

Metegol, Futbolín e Gool!: tre versioni a confronto

ANTONELLA DE LAURENTIIS
Università del Salento
antonella.delautentiis@unisalento.it

ABSTRACT

Metegol (2013) is the first real 3D animated feature film produced in Argentina, directed by the Oscar winner and film director Juan José Campanella, and loosely based on the book by the Argentinian writer Roberto Fontanarrosa, “Memorias de un wing derecho”. This paper compares the original version of the film with the Italian and peninsular Spanish dubbed versions. The analysis will focus on some scenes including evident features of the Argentinian variety of the Spanish language, with particular attention to the idiomatic locutions and to the lexis of lunfardo. The aim of this analysis is to show how these elements have been translated, adapted or neutralized in the two dubbed versions. Furthermore, the study will describe the way the target audience may influence the translation strategies adopted and will outline the features of audiovisual dubbed products addressed to children.

KEYWORDS

Dubbing, cartoons, dual audience, idiomatic locutions, translation strategies

1. INTRODUZIONE

In questo contributo presentiamo un'analisi comparativa tra la versione originale di *Metegol*, film di animazione del premio oscar Juan José Campanella, e le due versioni doppiate rispettivamente in Spagna e in Italia.¹ L'obiettivo è quello di verificare in che modo siano stati tradotti, adattati e/o neutralizzati quegli elementi appartenenti alla categoria della cultura linguistica (Molina, 2001) considerando anche il duplice destinatario di questo genere di film costituito da un pubblico infantile e un pubblico adulto. Attraverso un'analisi descrittiva di tipo qualitativo cercheremo di individuare le principali strategie impiegate nella traduzione di elementi linguistici e culturali specifici della varietà dello spagnolo rioplatense, seguendo la catalogazione proposta da Gottlieb e riadattata ai fini della nostra ricerca.

Metegol, primo film d'animazione girato in 3D in Argentina, è uscito nelle sale cinematografiche nel mese di luglio del 2013 e ha subito ottenuto un grande successo vincendo vari premi, tra cui il *Premio Sur* per la migliore sceneggiatura (2013) e il *Premio Goya* come miglior film d'animazione (2014). La versione doppiata in Spagna è stata presentata per la prima volta in occasione del Festival del cinema di San Sebastián nel mese di settembre del 2013, con il titolo di *Fútbolín* mentre nelle sale italiane uscirà l'anno successivo, nel maggio del 2014 con il titolo di *Gool!*

Il film è liberamente ispirato al racconto dello scrittore argentino Roberto Fontanarrosa, "Memorias de un wing derecho", nel quale un giocatore di biliardino racconta le sue vittorie, paragonandosi ai veri campioni del calcio, come Maradona o Pelé, ed esprime tutta la sua dedizione per questo sport, considerato la sua "única verdad".

Se nel breve racconto di Fontanarrosa la narrazione è affidata al monologo dell'anonimo giocatore di biliardino, nel lungometraggio di Campanella la voce narrante è quella di Amadeo ormai padre, che in un lungo flashback racconterà a suo figlio e a tutti noi la storia di un Amadeo prima bambino e poi ragazzo, fanatico del biliardino, che trascorre le sue giornate nel bar di un paese senza nome. Ad un certo punto, posto davanti alla possibilità che il progresso distrugga la sua comunità, decide di trasformarsi nell'eroe del suo paesino, accompagnato dagli stessi giocatori del biliardino che, animandosi, lo seguiranno nelle sue avventure.

1 Esiste anche la versione doppiata in spagnolo neutro che è stata oggetto di uno studio approfondito e che sarà pubblicato sul prossimo numero della rivista *Lingue e Linguaggi* (De Laurentiis, 2021).

L'intero sviluppo del lungometraggio avvolge lo spettatore nella grande passione per il calcio, soprattutto grazie all'ironia che caratterizza i piccoli giocatori del biliardino, i quali dimostrano come sia possibile collaborare e instaurare un'amicizia anche con gli avversari, in quanto "lo que nos une es mucho más que lo que nos separa". Quattro di loro sono particolarmente importanti per lo svolgimento della storia: Capi, il capitano della squadra de *los rayados*, è il giocatore che più trasmette il senso della condivisione e dell'amore per il calcio, è colui che incoraggia Amadeo a non arrendersi aiutandolo a riconquistare il biliardino, il paese e la sua amata Laura; Beto è l'egocentrico del gruppo, parla di sé in terza persona ed è convinto di essere l'unico talentuoso in una squadra mediocre, mentre Loco rappresenta il mondo della filosofia, sempre pronto a proporre una riflessione cosmica che i suoi compagni difficilmente sono in grado di comprendere, e infine Lisandro, il capitano della squadra avversaria de *los lisos*, il quale ha una forte personalità ed è costretto ad ammettere di aver bisogno dei suoi nemici storici per poter recuperare il suo gruppo.

Il linguaggio utilizzato dai protagonisti del film rispecchia perfettamente la cultura argentina e la passione di questo Paese per il mondo del calcio: "Una película como ésta está empapada de la pasión y la melancolía argentinas, lleva la denominación de origen en la etiqueta".² Ma cosa succede quando questa passione è trasportata e riadattata in altri contesti linguistico-culturali?

2. TRADUZIONE AUDIOVISIVA E FILM D'ANIMAZIONE

Nel doppiaggio di prodotti audiovisivi, ciò che attira subito l'attenzione è la traduzione del titolo, che nel caso del nostro film inquadra immediatamente il tema trattato. Il titolo originale, infatti, fa riferimento alla presenza di un particolare campo da calcio, il *metegol*, intorno al quale ruotano la maggior parte delle vicende del film. Nella traduzione in spagnolo peninsulare si è optato per un titolo equivalente: ciò che in Argentina si conosce come *metegol*, è maggiormente identificabile in Spagna come *futbolín*. In Italia, invece, il film è stato doppiato con il titolo di *GOOOL!*, espressione che sebbene non si riferisca concretamente al gioco del biliardino e quindi ai suoi piccoli giocatori fa però riferimento all'esultanza presente in una delle prime scene, quando Amadeo sconfigge Ezequiel in una partita di biliardino e Laura non riesce a trattenere l'euforia e alla medesima esclamazione della scena finale, durante la partita di calcio che questa volta si disputerà in uno stadio a misura d'uomo e che vedrà scontrarsi la squadra di giocatori professionisti guidata da Ezequiel e la squadra di "dilettanti", rappresentata dagli abitanti del paesino e guidata da Amadeo.

Prima di procedere con l'analisi delle versioni doppiate riteniamo necessario presentare quelle che sono le principali caratteristiche della traduzione di film di

2 <http://www.eldesconcierto.cl/2013/12/26/campanella-y-metegol-la-importancia-de-tener-algo-que-decir-en-3d/>.

animazione prestando particolare attenzione al possibile destinatario di questo genere, quello infantile, che condiziona molto spesso le scelte traduttive con il fine di rendere accessibile la storia anche al pubblico meta. A tal proposito il regista argentino ha dichiarato, in un'intervista, di aver condiviso l'idea di doppiare le voci dei personaggi sia in Argentina (varietà dello spagnolo rioplatense) che in Spagna (varietà dello spagnolo peninsulare) con l'obiettivo di rendere la storia più comprensibile al pubblico, in particolare a quello infantile, poiché è proprio quest'ultimo il principale destinatario del suo film.³

Il film d'animazione si configura come un genere molto importante per lo sviluppo cognitivo del bambino, dal momento che, oggi, un prodotto audiovisivo attrae molto di più rispetto alla lettura di un libro. Il tempo passato davanti alla televisione, infatti, occupa gran parte della giornata di un bambino. In Italia come in Spagna, la maggior parte delle produzioni audiovisive destinate ad un pubblico di minori viene importata dall'estero, per cui la traduzione assume un ruolo fondamentale e, inoltre, trattandosi di un genere che vede come suo principale destinatario un pubblico infantile, la modalità che prevale in ambito audiovisivo è quella del doppiaggio anche nei paesi in cui si privilegia la sottotitolazione.

Chaume Varela definisce il testo audiovisivo come un "texto multidimensional cuya coherencia depende extraordinariamente de los mecanismos de cohesión establecidos entre la narración verbal y la narración visual" (2001: 67): il legame originale tra parole ed immagini conferisce coerenza al testo e la sua trasposizione nella lingua d'arrivo deve riproporre la stessa funzione che il testo aveva per il pubblico di partenza.

La traduzione audiovisiva, quindi, è condizionata soprattutto dall'industria cinematografica e televisiva e dal bisogno di produrre un testo che abbia lo stesso grado di successo presso l'audience di arrivo. A differenza del settore editoriale, quello cinetelevisivo, dispone di un mercato più ampio e ha la responsabilità di soddisfare un pubblico molto più ampio e variegato:

Publicidad y sociedad de consumo obligan, por una parte, a que los niños dejen de ser niños lo más rápidamente posible para que se conviertan en «jóvenes» consumidores cuanto antes, y, por otra parte, a que los viejos consumidores quieran seguir siendo eternamente jóvenes (Yuste Frías, 2006: 200).

I prodotti audiovisivi per bambini presentano delle peculiarità che li differenziano dai lungometraggi destinati agli adulti. Trattandosi di personaggi animati, e non di persone vere e proprie, i movimenti labiali sono meno visibili e molto spesso non coincidono con il testo realmente emesso. Inoltre, il sincronismo espressivo è ridotto e le inquadrature ravvicinate sono rare. Per quanto riguarda il linguaggio, per facilitare la comprensione da parte del pubblico, si tende ad utilizzare un parlato più semplice, caratterizzato da un lessico elementare, pro-

3 <https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Metegol>

posizioni omogenee, turni brevi, scanditi e con una maggiore attenzione alla dizione. Anche la presenza degli elementi tipici dell'oralità, quali esitazioni, false partenze, riformulazioni e frasi interrotte è ridotta (De Rosa, 2010: 8-9).

Il traduttore di un film d'animazione, dunque, se da una parte può godere di un grado di libertà maggiore per quanto riguarda i vincoli tecnici del doppiaggio, dall'altra è fortemente influenzato dal destinatario soprattutto in relazione alla traduzione di giochi di parole, di elementi culturali, di espressioni idiomatiche e di varianti sociolinguistiche. Per quanto riguarda il processo traduttivo, il traduttore è posto dinanzi a una macro-scelta, deve decidere se adottare una strategia tesa al mantenimento delle strutture morfosintattiche, del lessico, dello stile della lingua di partenza (straniante), oppure una strategia volta a commutare determinati aspetti morfosintattici, lessicali e stilistici per rendere così la traduzione più vicina alla lingua e alla cultura di arrivo (addomesticante). Quest'ultima risponde a ragioni più pratiche, talvolta di ordine sociale o politico ma molto spesso di ordine puramente commerciale, che non possono essere ignorate e che tendono sempre più a prevalere (García de Toro, 2014).

Per quanto riguarda il pubblico, nel caso di prodotti audiovisivi come i film d'animazione o i cartoni animati possiamo parlare di un "duplice destinatario", il bambino e l'adulto. Tuttavia, nel tradurre elementi legati alla cultura linguistica di un paese, come giochi di parole, locuzioni idiomatiche, metafore, ecc., si è soliti optare per una strategia addomesticante considerando soltanto ciò che il bambino della cultura meta riuscirà a comprendere e provocando, in tal modo, una perdita di elementi da parte dello spettatore adulto (De los Reyes Lozano, 2015).

Il compito principale del traduttore-adattatore di un prodotto audiovisivo è quello di creare un testo sufficientemente "trasparente" per il pubblico di arrivo (Pavesi, 2005: 22). In questo senso, si tende spesso a neutralizzare determinate espressioni culturali o a modificare frasi idiomatiche e giochi di parole con lo scopo di avvicinare il testo allo spettatore della cultura meta.

Nei prossimi paragrafi presenteremo esempi concreti tratti dal film per mostrare le principali strategie traduttive impiegate per tradurre alcuni elementi linguistico-culturali specifici della varietà argentina, confrontando la versione originale con le versioni doppiate in spagnolo peninsulare e in italiano.

3. ASPETTI METODOLOGICI

In questa fase della nostra ricerca ci soffermeremo sull'analisi delle scelte traduttive riferite alle categorie che, secondo la definizione di Lucia Molina, appartengono all'ambito della *Cultura Linguistica*: "falsi amici culturali", "espressioni idiomatiche", "figure retoriche" e "giochi di parole".

Con cultura linguistica intendiamo tutte quelle espressioni che nel testo originale presentano delle specificità e che entrando in contatto con un'altra cultura nel processo traduttivo (nel nostro caso ci riferiamo alla modalità del doppiag-

gio) possono presentare, nella maggior parte dei casi, un problema di tipo culturale tra il testo originale e il testo meta (Cfr. Molina 2001: 78 e ss.). Nel nostro caso specifico le scene che abbiamo selezionato presentano interessanti esempi di locuzioni idiomatiche ed espressioni riconducibili al lessico del lunfardo che caratterizzano la parlata argentina e veicolano magistralmente quella sottile ironia tipica della produzione filmica di Juan José Campanella.

Per individuare e analizzare le scelte traduttive degli elementi appartenenti alla cultura linguistica presenti nella versione originale, abbiamo deciso di basarci sulle strategie proposte da Henrik Gottlieb (citato da Diaz Cintas 2002, p. 16) e riadattate ai fini del nostro lavoro. Riportiamo, qui di seguito, una loro breve descrizione:

- a. Congruenza: uso di un'espressione idiomatica che si basa sulla stessa metafora presente nel testo originale (l'E.I. della LM mantiene stesso significato e stessa forma).
- b. Equivalenza: uso di un'espressione idiomatica che si basa su una metafora simile a quella del testo originale (si traduce l'E.I. con una che presenta un significato simile ma struttura diversa).
- c. Corrispondenza: uso di un'espressione idiomatica che si basa su una metafora diversa (sia la struttura che il significato differiscono dall'originale).
- d. Riduzione: uso di una sola parola per tradurre l'espressione idiomatica dell'originale.
- e. Parafrasi: uso di una frase per spiegare il significato dell'espressione idiomatica dell'originale.
- f. Omissione: si elimina l'espressione idiomatica dell'originale (In questo caso non si traduce l'E.I. o perché non esiste un equivalente nella lingua meta o a causa di restrizioni spazio-temporali/sincronismo, o perché non incide sulla comprensione generale del testo originale).
- g. Compensazione: si inserisce un'espressione idiomatica non presente nel testo originale (questa strategia si usa soltanto nei casi in cui si voglia o debba equilibrare e compensare un'E.I. presente in un'altra parte del testo della quale non esisteva un modismo equivalente).

Queste stesse strategie possono applicarsi anche alla traduzione dei termini provenienti dal lunfardo o specifici della varietà dello spagnolo rioplatense, che riflettono un uso molto colloquiale della lingua e che sono quindi connotati sia dal punto di vista diatopico sia dal punto di vista diafasico. Cercheremo di capire se e come queste espressioni siano state tradotte nelle versioni spagnola e italiana utilizzando, da un lato, termini appartenenti allo stesso registro linguistico ma riadattati alla cultura linguistica del testo meta oppure innalzando il registro linguistico attraverso l'uso di un lessico standard e, di conseguenza, neutralizzando quei tratti caratteristici presenti nella versione originale.

Per rendere più comprensibile il lavoro di confronto e analisi delle due versioni doppiate, abbiamo creato delle tabelle in cui si riportano i seguenti dati: nella parte superiore, la trascrizione del testo originale preceduta dall'intervallo

di tempo della scena; nella parte inferiore, due colonne in cui presentiamo le versioni doppiate con le relative strategie e, in corsivo, gli elementi rappresentativi delle aree tematiche.

3.1. METEGOL, FUTBOLÍN E GOOOL!: ANALISI DELLE STRATEGIE TRADUTTIVE

Per quanto riguarda le locuzioni idiomatiche, si tratta di espressioni ancorate nella lingua di partenza, per le quali è necessario trovare un equivalente nella versione tradotta o procedere con la neutralizzazione e spiegazione degli elementi costitutivi. Le scene che abbiamo selezionato per questo lavoro presentano interessanti rese traduttive e, come vedremo, esemplificano alcuni di quei tratti caratteristici del linguaggio utilizzato dai personaggi del film. In *Metegol* sono piuttosto ricorrenti, inoltre, espressioni colloquiali o appartenenti al lessico del lunfardo, spesso associate al mondo del calcio e che, nella maggior parte dei casi, non possono essere tradotte letteralmente ma hanno bisogno di un equivalente altrettanto diffuso nel contesto di destinazione.

In questa prima scena che presentiamo, Capi (il capitano della squadra di biliardino) dimostra fin da subito il suo legame con il mondo calcistico: dopo l'arrivo di Ezequiel e la conseguente distruzione della città, Amadeo appare amareggiato perché teme di aver perso tutto ciò che aveva. Il piccolo giocatore, che prende vita grazie alle lacrime di Amadeo, cerca di incoraggiarlo paragonando la situazione ad una partita di calcio.

Versione originale (24:58-25:03)	
Capi: ¡No te me caigas ahora, papá! No te me caigas ahora que <i>a este partido todavía se puede dar vuelta</i> , viejo.	
Amadeo: ¿Qué? ¿Me estás cargando?	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Capi: ¡No te derrumbes ahora, amigo! No te derrumbes, hombre, que todavía <i>podemos darle la vuelta al marcador</i> .	Capi: Non devi crollare proprio adesso, amico! Non devi crollare, possiamo ancora <i>ribaltare la partita</i> , sai?
Amadeo: ¿Me estás vacilando?	Amadeo: Mi stai prendendo in giro?
Strategia	Strategia
Congruenza	Parafrasi

Tabella 1

In questa scena ritroviamo l'espressione idiomatica "dar la vuelta al partido", che verrà ripresa più volte nel corso del film per sottolineare il forte legame esistente

tra vita reale e mondo del calcio. L'espressione, piuttosto ricorrente negli articoli sportivi argentini, è sostituita nella versione in spagnolo peninsulare dalla locuzione "darle la vuelta al marcador", che si basa sulla stessa metafora presente nella versione originale ma che è più diffusa nel contesto calcistico spagnolo. Entrambe provengono dalla locuzione verbale colloquiale "dar alguien la vuelta a la tortilla" il cui significato è quello di "Invertir las circunstancias o producir un cambio total en una situación" (DRAE). Se nel doppiaggio spagnolo la strategia utilizzata è quella della congruenza, nella versione italiana si perde la locuzione idiomatica che viene esplicitata attraverso la frase "ribaltare la partita", espressione, questa, diffusa nell'ambito del giornalismo sportivo.

Nella scena successiva il piccolo capitano crede che ritrovare gli altri componenti della squadra sia l'unica cosa indispensabile per superare questo momento difficile. Amadeo, però, pensa soprattutto alla sua amata Laura che è stata rapita da Ezequiel el Grosso.

Versione originale (26:34-26:45)	
<p>Capi: No necesitamos a nadie. A nadie. [...] Ni al pueblo... ni al bar... ni a Laura. Amadeo: Ni al pueblo... ni al bar... ni a Laura... no. A Laura sí. Capi: Y la vas a tener. Con el equipo completo, otra que el Grosso. Ya vas a ver cómo viene pidiendo la escupidera. Ya vas a ver.</p>	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
<p>Capi: No necesitamos a nadie. A nadie. [...] Ni al pueblo... ni al bar... ni a Laura. Amadeo: Ni al pueblo... ni al bar... ni a Laura... no. A Laura sí. Capi: Y pronto la tendrás. Con el equipo completo, seguro que pasa del crack. Ya verás cómo vuelve toda loquita por tus huesos. Ya verás.</p>	<p>Capi: Non ci serve nessun altro. Nessuno. Né la città... né il bar... né Laura. Amadeo: Né la città... né il bar... né Laura... no. Laura sì. Capi: E allora sarà tua. Con la squadra al completo altro che il Grosso. Vedrai che tornerà indietro pentita. Vedrai!</p>
Strategia	Strategia
Corrispondenza	Parafresi

Tabella 2

Nella versione originale Capi, per convincere Amadeo del fatto che Laura scapperà dalle grinfie de el Grosso per tornare da lui mettendo da parte il suo orgoglio, utilizza l'espressione colloquiale "pedir la escupidera", che secondo la definizione del DRAE significa "1. loc. verb. Arg. y Cuba. Acobardarse, tener miedo". La versione in spagnolo peninsulare adotta la strategia della corrispondenza, utilizzando una locuzione idiomatica che si basa su una metafora diversa da quella dell'origi-

nale e presenta una struttura differente: la locuzione “estar loco por los huesos de alguien” sta a indicare il fatto che Laura sarebbe tornata follemente innamorata di Amadeo. Nel caso del doppiaggio italiano, potremmo parlare di una parafrasi anche se il senso dell’espressione non corrisponde a quello dell’originale poiché sembra trasmettere il messaggio che Laura abbia seguito volontariamente il suo rapitore e che quindi la squadra al completo la farà di certo pentire della sua scelta.

In questa scena, quando i giocatori del biliardino finalmente si ritrovano nella discarica, Beto dà subito dimostrazione del suo carattere, vantandosi di essere il giocatore più forte della squadra. Capi, però, non è d’accordo e i due iniziano a discutere.

Versione originale (31:06-31:13)	
Beto: El goleador siempre fue el Beto, todos lo sabemos. Y es muy difícil ser goleador en este equipo <i>de morondanga</i> . Capi: Equipo de... vos sos <i>de morondanga</i> .	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Beto: El goleador siempre fue el Beto, todos lo sabemos. Y es muy difícil meter goles en este equipo <i>de chichinabos</i> . Capi: Equipo de... tú, tú sí que eres <i>de chichinabo</i> .	Beto: È sempre stato Beto il bomber, lo sappiamo tutti. E non è semplice essere il bomber di una squadra <i>scadente</i> . Capi: Una squadra? Tu sei <i>scadente</i> !
Strategia	Strategia
Equivalenza	Riduzione

Tabella 3

Beto, per affermare il suo talento e la sua superiorità, cerca di sminuire il gruppo di cui fa parte con un aggettivo che, spesso, viene attribuito alle squadre che non dimostrano di valere particolarmente.

La locuzione aggettivale “de morondanga” è utilizzata con il significato di squadra “de poca calidad, sin valor” (*Diccionario de americanismos*) e ricorre negli articoli giornalistici che mettono in risalto la debolezza o l’inferiorità di una particolare squadra.

Il doppiaggio in spagnolo peninsulare mantiene la stessa metafora presente nell’espressione argentina, utilizzando una locuzione idiomatica più facilmente identificabile dal pubblico di arrivo: “de chicha y nabo”, infatti, fa riferimento ad una squadra “de poca importancia, despreciable” (*DRAE*). Nel caso della versione italiana, ancora una volta la strategia utilizzata è quella della riduzione, infatti l’espressione idiomatica non viene tradotta ma sostituita dal semplice uso dell’aggettivo “scadente”.

Gli insulti agli avversari sono molto frequenti, prima che le due squadre riescano ad instaurare un rapporto di collaborazione. Quando Capi ritrova il tavolo

del biliardino, scopre che i rivali non hanno avuto la fortuna, come lui e i suoi compagni, di liberarsi e camminare con le proprie gambe. Quando si accorge che il portiere della sua squadra è stato ridipinto del colore della squadra avversaria, il bordeaux, inizia una discussione accesa tra i due capitani.

Versione originale (47:24-47:32)	
Lisandro: ¿No te da vergüenza gritarles a compañeros en desgracia?	
Capi: Estos no son compañeros. Desgraciados sí.	
Lisandro: ¿A quién le decís desgraciado?	
Capi: Si toda la vida te tuvimos de hijo...	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Lisandro: Qué vergüenza, gritar a compañeros en desgracia.	Lisandro: Non ti vergogni a insultare degli amici in disgrazia?
Capi: Estos no son compañeros. Desgraciados sí.	Capi: Questi non sono miei amici, disgraziati sì.
Lisandro: ¿A quién llamas desgraciados?	Lisandro: Chi hai chiamato disgraziati?
Capi: Pero si toda la vida no has sido más que un paquete...	Capi: Ma se è tutta la vita che vi stracciamo.
Strategia	Strategia
Equivalenza	Riduzione

Tabella 4

Nella versione argentina Capi, per riferirsi al suo avversario, usa l'espressione "Tener de hijo (o de hija) a alguien" il cui significato è il seguente: "tratar a alguien como si se gozara de su tutela, tiranizarlo; en el ámbito deportivo, superar reiteradamente un competidor a su adversario (*Diccionario etimológico del lunfardo*). Nel nostro caso specifico l'accezione che più si adatta al contesto è quella relativa al mondo del calcio, cioè la capacità di un giocatore più forte di vincere continuamente contro uno più debole, riuscendo a sottometterlo in qualsiasi situazione. Una espressione equivalente è quella utilizzata nella versione spagnola, "ser un paquete", molto diffusa in ambito calcistico e che fa riferimento alla scarsa qualità di un giocatore. Nel doppiaggio italiano l'espressione idiomatica è sostituita, in questo caso, dal verbo "stracciare" che riproduce il senso dell'originale, sottolineando la superiorità di una squadra sull'altra.

La stessa scena, riportata nella tabella 5, continua presentando altri elementi interessanti alcuni dei quali appartengono al lessico calcistico sia argentino che spagnolo.

Versione originale (47:40-47:44)	
Capi: Salí de acá, <i>pecho frío</i> .	
Lisandro: ¿A quién le dijiste pecho frío?	
Capi: Además, sos un <i>morfón</i> .	
Lisandro: ¿A quién le dijiste pecho frío?	
Capi: A vos, <i>pecho frío</i> .	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Capi: Venga ya, <i>sangre de horchata</i> .	Capi: Ma vattene, <i>smidollato</i> .
Lisandro: Suéltame. ¿A quién llamas horchata?	Lisandro: Aspetta, a chi hai detto smidollato?
Capi: Además, eres un <i>tufo</i> .	Capi: Sei anche un <i>egoista</i> .
Lisandro: ¿A quién llamas de horchata?	Lisandro: A chi hai detto smidollato?
Capi: A ti, <i>chupón</i> .	Capi: A te (Ø)!
Strategia	Strategia
Equivalenza/Omissione/Compensazione	Riduzione/Riduzione/Omissione

Tabella 5

La prima espressione usata da Capi per offendere l'avversario è “pecho frío”, il cui significato riportato nel *Diccionario etimológico del lunfardo (DEL)* è il seguente: “imperturbable, carente de amor propio o de emoción; cobarde, pusilánime”.⁴ Nel doppiaggio spagnolo ritroviamo una espressione equivalente, “sangre de horchata”, che si riferisce a una persona con “carácter calmoso que no se altera por nada” (*DRAE*). La versione italiana presenta ancora una volta una riduzione, sostituendo l'espressione originale con l'aggettivo “smidollato”, che si riferisce a una persona di carattere debole e priva di coraggio.

Il secondo termine appartenente al lessico del lunfardo, *morfón*, proviene dal mondo del calcio e si riferisce a un “jugador que retiene excesivamente la pelota” (*DEL*). In questo caso il termine lunfardo è reso nella versione spagnola con *tufo* e nella versione italiana con *egoista*, in entrambi i casi si perde il riferimento al les-

4 Riportiamo in nota la definizione completa dell'espressione presente nel dizionario di Conde (*DEL*): pecho. m. En la expr. PECHO FRÍO: imperturbable, carente de amor propio o de emoción; cobarde, pusilánime. (Del esp. pecho: parte del cuerpo humano que se extiende desde el cuello hasta el vientre y en cuya cavidad se contienen el corazón y los pulmones, por alusión a la falta de calor en el pecho o a la falta de sangre bombeada desde el corazón, que darían cuenta del entusiasmo y del compromiso.)

sico del calcio. Interessante vedere come in realtà un'espressione perfettamente equivalente a *morfón* è usata nella battuta successiva per tradurre l'espressione argentina *pecho frío*. In questo caso il doppiaggio spagnolo usa il termine *chupón*, che in ambito calcistico si riferisce proprio al giocatore individualista, mentre la versione italiana presenta un caso di omissione.

Il prossimo esempio (tabella 6) vede sempre protagonisti i due capitani delle squadre avversarie che, grazie alla saggezza orientale del giocatore Loco, hanno riscoperto il valore dell'amicizia e del rispetto reciproco.

Versione originale (48:26-48:31)	
Capi: Qué linda época. Cómo nos divertíamos.	
Lisandro: Él era imposible de marcar. Le teníamos un <i>julepe</i> bárbaro.	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Capi: Era otra cosa. Qué época.	Capi: Erano altri tempi, noi sì che ci divertivamo.
Lisandro: Este era imposible de marcar. Este nos daba súper <i>yuyu</i> .	Lisandro: Eri impossibile da marcare. Ci facevi una <i>paura</i> tremenda.
Strategia	Strategia
Equivalenza	Riduzione

Tabella 6

In questo esempio Lisandro confessa a Capi che lui e i suoi compagni di squadra lo temevano tantissimo e usa l'espressione colloquiale “le teníamos un *julepe* bárbaro” dove il termine colloquiale *julepe*⁵ si riferisce proprio a questo senso di paura. Nella versione spagnola è stato tradotto con un termine equivalente, *yuyu*, usato in modo colloquiale per riferirsi alla sensazione di paura e inquietudine che si prova soprattutto dinanzi a ciò che non si conosce. Il doppiaggio italiano tende, invece, a elevare il registro linguistico, usando il sostantivo, in italiano standard, *paura* neutralizzando e “riducendo” in questo modo l'elemento marcato dal punto di vista diatopico e diafasico presente nella versione originale.

La prossima scena (tabella 7) che presentiamo rappresenta uno dei pochi riferimenti diretti al racconto di Fontanarrosa presenti nel film: si parla del personaggio di Tachola il quale, sebbene avesse la passione per l'alcool, era bravissimo a giocare al biliardino.

5 *julepe*. I.1.m. Bo:O, Ch, Ar, Ur, pop + cult → espon; Pe, Ch, Py, pop. Miedo, susto. (culepe). (*Diccionario de americanismos*).

Versione originale (49:00-49:05)	
Capi: Al final estaba tan borracho que me hizo sacar un <i>chutazo</i> de molinete que rompí un vidrio.	
Lisandro: ¡Me acuerdo!	
Capi: ¡Y el <i>atorrante</i> quería que lo pague yo!	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Capi: Y al final tenía tal pedal que me hizo pegar un <i>chute</i> de molinete, y rompí un cristal.	Capi: Alla fine era così ubriaco che mi ha fatto fare un (Ø) mulinello e mi ha fatto rompere una finestra.
Lisandro: ¿Te acuerdas?	Lisandro: Mi ricordo!
Capi: ¡Y el muy <i>cachondo</i> quería que lo pagara yo!	Capi: Quel <i>mascalzone</i> voleva che la pagassi io!
Strategia	Strategia
Equivalenza/Corrispondenza	Omissione/Riduzione

Tabella 7

In questa scena ritroviamo due termini colloquiali, *chutazo*⁶ e *atorrante*:⁷ il primo appartenente al lessico calcistico e indica un calcio violento dato alla palla, il secondo è usato soprattutto in Argentina e Uruguay per indicare una persona sfacciata. Nella versione spagnola il primo termine trova un corrispettivo equivalente in *chute*⁸ mentre il termine colloquiale *cachondo*⁹ non mantiene lo stesso valore semantico poiché si riferisce a una persona scherzosa. Per quanto riguarda il doppiaggio italiano, nel primo caso siamo davanti a una omissione mentre la traduzione di *atorrante* con il termine *mascalzone* determina, ancora una volta, un innalzamento diafasico.

Gli esempi che presentiamo nelle tabelle 8 e 9 si riferiscono alla stessa scena in cui le due squadre si sono finalmente riunite e Capi chiede al suo amico Amadeo di lanciargli la palla in modo da poter giocare una partita tutti insieme.

6 *chutazo*. m. (fútb.) Puntapié violento dado a la pelota/ efecto de la pelota. (DEL)

7 *atorrante* 2. adj. despect. Arg. y Ur. Desfachatado, desvergonzado. U. t. c. s. (DRAE)

8 *chutar* 1. intr. En el fútbol y otros juegos, lanzar el balón o la pelota con fuerza (DRAE)

9 *cachondo* 4. adj. coloq. Burlón, divertido, bromista. Apl. a pers., u. t. c. s. (DRAE)

Versione originale (52:13-52:18)	
Capi: Amadeo. Tirá la pelota y empezamos un <i>picadito</i> .	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Capi: Amadeo. Tira la pelota, y echamos una <i>pachanguita</i> .	Capi: Amadeo, lancia la palla che facciamo una <i>partita</i> .
Strategia	Strategia
Equivalenza	Riduzione

Tabella 8

In questo caso, per riferirsi alla partita di calcio Capi usa *picadito*, diminutivo di *picado*,¹⁰ termine colloquiale che si riferisce a una partita che si gioca tra amici. Nella versione in spagnolo europeo si opta per un termine equivalente, *pachanguita*, diminutivo di *pachanga*,¹¹ che mantiene lo stesso registro colloquiale e lo stesso valore di partita informale. Nella traduzione in italiano il termine è tradotto con il sostantivo *partita*, eliminando il riferimento al contesto informale in cui si giocherebbe la stessa.

Presentiamo, infine, l'ultimo esempio dove i due capitani, per convincere Amadeo a dimenticare la sua amata Laura, affermano completando l'uno la frase dell'altro, che le donne sono come "las minas", termine lunfardo che riecheggia in molti testi di tango e nella ben nota letteratura argentina.

Versione originale (53:19-53:25)	
Capi: Pero, por favor, Amadeo. Las mujeres son...	
Lisandro: Como las <i>minas</i> .	
Doppiaggio spagnolo peninsulare	Doppiaggio italiano
Capi: Pero, por favor, Amadeo. Las mujeres son...	Capi: Ma per favore, Amadeo. Le donne sono...
Lisandro: Como las <i>pibas</i> .	Lisandro: Come le <i>mine</i> .
Strategia	Strategia
Equivalenza	Omissione

Tabella 9

10 *picado*. m. Partido de fútbol informal y amistoso, fulbito. (Del esp. *picado*: dividido en trozos muy menudos y, por ext., mezclado; por alusión a que en un partido de este tipo los jugadores que habitualmente juegan juntos en un equipo se mezclan con otros). (DEL)

11 *pachanga*. 3. f. coloq. Partido informal de fútbol, baloncesto u otros deportes. (DRAE)

Questa scena presenta interessanti scelte traduttive in entrambe le versioni doppiate. Per quanto riguarda la versione spagnola, sebbene il termine *mina* sia sicuramente comprensibile da parte di qualsiasi pubblico ispanofono e non solo, risulta alquanto “originale” la scelta di tradurlo con un altro termine, *piba*,¹² che di certo ha ben poco a che vedere con la varietà dello spagnolo peninsulare. Il doppiaggio italiano ha probabilmente commesso un errore di comprensione dovuto ai cosiddetti “falsi amici” tra lingue affini, poiché il termine *mina* in italiano non corrisponde assolutamente al significato dell’originale (*donna*). Si tratta, in questo caso, di omissione del riferimento linguistico-culturale presente nella versione originale.

4. RIFLESSIONI CONCLUSIVE

A partire dagli esempi riportati nelle tabelle e prendendo in considerazione altre scene del film che non sono state riportate nel presente studio, possiamo presentare alcuni risultati della nostra analisi basata sul confronto tra la versione del film nella varietà argentina, e le due versioni doppiate nella varietà dello spagnolo peninsulare e in italiano.

Per quanto riguarda il doppiaggio realizzato in Spagna prevale una traduzione di tipo addomesticante: le scelte traduttive mostrano una tendenza ad avvicinare il testo al pubblico di arrivo, adottando espressioni prevalentemente equivalenti che conservano il significato di partenza adattandolo alla lingua e cultura meta. Le strategie che predominano negli esempi riportati sono, infatti, l’equivalenza, la congruenza e la corrispondenza; queste ultime determinano un processo di adattamento degli aspetti specifici della cultura linguistica argentina al contesto linguistico e culturale spagnolo attraverso una ricerca costante di termini ed espressioni appartenenti alla varietà dello spagnolo peninsulare.

Possiamo dunque affermare che il doppiaggio spagnolo, pur presentando una diversa varietà diatopica, riesce a preservare lo stesso uso di un registro colloquiale e informale e a caratterizzare le specificità dei personaggi del film attraverso il loro modo di esprimersi e i loro continui riferimenti al mondo calcistico. In particolar modo, le espressioni idiomatiche, nella maggior parte dei casi, trovano un equivalente nella lingua meta mantenendo lo stesso livello diafasico della versione argentina.

Nella versione doppiata in italiano risulta evidente da un lato, un processo di neutralizzazione delle espressioni idiomatiche tipiche della varietà argentina, con la predominanza di strategie quali la riduzione, la parafrasi e l’omissione e, dall’altro, un innalzamento diafasico poiché la maggior parte dei termini appartenenti al registro colloquiale o marcati dal punto di vista regionale è tradotta

12 *piba*. I.1. f. Ar, Ur. *Mujer joven, especialmente la hermosa y atractiva*. pop + cult → espon. (*Diccionario de americanismos*).

utilizzando un lessico appartenente all'italiano standard. In questo modo anche i giochi di parole o gli effetti umoristici legati alla caratterizzazione linguistica dei personaggi risultano, nella versione italiana, meno incisivi e, in alcuni casi, possono determinare una minore comicità delle scene rispetto alla versione originale.

Ulteriori aspetti che sarebbe interessante analizzare riguardano la versione doppiata in spagnolo peninsulare, nella quale abbiamo riscontrato l'aggiunta di battute e dialoghi assenti nella versione originale; ciò accade in alcune scene in cui si inquadra soltanto l'ambiente esterno, come accade ad esempio nella scena ambientata nella discarica. Si tratta, probabilmente, di una scelta finalizzata ad enfatizzare la comicità del testo di partenza e, probabilmente, a rendere più comprensibili alcune scene in funzione del principale destinatario del film, il pubblico infantile.

- ASALE, *Diccionario de americanismos*. <https://www.asale.org/recursos/diccionarios/damer>
- Campanella J. J. (2013) *Metegol* [DVD], Argentina, Universal.
- Chaume Varela F. (2001) "Más allá de la lingüística textual: cohesión y coherencia en los textos audiovisuales y sus implicaciones en traducción". In Miguel Duro (ed.), *La traducción para el doblaje y la subtitulación*, Madrid, Cátedra, pp. 65-81.
- Conde O. (2004) *Diccionario etimológico del lunfardo*, Penguin Random House Grupo Editorial Argentina, Edizione del Kindle.
- De Laurentiis A. (2021) "De *Metegol* a *Futbolín*: análisis de las tres versiones en español de la película de Juan José Campanella", *Lingue e Linguaggi*, 46, pp. 53-70.
- De los Reyes J. (2015) *La traducción del cine para niños. Un estudio sobre recepción*, Tesis doctoral de la Universitat Jaume I de Castellón y la Université de Reims Champagne-Ardenne.
- Díaz Cintas J. (2002) "El subtítulo de expresiones idiomáticas al castellano". En *Actas de las III Jornadas de Doblaje y Subtitulación de la Universidad de Alicante*, Alicante, Universidad de Alicante, pp. 13-28.
- De Rosa G. L. (2010) (ed.) *Dubbing Cartoonia. Mediazione interculturale e funzione didattica nel processo di traduzione dei cartoni animati*, Casoria (Napoli), Loffredo Editore.
- García de Toro C. (2014) "Traducir literatura para niños: de la teoría a la práctica", *TRANS. Revista de Traductología*, 18, pp. 123-137.
- López P. (26/12/2013) "Campanella y Metegol: la importancia de tener algo que decir". <http://www.eldesconcerto.cl/2013/12/26/campanella-y-metegol-la-importancia-de-tener-algo-que-decir-en-3d/> (consultato il 16/09/2021).
- Molina L. (2001) *Análisis descriptivo de la traducción de los culturemas árabe-español*, Tesis doctoral, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Pavesi M. (2005) *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*, Roma, Carocci Editore.
- Real Academia Española, *Diccionario de la Real Academia Española de la lengua*. <http://www.rae.es>
- Yuste Frías J. (2006) "Traducción y paratraducción de la literatura infantil y juvenil". En Luna, A. y Montero, S. (eds.), *Traducción e Política editorial de Literatura infantil e xuvenil*, Vigo, Universidade de Vigo, col. T&P, 2, pp. 189-201.