

ECHO

COLLANA DI TRADUTTOLOGIA
E DISCIPLINE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA

5

Direttori

Paolo PROIETTI

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM — Milano

Francesco LAURENTI

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM — Milano

Comitato scientifico

Giuseppe ANTONELLI

Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale

Laura BRIGNOLI

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM – Milano

Tania COLLANI

UHA, Université de Haute Alsace

Clara PIGNATARO

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM — Milano

Emilia DI MARTINO

Università degli Studi Suor Orsola Benincasa — Napoli

Declan KIBERD

University of Notre Dame

Enrico MONTI

UHA, Université de Haute Alsace

Valeria PETROCCHI

Scuola Superiore per Mediatori Linguistici “Carlo Bo” — Roma

Giovanni Antonino PUGLISI

Università degli Studi di Enna “Kore”

Gianluca SORRENTINO

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM – Milano

Enrico TERRINONI

Università per stranieri di Perugia

Silvia Teresa ZANGRANDI

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM – Milano

Mariateresa FRANZA

Università degli Studi di Salerno

Comitato di redazione

Diletta D'EREDITÀ

Università degli Studi della Tuscia

Federica VINCENZI

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM – Milano

Mario MACCHERINI

Scuola Superiore per Mediatori Linguistici “Carlo Bo” — Roma

Carlotta PARLATORE

Università degli Studi Roma Tre

ECHO

COLLANA DI TRADUTTOLOGIA
E DISCIPLINE DELLA MEDIAZIONE LINGUISTICA



Senza la traduzione abiteremmo province confinanti con il silenzio
(George Steiner)

La collana “Echo” prende il nome dalla ninfa oreade, che personificava l’omonimo fenomeno fisico, rievocando così il contatto tra voci, culture e tradizioni diverse e al contempo la ricezione, la ripetizione e la variazione. Nasce col proposito di accogliere al suo interno una serie di monografie e di studi riferiti agli ambiti della traduzione e della mediazione linguistica in senso più ampio.

Caratterizzata da un approccio accademico, la collana si presenta come un funzionale veicolo per la diffusione dei risultati delle ricerche condotte nell’esteso dominio della Teoria e della prassi della traduzione e delle discipline della Mediazione linguistica.

Nella collana si intendono affiancare ai risultati della ricerca anche dei testi che possano rappresentare degli strumenti utili alla didattica della traduzione e dell’interpretariato.

Internazionale per vocazione, “Echo” si propone di ospitare al suo interno testi in lingua italiana, inglese e francese, con l’auspicio di apportare un importante contributo all’attuale indagine internazionale inerente alle discipline in questione.

A garanzia della rilevanza scientifica, della significatività del tema trattato e dell’originalità delle opere pubblicate, la collana adotta un sistema di doppio referaggio anonimo (*double blind peer reviewing*).

Giochi di parole e traduzione nelle lingue europee

a cura di

Ana Pano Alamán
Fabio Regattin

Contributi di

Stefano Bartezzaghi
Gabriella Elina Imposti
Barbara Ivančić
Marina Manfredi
Franco Nasi
Ana Pano Alamán
Fabio Regattin





Aracne editrice

www.aracneeditrice.it
info@aracneeditrice.it

Copyright © MMXVIII
Gioacchino Onorati editore S.r.l. – unipersonale

www.gioacchinoonoratieditore.it
info@gioacchinoonoratieditore.it

via Vittorio Veneto, 20
00020 Canterano (RM)
(06) 45551463

ISBN 978-88-255-1743-9

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,
di riproduzione e di adattamento anche parziale,
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: ottobre 2018

Indice

- 9 “Crealo, poi godi”: introduzione
Fabio Regattin, Ana Pano Alamán
- 15 Dire quasi le due stesse cose
Stefano Bartezzaghi
- 23 Il Labor Day di GiorGio e il PlayDay
del Labrador: la traduzione dei giochi
di parole come pratica pedagogica
Franco Nasi
- 41 Per non restare a bocca asciutta. Tradurre *pun*
e giochi di parole in testi letterari, audiovisivi
e giornalistici: dalla teoria alla pratica
Marina Manfredi
- 67 La libertà di giocare. I giochi di parole
negli autori plurilingui di lingua tedesca
Barbara Ivančić
- 81 “L’ape vale se vola”: tradurre le parole
in gioco nei versi di Gloria Fuentes
Ana Pano Alamán
- 103 Biodiversità, paesaggi adattativi, svincoli:
pratica della traduzione à contrainte con Perec,
Prévert, Queneau e Vian, e alcune conseguenze
per una didattica della traduzione
Fabio Regattin
- 121 Palindromo e traduzione
Gabriella Elina Imposti

Introduzione

“Crealo, poi godi”

FABIO REGATTIN, ANA PANO ALAMÁN¹

Ampiamente trattato dalla linguistica e dalla filosofia del linguaggio, quello di “gioco di parole” è un concetto complesso, che fa riferimento a pratiche e fenomeni linguistici e culturali diversi tra loro e, apparentemente, inconciliabili. Il calembour gratuito che fa capolino in un discorso, il romanzo lipogrammatico, la traduzione omofonica, la ripetizione quasi ecolalica di sillabe e suoni in alcune poesie, i limerick e, perché no, le paronimie che compaiono spesso sulle prime pagine della “Gazzetta dello sport” o del “Manifesto” poggiano su giochi linguistici molto diversi e che riguardano svariate tipologie testuali. Inoltre, il gioco di parole può essere considerato allo stesso tempo un fatto *linguistico*, nella misura in cui è intimamente legato alle caratteristiche formali di ogni singolo idioma, e un fatto *culturale*, poiché poggia frequentemente sul complesso delle manifestazioni della vita materiale e sociale di una determinata comunità. Ma non solo: ogni lingua ha un modo proprio di “giocare”: lo fa in base a determinate tradizioni discorsive o testuali, all’apprezzamento di cui gode il fenomeno in una cultura data e, in molte occasioni, alle proprie caratteristiche formali, che impongono in un certo senso la predilezione locale per certi giochi rispetto ad altri.

Nonostante l’eterogeneità costitutiva del fenomeno, è tuttavia possibile parlare non solo di “giochi di parole” o, in maniera più inclusiva, di “parole in gioco” in tutte le lingue e culture, ma è altrettanto possibile parlare della loro traduzione. Infatti, alcune “somialtanze di famiglia” tra giochi nelle diverse lingue-

¹ Alma Mater Studiorum – Università di Bologna.

culture esistono, e hanno a che vedere con un'attenzione sostenuta nei confronti del significante – proprio ciò, si potrebbe dire, che viene perso in traduzione – e con un atteggiamento ludico nei confronti del linguaggio. A partire da questa prospettiva abbiamo organizzato, nel novembre del 2016, un incontro che ha visto riunirsi due grandi specialisti di giochi di parole, Stefano Bartezzaghi; e della loro traduzione, Franco Nasi, e numerosi membri del Dipartimento di Lingue, Letterature e Culture moderne dell'Università di Bologna, di cui facciamo parte e che ci ha ospitato in quell'occasione. Tra le interessanti ricadute dell'incontro, familiarmente battezzato “GiorGio” (era in fondo una *giornata sui giochi di parole*, e sulla loro traduzione), ci sono gli studi raccolti nel presente volume. I sette articoli che qui presentiamo indagano il fenomeno nei suoi diversi aspetti e in varie aree linguistiche e culturali europee, senza scordare le implicazioni dello studio linguistico, culturale e traduttivo dei giochi di parole nell'insegnamento; i testi offrono inoltre un'ampia riflessione – la prima in italiano – sulla traduzione di diverse tipologie di giochi di parole, appartenenti a vari generi testuali.

Nel primo contributo, *Dire quasi le stesse due cose*, Stefano Bartezzaghi prende le mosse dalla cronaca politica e dalla propria esperienza di traduttore di definizioni di cruciverba (il primo cruciverba della storia) e fa notare come una delle difficoltà della traduzione dei giochi con le parole sia capire innanzitutto se essi siano realmente presenti o meno, poiché mancano spesso di un contesto semantico che permetta di scioglierne le ambiguità. Attraverso un approccio semiotico, Bartezzaghi sottolinea l'importanza che hanno la materia, la forma e la sostanza dei due piani dell'espressione e del contenuto nell'analisi dei giochi in diversi generi testuali; considera poi gli anagrammi, la crittografia mnemonica, gli indovinelli e altri esempi di “sistematica dell'ambiguità” – la definizione che l'autore dà dell'enigmistica – per sostenere che il lavoro del traduttore di fronte a questi fenomeni consiste nel soppesare le relazioni e le differenze che, in senso saussuriano, si pongono fra *langue* e *langue*, ovvero, tra due codici linguistici. Da qui l'idea che

tradurre i giochi di parole sia in un certo senso dire due volte (quasi) la stessa cosa.

Nel testo *Il Labor Day di GiorGio e il PlayDay del Labrador: la traduzione dei giochi di parole come pratica pedagogica*, Franco Nasi considera la traduzione di giochi di parole una pratica didattica che può permettere agli studenti di lingue di migliorare, divertendosi, la propria competenza linguistica; ma non solo: essa può anche dotarsi di una valenza pedagogica e politica, in quanto sollecita il pensiero critico e la creatività. L'autore dimostra, con dovizia di esempi, che tradurre i giochi di parole implica un confronto con testi ambigui e insoliti, obbligando a un lavoro di analisi complesso, ma anche divertente, del testo di partenza, e stimolando in chi traduce la ricerca di formule creative e non omologate nella lingua d'arrivo. Tradurre giochi di parole è, ci dice Nasi, un'ottima palestra per esercitare il cosiddetto "thinking outside the box".

Nel terzo contributo, *Per non restare a bocca asciutta. Tradurre pun e giochi di parole in testi letterari, audiovisivi e giornalistici: dalla teoria alla pratica*, Marina Manfredi si concentra sui *pun* in lingua inglese prendendo spunto da un celebre aforisma di Samuel Beckett: "In the beginning was the pun" (1957). L'autrice sottolinea come numerose tipologie testuali in inglese facciano frequentemente ricorso ai giochi linguistici; il fatto è dovuto in gran parte alla struttura di questa lingua, in cui abbondano i termini monosillabici, e alla tradizionale e ben nota passione per i giochi verbali della cultura britannica. Collocandosi nell'area dei *Translation Studies*, Manfredi affronta il fenomeno da un punto di vista teorico e pratico e, attraverso l'analisi di numerosi esempi di traduzione dall'inglese all'italiano, dimostra come tradurre *pun* e giochi di parole sia non solo possibile, ma anche auspicabile e gratificante, sia per chi traduce che per chi legge nella lingua d'arrivo.

Barbara Ivančić, nel suo *La libertà di giocare. I giochi di parole negli autori plurilingui di lingua tedesca*, si concentra su un aspetto tipico della lingua analizzata: la grande facilità di produzione di parole composte, anche molto lunghe. Si tratta di creazioni lessicali che, oltre a sfidare chi si appresta a

imparare il tedesco, sono anche dotate di una grande espressività sul piano testuale. Anche in questo caso, un esempio comico e volutamente estremo permette all'autrice di approfondire il principio di composizione e la creazione di parole che condensano i significati e che possono arrivare talvolta a colpire e confondere il destinatario. Ivančić prende in esame la traduzione di alcune parole composte nei testi di autrici che “vivono in più lingue” e che sfruttano in maniera creativa le possibilità combinatorie della lingua tedesca, per concludere che la traduzione di questi testi porta anche il traduttore a provare un senso di piacere e di libertà.

Il testo “*L'ape vale se vola*”: *tradurre le parole in gioco nei versi di Gloria Fuertes*, di Ana Pano Alamán, propone uno studio approfondito dei numerosi giochi paronimici e dei calembour presenti nei versi della poetessa spagnola Gloria Fuertes, e fornisce alcune proposte di traduzione degli stessi in italiano. In questi testi, il lettore è costantemente sollecitato ad attivare le proprie competenze metalinguistica e meta-pragmatica per afferrare il senso inedito di alcune parole e frasi. Allo stesso modo, come dimostra la riflessione attorno alle proposte di traduzione dei giochi verbali analizzati, il traduttore, attivando le stesse competenze, affronta una doppia sfida e compie un doppio movimento: quello di identificare i dispositivi linguistici che stanno alla base del gioco nel testo di partenza e quello di cercare le forme e i sensi che permettano di *rigiocare con* le parole della lingua-cultura di arrivo.

Nel suo *Biodiversità, paesaggi adattativi, svincoli. Pratica della traduzione à contrainte con Perec, Prévert, Queneau e Vian, e alcune conseguenze per una didattica della traduzione*, Fabio Regattin lavora a cavallo tra il francese e l'italiano, offrendo una riflessione sulla pratica e sulla didattica della traduzione dei giochi di parole. Una prima parte dell'articolo è destinata al resoconto di due seminari dedicati alla resa dei testi *à contrainte*. L'autore incrocia i risultati ottenuti in quelle occasioni con due nozioni tratte dalla biologia – quelle di “biodiversità” e “paesaggio adattativo” – e con la definizione di competenza traduttiva sviluppata da Anthony Pym. Da questo incontro

emerge la necessità di moltiplicare, in una prima fase del lavoro, le ipotesi traduttive: solo in questo modo sarà possibile arrivare a soluzioni soddisfacenti, che non trascurino il ricorso a strategie conosciute ma spesso ignorate dai traduttori nella propria pratica.

Infine, l'articolo di Gabriella Elina Imposti, *Palindromo e traduzione*, restringe il campo del gioco di parole, lavorando sul solo palindromo, ma amplifica d'altro canto l'area linguistico-culturale scelta, mediante un'analisi che unisce il russo (come lingua di partenza) a inglese, tedesco e italiano (come lingue di arrivo). Una prima parte del contributo offre un'interessante storia del palindromo nella letteratura russa, concentrandosi in particolare sul poeta Velimir Chlebnikov e sui suoi componimenti *Pereverten'* e *Razin*, entrambi palindromici. Segue una raffinata analisi-traduzione di due versioni del primo dei due testi – quella “semantica”, in inglese, di Gary Kern, e quella “formale”, con riproduzione del vincolo originale, di Oskar Pastior in tedesco. In questo tipo di traduzione, come afferma in conclusione l'autrice, “è la forma stessa del palindromo a generare la lingua e la sua traduzione”.

Speriamo che i contenuti di questo volume – con la loro attenzione a diverse lingue, culture, tipologie di testi e tipi di giochi linguistici – possano offrire al lettore una prima panoramica abbastanza esauriente relativa alla teoria e, soprattutto, alla pratica della traduzione dei giochi di parole in ambito europeo. Ovviamente, molto resta da dire sulla pratica della traduzione di questi dispositivi, frequenti nella lingua di tutti i giorni; l'insieme dei testi qui raccolti non è che un ulteriore passo per capire come funzionano le parole in gioco e come sia possibile (e quanto sia auspicabile) la loro traduzione tra lingue e culture diverse. Sfruttando l'anagramma di “gioco di parole”, in conclusione potremmo indirizzarci al lettore, e dirgli: altri possibili aspetti li “coglierai dopo”. Oppure, potremmo esortarlo a passare dalla lettura alla pratica, il modo migliore – secondo molti degli autori qui riuniti – per apprezzare il gioco: “crealo, poi godi”.

Dire quasi le stesse due cose

STEFANO BARTEZZAGHI¹

1. Roland Bart

Nei giorni precedenti l'incontro di Bologna, si è riso di un caso di cronaca. Anche in Italia è circolata un'immagine con Bart Simpson che si infligge la punizione di riempire la lavagna con parecchie ripetizioni della frase: "Being right sucks". Tutti gli appassionati sapevano che in una puntata del 2000, Bart aveva previsto l'elezione di Donald Trump alla presidenza degli Stati Uniti, un'ipotesi che a quell'epoca era solo e perfettamente burlesca. Sedici anni dopo invece si è avverata ed ecco Bart che maledice la propria lungimiranza involontaria. La pagina Facebook del *Giornale*, testata che per Trump si è trovata a provare una certa simpatia, ha riportato la vignetta con il commento: "Ecco perché i Simpson hanno attaccato Trump". Il commento è evidentemente ispirato da una traduzione alternativa: la frase di Bart non è stata interpretata come "Avere ragione fa schifo" ma come "Essere di destra fa schifo".

Per quanto riguarda la traduzione dei giochi con le parole il caso è da ritenersi paradigmatico. Infatti per quanto sia improbabile, non si può davvero escludere che lo sceneggiatore dei Simpson avesse ammesso la seconda lettura, almeno secondo il "type of ambiguity" che William Empson (1930) denominava "integrative". E a pensarci bene non si può neppure escludere che il webmaster del *Giornale* avesse ben presente la traduzione corretta, ma che si sia volontariamente rifatto a quella improbabile per alimentare una polemica politica. Quest'ultima cosa sarebbe stranissima: l'errore fatto

¹ Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM, Milano.

volontariamente. Ma nella comunicazione del clickbaiting la cosa sta diventando comune: il 14 febbraio 2017 una pubblicità diffusa sui social network per San Valentino recava un vistosissimo “qual’è” con apostrofo, che ha ispirato commenti sarcastici che non hanno fatto altro che diffondere ulteriormente la stessa pubblicità. Se si è trattato di errore, *felix culpa*: si è così sfruttata scaltramente la corrente dell’intransigenza grammaticale (che porta alcuni all’estremo di farsi chiamare “grammar nazi”) e si è implicitamente ribadita la validità di una norma che poche grammatiche ammetterebbero, e cioè che l’errore è sempre in funzione dello scopo comunicativo. L’errore grammaticale assoluto non esiste.

A parte il possibile effetto di distorsione comunicativa (ossia, spinning), ogni traduttore si potrà trovare di fronte al dubbio: c’è un gioco o lo vedo solo io? I non madrelingua notoriamente fanno caso a somiglianze fra parole e a doppi sensi che i madrelingua non considerano affatto. Un mio caso personale: volevo tradurre le definizioni del primo cruciverba di sempre, uscito sul *New York World* il 21 dicembre del 1913. Mi sono trovato molto in imbarazzo quando alla definizione “What artists learn to do” (“Ciò che gli artisti imparano a fare”) ho notato che la soluzione “draw” (che conoscevo) può significare sia “disegnare”, sia “attirare”. Dato lo stato del mio inglese, il dubbio rischiava di essere fortemente stupido: ma la paura che lo fosse non mi ha impedito di consultare italiani che conoscono l’inglese molto meglio di me, fra cui traduttori e professori residenti negli Stati Uniti e nel Regno Unito. Tutti davano la stessa risposta e confermavano il mio stesso dubbio: è fortemente probabile che la traduzione giusta sia “disegnare”, ma non si può escludere l’altra. Invece non c’è stato un solo madrelingua, fra quelli che ho consultato successivamente, che fosse minimamente sfiorato dal dubbio. Era “disegnare”, punto a capo. In questo caso, l’ambiguità l’avevo vista solo io (ma non ero stato il solo a non poterla escludere).

Una delle difficoltà della traduzione dei giochi con le parole è quindi capire se ci siano o no, e questa difficoltà è complicata dal fatto che molti tipi di giochi di parole non hanno contesto

semantico e quindi non sciolgono le ambiguità (circostanza di cui il cruciverba, per le parole che vi si incrociano nella griglia, è esasperazione cartesiana).

2. Sfumature

Per spiegare questioni di materia, forma e sostanza dell'espressione, una volta a lezione Umberto Eco citò una signora che gli aveva detto: "Ah, no, io non parlo lo straniero". Ovviamente intendeva ogni altra lingua non fosse l'italiano: cioè, riteneva pertinente solo la distinzione italiano/altre lingue senza segmentare ulteriormente il secondo polo dell'opposizione. O il discorso dell'altro corrispondeva nella forma dell'espressione alla sua lingua, oppure restava nell'indistinto, inglese, francese, tedesco o indostano non importa. Questioni di sfumature? Sappiamo che di sfumature la lingua, ogni lingua, è anche più ricca dello spettro dei colori percepibili dall'occhio umano, colori che a loro volta possono costituire una disperazione per il traduttore, così come un ottimo esempio per il semiologo che debba spiegare il rapporto fra materia, forma e sostanza sul piano del contenuto (i nomi dei colori) ma anche sul piano dell'espressione (visto che i colori possono essere materia di espressione).

È questione di sfumature anche quella che lo stesso Eco ha introdotto nel bel titolo del suo libro sulla traduzione: *Dire quasi la stessa cosa*. Una locuzione del tutto piana, in italiano, ma che è costruita su due coppie di concetti molto interessanti: "quasi/stessa" e "dire/cosa". In quattro parole semplici eccoci al rapporto fra identità e differenza e a quello fra lingua e mondo. Un bel colpo, non c'è che dire.

In quel libro, Eco dice subito che per parlare di traduzione bisogna aver tradotto; ma poi aggiunge che quasi chiunque, anche avendo una sola pallida conoscenza di un'altra lingua, ha dovuto comparare il suo modo di esprimersi a quello altrui, che è un'osservazione fine. In realtà, in una prospettiva strutturale e non generativista, è anche il modo in cui impariamo la prima

lingua, che non è a caso si chiama “lingua madre” o “madrelingua”, la lingua che si qualifica con un aggettivo, madre, che è poi il sostantivo con cui si designa il primo Altro che la nostra psiche incontra. Ecco che per me, occupandomi di giochi con le parole, il rapporto fra l’italiano e le altre lingue costituisce un tema importante e dentro a questo tema c’è anche quello della traduzione. A volte non disdegno né mi vergogno di tradurre di persona le citazioni che servono ai miei libri e in qualche caso ho anche tradotto interi testi, ancorché brevi. Per esempio, nell’edizione italiana degli *Esercizi di stile* che ho curato per Einaudi (Queneau 2005), conservando la traduzione o anzi adattamento o anzi reinvenzione che ne ha fatto lo stesso Eco: capitava che un paio di esercizi che Eco aveva deciso di riscrivere ex novo avessero invece un’importanza fondamentale per la storia del progetto di Queneau. Nella mia postfazione ne ho allora proposto mie traduzioni letterali.

Se posso proseguire con miei ricordi personali, nello stesso periodo in cui è avvenuto il mio apprendistato di enigmista ho anche cominciato a studiare inglese e latino, e fra la composizione di un testo a doppio senso e una versione dal latino o dall’inglese ho sempre riscontrato una certa analogia e forse quanto dirò oggi non sarà che un modo per spiegarmi questa analogia.

In *Dire quasi la stessa cosa*, Eco fa un’importante annotazione di teoria semiotica, proprio su materia, forma e sostanza dei due piani dell’espressione e del contenuto. Nel ripubblicare il diagramma che lo stesso Eco aveva costruito a partire dal pensiero di Louis Hjelmslev, in *Semiotica e filosofia del linguaggio* (1984), Eco avverte che se questo diagramma mostra correttamente i rapporti fra gli elementi fondamentali della significazione può però dare l’impressione riduttiva che per esempio esista un solo livello di sostanza dell’espressione. Quello che succede in poesia è che, oltre alla sostanza linguistica dell’espressione, è pertinente la sua sostanza metrica e la sua sostanza fonosimbolica. Infatti Eco analizza una traduzione francese di *A Silvia* di Leopardi, in cui il traduttore ha cercato di mantenere l’alto tasso di vocali “i” che ricorrono nell’originale

leopardiano, anche se certo non ha potuto conservare l'anagramma fra la prima («Silvia») e l'ultima parola («salivi») della prima strofa.

2.1. Giochi

L'anagramma «Silvia/salivi» è probabilmente il più noto esempio italiano di quel fenomeno che fu ipotizzato da Ferdinand de Saussure, in una ricerca rimasta a lungo inedita (tuttora lo è in gran parte) e che pure ha originato un dibattito che prosegue dagli anni Sessanta. Quello che Saussure cercava, come un'immagine inafferrabile che pure gli era baluginata, era un "secondo modo d'essere, artificioso, aggiunto per così dire a quello originale della parola" (cfr. Starobinski 1971).

In enigmistica questa condizione si presenta come normativa. Chomsky (1964) parlava della "creatività che segue le regole" e della "creatività che cambia le regole". Nei giochi con le parole noi abbiamo una "creatività che aggiunge nuove regole". In enigmistica, in particolare, ogni enunciato deve rispettare le norme grammaticali dell'italiano (un'affermazione che andrebbe meglio specificata) e inoltre deve tenere assieme due isotopie incompatibili. Questo si vede in particolare in due tipi di gioco: la crittografia mnemonica e l'indovinello.

Crittografia mnemonica (di *Flavia*, Flavia Foscatò, 1968).

ZUCCHERO

(Soluzione: sale d'aspetto)

Indovinello di Renato Santini, *Tiburto*, 1957

MI PIACE IL PANETTONE

Da un chilo me lo prendo molto spesso

per quanto duri poco, lo confesso;

infatti, sia leggero o saporito,

non appena l'ho rotto... l'ho finito.

(Soluzione: il sonnellino)

L'unica omonimia presente in questo indovinello è /chilo/ (unità di misura e prodotto, o per estensione: fase, della digestione). Il resto della quartina è costruito enigmisticamente

sull'analisi di locuzioni idiomatiche (sonnellino leggero, "saporito, rompere il sonno") dove, per esempio, la leggerezza metaforica del sonnellino è tanto lontana da quella del panettone da rendere quasi inerte il nucleo semantico comune fra le due accezioni (altrettanto neutralizzata è la pericolosa vicinanza potenziale tra le due isotopie in gioco, entrambe legate al cibo e a rilassate atmosfere postprandiali). Farei anche notare come il "non appena" dell'ultimo verso sia iperbolico nel senso del titolo e invece letterale in quello della soluzione.

Ora pensate di dover tradurre testi del genere. È perfettamente impossibile. Questo succede perché l'enigmistica è l'esasperazione estrema di fenomeni che altrove, come nel discorso umoristico, sono meno radicali e che sono sempre potenzialmente presenti nella lingua. Io al proposito parlo di enigmistica come di "sistematica dell'ambiguità".

Persino gli indovinelli popolari spesso sono traducibili, anzi possiamo trovare lo stesso indovinello in diverse tradizioni popolari. L'indovinello della Sfinge, per esempio, è perfettamente conservato in ogni lingua: l'essere che ha quattro, due e tre gambe, al mattino, a mezzogiorno, a sera è tale in italiano come in greco, come in latino. Questo succede perché l'indovinello è basato su un'analogia, come una metafora: gambe > appoggi; giornata > vita. Il testo si presenta come assurdo, ma grazie a un'interpretazione metaforica rivela la sua consistenza semantica segreta. Questo non crea difficoltà alla traduzione, se la metafora è disponibile anche nella lingua e nella cultura d'arrivo.

Ho collaborato alla stesura degli indovinelli con cui nella *Vita è bella* il protagonista si sfida con un medico tedesco. Gli indovinelli dovevano essere traducibili nelle diverse lingue in cui il film sarebbe stato adattato, il che non è stato un problema. La tradizione indovinellistica è piena di indovinelli basati su analogia e perfettamente traducibili: ne ho selezionati alcuni che ho poi sottoposto agli sceneggiatori. Il problema fu con l'indovinello che doveva risolversi con un'indicazione temporale, del genere "Questa sera", "Subito", "Fra due ore", "Dopo cena". Indicazioni di questo genere non sono concetti, bensì elementi