1.2.4 Giochi di parole

I giochi di parole (*puns*) rappresentano una delle sfide traduttive più intriganti, visto che è nella loro soluzione che si mettono in gioco le competenze (non solo linguistiche) del traduttore come «autore» del metatesto. Il lettore o l'ascoltatore che incontra un gioco di parole (in un testo letterario in prosa o in poesia, in un testo teatrale, in una barzelletta o in un film) viene sollecitato al sorriso, se non altro dalla ginnastica mentale che è costretto a fare. Del gioco di parole si ammira la creatività, la sorpresa nel rimanere spiazzati di fronte a significati inaspettati, il fatto di essere costretti a muoversi su più livelli semantici, al di là del testo di superficie. Ma per il traduttore i giochi di parole sono una vera sfida. Dirk Delabastita se ne è occupato (1994, 1996, 1997), individuando otto diverse tecniche per risolvere la questione della presunta «intraducibilità» dei giochi di parole (1996, p. 134):

1. ***pun* → *pun:*** sostituzione del *pun* del prototesto con un *pun* diverso nel metatesto;
2. ***pun* → *non-pun:*** il *pun* viene tradotto in una frase che non contiene giochi di parole (*non-punning phrase*);
3. ***pun* → artificio retorico**: il *pun* viene sostituito da un artificio retorico che si basa su un gioco di parole (per esempio ripetizione, allitterazione, ironia);
4. ***pun* → *zero***: la parte di testo che contiene il *pun* viene eliminata (cancellazione);
5. ***pun ST* = *pun TT***[26]: traduzione letterale del *pun*;
6. ***non-pun* → *pun***: introduzione di un *pun* in un punto che nel prototesto non conteneva giochi di parole (compensazione);
7. ***zero* → *pun***: introduzione nel metatesto di un *pun* non motivato (o motivato solo con funzione di compensazione di eventuali perdite traduttive);
8. **tecniche editoriali**: spiegazione del *pun* nel paratesto (note o introduzione).

Un ambito in cui il gioco di parole deve essere trattato con particolare cura è quello del testo teatrale, visto l'effetto di sorpresa, curiosità e in certi casi perfino ilarità che questo dovrebbe suscitare nel pubblico presente. Esempi eccellenti si trovano in latino nelle opere di Plauto, in inglese in quelle di William Shakespeare, in dialetto veneziano in quelle di Carlo Goldoni. Nel suo saggio sulla traduzione di *Il servitore di due padroni* di Goldoni[27], Cristina Marinetti (2005) mostra le differenze di trattamento dei *puns* nella traduzione inglese realizzata nel 1928 da Edward J. Dent[28] e in quella del 1999, commissionata alla traduttrice Gwenda Pandolfi e allo sceneggiatore Lee Hall dalla *Royal Shakespeare Company*, con l'obiettivo di portare in scena questa commedia[29]. Vediamone un brano, tratto dalla scena 12 del secondo atto (Tab. 8), in cui Truffaldino e Brighella discutono sul menu per la grande cena.

La comicità, tipica della «commedia dell'arte», scaturisce dalla pronuncia di Brighella, che porta Truffaldino a confondere «*budin/bodin*» (pudding, o budino al cioccolato) con «*budellin*» (intestino) e fa sì che il pubblico visualizzi, con effetti comici, l'immagine degli intestini serviti in un piatto da portata. Dent opta per una traduzione «da *pun* a *pun*» ma lo fa solo da un punto di vista linguistico, scegliendo la paro-

Scanned by CamScanner

ORIGINALE IN DIALETTO VENEZIANO Atto II, scena 12	TRADUZIONE IN INGLESE di Edward J. Dent (1928)	TRADUZIONE IN INGLESE di Gwenda Pandolfi e Lee Hall (1999)
BRIGHELLA: La segonda ghe daremo l'arrosto, l'insalata, un pezzo de carne pastizzada e un **bodin.** TRUFFALDINO: Anca qua gh'è un piato che no cognosso; coss'è sto **budellin?** BRIGHELLA: Ho dito **budin**, un piatto all'inglese, una cossa bona.	BRIGHELLA: For the second course the roast, the salad, a meat pie – and a **trifle.** TRUFFALDINO: (*indignant*). What's that? **A trifle?** My master and his guests are gentlemen of substance; they won't be satisfied with a mere **trifle.** A **trifle** indeed! BRIGHELLA: You don't understand. I said *(impressively)* a **trifle!** That's an English dish, a pudding, my very own speciality; there's not another man in Venice who knows how to make it!	BRIGHELLA: Then we could do you a roast, a nice salad, a game pie and then follow it all up with a **spotted dick.** TRUFFALDINO: There's no need for that, sir. My master is a man of some standing. BRIGHELLA: It's an English dish, sir. TRUFFALDINO: I don't care where it's from, sir, **a dick's a dick** in my book. I think we'll have a **trifle.**

Tab. 8. Da *Il servitore di due padroni,* di Carlo Goldoni (1745).

la «*trifle*» che ha il doppio significato di «pudding» e «piccola quantità». Anche Hall e Pandolfi adottano la tecnica «da *pun* a *pun*» ma, giocando sull'omofonia tra «*dick*» (pene) e «*spotted dick*» (tipo di dessert), riescono a riprodurre per il pubblico inglese la stessa immagine comica dell'originale di un pezzo di carne umana sul piatto.

Ma i giochi di parole non sono certo solo un artificio letterario. Ci sono culture che usano il gioco di parole più frequentemente di altre nella comunicazione informale, oltre che nei generi testuali più o meno umoristici: in Francia, per esempio, si tratta di una caratteristica molto diffusa nel linguaggio gergale (*argot*) e nel linguaggio giovanile. Quest'ultimo comprende, fra gli altri modi di coniare parole nuove, il ***verlan,*** basato sull'inversione delle sillabe *(à l'en-vers*, cioè «al contrario»*)*. Essendo nati nell'oralità, questi giochi di parole si basano sulla pronuncia più che sull'ortografia e si servono di artifici particolari quando la parola da manipolare non è formata da due sillabe: aggiungendo il fonema *eu* (pronunciato /œ/) nel caso di monosillabi e adottando regole più complesse e spesso soggettive per le parole di tre o più sillabe. Ecco qualche esempio:

- *chelou* (da *louche* = «poco chiaro, losco»);
- *zarbi* (da *bizarre* = «strano»);
- *keum* (da *mec* = «ragazzo» in *argot)*;
- *meuf* (da *femme* = «donna, ragazza»*)*;

Scanned by CamScanner

- *ouf* (da *fou* = «pazzo»);
- *ace* (da *ça* = «questo»);
- *laisse béton* (da *laisse tomber* = «lascia perdere»).

Quando il *verlan* emerge nella letteratura (come nel caso dei romanzi di Daniel Pennac), il traduttore dovrà interpretarlo, ma dovrà anche tener conto delle caratteristiche del linguaggio giovanile della cultura dei suoi destinatari. Per esempio in italiano il *verlan* non esiste, ma la perdita può essere compensata ricorrendo a forestierismi (prestiti adattati e non adattati dall'inglese e dallo spagnolo), cultismi (per esempio *domus* al posto di *casa*), metafore (per esempio *gallo* al posto di *ragazzo bello*, nel linguaggio paninaro degli anni Ottanta del XX secolo). Alla Tab. 9 riportiamo un caso in cui, nel doppiaggio, gli adattatori italiani hanno osato riprodurre il gioco di parole dell'inversione sillabica, mentre la versione spagnola lo ha eliminato (il caso «*pun-zero*» di Delabastita):

Originale inglese	Doppiaggio in italiano	Doppiaggio in spagnolo
Mad Hatter: Down with the bloody **beg hid!** Alice: What? Mad Hatter: Down with the Bloody Big Head. Bloody Big Head being the Red Queen.	Cappellaio Matto: **Babbasso la mapocciona caledetta.** Alice: Che? Cappellaio Matto: Abbasso la Capocciona Maledetta. La Capocciona Maledetta sarebbe la Regina Rossa.	Sombrerero Loco: ¡ Abajo con la sangre roja! Alice: ¿Què? Sombrerero Loco: Abajo con la sangre roja significa derrocar a la Reina Roja.

Tab. 9. Dal film *Alice in wonderland*, di Tim Burton (USA, 2010).

Delia Chiaro, nel suo saggio *On the (un)translatability of puns on screen* (2000) si occupa in particolare del trattamento dei **giochi di parole nel doppiaggio**. Non essendo possibile ricorrere a alcun tipo di nota o glossa, la Chiaro suggerisce queste opzioni:

a. lasciare il *pun* invariato nella lingua del prototesto;
b. rimpiazzare il *pun* con uno corrispondente;
c. rimpiazzare il *pun* con un'espressione idiomatica che non necessariamente contenga gli elementi del *pun* usati nel prototesto;
d. ignorare il *pun* completamente.

L'umorismo e i giochi di parole sono una dominante di innumerevoli film. La scena trascritta nella Tab. 10 è tratta da uno di questi: *Young Frankenstein* di Mel Brooks (USA, 1974)[30]. Qui Igor presenta a Frederick la sua assistente Inga: mentre si dirigono al castello, Inga sente dei lupi ululare e Frederick e Igor commentano in maniera esilarante la cosa. L'equivoco iniziale nasce in inglese dall'omofonia fra *were*

Scanned by CamScanner

e *where* (è/dove): *were-wolf* (lupo mannaro) viene infatti interpretato da Frederick come *where wolf* (dove lupo?), tanto da giustificare la risposta di Igor: «*There!*» (là) e da fargli continuare il discorso nello stesso stile frammentato («*There wolf. There castle*» / «Là lupo, là castello»). La traduzione francese procede più o meno in questo modo, ma perde completamente il nesso logico fra la prima battuta di Inga e tutte le successive. Non così la traduzione italiana che cambia il gioco di parole: l'inserimento del verbo «ulula», l'errata interpretazione (*ulu-là*), la ripresa scherzosa (*ululà-ululì*), la risposta infantile («*È lei che ha cominciato*») sono tutte soluzioni molto creative e espressive che mantengono sicuramente lo stile paradossale e assurdo del film, con effetti di comicità, a nostro parere, perfino maggiori di quelli provocati dalle battute originali.

Sonoro inglese	Sonoro italiano	Sonoro francese
Inga: **Were-wolf** Frederick: **Were-wolf?** Igor: **There.** Frederick: **What?** Igor: **There wolf. There castle.** Frederick: Why are you talking that way? Igor: I thought you wanted to. Frederick: No, I don't want to. Igor: Suit yourself. I'm easy. Well, there is home…	Inga: **Lupo ulula.** Frederick: **Lupo ululà?** Igor: **Là.** Frederick: **Cosa?** Igor: **Lupo ululà e castello ululì.** Frederick: Ma come diavolo parli? Igor: È lei che ha cominciato. Frederick: No, non è vero. Igor: Non insisto, è lei il padrone. Bene, eccola là, casa…	Inga: **Loup-garou.** Frederick: **Loup-garou?** Igor: **Là.** Frederick: **Pardon?** Igor: **Là-loup, là-chateau.** Frederick: Pourquoi parlez vous de cette façon? Igor: Je croyais que c'est ce que vous vouliez. Frederick: Mais non, je ne veux pas. Igor: C'est votre droit, vous êtes le maître. Eh bien, le voilà notre foyer…

Tab. 10. Dal film *Young Frankenstein*, di Mel Brooks (USA, 1974).

Alla Tab. 11 riportiamo altri esempi di giochi di parole contenuti nel film *Mi presenti i tuoi?*, di Jay Roach (USA, 2004), confrontando l'originale inglese con le traduzioni in italiano e in spagnolo per il doppiaggio (Diadori 2010).

1) Già a partire dal titolo (*Meet the Fockers*) si capisce la cifra stilistica del film, tutto basato sulle allusioni piccanti e spiritose: in inglese *Fockers* infatti richiama nella pronuncia la comune parola ingiuriosa *fuckers* (o *motherfuckers*): in questo modo si accentua ancora di più la goffaggine e la costante inadeguatezza del protagonista, Greg Fucker, nei confronti della famiglia della sua fidanzata, composta da madre modello e padre ex agente della CIA. Il titolo italiano rinuncia al gioco di parole per riecheggiare piuttosto il titolo del film precedente a cui si ricollega (*Ti presento i miei*).

2) e 11) Alcuni nomi e soprannomi usati nel film si basano su doppi sensi: il protagonista Greg, detto GayLord; la fidanzata Pam, detta Pam-cake e il gatto Jinxy.

Scanned by CamScanner

e *where* (è/dove): *were-wolf* (lupo mannaro) viene infatti interpretato da Frederick come *where wolf* (dove lupo?), tanto da giustificare la risposta di Igor: «*There!*» (là) e da fargli continuare il discorso nello stesso stile frammentato («*There wolf. There castle*» / «Là lupo, là castello»). La traduzione francese procede più o meno in questo modo, ma perde completamente il nesso logico fra la prima battuta di Inga e tutte le successive. Non così la traduzione italiana che cambia il gioco di parole: l'inserimento del verbo «ulula», l'errata interpretazione (*ulu-là*), la ripresa scherzosa (*ululà-ululì*), la risposta infantile («*È lei che ha cominciato*») sono tutte soluzioni molto creative e espressive che mantengono sicuramente lo stile paradossale e assurdo del film, con effetti di comicità, a nostro parere, perfino maggiori di quelli provocati dalle battute originali.

Sonoro inglese	Sonoro italiano	Sonoro francese
Inga: **Were-wolf** Frederick: **Were-wolf?** Igor: **There.** Frederick: **What?** Igor: **There wolf. There castle.** Frederick: Why are you talking that way? Igor: I thought you wanted to. Frederick: No, I don't want to. Igor: Suit yourself. I'm easy. Well, there is home…	Inga: **Lupo ulula.** Frederick: **Lupo ululà?** Igor: **Là.** Frederick: **Cosa?** Igor: **Lupo ululà e castello ululì.** Frederick: Ma come diavolo parli? Igor: È lei che ha cominciato. Frederick: No, non è vero. Igor: Non insisto, è lei il padrone. Bene, eccola là, casa…	Inga: **Loup-garou.** Frederick: **Loup-garou?** Igor: **Là.** Frederick: **Pardon?** Igor: **Là-loup, là-chateau.** Frederick: Pourquoi parlez vous de cette façon? Igor: Je croyais que c'est ce que vous vouliez. Frederick: Mais non, je ne veux pas. Igor: C'est votre droit, vous êtes le maître. Eh bien, le voilà notre foyer…

Tab. 10. Dal film *Young Frankenstein*, di Mel Brooks (USA, 1974).

Alla Tab. 11 riportiamo altri esempi di giochi di parole contenuti nel film *Mi presenti i tuoi?*, di Jay Roach (USA, 2004), confrontando l'originale inglese con le traduzioni in italiano e in spagnolo per il doppiaggio (Diadori 2010).

1) Già a partire dal titolo (*Meet the Fockers*) si capisce la cifra stilistica del film, tutto basato sulle allusioni piccanti e spiritose: in inglese *Fockers* infatti richiama nella pronuncia la comune parola ingiuriosa *fuckers* (o *motherfuckers*): in questo modo si accentua ancora di più la goffaggine e la costante inadeguatezza del protagonista, Greg Fucker, nei confronti della famiglia della sua fidanzata, composta da madre modello e padre ex agente della CIA. Il titolo italiano rinuncia al gioco di parole per riecheggiare piuttosto il titolo del film precedente a cui si ricollega (*Ti presento i miei*).

2) e 11) Alcuni nomi e soprannomi usati nel film si basano su doppi sensi: il protagonista Greg, detto GayLord; la fidanzata Pam, detta Pam-cake e il gatto Jinxy.

Scanned by CamScanner

Inglese	Italiano	Spagnolo
1. TITOLO: *Meet the Fockers*	TITOLO: *Mi presenti i tuoi?*	TITOLO: *Conociendo a los Fockers*
2. NOMI PROPRI E SOPRANNOMI: • GayLord/Greg • Pam-cake • Jinxy	NOMI PROPRI E SOPRANNOMI: • Gaylord/Greg • Pandorina • Sfigatto	NOMI PROPRI E SOPRANNOMI: • GayLord/Greg • Pam-cake • Jinksy
3. The pregnant woman: You're not a doctor? Greg: I'm a nurse. The husband: You are man and you're a nurse?! The pregnant woman: What kind of man is a nurse?!	Donna incinta: Non è dottore? Greg: No sono un infermiere. Marito: Tu è un uomo e è infermiera? Donna incinta: Che razza di uomo è infermiera?!	La mujer embarazada: ¿Usted no es doctor? Greg: Soy un enfermera. Marido: Usted es hombre y usted es una enfermera? La mujer embarazada: ¡Qué clase de hombre es enfermera?!
4. Pam and Jack: Short stock, short stock coming up… Greg: P..ut some syrup in the cup! […] that's how it goes, right? Jack: That's ok Greg…	Pam e Jack: Un dolce a me, un dolce a te… Greg: … un dolce anche alla figlia del re! (aggiungi altra) […] fa così no? Jack: Non fa niente Greg…	Pam e Jack: Campo corto, cubrelo… Greg: ¡y el rolling capturalo! […] ¿Es así no? Jack: Está bien Greg…
5. Dina: Jack calls it the highlight of our twilight.	Dina: Jack lo chiama l'opuscolo del nostro crepuscolo.	Dina: Jack lo llama lo mejor de lo mejor.
6. Bernie: If it's yellow let it mellow, if it's brown flush it down!	Bernie: Se è gialla resta a galla, se è marrone tira lo sciacquone!	Bernie: ¡Si es amarilli corta el rollo, si es carmelita jala la pita!
7. Bernie: Jack tell me one smart thing the CLIA has done and I will give you the deed to her house. Jack: The CLIA? Bernie: The Central Lack of Intelligence Agency!	Bernie: Jack dimmi una cosa accorta che la CLIA ha fatto e io ti intesto subito la sua casa. Jack: La CLIA? Bernie: Centrale di Limitata Intelligenza Acuta!	Bernie: Jack dime algo inteligente que haya hecho la ACCI. Jack: ¿ACCI? Bernie: ¡La Agencia Central Carente de Inteligencia!
8. Bernie : Gay goes both ways. Jack: Oh I bet he does!	Bernie: Gay gioca su due sponde. Jack: Ci scommetto la testa!	Bernie: Greg juega con los dos.
9. Greg: And if that mocking bird don't sing then Greg is gonna buy a diamond ring and if that ring gets sold Greg's gonna feel like a big asshole!	Greg: E se non canta questo uccellino allora Greg ti comprerà un cavallino e se il cavallino non è di bronzo Greg si sentirà come uno stronzo!	Greg: Y si ese ruisenor no canta entonces Greg te comprará un anillo con diamantes y si alguien logra que se perda Greg se sentirà come un comemierda!
10. Greg: No no no tadpole, tadpole, can you say tadpole? C.J.: Ass…hole. Greg: Jack's mole! Jack has a big mole on his face! C.J.: Ass…hole.	Greg: No no no sporonzo, sporonzo sai dire sporonzo? C.J.: Stron…zo. Greg: No no manzo, perché a zio Jack piace il manzo! C.J.: Stron…zo.	Greg: ¿Comenueces dijieste comenueces? ¿Comegrasa? C.J.: Come… mierda. Greg: ¡No comegrasa porque Jack tiene un grano en la cara! C.J.: Come… mierda.
11. Greg: Have you met some of the cousins? Jack: I met some, yes, I met some… Dom…! Greg: Yeah, Dom Focker, that's my dad's first cousin! Did you meet his kids? Randy and Orny? Jack: I've met Randy and Orny yes…	Greg: Hai conosciuto qualcuno? Qualcuno dei cugini? Jack: Eh, qualcuno sì… Katty… Greg: Ah sì Ketty Fotter è cugino di primo grado di papà! Hai conosciuto anche le figlie? Mela e Laky? Jack: Ho conosciuto anche le figlie Mela e Laky sì…	Greg: ¿Has conocido a los demás primos? Jack: Sí, he conocido a algunos. Conocí a Don. Greg: Ah, sí, el primo-hermano de mi papá. ¿Conociste a sus hijos Randy y Hornie? Jack: Sí, conocí a Randy y a Hornie…

Tab. 11. Esempi di giochi di parole nel film *Mi presenti i tuoi?* (*Meet the Fockers*), di Jay Roach (USA, 2004).

Scanned by CamScanner

In spagnolo restano invariati (opzione a); in italiano solo GayLord non cambia (forse perché già esplicito grazie all'uso di «gay» nel senso di «omosessuale», ironicamente riferito al protagonista), mentre gli altri vengono sostituiti con nuovi giochi di parole (opzione b): così *Pam-cake* (incrocio tra *Pam* = Pamela, e *plumcake*, tipico dolce inglese) diventa il vezzeggiativo «Pandorina» (con riferimento al dolce italiano «pandoro») e *Jinxy* (che letteralmente significa «iettatore») diventa «Sfigatto» (sfigato + gatto). Il cognome di Greg, l'allusivo *Fucker* della versione inglese, diventa in italiano un altrettanto allusivo *Fotter*, cognome che risulta ancora più volgarmente esplicito se associato al nome dei cugini Ketty, Mela e Laky.

5) Dina, moglie di Jack e madre della promessa sposa, si rivolge a sua figlia e al fidanzato Greg indicando un enorme caravan acquistato dal marito per affrontare il viaggio che li porterà a conoscere i suoceri, che descrive così: «*Jack calls it the highlight of our twilight*». La traduzione italiana sostituisce *highlight* e *twilight* con *opuscolo* e *crepuscolo*: l'effetto non è precisamente lo stesso, ma l'effetto voluto è comunque raggiunto e la battuta fa ridere. Lo spagnolo invece ignora il gioco di parole e traduce solo il significato («*Jack lo llama lo mejor de lo mejor*»).

6) Bernie, padre di Greg, è sempre pronto a ridere e scherzare: qui illustra ai consuoceri le regole della famiglia Focker per l'utilizzo del WC: «*If it's yellow let it mellow, if it's brown flush it down!*». Sia l'italiano che lo spagnolo mantengono il gioco di parole, cambiando solamente i vocaboli necessari a far tornare la rima baciata, con un effetto decisamente esilarante anche in traduzione.

7) La scena si svolge durante una cena di famiglia. Bernie, che non conosce il lavoro del suocero Jack, fa una battuta sulla famosa agenzia dei servizi segreti americani, fornendo un'ironica alternativa alle lettere che ne compongono l'acronimo: «*The Central Lack of Intelligence Agency!*». L'italiano mantiene il gioco di parole con lo stesso acronimo: «*Centrale di Limitata Intelligenza Acuta!*». Non così lo spagnolo, che traduce letteralmente perdendo di vista le iniziali (e di conseguenza lo spunto di comicità): «*¡La Agencia Central Carente de Inteligencia!*».

9) e 10) Il protagonista è Greg stavolta alle prese con il nipotino C.J. In preda al panico e non riuscendo a trovare un modo per far smettere il bambino di piangere, Greg inizia a cantare una filastrocca, che però si conclude con una parola volgare (*asshole*) che disgraziatamente il bambino impara e inizia a ripetere. Questo porterà a una reazione a catena di Greg che cerca di trovare parole alternative per dissuadere il bambino dal pronunciare la parola incriminata: *asshole/tadpole* in inglese; *stronzo/sporonzo/manzo* in italiano; *come mierda/comenueces/comegrasa* in spagnolo.

Scanned by CamScanner