

## **Quando far ridere è difficile. I giochi di parole: le origini e le difficoltà di traduzione**

Sara Napoleoni

Il dibattito sul concetto di “traduzione” risale a tempi molto antichi, sebbene lo sviluppo degli studi traduttivi sia da ascrivere ad un’epoca relativamente recente. I primi tentativi di formulare una vera e propria teoria si attestano, infatti, solo intorno al decennio successivo al primo dopoguerra fino agli anni sessanta, quando gli studiosi si concentrarono nel definire la pratica della traduzione come una vera e propria “scienza”<sup>1</sup>.

Già nell’antica Grecia tuttavia, per indicare l’azione di “tradurre per iscritto” venivano utilizzati i verbi *metaphero* “trasportare”, *metraphrazo* “parafrasare, tradurre” e *metagrapho* “trascrivere, tradurre”. Il latino invece, a dimostrazione del carattere non creativo del lavoro del traduttore, usava *vorto* “copiare” in opposizione a *scribo* “creare”. In una *Weltanschauung* tipicamente romana dunque il processo traduttivo veniva concepito come radicalmente mirato alla cultura di arrivo, pertanto non veniva utilizzato il termine *transcribo*, più o meno corrispettivo del greco *metagrafo*, ma si prediligevano, soprattutto nell’ambito della traduzione letteraria, i termini *converto* e *transverto* (derivanti da *vorto*) oppure il verbo *imitor*<sup>2</sup>.

Comincia già a delinearsi quindi la tematica che ha animato il dibattito culturale sin dai tempi antichi: deve il traduttore essere fedele alla lettera, e tradurre perciò il testo parola per parola, o deve invece riprodurne lo spirito, preoccupandosi di inserirlo in una cultura spesso diversa per tempo e per luogo? Inizialmente era, infatti, consuetudine latina tradurre i testi greci esattamente per quello che dicevano, vale a dire rimpiazzando le parole dell’originale con il corrispettivo della lingua di arrivo. Solo a partire dal I secolo a.C., con Cicerone e le sue traduzioni dei Discorsi di Demostene, si cominciò ad avvertire una

---

<sup>1</sup> Gnisci 2002, p. 169.

<sup>2</sup> Osimo 2008, p. 1.

svolta nei confronti di una prassi traduttiva rivolta piuttosto al lettore del testo di arrivo e alle sue abitudini.

A tal proposito, nel *De optimo genere oratorum* egli affermava:

*“Nec converti ut interpretes, sed ut orator, sentiis isdem et earum formis tamquam figuris, verbis ad nostram consuetudinem aptis. In quibus non verbum pro verbo necesse habui reddere, sed genus omne verborum vimque servavi”*<sup>3</sup>.

L'*interpretis* è, per Cicerone, colui che esprime fedele adesione all'originale traducendo il testo di partenza parola per parola come a ricercarne la corrispondenza, talvolta anche numerica, dei singoli vocaboli. Di contro a questa figura, egli esalta invece l'*orator*, che esegue una traduzione che mira a riprodurre il senso dell'originale, in un'ottica culturale totalmente latinizzata. Del resto l'insegnamento ciceroniano verrà ripreso circa quattrocento anni più tardi da San Gerolamo, che affermerà che tradurre significa *“non verbum e verbo, sed sensum exprimere de sensu”*<sup>4</sup>, vale a dire che compito del traduttore non è rendere il testo di partenza letteralmente, ma ricrearne il senso e l'effetto così che l'intenzione originale venga efficacemente replicata all'interno del testo tradotto<sup>5</sup>.

Può stupire quanto questo pensiero risulti attuale. Infatti, l'idea che il testo tradotto non vada immaginato come il riflesso del testo di partenza, bensì come la sua proiezione in una cultura talvolta geograficamente e cronologicamente diversa fonda le basi della moderna teoria della traduzione. Non a caso, per Umberto Eco tradurre significava “dire quasi la stessa cosa”, dal momento che, si sa, non esiste mai perfetta corrispondenza tra le due lingue<sup>6</sup>. Una lingua non è, infatti, un insieme sterile chiuso agli influssi esterni; una lingua nasce dalle persone che la parlano, dalle consuetudini del popolo e dalla sua cultura, e ogni cultura è tanto diversa quanto distante

---

<sup>3</sup> *De opt. gen. orat.*, 14-15: “Non ho tradotto (i discorsi di Demostene) come un interprete, bensì come un oratore, adattando le stesse espressioni, la loro forma, le figure e le parole alle nostre consuetudini. In essi non ho ritenuto necessario rendere parola per parola, ma di ogni espressione ho preservato l'origine ed il senso” (trad. nostra).

<sup>4</sup> *Hier. Ep.* 47: “Non tradurre parola per parola, ma riprodurre il senso dal senso” (trad. nostra).

<sup>5</sup> Gnisci 2002, p. 158.

<sup>6</sup> Eco 2012, p. 9.

dall'altra. Alla base del processo traduttivo non vi è, infatti, solo il confronto tra due sistemi linguistici ma anche il confronto tra due sistemi culturali, un confronto che potrebbe, nella società di arrivo, contribuire a diffondere nuovi modelli e stili, arrivando anche a influenzare il processo di trasformazione ed evoluzione della stessa.

Per questo motivo, la traduzione è un processo che si pone all'insegna della "negoziazione": infatti, il traduttore deve scendere a compromessi con il testo e decidere cosa valga la pena salvare e cosa, invece sia superfluo all'economia generale dell'opera<sup>7</sup>.

Pur essendo consapevole dell'inesistenza di una traduzione perfetta e definitiva, egli non può, in nessun caso arrogarsi il diritto di forzare l'originale e di apportarvi eccessive modifiche né esentarsi dal mettere in atto tutte le sue competenze biculturali e le conoscenze approfondite dei due sistemi linguistici, intromettendosi tra di essi come mediatore.

Compito del traduttore è dunque tentare di riportare nel testo di arrivo quegli elementi che contribuivano a definire il testo di partenza, cercando al tempo stesso di plasmare il nuovo testo in funzione dell'autore che lo ha scritto, delle sue intenzioni e del pubblico a cui è indirizzato.

Diversi sono poi gli elementi che, all'interno di un testo, contribuiscono a delineare lo stile dell'autore: in questa sede si prenderanno in considerazione i giochi di parole, basati sull'associazione di varie strutture linguistiche dal diverso significato accomunate tuttavia da una certa similarità formale. Si parla, infatti, di un gioco di parole quando una parola con più significati o più parole con lo stesso suono vengono impiegate nel testo allo scopo di conferirvi un tono ironico<sup>8</sup>.

Riguardo i giochi di parole Delia Chiaro sostiene: "Wordplay is inseparably linked to humour which in turn is linked to laughter"<sup>9</sup>. Umore e riso costituiscono quindi l'essenza di ogni gioco di parole, pertanto, dal momento che lo scopo di chi scrive è quello di attirare l'attenzione sullo stile di veicolazione del messaggio piuttosto che sul messaggio stesso, la parola in sé, assume nella maggior parte

---

<sup>7</sup> Eco 2012, p. 10.

<sup>8</sup> Turnbull 2012, p. 575.

<sup>9</sup> Chiaro 2004, p. 4: "Il gioco di parole è indissolubilmente legato all'umorismo che, a sua volta, è legato al riso" (trad. nostra).

dei casi più importanza rispetto al contenuto<sup>10</sup>. Inoltre, i giochi di parole sono completamente radicati all'interno del patrimonio linguistico e culturale di una determinata società. Per anni, infatti, numerosi studiosi hanno mosso nei confronti di tali espedienti linguistici l'accusa di intraducibilità in quanto non sempre il codice di arrivo possiede la capacità di rendere a pieno il gioco sonoro e semantico tipico della lingua di partenza.

L'intraducibilità dei giochi di parole dipende, secondo Kathleen Davis, dal fatto che: "It is not one word invoking another word or set of ideas, but a play that invokes within one example the methodology of the entire system"<sup>11</sup>. In sintesi, in un gioco di parole si racchiude tutto il funzionamento dell'intero sistema linguistico, fatto di intrecci grammaticali, rimandi intertestuali e di reminiscenze culturali che ritornano alla mente, nell'addentrarsi nelle profondità del testo, al solo lettore attento.

Un gioco di parole costituisce quindi quella che Davis definisce la *signature* della lingua stessa: ne rappresenta il tratto distintivo, l'impronta digitale, ciò che la definisce e la differenzia dai numerosi altri codici<sup>12</sup>. Ne deriva dunque che il significato dei giochi di parole dipende tutto dalla struttura della lingua da cui traggono origine tanto che una volta estirpato da essa, un gioco di parole smette di essere tale in quanto nella maggior parte dei casi il traduttore adopera una serie di modifiche che abbattano il carico di comicità ed ironia da esso veicolato.

Da sempre autori e scrittori di ogni sorta si sono cimentati nell'utilizzo dei giochi verbali all'interno di ogni tipologia testuale. Da sempre, i rispettivi traduttori hanno dovuto fare i conti con questi espedienti linguistici. Non c'è una data che possa essere considerata come l'anno di nascita del genere comico, né un momento storico preciso in cui siano cominciati ad annoverare giochi di parole all'interno dei vari testi. Si pensi all'esempio citato di seguito, proveniente da un mondo tanto lontano quanto immaginario, dove in realtà, il testo non esisteva nemmeno. Stiamo parlando dell'Odissea,

---

<sup>10</sup> Gottlieb 1997, p. 209: "Non si tratta di una singola parola che rievoca un'altra parola o un insieme di idee ma di un gioco che rievoca in un unico esempio il funzionamento dell'intero sistema (linguistico)" (trad. nostra).

<sup>11</sup> Davis, 1997, p. 24.

<sup>12</sup> Davis, 1997, p. 27.

opera simbolo di un mondo antico e passato, progenie della cultura e della civiltà moderne.

Di seguito, il passo che narra l'incontro di Odisseo con il tanto feroce, quanto sciocco, ciclope:

“ **Οὔτις** ἐμοί γ' ὄνομα: **Οὔτιν** δέ με κικλήσκουσι / μήτηρ ἠδὲ πατήρ ἠδ' ἄλλοι πάντες ἐταῖροι'. / ὣς ἐφάμην, ὁ δέ μ' αὐτίκ' ἀμείβετο νηλεῖ θυμῷ· / **Οὔτιν** ἐγὼ πύματον ἔδομαι μετὰ οἷς ἐτάροισιν, / τοὺς δ' ἄλλους πρόσθεν· τὸ δέ τοι ξεινήιον ἔσται' / ... 'ὦ φίλοι, **Οὔτις** με κτείνει δόλω οὐδὲ βίηφιν'. / οἱ δ' ἀπαμειβόμενοι ἔπεα πτερόεντ' ἀγόρευον· / 'εἰ μὲν δὴ μή τίς σε βιάζεται οἶον ἐόντα, / νοῦσον γ' οὐ πως ἔστι Διὸς μεγάλου ἀλέασθαι”<sup>13</sup>.

Emerge in questi versi un Ulisse scaltro, furbo e abile con le parole, di contro a un Polifemo sciocco e credulone. È, quello di Omero, un umorismo che lascia un retrogusto amaro, che spiazza e destabilizza; è un umorismo che lascia confusi.

Qui l'autore realizza un perfetto gioco di parole basato sull'omofonia del termine Οὔτις ed οὔτις: il primo infatti è un nome fittizio che Ulisse si attribuisce per ingannare Polifemo ed è omofono rispetto ad οὔτις che in greco significa “nessuno”.

La scelta del termine non è ovviamente dettata solo dalla volontà di Ulisse di celare il proprio nome ma anche dalla volontà di inabissare il ciclope a personaggio insulso e stolto in quanto non sarebbe stato creduto affatto se avesse raccontato agli altri della sua stessa specie di essere stato torturato da Nessuno.

Analizziamo ora la resa di Ippolito Pindemonte:

“**Nessuno** è il mio nome: **Nessuno** mi chiamano/ mia madre, mio padre e tutti i compagni” / Così dissi, e quello subito mi rispose con cuore spietato:/ “**Nessuno** io mangerò per ultimo tra i suoi compagni,/questi altri prima: questo sarà per te il mio dono ospitale”/ ... **Nessuno** amici, uccidemmi, e ad inganni,/ non già con la virtude. Or se **nessuno** ti nuove e solo alberghi,/ Da Giove è il morbo, e non dà scampo”<sup>14</sup>.

---

<sup>13</sup> Hom. *Od.* IX vv. 366-411.

<sup>14</sup> Hom. *Od.*, pp. 277-278, Napoli 1861, trad. I. Pindemonte.

Come si può notare, nella traduzione proposta, si è scelto di tradurre il greco Οὐτις con la parola italiana “Nessuno”: l’utilizzo della lettera maiuscola non è ovviamente casuale in quanto permette di mantenere viva l’ambiguità del termine che oscilla da nome proprio a pronomi personale. In particolare, il perfetto gioco di parole omerico viene replicato nei vv. 525-528 quando appunto Polifemo riferisce agli amici ciclopi di essere stato ferito da un tale di nome Nessuno. Costoro, in tutta risposta, lo scherniscono affermando che se nessuno gli ha arrecato offesa allora la causa di ciò che gli è successo è sicuramente l’ira di Zeus.

Già da questo primo esempio appare dunque evidente come tradurre un testo ironico rappresenti un’eterna lotta anche per un traduttore esperto: comicità ed umorismo sono infatti connessi a fattori linguistici ed extralinguistici che appartengono esclusivamente al mondo di origine, pertanto in molti casi non trovano un corrispettivo nel mondo di arrivo se non a seguito di gravi mutilazioni.

Neanche lo *status* di elemento universale, che il riso si è guadagnato nel tempo in quanto parte integrante della natura umana, fa da scudo all’inesorabile falce del traduttore. Infatti, nonostante la capacità di ridere e far ridere sia innata nell’uomo, è ben noto che non tutti ridono per le stesse cose. Può succedere che ciò che fa ridere una persona, non faccia lo stesso effetto su di un’altra. Può succedere che ciò che da una cultura è associato all’umorismo, non venga visto allo stesso modo dall’altra parte del mondo. Ancora, è altamente frequente che ciò che fa ridere in un determinato momento, non smuova nessuna reazione a distanza di tempo.

“Verbal humour travels badly” afferma Delia Chiaro<sup>15</sup>. Nel momento in cui un testo si trova ad oltrepassare i confini geografici del proprio paese è costretto a far fronte ai legami linguistici e culturali connessi a quei confini che rendono il distacco ancora più difficile. Infatti, è proprio dalla combinazione di questi elementi linguistici e culturali che si origina una delle battaglie più dure non solo per un traduttore professionista ma per chiunque tenti, ad esempio, di raccontare una barzelletta o di essere divertente in una lingua diversa dalla propria: tradurre l’umorismo. Il dilemma per chiunque tenti di tradurre un testo comico è capire come far “viaggiare” l’umorismo in modo che tutti, leggendo il medesimo testo

---

<sup>15</sup> Chiaro 2010, p. 1: “L’umorismo verbale «viaggia» con difficoltà” (trad. nostra).

tradotto in lingue diverse possano ridere all'unisono perché, si sa, nelle traduzioni i testi comici soffrono sempre di più.

Tra gli esempi meglio riusciti e più famosi di comicità legata ai giochi di parole si possono citare diverse opere in lingua inglese. Lingua musicale e diretta, l'inglese offre un'immense quantità di parole dallo stesso suono e dallo stesso significato. In questa sede verranno esaminati diversi esempi: stralci tratti dai classici della letteratura inglese, opere simbolo della cultura britannica, si mescoleranno a generi più recenti e di più comune fruizione. Lo scopo sarà innanzitutto analizzare come cambia l'approccio del traduttore in base al genere che ha di fronte e in particolare mostrare come da un unico testo originale si possa arrivare a molteplici traduzioni, diametralmente opposte l'una all'altra. Non sempre, infatti, sarà possibile mantenere vivo nel testo di arrivo lo stesso vigore umoristico dell'originale; talvolta in traduzione si potrà intravedere solo un alone della comicità del testo di partenza, altre volte questa subirà un'atroce mutilazione, altre volte ancora il testo di partenza verrà modificato, stravolto anche, pur di salvaguardarne l'ironia.

Può stupire la quantità di giochi di parole che si incontrano leggendo Shakespeare. Nelle sue opere, infatti, non c'è un solo verso che non abbia una duplice interpretazione, non c'è una sola parola che non ne rievochi altre. Leggere Shakespeare va ben oltre il solo confrontarsi con la sua lingua ormai obsoleta e lontana; leggere Shakespeare significa fare i conti con un umorismo che irrompe all'improvviso, che spiazzava per la sua modernità sebbene sia tanto antico, che spezza la serietà del momento. Qui è la lingua a prendere il controllo del discorso, a deviare il corso logico del pensiero, ad invadere l'autonomia ed il primato della ragione<sup>16</sup>.

A scopo esemplificativo, si è scelto uno stralcio della commedia *I due gentiluomini di Verona*. Siamo dell'atto II, scena III:

Panthino: "Away, ass! You'll/ **lose** the **tide**, if you tarry any longer".

Launce: "It is no matter if the **tied** were **lost**; for it is the/ unkindest **tied** that ever any man tied"<sup>17</sup>.

Qui una serie di giochi di parole a catena contribuisce a lasciare al lettore una sensazione di stordimento a causa del susseguirsi di fraintendimenti tra i due protagonisti.

---

<sup>16</sup> Delabastita 1993, p. 296.

<sup>17</sup> W. Shakespeare, *The Two Gentlemen of Verona*, Cambridge, 1969, vv. 35-38.

Si contano, infatti, due giochi di parole entrambi basati sull'omofonia, ovvero quella condizione secondo cui due o più parole dal diverso significato condividono lo stesso suono<sup>18</sup>.

In primo luogo si può distinguere un gioco di parole basato sulla quasi omofonia tra i verbi *to lose* “perdere” e *to loose* “sciogliere (dal guinzaglio)”<sup>19</sup>. In seguito si nota il gioco verbale, nuovamente basato sull'omofonia tra *tide* “marea” e *tied*, participio passato del verbo *to tie* “legare”. In questi pochi versi Shakespeare mette quindi in atto una vera e propria commedia degli equivoci che assume quasi le sembianze di un dialogo tra sordi: se Pantino dice “perdere”, Ciriola capisce “sciogliere”, allo stesso modo se Pantino dice “marea”, Ciriola capisce “legato”. Ovviamente tradurre un gioco di parole di una portata simile è un'impresa più che ardua in quanto ci troviamo di fronte ad un gioco di suoni che, lo si intuisce immediatamente, in italiano non corrispondono affatto.

Vediamo quindi quali sono state le varie traduzioni:

Pantino: “Presto somaro! / Se tardi dell'altro la marea **abbandonerà** la **baia**”.

Ciriola: “Non m'importa se l'**abbaia** m'**abbandona**; perché è / L'**abbaia** più crudele che desse mai la **baia**”<sup>20</sup>.

Pantino: “Muoviti somaro! / Se aspetti ancora un po', **perderai** la **marea**”.

Lanciotto: “Non importa se **perdo** la **marea**, giacché è la / **Marea** più crudele che mai si porti via un uomo”<sup>21</sup>.

Pantino: “Via, via somaro. Perderai la **marea** se resti qui **legato**”.

Lanciotto: “Non m'importa se perdo 'sto **legato**, perché / È il **legato** più crudele che uomo abbia mai **legato**”<sup>22</sup>.

---

<sup>18</sup> Berruto – Cerruti 2011, p. 199.

<sup>19</sup> La differenza di pronuncia nei due verbi sta nel suono della “s” in *to lose* la questa viene pronunciata [z], mentre in *to loose* viene pronunciata [s].

<sup>20</sup> W. Shakespeare, *I due gentiluomini di Verona*, in *Tutto il teatro*, Roma 2010, trad. C. Pavolini, edizione online senza pagina.

<sup>21</sup> W. Shakespeare, *I due gentiluomini di Verona*, Milano 1996, trad. A. Cozza, p. 49.

<sup>22</sup> W. Shakespeare, *Le commedie eufuistiche*, Mondadori, Milano 1996, trad. G. Melchiori, pp. 463-464.

Si può considerare la traduzione di Pavolini come una traduzione ben riuscita in quanto, oltre ad aver riprodotto il gioco di assonanze ed allitterazioni dell'originale, riesce anche ad adattarne i giochi di parole. Il bisticcio basato sulla quasi omofonia tra *to lose* e *to loose* viene infatti reso in italiano con un gioco di parole basato sulla polisemia del verbo "abbandonare", mentre il gioco di parole tra *tied* e *tide* viene reso attraverso i termini "baia" e "abbaia", che come si può notare, mantengono la similarità sonora che era presente nel testo di partenza.

La traduzione di Andrea Cozza è invece di tutt'altro vigore: le scelte da lui effettuate procedono verso un'eliminazione del gioco di parole, con il risultato che l'umorismo originale viene spazzato via senza lasciare traccia. In questa versione, infatti, scompare l'alternativa proposta dall'autore tra *tide* e *tied*, in quanto il traduttore sceglie di prediligere il termine "marea."

Diversa ancora è la versione di Giorgio Melchiori in cui si nota un tentativo, seppur minimo, di riproduzione del gioco di parole: egli infatti traduce letteralmente la parola *tide* con marea ma rende l'originale *if you tarry any longer*, letteralmente "se indugi ancora", con l'espressione "se resti qui legato" in modo da creare una connessione con le battute successive, in cui il termine "legato" compare come traduzione letterale dell'originale inglese *tied*.

Quando si parla di giochi di parole, nominare Lewis Carroll e il suo *Le avventure di Alice nel Paese delle meraviglie* è inevitabile. Nata inizialmente come un'opera per bambini, Alice nel Paese delle Meraviglie mette in scena un mondo rovesciato e fantastico, fatto di finzione e di magia che Carroll riproduce in un linguaggio altrettanto rovesciato, dove l'ironia e l'uso dei bisticci verbali la fanno da padrone.

Si pensi all'esempio riportato di seguito:

"And how many hours a day did you do **lessons**?" said Alice in a hurry to change the subject. "Ten hours the first day," said the Mock Turtle: "nine the next, and so on." "What a curious plan!" exclaimed Alice. "That's the reason they're called **lessons**," the Gryphon remarked: "because they **lessen** from day to day"<sup>23</sup>.

In questo caso, ci troviamo di fronte ad un gioco di parole basato sulla paronimia. Di solito associata ad un intento comico, la

---

<sup>23</sup> L. Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland*, London 1920, p. 145.

paronima, altrimenti detta malapropismo, prevede lo scambio di parole somiglianti nella forma ma diverse nel significato<sup>24</sup>.

A essere oggetto di scambio sono, in questo esempio, il sostantivo *lesson*, in italiano “lezione” ed il verbo *to lessen*, letteralmente “diminuire”. Al livello sonoro, è evidente, le due parole sono molto simili ma sono, al tempo stesso completamente diverse al livello semantico. Vediamo quindi se e come le varie rese italiane siano riuscite a mantenere vivo il gioco di parole mantenendo al tempo stesso la similarità sonora dei termini.

“E quante ore avevate al giorno?” disse Alice, impaziente di cambiare argomento. “Il primo giorno dieci!” disse la Tartaruga d’Egitto, “il secondo nove e così via”. “Che orario strano!” esclamò Alice. “Ma è per questo che sono chiamate ore **d’istruzione**” osservò il Grifone, “Perché si **distruggono** l’un l’altra”<sup>25</sup>.

“E quante ore di lezione avevate ogni giorno?” domandò Alice, che non vedeva l’ora di cambiare argomento. “Dieci ore il primo giorno”, rispose la Finta Tartaruga, “nove il secondo e così via”. “Che strano orario!” esclamò Alice. “Per questo si chiamano **lezioni**”, fece notare il Grifone, “perché fanno rima con **sottrazioni**”<sup>26</sup>.

“E quante ore di **lezione** al giorno facevate?” disse Alice, che aveva fretta di cambiare argomento. “Dieci ore il primo giorno,” disse la Finta Tartaruga “nove il giorno dopo, e via dicendo”. “Che sistema curioso!” esclamò Alice. “Per questo si chiamano **lezioni**,” osservò il Grifone “**diminuiscono** ogni giorno”<sup>27</sup>.

Come si può notare le tre versioni sopra riportate differiscono completamente l’una dall’altra: tra tutte, la prima soluzione è quella che sembrerebbe rendere al meglio il gioco di parole del testo originale. La scelta di tradurre l’inglese *lessons* con “istruzione” permette infatti ad Aldo Busi di ricreare con il termine “distruzione”

---

<sup>24</sup> Cannella 2001, s.v. *paronimo*, p. 1610.

<sup>25</sup> L. Carroll, *Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie*, Milano 2013, trad. A. Busi, edizione online senza pagina.

<sup>26</sup> L. Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie*, Roma 2010, trad. P. Faini, edizione online senza pagina.

<sup>27</sup> L. Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie*, Milano 2012, trad. M. D’Amico, edizione online senza pagina.

la stessa similarità sonora caratteristica dell'originale. Inoltre, nemmeno il significato dell'originale subisce eccessive variazioni: sebbene non venga prediletta la traduzione letterale, il traduttore riesce a riproporre abbastanza fedelmente il contenuto del testo di partenza.

Ugualmente ben riuscita può essere considerata la versione adottata da Paola Faini; utilizzando i termini “lezioni” e “sottrazioni”, la traduttrice opta per una soluzione che, nonostante non riproduca il significato esatto dell'originale, ne ricrea almeno il gioco di similarità sonore mantenendo il carattere ironico e ilare del testo di Carroll.

Di tutt'altra natura è invece l'ultima versione, quella di Masolino D'amico. Qui si predilige la traduzione letterale dell'originale inglese, in quanto *lessons* viene reso con il corrispettivo italiano “lezioni” e *lessen* con il verbo italiano “diminuire”. È questo uno dei casi in cui la traduzione risulta deleteria per il testo: non solo, infatti, ne scaturisce un abbassamento o, per meglio dire, un annullamento della comicità originale, ma ne deriva anche una perdita di senso del testo di arrivo in quanto il lettore italiano, che non ha presente il testo inglese, non riesce a comprendere il nesso tra i due termini.

Dalla letteratura per l'infanzia al genere *fantasy* il passo è breve. Al di là di ogni limite temporale e di ogni restrizione di sorta, i giochi di parole non sono destinati ad un pubblico né ad una tipologia testuale specifici. L'esempio che segue è tratto da un'opera che non ha nulla a che vedere con la classicità delle opere del Bardo o di Lewis Carroll, eppure in brevissimo tempo è entrata nella storia dell'editoria contemporanea. Stiamo parlando della saga di *Harry Potter*, in cui dominano la creazione di mondi nuovi e immaginari, abitati da personaggi strambi e fantastici che parlano lingue altrettanto strambe e fantastiche. È un linguaggio, quello di *Harry Potter*, in cui dominano i nomi “parlanti” accompagnati a loro volta da innumerevoli giochi verbali. Il passo che segue è tratto da *Harry Potter e il Calice di Fuoco*, quarto libro della saga, ed è un caso evidente di gioco di parole basato sulla polisemia. Si parla di polisemia quando ad uno stesso significante si associano diversi significati spesso imparentati tra loro. In altre parole si definisce polisemica una parola che ha più significati<sup>28</sup>:

---

<sup>28</sup> Berruto – Cerruti 2011, p. 199.

“The Yule Ball is of course a chance for us all to – er – to **let our hair down**” she said in a disapproving’al voice. Lavander giggled harder than ever, with her hand pressed hard against her mouth to stifle the sound. Harry could see what was funny this time: professor McGonagall, with her hair in a tight bun, looked as though she had never let her hair down in any sense”<sup>29</sup>.

Qui il gioco di parole utilizzato dalla Rowling riguarda l’espressione “to let one’s hair down”: si tratta, infatti, di un costrutto idiomatico che viene comunemente utilizzato con il significato di “divertirsi” ma che in questo caso, lo si capisce dalla formula *in any sense*, compare anche nella sua accezione letterale, nel senso di “sciogliersi i capelli”. Ecco spiegato il riferimento all’acconciatura della professoressa McGonagall, nella versione italiana professoressa McGranitt, tipica di una persona seria e composta che, appunto, non si diverte mai.

Vediamo ora come Beatrice Masini ha tentato di rendere questo bisticcio:

“Naturalmente in occasione del Ballo del Ceppo tutte noi possiamo – ehm – **sciogliere i capelli**” disse in tono di disapprovazione. Lavanda rise più forte, la mano premuta sulla bocca per soffocare il rumore. Harry questa volta capì che cosa c'era da ridere: la professoressa McGranitt, che portava i capelli in una stretta crocchia, aveva l'aria di **non averli mai lasciati giù**”<sup>30</sup>.

Come si può notare, nella traduzione italiana viene del tutto tralasciato il significato idiomatico dell’espressione prediligendo invece quello letterale – per questo motivo in traduzione scompare il costrutto *in any sense* –. Probabilmente preservare l’accezione idiomatica avrebbe reso il discorso meno coerente in quanto il lettore italiano, non essendo a conoscenza della versione originale, non avrebbe compreso il nesso tra il divertirsi e la seria acconciatura dei capelli della professoressa.

In realtà, anche in italiano il verbo “sciogliere” può assumere, a seconda del contesto e dell’utilizzo, un’accezione idiomatica: se utilizzato infatti in senso riflessivo in frasi come “all’inizio era molto

---

<sup>29</sup> J. K. Rowling, *Harry Potter and the Goblet of Fire*, New York 2000 p. 386.

<sup>30</sup> J. K. Rowling, *Harry Potter e il Calice di fuoco*, Milano 2000, trad. B. Masini, p. 372.

impacciato, ma ora comincia a sciogliersi” il verbo assume il significato di “lasciarsi andare”, “comportarsi con disinvoltura”. Si sarebbe quindi potuto sfruttare questo significato figurato e proporre una soluzione del tipo che segue:

“Ovviamente in occasione nel Ballo del Ceppo tutte noi possiamo – ehm – **scioglierci un po’**” disse in tono di disapprovazione. Lavanda rise più forte, con la mano davanti la bocca per soffocare il suono. Harry questa volta capì cosa c’era da ridere: la professoressa McGranitt, con i capelli raccolti in una stretta crocchia, sembrava **non avesse mai sciolto nulla**”<sup>31</sup>.

Se dunque, tradurre i giochi di parole risulta difficile a causa dei legami culturali e linguistici, la situazione si complica maggiormente quando alle parole si uniscono le immagini. Nei film o nei fumetti, ad esempio, l’umorismo legato ai giochi di parole è in genere sostenuto dalla presenza di una vignetta o di una scena dove si raffigura il contenuto del testo. In questi casi è opportuno parlare di giochi di parole visivi; si definiscono, infatti, giochi di parole visivi quelli basati sulla “lettura divergente di una struttura linguistica che attiva due interpretazioni possibili, una legata all’immagine, l’altra derivante dal testo scritto”<sup>32</sup>. L’immagine, rappresenta un forte limite per il traduttore in quanto egli non può semplicemente modificare il testo o il dialogo adattando il gioco di parole alle consuetudini linguistiche e culturali di arrivo, ma deve fare i conti con la presenza dell’elemento visivo che non può in alcun modo subire modifiche.

A scopo esemplificativo, si propone di seguito una scena tratta dal film *I fratelli Marx al College*, commedia a statunitense del 1932, famosa per le freddure e lo spirito satirico in perfetto stile fratelli Marx. Questa la versione originale:

Groucho: “Wait a minute, wait a minute. This isn't legal. There's no **seal** on it. Where's the **seal**?”.

Bavarelli: “Where's the **seal**? - Where's the **seal**? - Where's the **seal**?”<sup>33</sup>.

---

<sup>31</sup> Trad. nostra.

<sup>32</sup> F. Zanettin, *Fumetti e traduzione multimediale. Tra codice verbale e codice visivo*. Disponibile online su [http://www.intralinea.org/archive/article/Fumetti\\_e\\_traduzione\\_multimediale](http://www.intralinea.org/archive/article/Fumetti_e_traduzione_multimediale) (30/08/16).

<sup>33</sup> N. Z. McLeod, *Horse Feathers*, 1932, 23'13”.

In questo caso lo spettatore si trova di fronte ad un gioco di parole basato sull'omofonia: infatti in inglese *seal*, “sigillo” è omofono rispetto a *seal* “foca” e questo spiega perché, nella scena successiva si veda Pinky che prende in braccio una foca e la metta sulla scrivania. È questo un chiaro esempio in cui la connessione tra elemento visivo ed elemento verbale raggiunge livelli altissimi: il traduttore non può, infatti, semplicemente ignorare l'immagine e tradurre letteralmente il testo inglese in quanto lo spettatore italiano, non riuscendo più a collegare immagini e parole, capirebbe che qualcosa è andato perso. A questo punto, non resta quindi che analizzare la resa italiana.

Così il doppiaggio:

Groucho: “Un momento, un momento. Qui c'è un punto che va **focalizzato**”.

Bavarelli: “**Focalizziamo, focalizziamo!**”.

Così invece la versione sottotitolata:

Groucho: “Aspetta, non è legale. Manca il **sigillo!**”.

Bavarelli: “Ceralacca! **Fuoco!** ... **Fuoco!**”.

Nel doppiaggio l'omofonia tra *seal* “sigillo” e *seal* “foca” viene risolta attraverso l'utilizzo dell'espressione “focalizziamo” che, richiamando foneticamente il sostantivo italiano “foca”, ricrea quella connessione tra immagine e dialogo che tanto aveva fatto ridere lo spettatore americano. La soluzione adottata nel sottotitolaggio risulta invece meno d'impatto: nonostante infatti si possa riconoscere un tentativo di resa del gioco di parole attraverso l'utilizzo del termine “fuoco” che ha un suono simile alla parola “foca” l'effetto risulta meno forte rispetto alla versione doppiata.

Pressoché all'inizio della trattazione si è detto che il traduttore “deve mettere in atto tutte le sue competenze biculturali e le conoscenze approfondite dei due sistemi linguistici, intromettendosi tra di essi come mediatore”: probabilmente solo adesso si comprende chiaramente il significato di questa espressione. Non è infatti traduttore colui che non possieda una mente aperta ad accettare e a fare proprie le culture, le diversità, le abitudini dei vari popoli. Non è un traduttore colui che non consideri la lingua altrui come la propria.

Non è altresì un traduttore colui che traduca parola per parola, perché tradurre parola per parola significa avere una “mente povera ed assente”<sup>34</sup>.

Non bisogna tradurre da “interpreti”, ma da “oratori”, anche quando sembra impossibile, anche quando è complicato. Il processo traduttivo non prevedrà mai infatti, la creazione di un testo perfetto ed inattaccabile: nessuna traduzione sarà mai la versione definitiva, nè sarà migliore delle precedenti. Dall’analisi che si è appena conclusa, è emerso chiaramente come per ogni testo ci siano una miriade di possibilità di traduzione: sono state analizzate traduzioni in cui l’umorismo originale veniva riprodotto anche nel testo di arrivo, ma a nessuna è stato mai conferito lo scettro di “traduzione definitiva”.

In virtù del fatto che tradurre significa “negoziare” infatti, tradurre l’umorismo può voler dire stravolgere il testo, riformularlo e modellarlo secondo le proprie necessità; può voler dire tradire il testo ma del resto si sa, non si tradisce mai davvero, se si tradisce per essere fedeli.

Una scommessa tacita divide il traduttore dal suo testo. “Vincerò io o vincerai tu” si chiede ogni volta colui che si imbarca nell’ardua impresa di tradurre l’umorismo. Una speranza segreta si cela dietro ore e ore di fatica, quella di poter dire ad alta voce: “Stavolta, ho vinto io!”.

## Bibliografia

- Berruto – Cerruti 2011: G. Berruto, M. Cerruti (edd.), *La linguistica. Un corso introduttivo*, Novara, 2011
- Cannella 2011: M. Cannella (ed.), *Lo Zingarelli. Dizionario della lingua italiana*, Bolgna 2001
- Chiaro 2004: D. Chiaro, *The Language of Jokes*, London – New York, 2004
- Chiaro 2010: D. Chiaro, *Translation, Humour And Literature*, London 2010
- Chiaro 2012: D. Chiaro, *Translation, Humour and the Media*, London – New York 2012

---

<sup>34</sup> Morini 2002, p. 144.

- Davis 1997: K. Davis, *Signature in Translation*, in Delabastita 1998, pp. 23-44
- Delabastita, 1993: D. Delabastita, *There's a Double Tongue: an Investigation into the Translation of Shakespeare's Wordplay, with Special Reference to Hamlet*, Amsterdam – Atlanta 1993
- Delabastita 1996: D. Delabastita, *Wordplay and Translation*, Manchester 1996
- Delabastita 1997: D. Delabastita, *Traductio: Essays on Punning and Translation*, Manchester 1997
- Eco 2012: U. Eco, *Dire quasi la stessa cosa*, Milano 2012
- Faini 2010: P. Faini, *Tradurre*, Roma 2010
- Gnisci 2002: A. Gnisci, *Letteratura comparata*, Milano 2002
- Morini 2002: M. Morini, *La valigetta del traduttore*, in R. Zacchi, M. Morini (edd.), *Manuale di traduzioni dall'inglese*, Milano 2002 pp. 144-153
- Munday 2001: J. Munday, *Introducing translation studies: Theories and applications*, London – New York 2001
- Osimo 2008: B. Osimo, *Manuale del traduttore*, Milano 2008
- Turnbull 2012, J. Turnbull (ed.), *Oxford Wordpower Dictionary*, Oxford 2012

#### Filmografia e sitografia

- McLeod N., *Horse Feathers*, 1932
- Zanettin F. *Fumetti e traduzione multimediale. Tra codice verbale e codice visivo*. Disponibile online su [http://www.intralinea.org/archive/article/Fumetti\\_e\\_traduzione\\_multimediale](http://www.intralinea.org/archive/article/Fumetti_e_traduzione_multimediale)