capitolo infatti, nella teoria semantica dell’opposizione degli script la condizione necessaria e sufficiente per far sì che una battuta risulti effettivamente comica è il presupposto della condivisione della conoscenza linguistica e/o enciclopedica. Delimitando dunque il termine cultura a quello di comunità lo studioso spagnolo marca i limiti entro i quali intendere gruppi di persone che condividono quello che viene definito da Harley (Harley 1994, p. 86) come “*shared cultural experience*”, da cui il comico attinge nella formulazione dei motti di spirito.

In secondo luogo, la prospettiva utilizzata da Zabalbeascoa viene qui ripresa e modificata in una tassonomia che consente l’analisi dei costituenti delle scene in cui è presente la componente umoristica. La proposta elaborata da Sierra prevede la definizione dei tipi di elementi che producono comicità. Partendo dunque dalla medesima classificazione di Zabalbeascoa, Sierra analizza i fattori che determinano la comicità all’interno delle battute del suo testo audiovisivo. Il passaggio a questa nuova prospettiva è dato dalla difficoltà del traduttore di lavorare con tipologie di battute assolute, con il passaggio invece all’individuazione della diversa tipologia degli elementi costitutivi viene contemplata la possibilità che una stessa battuta possa essere generata da varie componenti umoristiche.

La classificazione di Zabalbeascoa cfr. §1.4 propone delle tipologie di battute individuate dallo studioso in base al *medium* attraverso il quale queste vengono veicolate e al modo in cui esse si prestano alla traduzione. Nella proposta di Sierra, sulla base della classificazione di Zabalbeascoa, sono descritte le unità che nell’ambito del testo audiovisivo, sono portatrici di messaggi comici. La classificazione di Sierra prevede dunque la distinzione di due tipologie di battute:

battute semplici (*chistes simples*) e battute composte (*chistes compuestos*). Il sesto tipo di motti di spirito presentato da Zabalbeascoa è il cosiddetto “*complex joke*”, definito come quelle battute costituite da due o più delle altre tipologie da lui individuate. Il traduttore dei *Simpson*, traslando il termine “*complex*” per una questione semantica, definisce come composte (*compuestos*) quelle battute che si compongono di due o più elementi comici e come “semplici” (*simples*) quelle battute la cui comicità è veicolata da un solo elemento. Distinte dunque dalla prospettiva tipologica in sole due macro-categorie, le battute, che in questo caso si distinguono da un punto di vista quantitativo, vengono analizzate da Sierra anche attraverso uno spettro qualitativo. Gli elementi, così identificati sulla base delle tipologie di battute classificate da Zabalbeascoa, rappresentano le caratteristiche di cui le cosiddette “battute semplici” (*chistes simples*) o “battute composte” (*chistes compuestos*), constano. Queste unità separano le tipologie di battute da un punto di vista qualitativo e si dividono in “elementi di contenuto” (*elementos de contenido*) e “elementi veicolari” (*elementos vehiculares*). I primi sono rappresentati da quelle componenti comiche che producono comicità di per sé, mentre i secondi vengono identificati come quelle caratteristiche che, sebbene abbiano in potenza la capacità di produrre comicità da sole, si comportano come fattori veicolari. In questi casi la tensione umoristica si crea attraverso l’espressione della veicolarità degli elementi. Seguendo la presentazione proposta da Sierra (Sierra 2008, pp. 143- 150) gli elementi vengono qui proposti in raccordo alle tipologie di battute proposte da Zabalbeascoa, su cui la loro individuazione si basa. La classificazione a cui anche qui si farà riferimento è quella presentata nel dettaglio nel paragrafo 1.2.2 del primo capitolo di questa tesi.

### ***Elementi di contenuto***

Rientrano in questa categoria tre tipi di elementi:

1. “Elementi non marcati” (*Elementos no-marcados*)
2. “Elementi sulla comunità e le istituzioni” (*Elementos sobre la comunidad e instituciones*)

### 3. “Elementi del senso dello humor della comunità” (*Elementos de sentido del humor de la comunidad*)

Le unità che vengono presentate al punto 1 “Elementi non marcati” sono da intendersi come la rielaborazione della tipologia di battute cosiddette “*Inernational \binational joke*”, cioè quelle tensioni comiche che non presentano problemi dal punto di vista di traduzione, perché la loro decodifica presuppone un tipo di conoscenza che è condivisa e dalla cultura di origine e da quella d’arrivo. La classificazione di Sierra parte dall’assunto secondo il quale non è possibile individuare una singola categoria di battute o di elementi raggruppabili in questa etichetta. Secondo lo studioso le battute così definite sono da intendersi più che come una tipologia assoluta, come un tratto attribuibile a qualunque tipo di classificazione di elementi umoristici che, a seconda delle culture di riferimento, possono o meno essere condivise. Ciò non toglie il fatto che possa esistere una categoria che raccolga tutti quegli elementi che non trovano posto nelle altre categorie individuate dallo studioso. Dunque, partendo dall’analisi di Zabalbeascoa, Sierra propone la definizione di una nuova tipologia di elemento che viene così definito: “serà un elemento no-marcado todo aquel que posea una carga humorística no propiciada por ninguno del reto de elementos que planteo en la presente clasificación” (Sierra, 2008, p. 149). In altre parole, attraverso questo elemento vengono individuate quelle componenti comiche che non rientrano in nessuna delle altre categorie individuate dallo studioso.

La classificazione presentata invece al punto 2. “Elementi sulla comunità e le istituzioni” è la rielaborazione della categoria cosiddetta “*National- cultural- and- institutions joke*”. Nella definizione di Zabalbeascoa queste battute necessitano di un certo adattamento nel processo di traduzione, nel momento in cui la referenza a cui si fa appello non è condivisa anche dalla cultura meta. La classificazione di Sierra, con la soppressione del termine “*national*” e con la sostituzione del termine “*cultural*”, mantiene la medesima accezione presentata da Zabalbeascoa. Sierra pone l’accento in particolare sul fatto che sebbene ci si trovi dinanzi alla situazione in cui la referenza coincida e per la cultura d’origine e per quella d’arrivo, è in ogni



caso riscontrabile la necessità di un adattamento in quanto questo elemento referenziale può essere inglobato nelle varie culture in maniera differente.

Al punto 3. viene presentato infine il cosiddetto “Elemento del senso dello humor della comunità” che corrisponde alla categoria cosiddetta “*National-sense-of-humor-joke*”. Sierra, in linea con Zabalbeascoa, fa in questo caso riferimento a quelle battute il cui tema sembra essere più popolare in alcune culture piuttosto che in altre. Lo studioso specifica inoltre che appartengono a questa categoria anche quegli elementi referenziali che non rientrano nella classificazione degli “Elementi sulla comunità e le istituzioni”, ma che in ogni caso rappresentano una specificità determinata dalla cultura. Si tratta in questo caso di quel bagaglio di conoscenze che appartengono a una determinata entità culturale e che la contraddistinguono in quanto tale.

### ***Elementi veicolari***

Rientrano in questa categoria cinque tipi di elementi:

1. “Elementi linguistici” (*Elementos linguisticos*)
2. “Elementi visivi” (*Elementos visuales*)
3. “Elementi sonori” (*Elementos sonoros*)
4. “Elementi paralinguistici” (*Elementos paralinguisticos*)
5. “Elementi grafici” (*Elementos graficos*)

Al punto 1. viene presentato il cosiddetto Elemento linguistico, riconducibile alla categoria “*Language dependent joke*” e definibile, in linea con quanto individuato da Zabalbeascoa, come la categoria di battute la cui decodifica prevede la condivisione della conoscenza lessicale e non referenziale.

Ai punti 2 e 5 viene presentata la rielaborazione della categoria definita come “*Visual joke*”. Nella definizione di Zabalbeascoa in questa categoria coesistono due tipologie di battute: quelle in cui il significato umoristico è espresso dal canale visivo e quelle in cui viene rappresentata la codifica visiva di una battuta dipendente dalle specificità linguistiche, espressa dalla commistione del canale visivo e

linguistico. La prima tipologia viene rinominata come “Elemento visivo” e la seconda “Elemento grafico”.

Il punto 3 presenta l’elemento umoristico espresso dal suono che per una combinazione con gli altri elementi del testo o nella sua propria natura assume un’accezione di comicità. Sierra precisa che questa classificazione è riconducibile a quella individuata da Fuentes (Fuentes, 2001, p. 33; in Sierra 2008, p. 150).

Il cosiddetto “Elemento paralinguistico” che in Zabalbeascoa rientra nella categoria cosiddetta “*Language dependent joke*” viene qui separato e assume un’autonomia rispetto alla macro-categoria delle battute dipendenti dalla condivisione lessicale. Con questo elemento l’autore fa riferimento ad alcune manipolazioni del linguaggio come un accento straniero, un tono di voce o un’imitazione del modo di parlare di una persona famosa.

### 3.2 *L’analisi di Masjanja*

La tensione comica presente in *Masjanja* è stata analizzata ponendo l’accento sulla distinzione individuata da Sierra (Sierra, 2008, pp. 150- 151) tra gli elementi veicolari e quelli di contenuto. La tensione umoristica si sviluppa infatti in una sovrapposizione di più piani che risultano scindibili alla luce della tassonomia proposta da Sierra. Le prime due macrocategorie isolate dallo studioso spagnolo vengono infatti applicate al testo *Masjanja* in una prospettiva analitica. Attraverso la separazione di elementi veicolari e di contenuto risulta possibile scindere le caratteristiche strutturali da quelle connesse alle specificità culturali. Da una parte gli elementi veicolari consentono di render individuabili il canale e la modalità di espressione dell’elemento che partecipa alla creazione della comicità e dall’altra gli elementi di contenuto mettono in evidenza l’aspetto connesso al contesto culturale che determina la risoluzione comica degli episodi analizzati. Attraverso questo spettro di analisi è possibile localizzare quegli elementi che rappresentano delle criticità di traduzione. A seconda di come gli elementi descritti da Sierra vengono

messi in gioco nella composizione degli episodi è possibile rendersi conto della natura delle restrizioni che caratterizzano la trasposizione dell'effetto comico.

La differenziazione tra gli Elementi veicolari e quelli di Contenuto oltre che rappresentare una distinzione a livello quantitativo delle componenti che formulano una battuta nel testo audiovisivo, è indice anche di un'altra differenza. Gli elementi veicolari infatti, rispecchiano i canali di espressione di significato di cui il *medium* in esame consta. Essendo infatti il testo per cui la tassonomia è creata un testo audiovisivo è possibile individuare negli Elementi veicolari quei significati che vengono espressi attraverso i canali semiotici di cui il testo si compone.

Il testo audiovisivo produce significato attraverso due canali semiotici differenti, quello visivo e quello sonoro, che a loro volta vengono suddivisi nella distinzione verbale e non-verbale. Il canale sonoro verbale è rappresentato dai dialoghi mentre quello non verbale dalla colonna sonora e dai rumori. Il canale visivo verbale è invece rappresentato da tutti i segni linguistici che si trovano all'interno del testo e quello non verbale è rappresentato dalle immagini proiettate.

Ritornando alla tassonomia proposta da Sierra notiamo come gli Elementi veicolari corrispondano ai messaggi trasmessi attraverso i singoli canali del testo audiovisivo. Al canale sonoro non verbale corrisponde l'Elemento sonoro e a quello verbale corrisponde invece quello che è stato definito come Elemento linguistico e l'ulteriore specificità individuata dallo studioso rappresentata dall'Elemento paralinguistico. Allo stesso modo al canale visivo verbale corrisponde l'Elemento grafico" e a quello non-verbale l'Elemento visivo. Gli Elementi veicolari sono quelle componenti che si fanno portatrici di un messaggio che diventa comico quando viene unito ad altri elementi. Spesso la risoluzione divertente dei messaggi espressi da questo tipo di elementi avviene grazie al fatto che questi insieme, coesistendo nel testo audiovisivo, producono battute di contenuto veicolando il messaggio attraverso i canali di espressione del testo.

La distinzione individuata da Sierra (Sierra, 2008, pp.150-151) tra le due tipologie di elementi che producono lo *humor* nel contesto audiovisivo, mette in risalto anche un'altra distinzione: gli Elementi di contenuto esprimono un significato comico la

cui chiave di comprensione è direttamente connessa al contesto culturale a cui si indirizzano. Quelli che sono stati definiti come Elementi non marcati, Elementi sulla comunità e le istituzioni, Elemento del senso dello humor della comunità la decodifica della battuta presupponendo la condivisione di specificità culturali. Trattandosi sempre di un testo audiovisivo, l'elaborazione di questi tipi di battute prevede l'espressione del significato attraverso i canali a disposizione del testo in questione. Gli Elementi di contenuto esprimono il messaggio comico attraverso uno o più Elementi veicolari.

Sebbene infatti gli Elementi veicolari possano produrre *humor* in maniera individuale è attraverso le loro capacità espressive che viene creato il significato comico di quegli elementi che sono maggiormente connessi al contesto culturale. Trattandosi, per quel che concerne gli elementi veicolari, di fattori che strutturalmente costituiscono le battute presenti negli episodi, questi sono stati analizzati nelle componenti di cui constano e nelle formule adoperate da Kuvaev per esprimere comicità.

Al fine di avanzare le proposte di traduzione degli episodi ritenuti emblematici nell'espressione degli elementi comici che rappresentano delle problematiche di traduzione vengono di seguito specificati i parametri degli elementi veicolari, applicati nello sviluppo della componente umoristica del testo russo.

#### *I parametri degli elementi veicolari*

Dopo una prima mappatura degli episodi sono stati delineati alcuni parametri appartenenti agli elementi veicolari attraverso cui vengono espresse le tensioni comiche nel testo *Masjanja*. Sistematicamente infatti le battute vengono espresse attraverso la manipolazione di uno o più parametri che caratterizzano gli elementi veicolari. L'individuazione dei parametri consente di comprendere in maniera strutturale il dettaglio della costituzione della battuta. Per ogni tipo di battuta inoltre sono state individuate tre modalità di espressione che Kuvaev applica con l'intenzione di raggiungere il risvolto comico della tensione umoristica presentata.

Di seguito vengono elencati nel dettaglio i parametri individuati e le modalità attraverso cui vengono espressi. Per ogni elemento presentato verrà apportato anche un esempio tratto dagli episodi analizzati.

### ***Gli elementi veicolari***

Gli elementi veicolari corrispondono, come per quelli dello studioso spagnolo, ai canali semiotici di espressione del testo audiovisivo. Il testo oggetto di analisi sviluppa questi elementi da un lato facendo leva su alcune delle caratteristiche di espressione di ognuno di essi e dall'altro applicando tre tipologie di modalità di espressione. Vengono di seguito presentati gli elementi veicolari individuati nel testo *Masjanja* e analizzati nelle caratteristiche che vengono adoperate nella creazione di significati comici. Rispetto alla tassonomia presentata da Sierra la macrocategoria degli Elementi Veicolari si riduce a: elemento linguistico, elemento visivo e elemento sonoro. Gli elementi paralinguistici e gli elementi grafici, come verrà specificato nei seguenti paragrafi, vengono inglobati nelle caratteristiche di cui constano i soli tre elementi presentati. Nell'analisi della comicità del testo *Masjanja*, infatti, questi due elementi vengono riconosciuti come caratteristiche di cui gli elementi veicolari constano. L'elemento linguistico, quello visivo e quello sonoro producono comicità grazie all'applicazione di formule standardizzate che sistematicamente sono utilizzate dall'autore per veicolare il messaggio comico.

### **Elemento linguistico**

Come evidenziato nell'analisi della comicità espressa in *Masjanja* l'elemento linguistico presenta la particolare manipolazione che consente la creazione di *humor*. Il linguaggio in *Masjanja* è infatti fortemente colloquiale. La colloquialità di cui si caratterizza risulta comica in virtù di determinate caratteristiche che vengono messe in gioco nell'elaborazione delle battute. Trattandosi di caratteristiche standard che vengono sistematicamente applicate nei momenti comici, sono stati fissati cinque parametri di cui l'elemento linguistico consta e

attraverso i quali Kuvaev realizza la manipolazione linguistica. I parametri che si esprimono attraverso il linguaggio sono:

- Parametro del significante
- Parametro del significato
- Parametro intertestuale
- Parametro paralinguistico
- Parametro idiolettico

Di seguito i suddetti parametri vengono analizzati singolarmente e di ognuno di essi verrà presentato un esempio tratto dall'episodio ritenuto maggiormente rappresentativo delle caratteristiche di cui constano.

#### Parametro del significante

Questo parametro viene definito del significante in quanto è sulla base della caratteristica formale di cui l'elemento linguistico è costituito che viene creato il messaggio comico. In particolare, rientrano nella tipologia di parametro del significante tutti quei messaggi comici che vengono espressi attraverso i fattori costituenti del linguaggio a livello del significante e non a quello del significato. Dal punto di vista della traduzione l'individuazione di questo parametro consente, ove possibile, la trasposizione del significato comico attraverso la medesima manipolazione dell'elemento linguistico. Nell'episodio "*Dve Valentinki*"<sup>31</sup> vengono presentati due sketch che sviluppano la comicità intorno alla festa di San Valentino. Nel primo momento comico una delle battute individuate è rappresentata dall'espressione di Masjanja, che dopo aver ignorato Chrjundel' che l'aveva raggiunta con un mazzo di fiori, dice "*Segodnja že Valentina a ja zabyła*" (Oggi è

---

<sup>31</sup> (<https://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova>) "Sovremennij tolkovj slovar' russkogo jazyka Efremovoj"(2000)la seconda definizione del termine "Valentinka" è "Любовное или шуточное послание на иллюстрированной открытке, которыми обмениваются возлюбленные и добрые знакомые в День святого Валентина в странах Западной Европы и в США" (I messaggi d'amore o sarcastici su cartoline illustrate che vengono scambiate dagli innamorati o dalle persone care nel giorno di San Valentino nei Paesi dell'Europa Occidentale e negli Stati Uniti)

San Valentino e io me ne sono dimenticata). Nella lingua russa questa frase diventa motivo di comicità grazie all'assonanza che si crea tra le parole “*Valentina*”, il gerundio del nome Valentin e “*zabyta*”, il passato femminile singolare del verbo “*zabyt*” che vuol dire dimenticare. Questo elemento comico è definibile come il parametro del significante dell'elemento linguistico, in quanto è in virtù dell'assonanza che si crea a livello del significante che viene sviluppata la tensione comica espressa dal canale sonoro verbale.

### Parametro del significato

Questo parametro è la rappresentazione della manipolazione del linguaggio a livello semantico. In *Masjanja* molte battute espresse attraverso il canale sonoro verbale fanno leva sul doppio significato che le parole russe possono assumere. Nell'episodio 43 della terza stagione intitolato “*Chomjak*” una delle prime battute si sviluppa proprio intorno al doppio significato del sostantivo “*chomjak*”. Nella lingua russa standard questo è il termine utilizzato per riferirsi al criceto. Nel “*Slovar' sovremennoj leksiki, žargona i slenga*” (Dizionario del lessico, gergo e slang contemporanei) la definizione è: “*От англ. home page – домашняя страница. Персональный сайт*” (dall'ing. home page/ pagina iniziale. Sito personale). L'episodio in questione fa leva su questo doppio significato nella formulazione del momento comico. La battuta su cui verte il gioco semantico si sviluppa nella scena nella quale Masjanja, svegliata da Chrjundel' nel cuore della notte, viene costretta ad andare da lui perché qualcosa è stato finalmente portato a termine dal suo compagno e lei lo deve assolutamente vedere. Lo scambio di battute su cui è stato individuato il parametro del significato si basa sul fatto che quello che la protagonista deve assolutamente vedere è il sito personale di Chrjundel'. Il personaggio accoglie dunque Masjanja dicendole: - “*Nu vot chomjak gotov*” (Ecco l'homepage è pronta!) e la protagonista, facendo riferimento al primo significato del termine “*chomjak*” (criceto in questo caso), gli chiede: - “*ty čto, evo zarezal?*” (Cosa? L'hai cucinato?). A questo punto la tensione comica si risolve nella battuta del compagno della protagonista che appellandola con il sostantivo “*babulja*”

(vecchietta) le fa notare che nello slang con cui i ragazzi che navigano su internet si esprimono, il termine “*chomjak*” viene utilizzato per identificare l’*homepage*.

Le battute che si sviluppano intorno a questo parametro sfruttano l’opposizione tra due significati che una medesima parola può assumere. Sebbene questa sia una caratteristica che si esprime attraverso il canale sonoro verbale, la decodifica dell’elemento comico non si basa solo sulla condivisione di una conoscenza linguistica, ma presuppone la condivisione dell’elemento referenziale. Il gioco a differenza di ciò che succede con il parametro poetico non si risolve a livello del significante, ma ha un riscontro anche a livello del significato.

#### Parametro intertestuale

Questo parametro è quello che definisce le battute che all’interno del testo creano rapporti di ipertestualità con altri testi. Come mostrato nell’analisi del prodotto *Masjanja* nel precedente capitolo, molte delle battute di cui si compone il disegno animato in esame, creano comicità perché si connettono con altri testi sviluppando rapporti parodici o servendosi di codici già conosciuti dallo spettatore per creare tensioni umoristiche. Questo parametro individua quelle battute che attraverso il canale sonoro verbale rendono esplicita l’intertestualità. Un esempio dell’applicazione di questo parametro è rappresentato dalla battuta, espressa da Masjanja nell’episodio 46 della seconda stagione, intitolato “*Popsnja*”. La scena con cui si chiude l’episodio rappresenta la protagonista che, gettando dalla finestra il televisore, urla: “*Svobodu uščami!*” (Libertà alle orecchie!) questa battuta espressa dall’elemento linguistico rientra nel parametro intertestuale in quanto a un certo livello di decodifica del momento comico crea una connessione con il cartone animato sovietico “*Popugaj Keša*”. Il parametro intertestuale sviluppa quelle battute che diventano comiche in base alla natura intertestuale di cui si compongono. La decodifica delle battute espresse attraverso questo tipo di parametro presuppone la condivisione della conoscenza di un elemento referenziale.



### Parametro idiolettico

Con questo parametro si fa riferimento al particolare stile linguistico attraverso cui i personaggi in *Masjanja* si esprimono. Lo slang utilizzato dai soggetti del cartone è infatti fortemente caratterizzante sia in una prospettiva sociale che cronologica. Il modo in cui Masjanja e il suo gruppo di amici si esprimono è basso e scurrile, caratterizzato da molti volgarismi e fortemente colloquiale. I termini tratti dal mondo del web e i prestiti linguistici caratterizzano il modo utilizzato da Kuvaev di dare voce ai propri personaggi. Un esempio è il ricorrente termine “*bak*” che è la trasposizione fonetica dell’americano “*buck*” che viene utilizzato per identificare i dollari.

### Parametro paralinguistico

Sulla base del cosiddetto “*Elementos paralinguísticos*”, individuato da Sierra, anche questo parametro è rappresentato dalle particolari intonazioni che le voci dei personaggi assumono nello sviluppo della componente umoristica. Un esempio è rappresentato dalla voce di Ljaska nell’ episodio 34 della seconda stagione intitolato “*Jazykovej bar’er*” (La barriera linguistica). La tensione comica definibile da questo parametro è rappresentata dalla voce dell’amica moscovita che chiama Masjanja per chiederle di ospitare un suo amico tedesco a San Pietroburgo. La comicità espressa durante la conversazione tra i due personaggi risiede nella modalità attraverso cui Ljaska si esprime.

### **Elemento visivo**

Attraverso questo elemento vengono presentate tutte le battute che rientrano nella tipologia cosiddetta “*Visual joke*”. Così come previsto nella definizione di Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996, pp. 251- 255) la dualità di cui questo tipo di battute si compone viene qui distinta in due parametri. Gli elementi spagnoli, visivi e grafici, vengono ridefiniti come parametro iconografico e come parametro grafico, in linea con le definizioni proposte da Sierra.

### Parametro iconografico

Questo parametro individua le battute che si esprimono attraverso il canale visivo non- verbale. Le rappresentazioni grafiche contribuiscono infatti alla creazione dei significati comici presenti nel testo *Masjanja*. Attraverso le immagini è possibile esprimere messaggi comici che contribuiscono assieme agli altri elementi allo sviluppo della tensione umoristica. Come già evidenziato nel capitolo precedente il linguaggio visivo di cui si caratterizzano le rappresentazioni di alcuni dei personaggi è identificabile con quello parodico e caricaturale derivato dalle raffigurazioni comiche sui vasi dell'Antica Grecia. Attraverso questo parametro vengono però individuati anche i messaggi comici che, inseriti all'interno della tensione narrativa degli episodi, producono comicità in relazione alla storia raccontata. Si tratta delle scene che attraverso il canale visivo non verbale contribuiscono allo sviluppo della tensione comica. Un esempio è la scena tratta dall'episodio 50 della seconda stagione, intitolato "*Poslenovogdnij bred*" (Il deliro post-Capodanno). Il momento comico a cui facciamo riferimento è rappresentato dalla scena in cui, una volta che Chrjundel' si rende conto di essere a piedi nudi su una strada innevata, si muove alla ricerca di un luogo dove potersi riscaldare. La coppia protagonista viene così rappresentata all'ingresso di un negozio di onoranze funebri. La comicità del momento analizzato viene espressa dal canale visivo non verbale che rappresenta Chrjundel' e Masjanja circondati da bare in esposizione. La tipologia di negozio in cui i personaggi trovano rifugio viene specificata attraverso il solo canale visivo non verbale e la comicità del messaggio iconografico si inserisce nella tensione narrativa dell'episodio.

### Parametro grafico

In linea con la proposta di Sierra, questo parametro identifica quelle battute che si sviluppano da un punto di vista linguistico e che si esprimono attraverso il canale visivo verbale. Trattandosi in questo caso di una commistione dell'elemento linguistico e di quello visivo, molte delle battute afferenti a questo parametro

possono essere analizzate attraverso lo spettro dei parametri individuati per l'elemento linguistico.

Nelle ambientazioni in cui si muovono i personaggi i messaggi espressi da questo canale abbondano. Le battute che vengono divulgate attraverso questa modalità sono rappresentate da scritte che si trovano sui muri e che a seconda della situazione interagiscono o meno con la tensione narrativa della scena. Solitamente questo tipo di scritte sono caratterizzate dall'utilizzo di un font *naif* e dalla presenza di parole volgari e scurrili che fanno riferimento ai personaggi. Nell'episodio 17 della prima stagione, la tensione narrativa si apre con una scena in cui viene rappresentata una porta sulla quale si legge "*Masjanja- dura*" (Masjanja è scema).

Nell'episodio intitolato "*Sud'ba nigilista ili Če*" (Il destino del nichilista o il Che) la trasmissione mattutina a cui *Lochmatyj* viene invitato per parlare del gruppo in cui suona con Masjanja e Chrxundel', si intitola "*Vstavaj uže blin kozel*" (Sveglia! Cavolo, caprone!).

Masjanja e i suoi amici si ritrovano spesso in un pub il cui nome è rappresentato da una scritta bianca su un cartello nero, che lo spettatore vede ogni volta che i personaggi del cartone si ritrovano alla fine di una serata trascorsa a bere e a ballare. Il pub si chiama "*Klub Kefir*" (Pub Kefir) e viene presentato sempre solo attraverso il canale visivo. In questo caso attraverso il parametro grafico Kuvaev sviluppa una tensione comica data dalla connessione con il film "*A Clockwork Orange*". La comicità è data dal fatto che i drughi di Kubrick hanno come punto di riferimento il cosiddetto "*Milk bar*" e il kefir, che è un prodotto molto popolare in Russia, viene identificato come un surrogato del latte.

### **Elemento sonoro**

In linea con quanto proposto dallo studioso Sierra, l'elemento sonoro rappresenta le battute che si esprimono attraverso il suono prodotto dalla banda sonora. Trattandosi in *Masjanja* di un elemento con un'importante influenza sulla diffusione della tensione umoristica, questo viene analizzato nelle caratteristiche di cui si compone, che vengono utilizzate da Kuvaev per generare l'effetto di comicità.

I suoni e i rumori di cui l'autore si serve per esprimere messaggi comici sono individuabili nella risata della protagonista e nelle musiche presenti negli episodi. In particolare, la risata di Masjanja viene spesso utilizzata come espediente narrativo nello sviluppo delle storie presentate, le musiche si dividono a loro volta nella loro funzione intradiegetica o extradiegetica. Vengono così distinti nell'elemento sonoro tre parametri:

- Parametro intradiegetico
- Parametro extradiegetico
- Parametro risata

#### Parametro intradiegetico

Questo parametro viene così definito in quando l'elemento sonoro viene utilizzato come strumento narrativo all'interno dello sviluppo della storia dell'episodio. È a sua volta suddivisibile nella sua componente di “inventato” o “esistente”. Nelle narrazioni di *Masjanja* l'elemento sonoro viene spesso utilizzato come espediente comico e l'autore fa appello a canzoni esistenti che vengono inserite nel mondo di Masjanja o a canzoni inventate cioè a dei testi che esprimono un messaggio comico in virtù della loro connessione con delle musiche originali sulla base delle quali vengono rimodellate delle nuove canzoni. Il parametro intradiegetico dell'elemento sonoro utilizza la musica come strumento di comunicazione dell'effetto comico.

La caratteristica di “esistente” è ad esempio individuabile nell'episodio 8 della prima stagione intitolato “*Masjanja i Splin*” (Masjanja e gli Splin). In questa narrazione la componente comica espressa dal parametro intradiegetico risiede nella colonna sonora rappresentata dalla famosa canzone del gruppo di cui viene inscenato il concerto “*Moe serdce ostanovilos*”.

La caratteristica di “inventato” è invece riconducibile ad esempio al testo della canzone presentata nell'episodio 73 della terza stagione intitolato “*Desjat' dochlych enotov*” (Dieci procioni morti). L'elemento umoristico espresso dal canale sonoro,

si unisce, in questo caso, con quello visivo che riprende il videoclip della canzone tedesca “*Zehn kleine Jägermeister*” (Dieci piccoli cacciatori) del gruppo “*Die toten hosen*” (Il mortorio). La base della canzone da cui Kuvaev sviluppa il testo è una melodia folkloristica che probabilmente trova la propria origine dal romanzo, “Dieci piccoli indiani” di Agatha Christie. In russo la filastrocca si chiama “*Desjat' negrjatjat pošli kupat'sja v more*” (Dieci neretti vanno a farsi il bagno) e a differenza della versione originale racconta la storia della morte di dieci piccoli neretti. La canzone del gruppo tedesco, prendendo le mosse dalla famosa filastrocca racconta la morte di dieci alci. Con Kuvaev gli animali tedeschi diventano dieci versioni di Lochmatyj travestito da procione.

La tensione narrativa dell'episodio, basandosi sullo stile del videoclip tedesco, mostra le modalità in cui a poco a poco avvengono le morti dei procioni, raccontate verbalmente dall'elemento sonoro.

#### Parametro extradiegetico

Con l'individuazione di questo parametro si fa riferimento alle tensioni comiche che si sviluppano anche in virtù delle colonne sonore. A differenza di ciò che è stato detto per il parametro precedente, per quel che concerne questo di tipo extradiegetico non è stata individuata la medesima differenziazione in “inventate” o “esistenti”. Questo parametro contribuisce alla creazione della comicità in base alla tensione narrativa nel quale viene inserito. Nell'episodio 34 della seconda stagione intitolato “*Jazykovej bar'er*” (Una barriera linguistica) la colonna sonora con cui si apre e si chiude l'episodio è la canzone tedesca “*O Du lieber Augustin*”. La comicità espressa da questo parametro risiede nel fatto che nell'episodio vengono rappresentate le avventure di Masjanja e dei suoi amici con un turista tedesco, conoscente di Ljaska, ospitato a San Pietroburgo dalla protagonista.

### Parametro risata

Con questo parametro vengono identificate le situazioni comiche che scaturiscono dall'elemento sonoro espresso dalla risata della protagonista. Questo parametro è presente in molti degli sketch comici ed è di solito posto al seguito di una battuta. In molte occasioni questo parametro viene però utilizzato in maniera più incisiva e influente all'interno della tensione narrativa degli episodi. In “*Pjatinica*” (Il venerdì) la risata diventa una vera e propria strategia narrativa. L'episodio racconta le avventure di un tipico venerdì sera in cui la coppia protagonista accordandosi di uscire giusto per una mezz'oretta si risveglia il giorno seguente e non ricorda nulla di quello che è successo. La scena in cui la risata entra in gioco, vede Masjanja in versione domestica: abbandonato l'abbigliamento con cui lo spettatore è solito vederla, la protagonista è rappresentata distesa su un letto, con un top bianco sul petto, un lenzuolo rosso che le copre le gambe e la testa fasciata da una benda. La nostra eroina è al telefono e chiede dei dettagli riguardo la serata trascorsa. Sebbene per lo spettatore non sia possibile ascoltare le narrazioni del suo interlocutore, la comicità viene creata dalla risata di Masjanja che si scompiscia per venti tre secondi risolvendo attraverso questo parametro la tensione narrativa dell'episodio.

### *Le modalità*

I parametri descritti rappresentano i tratti di cui gli elementi veicolari constano nell'espressione di significati comici. A questi parametri vengono di volta in volta applicate delle modalità di espressione che contribuiscono alla creazione della tensione umoristica. Le modalità in questione sono:

- Esagerazione
- Decontestualizzazione
- Ripetizione

Queste modalità possono coesistere o meno nella composizione di un singolo momento comico. Quando le battute vengono presentate attraverso la modalità dell'esagerazione i parametri degli elementi linguistico, visivo e sonoro subiscono

la medesima forma di manipolazione. Nell'episodio 39 della seconda stagione intitolato "*Kataklizm*" (Un cataclisma) ad esempio viene applicata la modalità dell'esagerazione a tutta la tensione narrativa. La comicità viene sviluppata intorno ai tifosi della squadra di calcio pietroburghese *Zenit*. Masjanja e Chrjundel camminano per le strade della città e si rendono conto che c'è qualcosa di strano: si guardano attorno e l'inquadratura non rappresenta altro che strade vuote. A poco, a poco i due personaggi cominciano ad avere paura della situazione e a interrogarsi sul perché non ci siano le automobili e gli altri passanti. La loro sensazione di angoscia cresce e nel frattempo si sente un leggero rumore di sottofondo accompagnato da scene che, rappresentate attraverso dei sussulti, sembrano presagire l'arrivo di una catastrofe. La coppia pietroburghese vede così apparire da lontano una folla scalmanata di tifosi inferociti e si rende conto di trovarsi nel bel mezzo di una giornata di partita dello Zenit. I due vengono coinvolti nel turbine dei tifosi e riescono a trovare un riparo di fortuna nell'androne di un palazzo qualunque. La modalità dell'esagerazione è presente nella tensione narrativa dell'episodio e questo tipo di espressione manipola gli elementi comici sviluppando la tensione umoristica. Le strade deserte, la folla scalmanata e la reazione dei personaggi che anche quando si rendono conto che si tratta di una semplice partita, continuano a tremare di paura, contribuiscono alla creazione del messaggio comico grazie al tratto dell'esagerazione con cui vengono espressi.

Quando invece viene applicata la decontestualizzazione, i canali di espressione di significato presentano messaggi che appartengono a contesti narrativi differenti rispetto a quelli presenti nel testo *Masjanja*. Nell'episodio 60 della terza stagione, intitolato "*Gavennyj den' ili Masjanja v tumane*" l'immagine di Masjanja viene sovrapposta a quella del capolavoro sovietico di Norštejn intitolato "*ežik v tumane*" (Il riccio nella nebbia). I riferimenti intertestuali espressi dal canale sonoro verbale e da quello visivo rimandano all'opera sovietica. I parametri intertestuali e iconografici vengono decontestualizzati e ricondotti a contesti narrativi differenti rispetto a quelli presenti nell'episodio.

Quando infine i messaggi comici vengono presentati attraverso la modalità della ripetizione i parametri degli elementi linguistico, sonoro e visivo vengono rappresentati in maniera ripetuta. Nell'episodio intitolato "*Den' radio*" (Il giorno della radio) il parametro idiolettico dentro cui la frase "*Pojdem pokurimka*" (Andiamo a sfumacchiare) è etichettabile, viene ripetuto svariate volte. Questa ripetizione non ha nessuna ragion d'essere da un punto di vista narrativo ma trova nella risoluzione comica che produce nello spettatore la motivazione di tale presentazione.

### **Elementi di contenuto**

Il secondo momento di analisi delle componenti comiche espresse nel disegno animato *Masjanja* prende in esame la natura di quei fattori connessi direttamente al contesto culturale d'origine, gli Elementi di contenuto.

Così come evidenzia Sierra gli elementi di contenuto sono rappresentati da quelle caratteristiche che producono comicità attraverso la commistione di più elementi veicolari. La particolarità di questi elementi è quella di produrre comicità facendo leva sulle specificità culturali del contesto entro cui viene prodotto il testo. Gli elementi di contenuto individuati in *Masjanja* corrispondono a quelli presentati dallo studioso spagnolo e sono:

- Elementi non marcati
- Elementi del senso dello *humor* della comunità
- Elementi sulle istituzioni e la comunità

### *3.3 Analisi e traduzione*

Così come evidenziato nel primo capitolo gli *Humor Studies* condividono l'idea secondo la quale la risoluzione comica delle battute si basa sulla presupposizione di un certo livello di condivisione di conoscenze linguistiche e/o enciclopediche tra l'umorista e lo spettatore. Gli studi di Zabalbeascoa e Chiaro pongono l'accento



sulle restrizioni e gli obiettivi della trasposizione dell'effetto comico in due contesti culturali differenti. In particolare, Chiaro (Chiaro 2008, pp. 569-609) si sofferma sulle nuove accezioni che i termini di “*equivalence*” e “*translatability*” assumono nel contesto della traduzione degli *Humor Studies*. Zabalbeascoa (Zabalbeascoa 1996) propone una tassonomia tipologica delle battute che si sviluppa in virtù delle priorità e delle restrizioni che un testo comico audiovisivo presenta.

Sulla base di queste premesse teoriche discusse nel primo capitolo di questa tesi e attraverso lo studio condotto da Sierra (Sierra 2008) è possibile avanzare una proposta di traduzione del testo in esame, dopo aver analizzato gli elementi comici di cui si compone.

La tassonomia proposta da Sierra individua inoltre quattro variabili attraverso cui gli elementi possono essere espressi: audio e visivo; esplicito e implicito. La specificità culturale degli elementi attorno i quali viene costruita la tensione comica e le variabili di espressione attraverso cui questi vengono presentati determinano, a seconda del caso, le restrizioni che il processo di traduzione incontra nella trasposizione dell'effetto comico da un contesto culturale d'origine a uno d'arrivo. Nella presentazione della metodologia alla base dello studio da lui condotto, Sierra (Sierra, 2008, 176- 179) pone l'accento su quella che definisce come “carica umoristica” (*carga humorística*). Secondo lo studioso ogni battuta è composta da elementi comici che ne definiscono la carica umoristica e viene definita nella sua caratteristica quantitativa e qualitativa. Gli elementi comici di cui la battuta si compone rappresentano le modalità di espressione della tensione comica: dal punto di vista quantitativo questa viene analizzata nella quantità di elementi di cui si compone, mentre da quello qualitativo la carica umoristica viene determinata dai tipi di elementi di cui la battuta consta.

Nel suo studio sulla traduzione audiovisiva del cartone statunitense Sierra prevede così delle tendenze di traduzione. Lo studioso spagnolo, dal punto di vista del processo della traduzione, suddivide due tipologie di battute: quelle che nella versione tradotta mantengono la medesima carica umoristica sia quantitativa che

qualitativa e quelle che invece subiscono un cambio di carica. La seconda tipologia presenta a sua volta quattro possibilità:

- Una perdita parziale del cambio di carica umoristica
- Una perdita totale del cambio di carica umoristica
- Un cambio di carica a livello qualitativo ma non quantitativo
- Un cambio di carica che prevede l'aumento degli elementi di cui si compone

Dalla prospettiva di traduzione audiovisiva sottotitolata il testo *Masjanja* presenta come obiettivi principali quelli della trasposizione dell'effetto comico. Così come evidenziato nell'analisi del prodotto russo la componente umoristica e quella narrativa si sovrappongono. La priorità della trasposizione della comicità diventa infatti una condizione necessaria alla fruizione del testo. Le modalità attraverso cui la tensione comica viene presentata al pubblico determinano in alcuni casi le restrizioni di cui il testo multimodale è costituito. L'analisi degli elementi comici di cui Kuvaev si serve per esprimere i significati mette in evidenza le problematiche di traduzione presenti negli episodi.

Sulla base di queste premesse avanziamo la proposta di traduzione dell'episodio 15 intitolato "*Moskva*" (Mosca) e dell'episodio 25 intitolato "*Vzaimoponimanie polov*" (L'intesa fra sessi). Al fine di una chiara esposizione della trasposizione dell'effetto comico nel contesto culturale meta la proposta di traduzione sarà così articolata:

- La narrazione = l'episodio in esame verrà analizzato nelle sue caratteristiche narrative in modo da presentare la contestualizzazione dei momenti comici.
- La comicità = la componente umoristica verrà presa in esame negli elementi di cui si compone. Sulla base della rappresentazione prototipica degli elementi comici presentata da Sierra verranno delimitati i momenti umoristici e attraverso una rappresentazione grafica, verranno presentati gli elementi di cui i significati comici si compongono.

- La traduzione = la proposta di traduzione verrà presentata in una tabella composta di due colonne: a sinistra viene esplicitata la versione originale (VO) e a destra quella d'arrivo (VA). Al fine di mettere in evidenza le modalità di trasposizione dell'effetto comico, i momenti che presentano elementi umoristici sono seguiti da una riga aggiuntiva dove vengono presentate le cariche umoristiche delle battute analizzate.

#### L'episodio "Moskva" (Mosca)

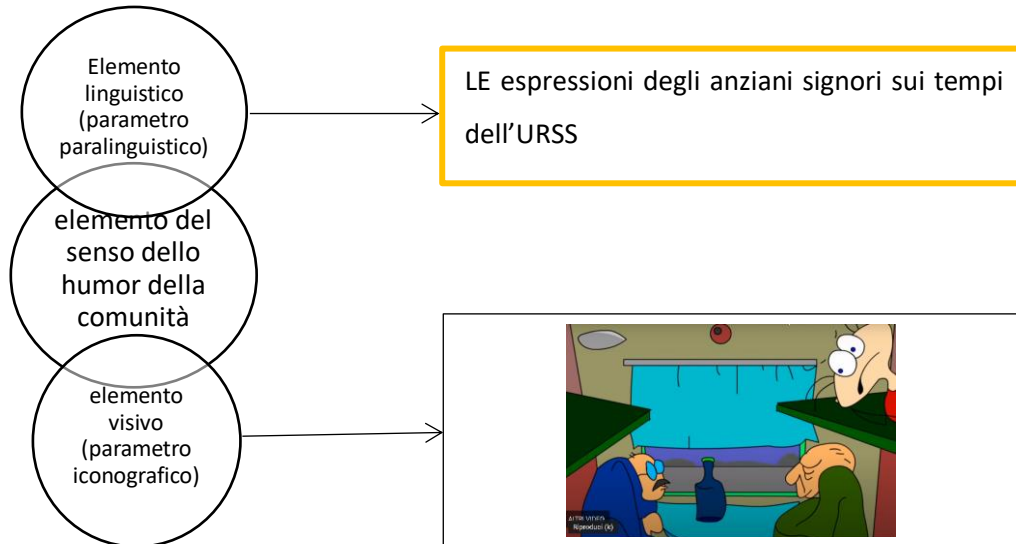
Nell'episodio si narra del primo incontro tra Masjanja e Ljaska nella capitale. L'episodio si apre con la raffigurazione della protagonista dinanzi lo schermo di un pc impegnata in una chat online. Gli amici virtuali di Masjanja vengono identificati attraverso il loro nickname e con la rappresentazione grafica della loro conversazione lo spettatore scopre che la protagonista si incontrerà a Mosca con la persona che si identifica con l'appellativo "Friendly". Raggiunta la città dell'incontro, in quattro scene differenti vengono rappresentate le disavventure della protagonista nella nuova città. Scesa dal treno viene accolta da un tassista abusivo, in una sua passeggiata vengono rappresentate le insegne di nomi di locali assurdi che la protagonista incontra sulla strada, nel tentativo di usare un telefono pubblico viene aggredita da una voce preregistrata e quando si avvicina a un personaggio per chiedere delle indicazioni viene trattata con sufficienza. A questo punto finalmente incontra Ljaska, l'amica moscovita la invita a fare un giro in quella che definisce la sua "macchinina", indicandole un'auto che nel confronto con la statura dei due personaggi risulta esageratamente grande. L'episodio si conclude con una scena ambientata nell'auto in cui i due personaggi sono rappresentati seduti l'uno accanto all'altra, Ljaska, dopo aver spiegato i piani della serata, propone a Masjanja di ascoltare della musica. Dallo stereo si propaga una canzone che recita: "jajco jajco" (uova, uova) e in un primo piano sul volto di Masjanja spaventata vengono rappresentati in un ballon i pensieri della protagonista.

La comicità: la tensione umoristica che si sviluppa in questo episodio si fa beffa delle abitudini della città di Mosca e dei suoi abitanti. I momenti comici individuati sono quattro, caratterizzati a loro volta da varie battute.

1. Il primo momento comico analizzato è quello in cui viene rappresentata la chat in cui Masjanja conversa con i suoi amici virtuali. In particolare, attraverso il canale visivo verbale viene esplicitata la frase: “*ja kasivyj [sic] i umnyj*”. Nella chat infatti sono presenti Masjanja, Ninzak, Friendly e SHUBA-KOT. Quest’ultimo dice di essere nuovo nella chat e si presenta. La comicità della frase menzionata risiede nel fatto che in russo l’aggettivo “bello” è traducibile con il termine “*krasivyj*”, il parametro grafico però mostra l’errore dell’interlocutore che omette la lettera “r” e digita “*kasivyj*” seguito dall’aggettivo “*umnyj*” che vuol dire intelligente.
2. Il secondo momento comico è quello presentato nella scena ambientata nel treno. In viaggio verso Mosca Masjanja viene raffigurata in compagnia di due anziani signori. La tensione comica si sviluppa intorno all’elemento del senso dello humor della comunità: è l’usuale tendenza all’ammirazione degli anziani nei confronti dei tempi dell’URSS ad essere canzonata. La risoluzione comica della scena risiede nella modalità di presentazione dell’elemento di contenuto.
3. Il terzo momento comico è quello in cui vengono presentate le disavventure della protagonista al suo arrivo in città. Sebbene come già detto, gli eventi di cui si caratterizza questa parte siano in tutto quattro, vengono qui raggruppati in un unico momento comico in virtù del fatto che l’elemento intorno al quale viene costruita questa componente umoristica è quello del senso dello humor della comunità. La necessità di differenziare questo momento da quello descritto al punto 2. risiede nel fatto che il bersaglio della battuta è in questo caso differente rispetto a quello precedentemente descritto. A essere canzonato è in questo caso



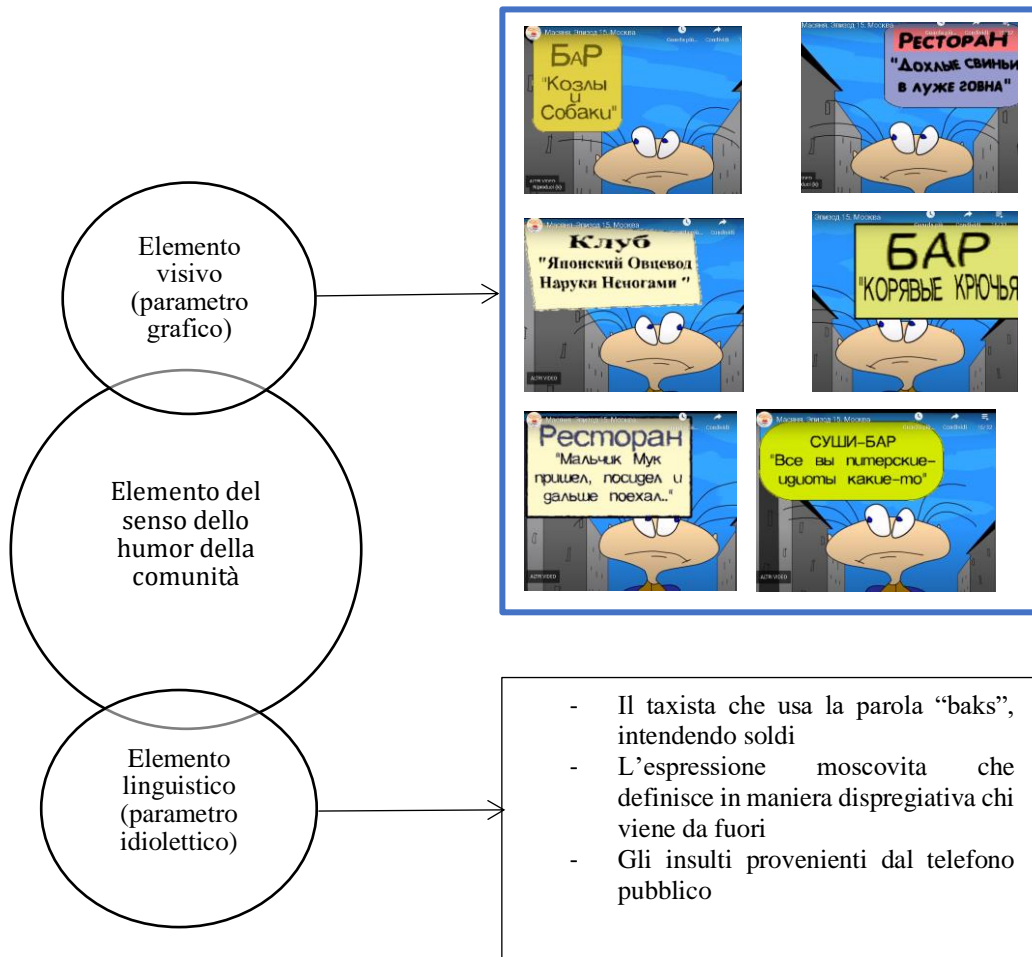
## Momento comico 2



La carica umoristica del momento analizzato è caratterizzata dall'elemento del senso dello *humor* della comunità che si compone dell'elemento visivo e di quello linguistico. Il parametro iconografico e quello paralinguistico contribuiscono infatti alla creazione del messaggio comico. La connotazione dell'età avanzata dei compagni di viaggio di Masjanja viene espressa attraverso l'accentuazione della gobba dei due signori e il disagio della protagonista viene rappresentato dall'espressione del suo volto. Il parametro paralinguistico viene utilizzato in funzione narrativa e attraverso la particolare costruzione del dialogo dei due, costituita da una frase ripetuta e intervallata da esclamazioni come "ooh" e "uuh", assume un risvolto comico. Per quel che concerne il momento qui analizzato è necessario puntualizzare che l'elemento del senso dello humor della comunità potrebbe anche essere interpretato come elemento non marcato a un determinato livello. Il bersaglio canzonato infatti è identificabile con l'abitudine tipica delle persone anziane di guardare con nostalgia ai tempi che furono. Tale tendenza risulta condivisibile e accettabile come bersaglio di comicità anche dal contesto d'arrivo,

la criticità di traduzione risiede tuttavia nel fatto che il passato a cui si fa riferimento in maniera esplicita, non è stato condiviso dal contesto destinatario.

### Momento comico 3



L'elemento del senso dello *humor* della comunità è dunque costruito attraverso i quattro momenti comici sopramenzionati e si compone del parametro idiolettico dell'elemento linguistico e del parametro grafico dell'elemento visivo.

– *Parametro idiolettico*

In questo caso i messaggi espressi attraverso il suddetto parametro sono rappresentati dalle battute del taxista, quelle della voce del telefono pubblico e quelle del passante a cui Masjanja chiede informazioni. L'idioletto utilizzato dal taxista è rappresentato dall'utilizzo della parola “*baks*” che come già detto è un prestito dall'americano e vuol dire “dollari”. Il motivo per il quale questa scena risulta connessa all'elemento del senso dello humor della comunità risiede nella tendenza presente in molte grandi città di essere accolti nei punti di arrivo delle metropoli da tassisti abusivi che cercano di accalappiare clienti.

Nella scena in cui Masjanja viene aggredita dalla voce proveniente dal telefono pubblico è individuabile il secondo parametro idiolettico. L'espressione è “*Nepravil'no nabran nomer, snačala knpopki naučis' nažimat' dura*” (il numero non è stato digitato correttamente, prima impara a pigiare i tasti scema). Mentre la prima frase corrisponde all'espressione standard della voce registrata che informa gli interlocutori dell'errore nella digitazione del numero, la seconda parte in cui di solito si chiede gentilmente di ritentare, viene sostituita dagli insulti rivolti alla protagonista. La quarta scena attraverso cui questo tipo di elemento di contenuto si sviluppa è quella in cui la protagonista si avvicina a un passante per chiedergli delle indicazioni stradali. In questo breve scambio di battute compaiono altre tipologie di elementi comici. Il nome della strada menzionata da Masjanja è un gioco di parole che si costruisce intorno ai nomi “*Staropanskij pereulok*” e “*Kolpačnyj pereulok*”, che sono strade che realmente esistono nella capitale. Masjanja rivolgendosi all'altro personaggio gli chiede di mostrarle dove si trova la strada “*Starokolpanski*”, nome inventato probabilmente ottenuto facendo riferimento alle due strade sopramenzionate. L'espressione attraverso cui il suo interlocutore le risponde è caratterizzata da una forte connotazione culturale. Nel “*Tolkovyj slovar' Efrevoj T.F. Efrevoja2000*” il verbo “*ponaechat*” presente nella risposta del personaggio, viene definito come “*naechat' v množestve*” (arrivare in gran numero). Sul mondo del web sono però stati riscontrati molti esempi in cui questo verbo,



negli anni 2000, viene utilizzato in senso dispregiativo nei confronti dei russi, provenienti dalle città provinciali, che arrivano a Mosca per stabilirvisi<sup>32</sup>.

– *Parametro grafico*

I messaggi espressi da questo parametro sono rappresentati dalle insegne dei locali che Masjanja incontra per strada. In ordine di presentazione i messaggi recitano: “*Bar kozly i sobaki*” (Bar le capre e i cani); “*Restoran Dochlye cvin’i v lože govna*” (Ristorante maiale sgozzato in una pozzanghera di merda); “*Klub Japonskij Ovcevod Naruki Nenogami*” (Club Pastore giapponese Naruki Nenogami); “*Restoran Mal’čik Muk prišel, posidel i dal’še poechal*” (Ristorante Il ragazzo Muk arrivò, si sedette e andò da un’altra parte); “*Bar Korjavye krjuč’ja*” (Bar I ganci ricurvi) e infine “*Suši-bar Vse vy peterskie- idioty kakie-to*” (Sushi bar Tutti voi di San Pietroburgo siete degli idioti). Mentre il parametro grafico espresso dall’insegna del primo bar e del secondo ristorante risultano comici in virtù dell’assurdità dei nomi di cui si caratterizzano, le insegne degli altri locali costruiscono la comicità intorno a delle referenze specifiche.

La discoteca “Pastore giapponese Naruki Nenogami” è un riferimento allo scrittore Haruki Murakami. La manipolazione del nome dello scrittore diventa in russo motivo di ilarità dato dalla presenza delle parole “*ruki*” (mani) nel nome e di “*noga*” (piede) nel cognome. Il riferimento al pastore è verosimilmente creato intorno a un romanzo dello scrittore giapponese che nella traduzione russa figura come “*Ochota na ovez*” (La caccia alle pecore).

Il ristorante “Il ragazzo Muck arrivò, si sedette e proseguì” è invece un riferimento alla storia del tedesco Wilhelm Hauff, intitolata “Il piccolo Muck”. Nella tradizione russa questa novella è stata diffusa anche attraverso l’elaborazione di varie versioni di disegni animati e di un film dal vero risalenti all’epoca sovietica. Il fatto che l’aggettivo “piccolo” con il quale nelle rielaborazioni russe viene diffusa la storia tedesca, venga qui sostituito dall’appellativo “ragazzo”, è probabilmente derivato

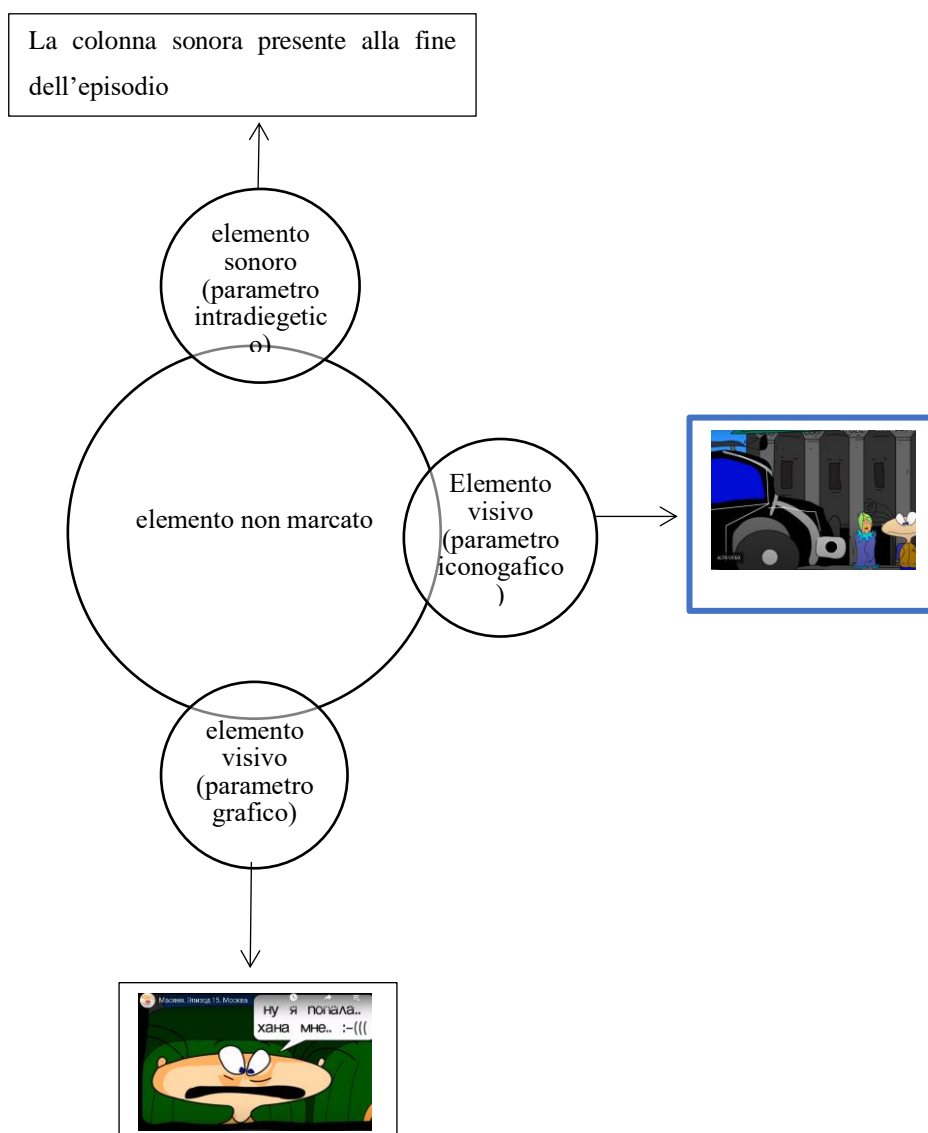
---

<sup>32</sup> (<https://gre4ark.livejournal.com/284401.html>, 07/07/2020)

dalla somiglianza nella lingua russa tra il termine “mal’čik” (ragazzo) e “malen’kij” (piccolo)

Infine, l’ultima insegna è quella di un ristorante giapponese che recita esplicitamente un insulto nei confronti di coloro i quali vengono da San Pietroburgo.

#### Momento comico 4





<p>VO (momento comico 2.)</p> <p>in treno:</p> <p>Anziano (a): <i>ja to v sovetskie vremena ooh</i></p> <p>Anziano (b): <i>ja to v sovetskie vremena uuh</i></p>	<p>VA (momento comico 2.)</p> <p>in treno:</p> <p>Anziano (a): quando io ero giovane ooh</p> <p>Anziano (b): quando io ero giovane uuh</p>
<p>Carica umoristica: elemento del senso dello humor = el. Linguistico (parametro paralinguistico) + el. Visivo (parametro iconografico)</p>	<p>Carica umoristica: elemento non marcato = el. Linguistico (parametro paralinguistico) + el. Visivo (parametro Iconografico)</p>
<p>VO (momento comico 3.)</p> <p>Scena 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taxi za sto baksov</li> </ul>	<p>VA (momento comico 3.)</p> <p>Scena 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Taxi a pochi verdoni</li> </ul>
<p>Carica umoristica: elemento del senso dello humor della comunità = el. Linguistico (parametro idiolettico)</p>	<p>Carica umoristica: elemento non marcato = el. Linguistico (parametro idiolettico)</p>
<p>VO (momento comico 3.)</p> <p>Scena 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bar “<i>kozly i sobaki</i>”</li> <li>- Restoran “<i>Dochlye svin’i v luže govna</i>”</li> <li>- Klub “<i>Japonskij Ovcevod Naruki Nenogami</i>”</li> <li>- Restoran: “<i>Mal’čik Muk prišel, posdel i dal’še poechal...</i>”</li> <li>- Bar “<i>korjavye krjuč’ja</i>”</li> <li>- Suši-bar “<i>Vse vy piterskie idioty kakie-to</i>”</li> </ul>	<p>VA (momento comico 3.)</p> <p>Scena 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bar “Capre e cani”</li> <li>- Ristorante “Maiali sgozzati in una pozzanghera di merda”</li> <li>- Club “La gabbianella latina Luis Seppur veda”</li> <li>- Ristorante: “Vola vola vola piccola ape Maia”</li> <li>- Bar “Ganci ricurvi”</li> <li>- Sushi- bar “Tutti voi di Pietroburgo siete degli idioti”</li> </ul>

Carica umoristica: elemento del senso dello humor della comunità + elemento sulla comunità e le istituzioni + elemento non marcato: el. Visivo (parametro iconografico)	Carica umoristica: elemento sulla comunità e le istituzioni + elemento non marcato: el. Visivo (parametro iconografico)
VO (momento comico 3.) Scena 3: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Nepravil'no nabran nomer, snačala knpopki naučis' nažimat' dura</i></li> <li>- <i>Ni chrena sebe telefončik</i></li> </ul>	VA (momento comico 3.) Scena 3: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Il numero selezionato è inesistente, prima impara a pigiare i tasti, scema</li> <li>- Ma guarda te, questo telefono</li> </ul>
Carica umoristica: elemento del senso dello humor della comunità: el. Linguistico (parametro idiolettico)	Carica umoristica: elemento non marcato: el. Linguistico (parametro idiolettico)
VO (momento umoristico 3.) Scena 4: <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Izvinite a vy ne poskažite gde nachoditsja Starokolpaskij pereulok, Starokolpaskij?</i></li> <li>- <i>Ah, blyn ponaechali zdes'</i></li> <li>- <i>Spasibo ja vas tože ljublju</i></li> </ul>	VA (momento umoristico 3.) Scena 4: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Scusi per andare dove devo andare per dove devo andare?</li> <li>- Per il manicomio vi ci porto io</li> <li>- Sissignore! Grazie</li> </ul>
Carica umoristica: elemento del senso dello humor = el. sulla comunità e le istituzioni + el. Linguistico (parametro idiolettico)	Carica umoristica: elemento sulla comunità e le istituzioni: el. Linguistico (parametro intertestuale)
VO (momento umoristico 4) <b>Ljaska:</b> <i>Eto ty čto li Masjanja? nu čto poechali gorod pokažu- Mašinka maja- Vot ja emu govorju sejčas my tuda s toboj zaedem v</i>	VA (momento umoristico 4) <b>Ljaska:</b> sei tu Masjanja? andiamo ti mostro la città- la mia macchinina- allora adesso

<p><i>modnoe mestečko tam chorošo, tam obyčno v pjatnicu ne popast tuda, vyp'em apel'sinovogo sokom pogovorim potom poedem v ešče chorošaja večerina dvižucha tam cegodnja takaja dvižucha sejčas mne pjat' baksov upalo ladno erunda vot muzon chočeš' poslušat'takoj modnij tol'ko čto poevilsja u nas</i></p> <p><b>Musica:</b> Jaizo</p> <p><b>Masjanja</b> (nel ballon): Nu popala chana mne... :- (((</p>	<p>passiamo insieme in un posto alla moda, lì meglio non capitare di venerdì, prendiamo un succo d'arancia, poi andiamo ad un'altra bella serata, lì oggi c'è un evento, sono caduti cinque rubli, vabbè non importa. Vuoi sentire una canzone trendy che è appena uscita?</p> <p><b>Musica:</b> Uova</p> <p><b>Majsanja</b> (nel ballon): è la mia fine, sono nei guai ... :- (((</p>
<p>Carica umoristica: elemento non marcato= el. Visivo (parametro iconografico) + el. Sonoro (parametro intradiegetico “inventato”)</p>	<p>Carica umoristica: elemento non marcato = el. Visivo (parametro iconografico) + el. Sonoro (parametro intradiegetico “inventato”)</p>

Nell'episodio sono individuabile quattro momenti comici ognuno dei quali afferisce a una delle tipologie di elemento intorno al quale viene costruita la tensione umoristica.

### **Momento comico 1**

Il primo momento comico rappresentato è creato attraverso l'elemento non marcato del parametro iconografico. Nella versione d'arrivo l'assenza della lettera “r” dall'aggettivo russo “*krasivyj*” viene trasportata nel contesto destinatario attraverso l'omissione della lettera “l” dell'aggettivo “bello”. La carica umoristica dunque resta invariata e sia nella VO che nella VM è presente un errore ortografico dato dall'omissione di una lettera.

### **Momento comico 2**

Il secondo momento comico è sviluppato intorno all'elemento del senso dello humor della comunità espresso attraverso il parametro paralinguistico dell'elemento linguistico e quello iconografico dell'elemento visivo. Nella VM la carica umoristica subisce un cambio qualitativo e si passa dall'elemento del senso dello humor a quello non marcato. Questo cambiamento che consente la trasposizione dell'effetto comico nel contesto meta è dato dalla generalizzazione della referenza. Ciò che infatti nel contesto d'origine rende l'elemento di contenuto marcato dal punto di vista culturale è dato dalla specificazione espressa dalle battute dei personaggi del momento passato a cui si riferiscono. La tendenza, però, verso l'ammirazione dei tempi che furono risulta essere diffusa e canzonata anche nel contesto d'arrivo. Con la generalizzazione della referenza specifica a un passato individuato come il tempo in cui i personaggi erano giovani è possibile per lo spettatore d'arrivo accedere alla decodifica della battuta.

Un'altra soluzione possibile è rappresentata dalla sostituzione della referenza: nel contesto destinatario infatti gli anziani vengono spesso canzonati per l'ammirazione che nutrono nei confronti dei tempi in cui c'era Mussolini. Il motivo per il quale si è preferito adoperare la tecnica della generalizzazione e non quella della sostituzione è determinato dal contesto narrativo in cui è inserita la scena analizzata. Il titolo dell'episodio, le rappresentazioni dei luoghi e i nomi dei personaggi rimandando a un contesto russo e l'introduzione di un elemento specificatamente italiano avrebbe rischiato di suonare come stridente all'interno di quella situazione.

### **Momento comico 3**

Il terzo momento comico si compone di quattro scene, raggruppate in virtù del fatto che sviluppano la tensione umoristica intorno all'elemento di contenuto che ha come bersaglio l'atteggiamento snob dei moscoviti nei confronti dei cittadini russi provinciali. La prima scena è caratterizzata dalla presenza del tassista abusivo che accoglie alle porte del treno i passeggeri e li invita a usufruire del suo servizio. Questo tipo di comicità, che probabilmente agli occhi del pubblico proveniente dal

contesto d'origine ha una forte connotazione connessa alla città di Mosca, non risulta rappresentare una criticità di traduzione per il contesto d'arrivo. Nelle stazioni delle grandi città italiane infatti si è soliti essere accolti da tassisti in cerca di clienti. Il parametro idiolettico attraverso cui però il personaggio presente in *Masjanja* caratterizza la sua battuta risulta essere una specificità culturale che necessita di un adattamento. La decisione di tradurre il termine “*baks*” con “verdoni”, deriva dalla tradizione filmica diffusa nel contesto d'arrivo. Così come il termine presente nella versione originale è un prestito linguistico dall'americano “*buck*”, nel contesto meta si è soliti utilizzare il termine “verdoni” per indicare i dollari.

La seconda scena è espressa dal canale visivo non verbale e trattandosi del parametro grafico sviluppa la comicità attraverso la decodifica scritta della battuta. Gli elementi che hanno subito un adattamento rispetto alla versione originale sono rappresentati dall'insegna “*Japonskij Ovcevod Naruki Nenogami*” e “*Mal'čik Muk prišel, posidel i dal'če poechal*”. Come già detto entrambe le insegne costruiscono la comicità intorno all'elemento sulla comunità e le istituzioni. La necessità di sostituire la referenza nella versione meta deriva da due motivazioni differenti. Per quel che concerne il riferimento allo scrittore giapponese Haruki Murakami la necessità di sostituirlo con l'autore Luis Sepúlveda nasce dall'impossibilità nel contesto d'arrivo di riportare il gioco linguistico effettuato da Kuvaev. Tuttavia, con il nome Naruki Nenogami l'autore russo inventa un'identità che mantiene la connessione con l'originale anche grazie alla vicinanza di suoni con i nomi giapponesi. Nella soluzione trovata nella versione d'arrivo, il nome inventato Luis Seppur veda, crea da un lato un gioco di parole nella lingua d'arrivo, ma non presenta, dall'altro, alcuna connessione con nomi di origine cilena. Nella versione originale il pastore giapponese è probabilmente un riferimento al romanzo di Haruki Murakami tradotto in russo come “*Ochota na ovez*” (La caccia alle pecore). Nella versione d'arrivo il riferimento all'opera dello scrittore cileno viene ripreso attraverso la presenza della gabbianella che è connessa al titolo del romanzo



tradotto in italiano con “Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare”.

Il secondo adattamento presentato nella versione destinataria è ancora una volta rappresentato dalla sostituzione della referenza. Sebbene infatti la storia del piccolo Muck sia presente anche in Italia, la modalità attraverso cui il contesto d’arrivo ha inglobato questo elemento non è la stessa presente nel contesto d’origine. Nella comunità russa infatti la storia del piccolo Muck è stata fruita attraverso la creazione di cartoni animati e film appartenenti all’epoca sovietica e dunque inglobati in un patrimonio culturale che è caratterizzato da una forte memoria e da una diffusa e antica percezione di prestigio. Nella comunità d’arrivo la storia tedesca è stata fruita in maniera differente e non ha goduto della medesima diffusione. Per questo motivo si è scelto di sostituire la referenza con un personaggio ben radicato nel contesto culturale d’arrivo: l’ape Maia. Nella comunità d’arrivo uno dei più pregnanti richiami ai cartoni animati è caratterizzato dalla ripresa delle strofe di cui la sigla iniziale si caratterizza. La scritta “Vola, vola, vola l’ape Maia” fa infatti riferimento alla sigla con cui il disegno animato veniva diffuso sulle reti televisive nel contesto culturale italiano.

La terza scena di cui il terzo momento comico è caratterizzato modifica la carica umoristica da un punto di vista qualitativo. L’elemento che nella percezione della comunità d’origine può essere percepito come una canzonatura dell’atteggiamento inospitale dei moscoviti nei confronti dei cittadini russi che provengono da altre città, può essere trasposta nel contesto destinatario attraverso la situazione presentata che pur non essendo marcata culturalmente risulta mantenere un effetto comico determinato dall’assurdità della situazione presentata.

La quarta scena di cui il momento comico in esame si costituisce sviluppa la tensione umoristica attraverso la sovrapposizione di un elemento sulla comunità e le istituzioni caratterizzato dal nome della strada espressa da Masjanja e di un elemento del senso dello humor della comunità esplicitato dalla risposta del passante. Data l’impossibilità per il pubblico d’arrivo di accedere alle connotazioni culturali di cui questo momento comico si costituisce viene proposta la

trasposizione dell'effetto comico attraverso l'applicazione del parametro intertestuale dell'elemento linguistico al fine di produrre comicità in virtù dell'elemento sulla comunità e le istituzioni. La famosa frase "Scusi, per andare dove dobbiamo andare, per dove dobbiamo andare?" è infatti una citazione tratta dal film diretto da Camillo Mastrocinque intitolato "Totò Peppino e... la malafemmina". Questa scelta di traduzione sembra essere calzante in virtù della trama del film a cui si fa riferimento nel contesto culturale d'arrivo. Il disprezzo degli abitanti delle grandi metropoli nei confronti dei cittadini provenienti dalle città provinciali può essere individuato come elemento non marcato, in quanto sia nel contesto d'origine che in quello d'arrivo risulta accettata la canzonatura di questo tipo di tendenza. La marcatura di questo elemento, nella versione originale, è determinata dall'utilizzo del verbo "*ponaechat*" che ha una forte connotazione culturale con la città di Mosca. Nella versione meta il riferimento intertestuale crea una connessione nel contesto italiano delle differenze tra città e provincia. Il film a cui infatti si fa riferimento narra del viaggio a Milano di due napoletani Totò e Peppino. Molte delle vicende comiche rappresentate nel film fanno riferimento alle differenze linguistiche e culturali tra nord e sud Italia, interpretabili sotto certi aspetti come le differenze tra città e provincia. In particolare, nella scena che viene ripresa nella versione meta, i due protagonisti si trovano nella piazza del Duomo di Milano e si rivolgono a un vigile per chiedere delle indicazioni stradali. La comicità espressa da questa scena è determinata anche dal contesto narrativo a cui si fa riferimento. La citazione che consente la trasposizione dell'effetto comico nella versione d'arrivo crea a un determinato livello la connessione con un film che sviluppa tensione comica canzonando le differenze tra nord e sud Italia che in qualche maniera sembrano rispecchiare l'atteggiamento snob dei moscoviti.

#### **Momento comico 4**

Nella trasposizione dell'effetto comico presente nell'ultimo momento analizzato non sono invece presenti degli elementi restrittivi da un punto di vista culturale. L'elemento attorno al quale nel suddetto momento viene sviluppata la componente

umoristica è stato identificato come non marcato in quanto sia nel contesto meta che in quello d'origine gli elementi individuati risultano essere motivo di comicità. Nella versione destinataria, però, trattandosi di una traduzione sottotitolata, è stata tuttavia riscontrata la necessità di ridurre le battute espresse da Ljaska nella sua conversazione ambientata in macchina.

L'episodio "*Vzaimoponimanie polov*" (L'intesa tra i sessi)

La narrazione: in "*Vzaimoponimanie polov*" la tensione narrativa e quella comica coincidono e come suggerisce il titolo la storia si sviluppa intorno alle incomprensioni tra uomini e donne. L'episodio si suddivide in tre scene. Nella prima Chrjundel', in una situazione di convivialità con dei suoi amici, è rappresentato intorno a un tavolo a chiacchierare, quando viene richiamato all'ordine da Masjanja che gli chiede di raggiungerlo per parlare in privato. Nella seconda scena la coppia è rappresentata di fronte a un bagno e la loro conversazione verte sulle preoccupazioni della protagonista riguardo a un ritardo mestruale. In questo dialogo il compagno dell'eroina non riesce a cogliere i riferimenti di Masjanja al ciclo e, stanco di sentirsi dare dell'idiota, si ricongiunge con i suoi invitati. Dopo essersi confrontato con loro riguardo le incomprensioni tra lui e la sua compagna compare Masjanja amorevole ed esuberante. Dal suo atteggiamento lo spettatore comprende che la protagonista si è risolleata dalle sue ansie. L'episodio si conclude con la rappresentazione del trio di amici che, non avendo capito nulla di quello che era accaduto alla protagonista, restano interdetti dal suo comportamento e ironizzano in generale sulle donne.

La comicità: la tensione umoristica che si sviluppa in questo episodio è costruita intorno al cliché dell'incomunicabilità tra gli uomini e le donne. Data la natura di questo tipo di comicità è possibile far rientrare le battute in esame nell'elemento non marcato. Il tema infatti su cui si basano le battute di tutto l'episodio risulta essere accettato come bersaglio di canzonatura e dalla comunità d'origine e da quella d'arrivo. Sebbene dunque tutte le battute vengano espresse attraverso il suddetto elemento di contenuto, sono stati delimitati cinque momenti comici. Le

modalità infatti attraverso le quali il messaggio umoristico è veicolato presentano delle specificità culturali, che sono di seguito analizzate nel dettaglio.

1. Il primo momento comico analizzato è quello in cui il trio di amici è rappresentato in convivialità. Chrjundel' racconta una storia riguardo l'incomunicabilità tra i generi. La tensione comica si sviluppa intorno a un'ambiguità resa possibile specificatamente in virtù della lingua russa. La storia racconta infatti di un'esperienza personale del protagonista che, flirtando con una donna, le chiede: "*Madam, začem vy замуžem?*" (Madame, per quale motivo siete sposata?) E la donna gli risponde: "*Za futbolistom*" (Con un calciatore). Il motivo per il quale in russo queste espressioni risultano comiche è dato dalla costruzione della lingua. L'equivalente russo di "Con chi è sposata?" sarebbe "*Za kem vy замуžem*", cioè particella "*za*" affiancata al caso prepositivo del pronome personale "chi", in russo "*kem*". La domanda posta da Chrjundel' dunque riprende la medesima struttura della frase standard e invece di chiedere "con chi" propone il termine "*začem*" che vuol dire "per quale motivo". Inoltre, il caso prepositivo del pronome inanimato "*che cosa*" è "*čem*" e la domanda di Chrjundel' potrebbe essere interpretata sia come "*začem*" (per quale motivo) che come "*za čem*" (con che cosa). Il fatto che la donna sia sposata con un calciatore le dona una forte connotazione che la lega a stereotipi femminili che giustificano il fatto che lei non abbia capito la domanda. Il gioco tra "*za čem*" e "*začem*" consente di trovare nella risposta della donna motivo di ilarità. La tipologia di professione svolta dal marito e la referenza inanimata espressa dal pronome "čto" (il nominativo di "čem") lasciano intendere l'idea che il matrimonio si basi su questioni di denaro piuttosto che su quelle amorose.
2. Il terzo momento comico è stato invece individuato nella conversazione in privato tra Masjanja e Chrjundel'. Nella lingua russa colloquiale la formula per indicare l'arrivo del ciclo mestruale è "*u menja načnutsja*"

*mesjačnye*” che equivale all’italiano “mi sta arrivando il ciclo”. Il verbo adoperato nella versione russa è “*načinat’sja/ načat’sja*” che è la forma riflessiva del verbo “iniziare”. La comicità è data dal fatto che la protagonista, esprimendosi nel linguaggio colloquiale usa una formula che prevede l’omissione del soggetto e dice: - “*u menja ne načinajutsja*” che tradotto letteralmente sarebbe “non mi cominciano” e adattato invece al contesto equivale alla formula italiana “non mi vengono”. Chrjundel’ non comprendendo il riferimento della sua compagna al ciclo mestruale le chiede ripetutamente che cosa non comincia, ricevendo come risposta una serie ripetuta di insulti.

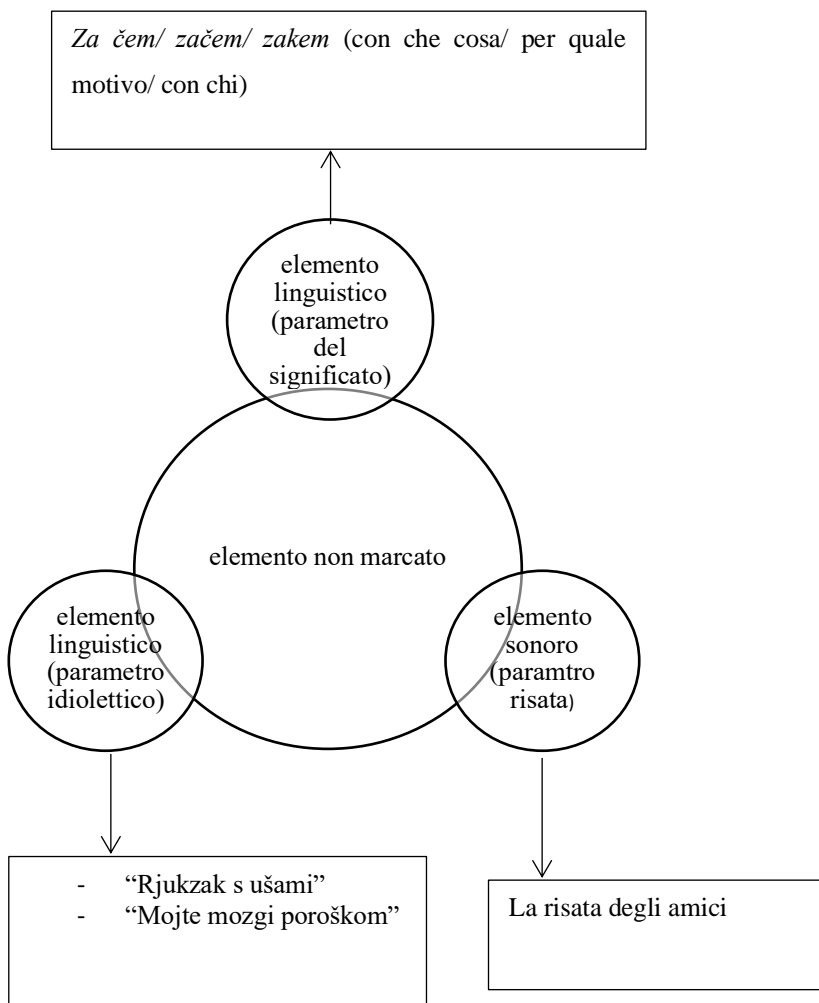
3. Il terzo momento comico che analizziamo si costituisce di due elementi di contenuto. Il primo trova Chrjundel’ nuovamente in compagnia dei suoi amici che lo accolgono con la battuta “*mjasom naružu*”. Questa espressione veicolata dall’elemento linguistico sviluppa la comicità in virtù dell’applicazione del parametro intertestuale. La locuzione è infatti in connessione con una barzelletta russa che recita: “*Žila-bila devočka. Zvali ee krasnaja šapočka. Voobščē- to šapočka u nee byla seraja, iz volka. Tol’ko nosila ona ee mjasom naružu*” (C’era una volta una fanciulla. La chiamavano cappuccetto rosso. In verità il suo cappuccio era grigio, proveniente dal lupo. Solo che lo aveva indossato al rovescio) L’espressione in questione gioca dunque sull’idea che la protagonista della famosa fiaba abbia indossato il lupo al contrario e che per questo il suo cappuccio risulti rosso. “*Mjasom naružu*” viene dunque qui utilizzato con l’idea di capovolgimento. Il secondo elemento di contenuto è in connessione con quello sviluppato nel momento comico 2. Quando Chrjundel’ torna dai suoi amici infatti continua il gioco dato dal soggetto sottinteso espresso dalla frase di Masjanja. Alla battuta del personaggio che recita: “*čto tam ne načnjutsja*” (qualcosa lì non comincia) i suoi amici

esplicitano il soggetto mostrando le bottiglie vuote e dicendo: “*A u nas vse zakončilos*” (Invece qui è finito tutto)

4. Il quarto momento comico localizzato è invece rappresentato dalla scena conclusiva dell’episodio in cui Masjanja si presenta in atteggiamenti amorevoli nei confronti di tutti e Chrjundel’ e il mondo maschile, continuando a non capire, attribuisce alla stupidità delle donne il motivo della loro incomunicabilità.

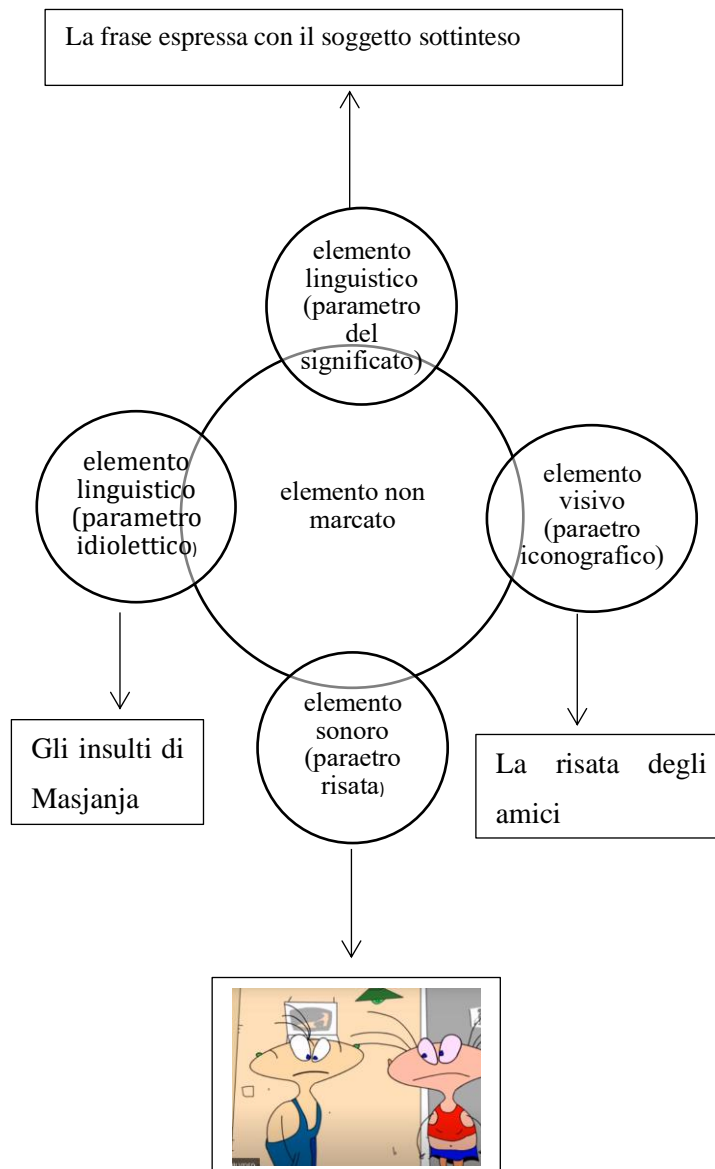
Riassumiamo nel dettaglio la composizione delle cariche umoristiche dei momenti comici individuati attraverso la loro rappresentazione prototipica.

### Momento comico 1



Il primo momento comico costruisce la comicità intorno all'elemento non marcato. Il messaggio umoristico è veicolato dai parametri idiolettico e del significato dell'elemento linguistico e da quello della risata dell'elemento sonoro.

### Momento comico 2

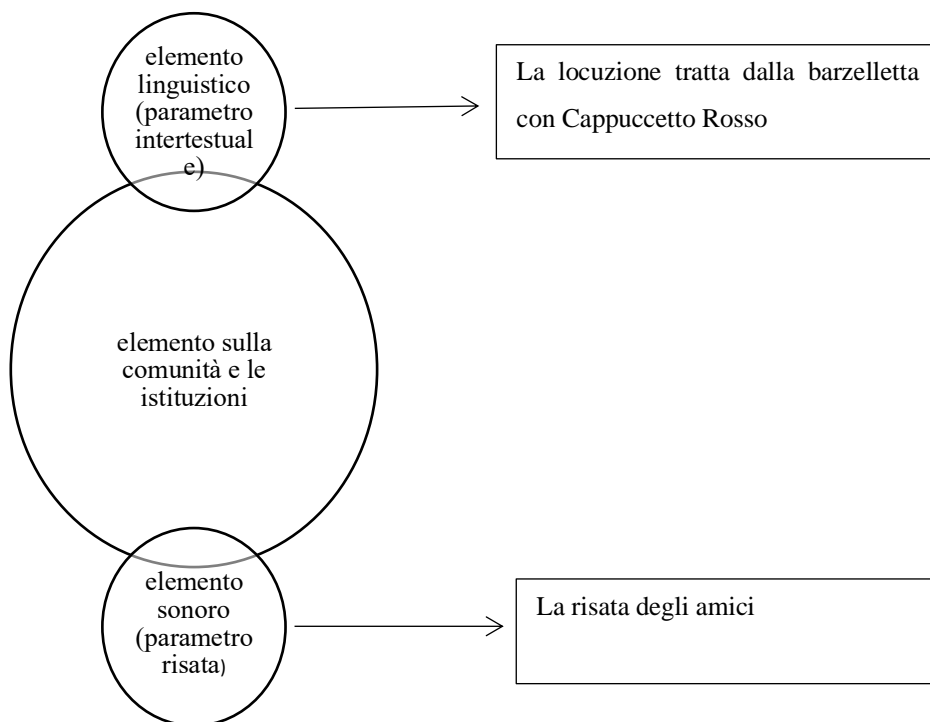


Il secondo momento comico veicola il messaggio attraverso i parametri del significato, idiolettico, iconografico e della risata. L'elemento linguistico è infatti

costituito dagli insulti di Masjanja rivolti al compagno e dell'ambiguità che si crea dalla frase con il soggetto sottinteso. Quello sonoro esprime la risata che fa da sottofondo alla conversazione. E infine l'elemento visivo esprime la comicità data dalla rappresentazione del volto di Masjanja rosso di rabbia.

### Momento comico 3

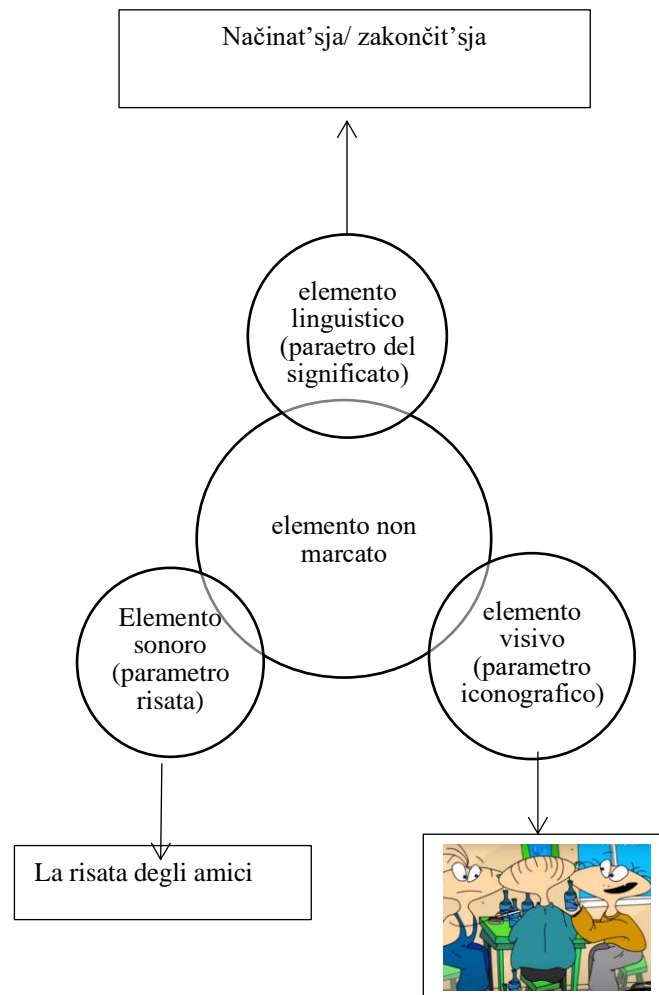
Battuta (a)



La prima battuta del terzo momento comico è espressa dall'elemento sulla comunità e le istituzioni. Il messaggio è veicolato dal parametro intertestuale e quello della risata. In particolare, si fa riferimento alla parte finale di una barzelletta con protagonista Cappuccetto Rosso e si adopera in questo caso per esprimere un capovolgimento.

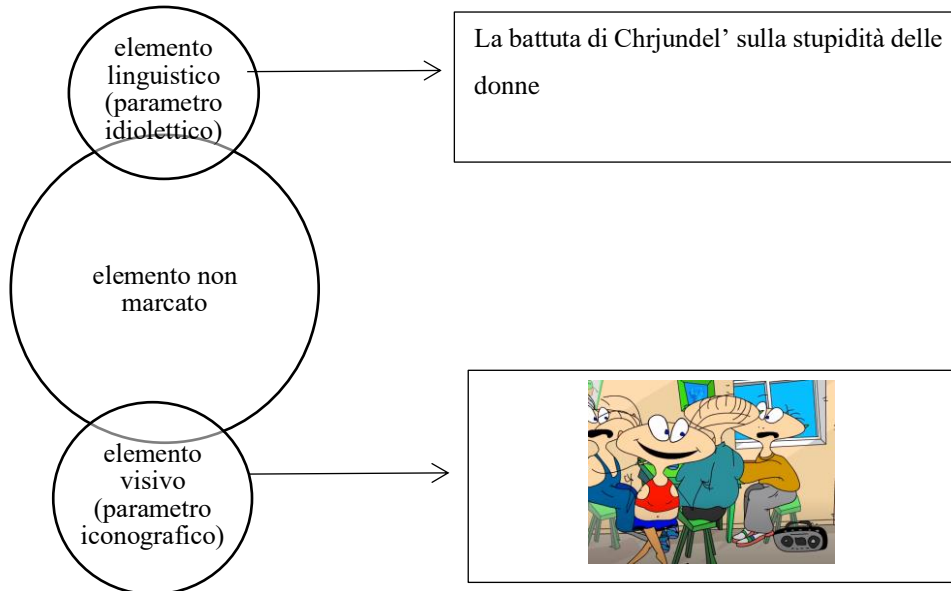


Battuta (b)



In questa seconda battuta l'elemento non marcato è veicolato dal parametro del significato espresso dal rapporto tra i verbi “*načinat'sja/ zakončintsja*” (cominciare/finire) e dal parametro iconografico espresso dall'immagine in cui gli amici di Chrjundel' mostrano le bottiglie vuote.

## Momento comico 4



In questo momento comico l'elemento non marcato è espresso dal canale visivo e da quello verbale. Il parametro idiolettico è stato identificato nella battuta espressa da Chrjundel' mentre quello iconografico dalle espressioni di felicità della protagonista in confronto a quelle di stupore degli altri personaggi.

### La traduzione

Stagione: prima	
Episodio: numero 25 "Vzaimoponimanie polov" – L'intesa dei sessi	
VO (momento comico 1.) - (Chrjundel'): "Ja podkativaju k nej vd'ykaju i govorju: "Madam, začem vy замуžem" a ona takaja ne v'ezžat i govorit: "za futbolistom" (Risata)	VA: (momento comico 1.) - (Chjundel'): "Allora due donne bionde al teatro: "Madame, due biglietti per favore." E la donna allo sportello chiede "per batman? E le due "No per noi due!" (Risata)

<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Amici) <i>davaj nalivaj, davaj davaj nalivaj davaj</i></li> <li>- (Masjanja) <i>Blin nadoeli ustroili zdes' vertep</i></li> <li>- (Chrjundel') <i>Maška ne v duche</i></li> <li>- (I ragazzi): <i>och yž eti ženskie cikly!</i></li> </ul> <p>(Risata)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Masjanja): <i>ej ty rjukzak s ušami idi sjuda na sekundu razgovor est' važnyj</i></li> <li>- (Chrjundel'): <i>Balin, čego ešče Načinaet'sja</i></li> <li>- (Amici): <i>Mojye mozgi poroškooom</i></li> </ul> <p>(Risata)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Amici) mesci sù, su su mesci su</li> <li>- (Masjanja) Cavolo basta hanno tirato su un bordello</li> <li>- (Chrjundel') la signorina è giù</li> <li>- (I ragazzi) ooh queste mestruazioni</li> </ul> <p>(Risata)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Masjanja): Ei tu, sacco con le orecchie vieni qui dobbiamo parlare</li> <li>- (Chrjundel') cavolo che c'è ancora. Cominciamo</li> <li>- (Amici) lavata di capo in arrivoooo</li> </ul> <p>(Risata)</p>
<p>Carica umoristica: Elemento non marcato= el. Linguistico (parametro del significato) + el. Sonoro (parametro risata) + el. Linguistico (parametro idiolettico)</p>	<p>Carica umoristica: Elemento non marcato= el. Linguistico parametro del significato) + el. Sonoro (parametro risata) + el. Linguistico (parametro idiolettico)</p>
<p>VO (momento comico 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Chrjundel') <i>čego, tebja až kolbosit</i></li> <li>- (Masjanja): <i>Idiooot</i></li> <li>- (Chrjundel'.): <i>Charošee načalo charošej besedy</i></li> <li>- (Masjanja): <i>idiot! u menja ne načinaetsja!</i></li> <li>- (Chrjundel') <i>Čego ne načinatsja</i></li> </ul>	<p>VA (momento comico 2)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Chrjundel') <i>che c'è? Sei così sconvolta</i></li> <li>- (Masjanja) <i>Idiotaaaaaa</i></li> <li>- (Chrjundel') <i>un inizio ottimo per una bella conversazione</i></li> <li>- (Masjanja) <i>Idiota! Non mi arrivano!</i></li> <li>- (Chrjundel') <i>Chi non arriva?</i></li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Masjanja) Ničego ne načinaetsja</li> <li>- (Chrjundel') nu načinaetsja... a čto dolžno načat'sja?</li> <li>- (Masjanja) IDIOOOT!</li> <li>- (Chrjundel') Vot i pogovorili</li> <li>- (Masjanja) i s etim idiotom ja živu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- (Masjanja) Nessuno non arriva</li> <li>- (Chrjundel') mh arrivare... ma chi deve arrivare?</li> <li>- (Masjanja) IDIOTAAAAAA</li> <li>- (Chrjundel') ecco qua abbiamo finito</li> <li>- (Masjanja) e io vivo con questo idiota</li> </ul>
<p>Carica umoristica: elemento non marcato= el. Linguistico (parametro del significato) + el. Visivo (parametro iconografico)</p>	<p>Carica umoristica: elemento non marcato= el. Linguistico (parametro del significato) + el. Visivo (parametro iconografico)</p>
<p>VO (momento comico 3)</p> <p>Battuta (a)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Amici) <i>Mjasom naružu</i></li> </ul> <p>RISATA</p> <p>Battuta (b)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Chrjundel') <i>čego- to u nej tam ne načinaetsja</i></li> <li>- (Amici) <i>a u nas vse zakončilos'!</i></li> </ul>	<p>VD (momento comico 3)</p> <p>Battuta (a)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Amici) Il mondo è sottosopra</li> </ul> <p>RISATA</p> <p>Battuta (b)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- (Chrjundel') c'è qualcuno lì che non arriva</li> <li>- (Amici) noi invece siamo già partiti!</li> </ul>
<p>Carica umoristica:</p> <p>battuta (a) □ elemento sulla comunità e le istituzioni = el. Linguistico (parametro intertestuale) + el. Sonoro (parametro risata)</p> <p>battuta (b) --&gt; elemento non marcato= el. Linguistico (parametro del</p>	<p>Carica umoristica:</p> <p>battuta (a) □ perdita di carica umoristica</p> <p>battuta (b) □ elemento non marcato= el. Linguistico (parametro del significato) + el. Visivo (parametro visivo)</p>

significato) + el. Visivo (parametro iconografico)	
VO (momento comico 5.) (Rumore) - (Amici) o- je-ej <i>ešče budet o-je-ej</i> - (Masjanja) <i>ura! Radnye moi-ja vas tak ljublju – načilos’!</i> - (Chrjundel’) <i>Ja inogda dumaju, to li ženščiny polye idiotki, to li ... na etom mysl’ ostanavlivaetsja</i>	VD (momento 5) (Rumore) - (Amici) ce n’è ancora... - (Masjanja) Urrà! Cari miei – io vi amo così tanto- Sono arrivate! - (Chrjundel’) Io a volte penso o le donne sono tutte stupidotte o...mi fermo su questo pensiero
Carica umoristica: elemento non marcato= el. Linguistico (parametro idiolettico) + el. Visivo (parametro iconografico)	Carica umoristica: elemento non marcato= el. Linguistico (parametro idiolettico) + el. Visivo (parametro iconografico)

Commento: nell’episodio qui presentato sono stati enucleati cinque momenti comici, la cui delimitazione deriva da una necessità di chiarezza di analisi. Come già detto infatti in tutto l’episodio la componente umoristica si sviluppa intorno all’elemento condiviso dalla cultura d’origine e da quella destinataria delle incompatibilità tra uomini e donne. Gli elementi attraverso cui è veicolato questo genere di comicità sono costituiti in alcuni momenti da specificità culturali che richiedono l’applicazione di adattamenti al fine di trasporre l’effetto comico nel contesto destinatario.

### **Momento comico 1**

In questa sezione la componente comica è costruita intorno alla storia raccontata da Chrjundel’ ai suoi amici. Questa battuta non viene espressa dal canale visivo e la sua decodifica non è necessaria ai fini dello sviluppo narrativo dell’episodio. In virtù di queste premesse l’adattamento proposto nella versione d’arrivo consente da

un lato di poter trasporre l'effetto comico e dall'altro di applicare un cambio di carica da un punto di vista quantitativo. Data la mancanza di coincidenze linguistiche tra la lingua originale e quella d'arrivo, l'aneddoto raccontato da Chrjundel' è stato totalmente sostituito con un altro che però si compone dei medesimi elementi comici. La barzelletta presente nella versione italiana mantiene rispetto a quella proposta da Kuvaev il medesimo bersaglio: la stupidità delle donne. L'elemento scatenante della tensione umoristica è rappresentato, per entrambe le versioni, dal parametro semantico e da quello della risata. La carica umoristica della versione d'arrivo, dunque, pur subendo un cambio dal punto di vista qualitativo, sviluppa la comicità attraverso gli stessi fattori presenti nella carica umoristica della versione originale.

### **Momento comico 2**

La battuta qui individuata si sviluppa intorno all'espressione enunciata da Masjanja della formula con il soggetto sottinteso per comunicare il ritardo mestruale. La risata è generata dall'ambiguità della frase data dall'espressione con il soggetto sottinteso e il verbo russo “*načinaet'sja*” (cominciare). Mentre per la protagonista infatti il verbo ha come soggetto il ciclo, per Chrjundel' l'agente del verbo non è identificabile. Nella comunità d'arrivo esiste la medesima formula espressa dal verbo “arrivare”, a differenza del russo “cominciare”. In entrambe le versioni è tuttavia possibile sviluppare la tensione umoristica data dall'omissione del soggetto.

### **Momento comico 3**

In questo momento comico sono state separate due battute in virtù del differente elemento di contenuto intorno al quale sono costruite.

Battuta (a) □ L'elemento intorno al quale si sviluppa la prima battuta è espresso dalla locuzione “*Mjasom naružu*” e il suo significato è veicolato dalla sua connessione con la barzelletta russa su Cappuccetto Rosso. Non avendo trovato una soluzione che permettesse, nella comunità d'arrivo, di mantenere questo tipo di

riferimento e di trasporre il medesimo significato, è stata applicata la tendenza di traduzione della perdita della carica umoristica al fine di esprimere il medesimo messaggio della sovversione dei ruoli.

Battuta (b) In questa seconda battuta la risoluzione comica è data nuovamente dalla presenza del verbo “*načinat*” (cominciare) e dall’uso che ne fanno gli amici di Chrjundel’ per affermare di aver bevuto tutto l’alcol presente. Tutta la scena è accompagnata dal canale visivo che attraverso il parametro iconografico in cui gli invitati del protagonista mostrano le bottiglie vuote, generano la risata applicando l’antonimo del verbo “*načinat*” (cominciare), “*zakončit*” (finire). La difficoltà di trasporre questa battuta è data dal fatto che l’espressione utilizzata al momento comico 2. prevede nella comunità d’arrivo, l’utilizzo del verbo italiano “arrivare”. La priorità di traduzione è determinata dalla presenza della risata nella versione originale. La necessità, inoltre di lasciare invariato il riferimento all’alcol è determinata dalla presenza dell’elemento visivo. La scelta di traduzione prevede dunque l’applicazione dell’antonimo del verbo “arrivare”, utilizzato in maniera impropria. Nel linguaggio colloquiale italiano è infatti possibile esprimere lo stato alterato derivato dall’assunzione di alcool con il verbo “partire”.

#### **Momento comico 4**

In quest’ultimo momento comico non è stata individuata nessuna difficoltà di traduzione e la carica umoristica è stata trasposta nella lingua d’arrivo in maniera invariata. L’elemento non marcato espresso dal parametro idiolettico e da quello visivo non è costituito da specificità culturali e il messaggio comico è decodificabile da entrambe le comunità.

## *Conclusioni*

La volontà di affrontare lo studio esposto nella presente ricerca deriva dall'esperienza personale di chi scrive nel paese d'origine del testo analizzato e tradotto. Il caso di essere entrata in contatto con un gruppo variegato di persone che comunicavano tra di loro facendo spesso riferimenti al disegno animato ha accresciuto l'interesse nei confronti di questo cartone.

Lo studio dell'oggetto in analisi come prodotto culturale ha poi condotto alla necessaria cognizione della difficoltà della trasposizione dell'effetto comico in un contesto culturale differente rispetto a quello per il quale era stato concepito.

Le ricerche nel campo degli *Humor Studies* e in particolare le posizioni degli studiosi quali Chiaro prima e Zabalbeascoa poi hanno aperto la strada alla possibilità di traduzione del testo in esame. Discutendo infatti sulle nuove accezioni dei concetti di traducibilità e di equivalenza e sulle tipologie di *humor* delineate in base alle possibilità di espressione del testo audiovisivo è possibile pensare a una trasposizione dell'effetto comico. Lo studio e la tassonomia proposta da Sierra hanno consentito l'analisi della componente umoristica in un'ottica di scissione e suddivisione degli elementi che partecipano alla generazione della risata. Dopo aver fissato le modalità e i parametri di espressione del significato comico è stato possibile enucleare le specificità culturali messe in gioco nella veicolazione di *humor*.

Le premesse teoriche affrontate nel corso di questa ricerca hanno condotto alla consapevolezza della necessità di applicare una tipologia di traduzione che prevedesse la tecnica della cosiddetta "*domestication*". I fattori attraverso cui viene costruita la componente umoristica rappresentano infatti il più delle volte delle restrizioni per la trasposizione dell'effetto comico. La necessaria condivisione delle conoscenze linguistiche e/o enciclopediche teorizzate già da Cicerone e la *General Theory of Verbal Humor* elaborata da Raskin e Attardo, hanno messo in evidenza l'interculturalità della componente umoristica.



Le scelte di traduzione presentate sono state pensate per una sottotitolatura del prodotto in esame e le tecniche di traduzione si sono basate sulla priorità di trasposizione dell'effetto comico presente nella versione originale.

In questa sede il lavoro è tuttavia limitato a una proposta di traduzione alla quale non corrisponde una reale distribuzione né un'analisi completa di tutte le criticità di traduzione presentate dal testo.

L'auspicio è comunque quello di prendere in considerazione lo studio di un testo come *Masjanja*, che pur non essendo caratterizzato da una forte componente ideologica, risulta interessante per potersi immergere in elementi culturali propri al contesto d'origine.

La diffusione nel mercato italiano di un testo del genere consentirebbe inoltre un piccolo passo in avanti verso la conversione di rotta nella dominanza di distribuzione di prodotti animati occidentali.

Certa della necessità di approfondire e sviluppare in più ambiti la ricerca qui proposta, l'intento è quello di suscitare interesse nei confronti di una produzione indipendente che nel mercato russo ha raggiunto grandi successi.

## *Bibliografia*

- Antonini, R. (2005). *The perception of subtitled humor in Italy*. In *Humor* 18-2 (2005), 209-225, Walter De Gruyter, Berlin-New York.
- Attardo, S. (1994). *Linguistic theories of humor*. Mouton De Gruyter, Berlin-New York.
- (2002). *Translation and humour*. *The Translator*, 8:2, 173-194.
- (2014). *Encyclopedia of humor studies*. SAGE Reference, Los Angeles-London-New Delhi-Singapore-Washington DC.
- Barbieri, D. (2018). *Semiotica del fumetto*. Carrocci Editore, Bussole, Roma.
- Bendazzi, G. (2017). *Animation: a world history. Volume 2*. CRC Press, New York.
- Bergson, H. (2005). *Laughter an essay on the meaning of the comic*, New York, Cosimo (ed. or. 1901)
- Blakemore, D. (1992). *Understanding utterances*. Blackwell, Oxford-Cambridge.
- Buijzen, M., Valkenburg, P. (2004). *Developing a typology of humor in audiovisual media*. *Media Psychology*.
- Chaume, F. (2004). *Film studies and translation Studies: two disciplines at stake in audiovisual translation*. *Meta*, 49 (I), 12–24
- Chiaro, D. (2005). Foreword. *Verbally expressed humor and translation: an overview of a neglected fields*. *Humor* 18-2 (2005), 135-145. Walter De Gruyter, Berlin-New York.
- (2010). Book Review. *Translation Humour and the Media, Volume 2*. London and New York: Continuum pp259. *European Journal of Humour Research* 2(4), 143-147.
- Chiaro, D., Heiss, C., Bucaria, C. (2008). *Between text and image. Updating research in screen translation*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam-Philadelphia,

- Chion, M. (1990). *L'audiovisione: suono e immagine nel cinema*. Lindau srl, Torino.
- Chirico, M. (2014). Mask, in Attardo, S. (2014) "*Encyclopedia of humor*", 483- 487
- Cholodenko, A. (2000). *The illusion of the beginning: a theory of drawing and animation*, 28:1.
- (2008). *The animation of cinema*. The Semiotic Review of Books, 18:2
- Cintas, J., D., Sanchez, P., M. (2006). *Fansubs: audio visula translation in an amateur environment*. The journal of specialised translation, Grenada-Londra.
- Darley, A. (1998) *Second order-realism and post-modernist aesthetics in computer animation*, A reader of Animation studies, a cura di J. Pilling, United Kingdom, John Libbey Publishing, 1998, pp. 16-24
- Davies, C. (2005). *European ethnic scripts and translation and switching of jokes*. *Humor* 18-2 (2005), 147-160.
- Delabastita, D. (2001). *Aspect of interlingual ambiguity:polyglot punning*. Rodopi b.v.(eds), Amsterdam-Atlanta, GA.
- Denslow, P. K. (2011). *What is Animation and who needs to know. An essay on defitions*, in Pilling, J. (2011) "A reader of Animation studies", 1-4
- Diaz Cinta, J., Sanchez Muños, P. (2006). *Fansub in Audiovisual translation in an amateur environnment*, The Journal of Specialised Translation.
- (2014). *Audiovisual translation: subtitling*. Routledge Taylor & Francis Group, London-New York.
- El-Arousy, N., A. (2007). *Towards a functional approach to the translation of egyptian cartoons*. *Humor* 20-3, 297-321, Walter de Gruyete, Berlin-New York.

- Furniss, M., R. (1994). *Things of the spirit: a study of abstract animation*. University of Southern California, Los Angeles.
- Gottlieb, H. (2012). *Subtitles- readable dialogs? Eye tracking in audiovisual traslation* (pp. 37-81) edited by Perego E., Roma.
- Gregory, M., Carrol, S. (1978). *Language and situation. Language Varieties and their Social Context*. Routledge and Kegan Paul, London.
- Griffin, D. (1994). *Satire: a critical reintroduction*. The University Press of Kentucky.
- Henry, M. (1994). *The triumph of popular culture: situation comedy, postmodernism and The Simpson*. *Studies in popular culture*, 1, pp. 85-99.
- Lambert, J., Delabastita, D. (1996). *La traducion de textos audiovisuels: modes et enjeux culturels*. In *Les transferts linguistiques dans les medias audiovisuels*. Gambier Yves (ed.), Presses Universitaires du Septentrion.
- Lopez, G., Rebeca, C. (2017). *Humorous elements and translation in animated feature films: Dreamworks (2001-2012)*. In Martinez Sierra, Juan José & Patrick Zabalbeascoa, Terran (eds) 2017, *The translation of humor/ La tadución de humor*. MonTI9, pp.279-305.
- Manovich, L. (2011). *Reality effects i computer animation*, in Pilling J. (2011)"A reader on Animation studies", 5-15
- Martinez Sierra, J., J. (2008). *Humor y la traduccion. Los simpson cruzan la frontera*. Universitat Jaume I.
- (2016). *La traduccion del humor en textos audiovisuales*. In *Babel* 62:4(2016),573-601. Federation des traducteurs (FIT), Revue Babel, Paris.

- Martinez Sierra, J., J., Zabalbeascoa, P. (2017). *Humour as a symptom of research trends in translation studies*. In Martinez Sierra, J., J. & Zabalbeascoa, P. (eds.) 2017. *The translation of humour / La Traducccion de humor*. MonTI9, pp9-27.
- McCloud, S. (1993). *Understanding comics. The invisible art*. Harper Perennial, New York.
- Milner Davis, J., *High comedy*. In Attardo, Salvatore I. (2014). *Encyclopedia of humor studies*. Edited by Salvatore I. Attardo, SAGE Publications.
- Milner, R. M. (2012) *The world made meme: Discourse and Identity in Participatory media*. Doctoral dissertation, University of Kansas
- Mitchell, A. (2014). *Greek Visual Humor*, in Attardo, S. (2014) "*Encyclopedia of humor*", 271-275
- Muñoz-Basols, J., Fouto, C., Soler Gonzalez, L., Fisher, T. (2012). *The limit of literary translation: expanding frontiers in Iberian languages*. Kassel, Edition Reichenberger, Zaragoza.
- Norricks, N., R., Chiaro, D. (2009). *Humor in interaction*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam-Philadelphia.
- Oreggia, E. (2001-2002). *L'animazione del disegno. Un'analisi semiotica*. Tesi di laurea in semiotica dell'arte. Università Degli Studi di Bologna
- Orrego-Carmona, D., Lee, E. (2017). *Non professional subtitling*. David Orrego Carmona and Yvonne Lee New Castle upon Tyne Cambridge. Scholars Publishing 1-12."
- Paolillo, J., C. (1998). *Gary Larson's far side:nonsense? Nonsense!*. Humor 11-3(1998), 261-290, Walter de Gruyter, Berlin-New York
- Perego, E. (2012). *Eye tracking in audiovisual translation*. ARACNE Ed. S.r.l., Roma.

- Perego, E., Taylor, C. (2012). *Tradurre l'audiovisivo*. Carocci editore, S.P.A Roma.
- Pikkov, Ü. (2018). *Anti-Animation: Texture of eastern european animated film*. Doctoral Thesis Estonian Academy of Arts 2018, Tallin.
- Pilling, J. (1998). *A reader in animation studies*. John Libbey, 1997, London-Paris-Rome-Sydney.
- Raffaelli, L. (1998). *Le anime diseguate*, Castelvechi
- Raskin, V. (2008). *The primer of humor research*. Mouton De Gruyter, Berlin-New York.
- Ruch, W. (1992). *Assessment of appreciation of humor: studies with 3WD humor test*. In *Advances in personality assessment*, Volume 9. Edited by Spielberg, C., D., Butcher, J., N. (1992), Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Hillsdale, New Jersey, Hove and London.
- Ruch, W., Attardo, S., Raskin, V. (1993). *Toward an empirical verification of the general theory of verbal humor*. In *Humor* 6-2(1993),123-136, Walter De Gruyter, Berlin-New York.
- Shifman, L. (2007). *Humor in the age of digital reproduction: continuity and change in internet-based comic texts*. *International Journal of Communication* 1, 187-209.
- Shifman, L. Lemish, D., (2010). *Between feminism and fun(ny)mism: analyzing gender in popular internet humor*. *Information, Communication and Society*, 13(6), 870-891.
- Taylor, C., (2012). *Multimodal text. Eye tracking in audiovisual translation* (pp. 13-35) edited by Perego E., Roma.
- "Thibault, P. (2000). *The multimodal transcription of a television advertisement: theory and practice*. A. Baldry (Ed.), *Multimodality and Multimediality in the Distance Learning Age* (pp. 311-385), PalladinoEditore, Campobasso"

- Titford, C. (1982). *Sub-Titling Constrained Translation*. *Lebende Sprachen* 3, pp. 113-116.
- Turri, C. (2009-2010). *I linguaggi dell'animazione. Strumenti per la comunicazione tra continuità e innovazione*. Tesi di dottorato, Università degli Studi di Sassari, Dipartiment di Architettura, Design e Urbanistica.
- Vogler, C. (2017). *Il viaggio dell'eroe, La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema* (ed.or.1999), Dino Audino Roma
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. Routledge, Taylor & Francis Group, London-New York.
- Zabalbeascoa, P. (1993). *Developing translation studies to better account for audiovisual texts and other new forms of text production*. Phd thesis, University of Lleda, Lleda.
- (1996). *Translating jokes for dubbed television situation comedies*. *The Translator*, 2:2 (1996), 235-257.
  - (1997). *Dubbing and the nonverbal dimension of translation*. Poyatos, F. p330, *Nonverbal Communication and Translation*, John Benjamins, Amsterdam-Philadelphia."
  - (2000). *Contenidos para adultos en el género infantil: el caso del doblaje de Walt Disney*. In Ruzicka, V., Et. al. (eds), *Literatura infantil y juvenil: tendencias actuales en investigacion*, pp 19-30. Universidad de Vigo, Vigo.
  - (2001). *La traducción del humor en textos audiovisuales*. In Duro, M., (2001). *La traducción para el doblaje y la subtitulación*. *Catedra*, signo e imagen numero 63 pp. 251-263, Madrid.
  - (2005). *Humor and Translation- an interdiscipline*. In *Humor* 18-2(2005), 185-207, Walter De Gruyter, Berlin-New York.

## *Sitografia*

*<https://www.mult.ru/main/about/history/>, 05/07/2020*

*<https://argo.academic.ru>, 05/07/2020*

*<https://www.mult.ru/main/about/history/>, 05/07/2020*

*<https://www.mult.ru/main/about/history/>, 06/07/2020*

*<https://www.mult.ru/category/multnews/page/3/>, 06/07/2020*

*<https://dic.academic.ru/dic.nsf/ogegova/41110>, 9/07/2020*

*<https://www.mult.ru/>, 07/07/2020*

*<https://dic.academic.ru/dic.nsf/efremova>, 07/05/2020*

*<https://gre4ark.livejournal.com/284401.html>, 07/07/2020*