

Stefano Lo Cigno

**L'UMORISMO GIAPPONESE: IL CASO DEI *DAJARE* NON-
TRASCURABILI NELLA TRADUZIONE AUDIOVISIVA.**

ABSTRACT. Lo studio pone l'attenzione sullo studio dell'umorismo linguistico giapponese in ottica di traduzione audiovisiva (TAV). Nel dettaglio, viene analizzata l'opera televisiva "Trick", che presenta un uso marcato di giochi di parole (*dajare*) all'interno della narrazione scenica, con lo scopo di mostrarne le problematiche di sottotitolazione. Partendo dalla storica nozione di intraducibilità, verranno prima proposte alcune tassonomie riguardanti l'umorismo, per poi approfondire il concetto all'interno della lingua giapponese. Dall'analisi delle scene, si noterà come le teorie traduttive in merito all'umorismo proposte fino ad ora non sembrano risultare efficaci nel risolvere le problematiche interlinguistiche di giochi di parole non-trascurabili. Ciò si deve nella fattispecie alla componente umoristica che sussiste all'interno del filo logico-semanticamente della narrazione scenica.

ABSTRACT. The study focuses on the study of Japanese linguistic humor from an audiovisual translation (AVT) perspective. In detail, I will analyze a television work that presents a considerable use of *dajare* puns within the scenic narrative. Starting from the historical notion of untranslatability, some taxonomies concerning humor

will be proposed first, and then I will deepen the concept within the Japanese language. From the analysis of the scenes, it will be noted that the translation theories on humor proposed so far do not seem to be effective in solving interlingual problems for non-negligible puns. This is due, in this case, to the humorous component that exists within the logical-semantic thread of the scenic narrative.

1. Breve panoramica sul concetto di intraducibilità.

Il problema della presunta intraducibilità è rimasto costantemente un nodo fondamentale al centro degli studi traduttologici. Il filosofo Giovanni Gentile (1921: 369) affermava quanto segue in merito all'intraducibilità dei testi letterari:

Ma è possibile tradurre un'opera d'arte? [...] Sostituire una lingua a un'altra è sostituire un sentimento a un altro sentimento, e prendere lo spunto da un'opera artistica per farne un'altra. Ma ancorché il lettore sia italiano e parli la stessa lingua del poeta, non si può dire che quella lingua sia proprio la stessa.

Tradurre un testo, di qualsiasi natura esso sia, vuol dire anche trasferire la cultura intrinseca al linguaggio da un idioma all'altro. Come ricorda Faini (2004: 9), il processo traduttivo deve tener conto del duplice aspetto del trasferimento interlinguistico e interculturale allo scopo di raggiungere un effetto di equivalenza.

Constatato l'anisomorfismo dei linguaggi (Delabastita 1993), che rende *de facto* impossibile raggiungere un'equivalenza interlinguistica, il trasferimento culturale rappresenta comparativamente un ostacolo che richiede interventi ancor più complessi. Il noto studioso Sapir (1921: 237) afferma che vi sono due tipi di arte: quella linguistica e quella non-linguistica. In base alla sua teoria, il linguaggio è uno strumento che l'artista usa per produrre letteratura e potrebbe descrivere una e una sola cultura; di conseguenza risulterebbe impossibile esprimere le peculiarità di una cultura con un linguaggio differente da quello di partenza. Al suo pensiero si accoda quello di Whorf (1956), il quale sosteneva allo stesso modo che il linguaggio fosse un mezzo di espressione e che avesse una forte influenza sul modo di pensare dei parlanti.

Sebbene altri studiosi quali Benjamin (1923) e Düttmann-Hollander (1994) sostengono, al contrario, che nulla sia intraducibile e che la traduzione riesca sempre a veicolare l'intraducibile nella comunicazione, appare inconfutabile che, per quanto concerne il microcontesto dell'umorismo, come si osserverà in seguito, le teorie di Sapir e Whorf risultino più facilmente sostenibili. Come afferma anche Osimo (2010: 85), il traduttore si trova al centro di un processo di mediazione culturale, ancor prima che lessicale. Tale processo si realizza su tre fronti: quello della cultura emittente (ovvero del prototesto), quello della cultura del traducevole e quello della cultura ricevente (ovvero dove si crea il metatesto). A pari livello della mediazione culturale, dunque, si allineano anche i concetti fondamentali di accettabilità e

adeguatezza proposti per la prima volta da Toury nel 1980 (Bertazzoli 2006; Osimo 2010, 2011). Se il processo traduttivo è improntato sul primo allora si avrà un metatesto frutto di una radicale trasformazione che tiene conta delle necessità della cultura ricevente; il secondo, al contrario, si proporrà di descrivere il più fedelmente possibile il prototesto, ottenendo così un metatesto adattato. A tale dicotomia se ne ricollega un'altra, quella di traduzione *source* o *target-oriented*¹ che, come ricorda Eco (2003:170) riguarda il problema se una traduzione debba forzare il lettore – o lo spettatore – a immedesimarsi nella cultura originale o se debba coinvolgere il fruitore portandolo a un livello di coinvolgimento che sia consono alla cultura d'arrivo. Come avremo modo di osservare, per quanto riguarda l'umorismo, un atteggiamento traduttivo che si focalizzi eccessivamente sul criterio di adeguatezza, rischierebbe di risultare sovente inaccettabile, non consono alla cultura d'arrivo, proprio per via delle numerose interferenze lessico-culturali che lo caratterizzano.

2. Uморismo e strategie traduttive.

Come illustra Diadori (2012: 37), i giochi di parole rappresentano una delle sfide traduttive più intriganti per il traduttore. Si osservi (a), un esempio di traduzione

¹ I termini furono proposti per la prima volta da Schleiermacher (1813) nel suo *Über die verschiedenen Methoden des Übersetzens* (it. “Sui diversi modi del tradurre”).

tratto dal noto lungometraggio del 1976 *La pantera rosa sfida l'ispettore Clouseau* (*The pink panther strikes again*) di Blake Edwards.

(a)

Clouseau: I presenti in questa *stonza* sono tutti sospetti.

Giardiniere: *Stonza*?

Clouseau: Non dica parolacce!

Nel doppiaggio italiano di Giuseppe Rinaldi, storico doppiatore del personaggio creato da Peter Sellers, si assiste a un divertente gioco di parole derivante dall'assonanza tra la storpiatura francese della parola "stanza" e il turpiloquio "stronza". L'effetto comico deriva anche dall'intuire che il goffo ispettore non sembra essere conscio della propria pronuncia, il che giustifica la reazione all'interrogativo del giardiniere. Chiaramente l'effetto comico è possibile solo all'interno del linguaggio italiano, non certo quello originale dell'opera. Se verificiamo la battuta inglese notiamo quanto segue:

(b)

C: Everyone in this *reum* is under the suspicions.

G: *Reum*?

C: What? What was that?

Basta una breve disamina del dialogo originale per rendersi conto dell'intervento del traduttore. L'effetto comico del prototesto, che puntava solo su una storpiatura fonetica di un termine inglese, è stato reso in italiano mediante un artificio retorico che mantiene il difetto di pronuncia, ma, al contempo, aggiunge un gioco di parole basato sull'assonanza tra termini. Appare evidente, dunque, come si possa rendere spesso necessario adottare strategie traduttive che permettano di trasportare l'effetto comico dal testo di partenza a quello d'arrivo, in un contesto che nella maggior parte dei casi dovrà risultare *target-oriented*: occorre portare alla risata i fruitori che leggeranno – o vedranno – l'opera. Nel caso sopracitato, per esempio, sarebbe stato sufficiente limitarsi a trasportare la storpiatura del termine *room*; tuttavia, come si evince dal doppiaggio italiano, il traduttore ha preferito amplificare l'effetto comico adattandolo al contesto linguistico di arrivo. Ciò dimostra dunque che all'interno del processo traduttivo dell'umorismo, per quanto complesso esso possa rivelarsi, sia presente un grado di rimodulazione che si rivela prettamente *target-oriented* e, talvolta, soggetto a più o meno libere interpretazioni da parte del traduttore: Pavesi (2005: 22-23) fa specifico riferimento alla relativa libertà del dialoghista-adattatore di opere cinematografiche, che dovrà cercare le soluzioni più idonee tenendo conto delle necessità del pubblico di arrivo. Come ricorda Chiaro (1991: 15), l'umorismo gioca necessariamente sul linguaggio, a prescindere che contenga un gioco di parole. Ciò non toglie che siano proprio questi ultimi i maggiori ostacoli nel processo

traduttivo. A tal proposito, Delabastita (1993, 1996) ha stilato un elenco di possibili soluzioni per ovviare alla problematica dei giochi di parole/umorismo:

- a) Pun > Pun: del tutto simile al gioco di parole originale in termini di struttura formale, semantica o funzione lessicale.
- b) Pun > Non-Pun (entrambi i sensi): il gioco di parole si risolve in una frase priva di giochi di parole, ma che mantiene il senso della parola.
- c) Pun > Non-Pun (un solo senso): il gioco di parole è reso con una frase priva di giochi di parole ma che può scegliere uno dei sensi a costo di sopprimere l'altro.
- d) Pun > Related Rhetorical Device: il gioco di parole viene rimpiazzato da un altro che si basa su un artificio retorico (ripetizione, allitterazione, rima, ironia, paradosso, ecc.) che ambisce a ricreare l'effetto comico del prototesto.
- e) Pun ST = Pun TT: il traduttore riproduce letteralmente il gioco di parole originale.
- f) Pun > Zero: la porzione di testo con il gioco di parole viene rimossa.
- g) Non-Pun > Pun: il traduttore introduce un gioco di parole in una porzione di testo dove originariamente non era presente, spesso a fini compensatori.
- h) Zero > Pun: totale aggiunta, apparentemente non motivata, di un gioco di parole nel metatesto.
- i) Editorial Techniques: paratesto che permette la spiegazione del gioco di parole. (note a piè di pagina, a fondo pagina, introduzione, postfazione, ecc.).

Dato l'imprescindibile legame che sussiste tra lingua e elementi socio-culturali all'interno dell'umorismo spesso specifico per un unico linguaggio (Chiaro 1992: 78), è bene altresì tener presente che la sola abilità linguistica del traduttore non risulterebbe sufficiente a produrre un prototesto efficace senza un'adeguata preparazione culturale. In tal senso, lo studioso Pedersen (2007) propone una tassonomia di strategie traduttive specifica per elementi culturali extralinguistici (Extralinguistic Cultural References):

Strategie trasferimento ECR

- Cambiamenti minimi:

Traduzione Diretta; Ritenzione; Equivalente ufficiale

- Intervento:

Sostituzione (Culturale-Situazionale); Generalizzazione (Iponimia; Parafrasi);
Specificazione (Aggiunta; Completamento)

Nella teoria di Pedersen, le strategie classificate come “cambiamenti minimi” risulterebbero prevalentemente *source-oriented*: a parte la traduzione diretta, chiaramente volta a mantenere un elevato grado di fedeltà all'originale, la strategia di ritenzione (Pedersen 2007: 130) prevede che gli elementi problematici del testo di partenza siano mantenuti così come appaiono, magari segnalati in corsivo, anche nel

testo d'arrivo, o comunque minimamente modificati (per esempio nello spelling). Nel gruppo degli “interventi”, la specificazione permette di mantenere l'implicito culturale senza tradurlo, ma con una aggiunta di informazione, il che la pone su una linea di confine tra *source* e *target-oriented*. Per quest'ultima risultano consone la sostituzione, che attribuisce al traduttore la libertà di cambiare gli ECR di partenza adottandone altri maggiormente vicini alla cultura d'arrivo, e la generalizzazione, che consente di sostituire un elemento specifico con uno più generale (iponimia) o di renderlo con una frase che ne emuli in modo più o meno specifico il significato (parafrasi). L'equivalente ufficiale è considerato da Pedersen come un processo non linguistico, ma prettamente “d'ufficio”, come le conversioni delle unità di misura. A questo punto, occorrerà chiedersi se i modelli proposti da Delbastita e Pedersen, che a prima vista parrebbero tener conto di ogni sfaccettatura linguistico-culturale implicata nella traduzione, possano risultare efficaci ed adeguate a trasportare nella cultura italiana un testo audiovisivo giapponese in cui l'umorismo linguistico la fa da padrone.

3. L'umorismo giapponese.

Prima di introdurre l'opera che si è scelto di prendere in considerazione, è necessario fare qualche breve appunto in merito all'umorismo di stampo nipponico. Poiché la letteratura al di fuori del Giappone è estremamente limitata, è necessario attingere a

quella giapponese per ottenere alcuni spunti iniziali che permettano di comprendere i canoni culturali alla base di esso.

Un primo contatto con la comicità locale, probabilmente il più vicino al pubblico italiano, avvenne a cavallo tra gli anni ottanta e novanta, quando veniva trasmesso il programma satirico *Mai dire banzai*. Lo show consisteva nel commento di due trasmissioni televisive giapponesi (*Takeshi's Castle* 風雲! たけし城 e *The Gaman* ザ・ガマン) a cura del trio Gialappa's Band. Ciò che provocava la risata nello spettatore era la tragicomicità dei partecipanti che si cimentavano in prove bizzarre, spesso allo stremo della sopportazione fisica. In tempi recenti, il fortunato programma esclusivo Amazon *LOL chi ride è fuori*, riprende, seppur a risaputa di pochi, lo stesso formato del programma *Documental* ドキュメンタル del celebre comico giapponese Matsumoto Hitoshi. Ciò denota come la comicità prettamente fisica basata su giochi estremi, punizioni corporali e scene comiche, talvolta al limite del consentito², risulti essere un formato accettato e di successo anche tra il pubblico non nipponico.

Per converso, esiste un altro tipo di comicità ben radicata nel sistema linguistico. Vale a dire l'umorismo individuato in spettacoli come il *rakugo*, il *manzai* o il *konto* (Shen 2016). Lo spazio a disposizione in questa sede non permette una disamina più approfondita dei tre generi. Occorre piuttosto focalizzare l'attenzione su una delle

² L'ottava serie del programma di Matsumoto Hitoshi, inizialmente prevista per la stagione natalizia del 2019, non fu messa in onda perché ritenuta da Amazon eccessivamente volgare: <https://asagei.biz/excerpt/20271> (Asagei biz, 8/09/2021).

caratteristiche che, non solo li accomuna, ma funge anche da pilastro per la buona riuscita dell'effetto comico: i giochi di parole (*kotoba asobi*). Tra le numerose tipologie esistenti – *share*, *hanjimonon*, *sandan*, *kaibun*, *tōgen*, *hayakuchikotoba*, *shiritorikotoba*, *mujunbun*, anagrammi, *mojie* (Ono 2005) – lo *share*, come spiega Ono (ivi: 76), si basa sull'omofonia ed è il gioco di parole maggiormente utilizzato nella lingua giapponese, sotto forma di figura retorica detta *kakekotoba*, a partire già dalla letteratura classica, dalla poesia e dalla canzone.

In relazione allo *share*, ne esiste inoltre una variante, il cosiddetto *dajare* 駄洒落 (letteralmente “*share* di scarso livello”), che può essere in qualche modo assimilato alle nostre freddure. Sfrutta lo stesso meccanismo cognitivo della battuta o del *witt* giocando sul tradimento delle aspettative nell'interlocutore (Tanaka 2017) e creando così una conclusione –*落ちochi*– che, a seconda della bravura del parlante, può portare alla risata o, in caso di mal riuscita, alla delusione dell'interlocutore. Nel corso degli ultimi anni gli studi in merito al fenomeno *dajare* si sono concentrati prevalentemente sull'analisi linguistica nell'ambito dell'elaborazione del linguaggio. Si distingue lo studioso Araki, il quale elabora da anni un software in grado di comprendere i *dajare* e crearli in autonomia. Egli parte dal concetto di *dajare*, definito tipologia di *humor* fondata su brevi frasi che comprendono principalmente fenomeni fonologici (Yatsu-Araki 2016). Purtuttavia, Araki fa altresì notare la numerosità di *dajare* che fanno leva sui sostantivi, come nel seguente caso.

(c)

ブドウを食べて驚いた。「きよほおおお～」

(*Budou wo tabete odoraita. "Kyohooo"*).

→(trad. lett.) Ho mangiato l'uva e ho esclamato sorpreso: "woooo".

L'esempio (c) risulta a prima vista incomprensibile se non si conosce la varietà giapponese di uva chiamata *kyoho* 巨峰. Il *dajare* si crea quando al suono onomatopeico, che ricorda un'esclamazione di stupore, si associa lo stesso suono del sostantivo che indica quella particolare variante di uva. Nelle lingue *high-context*, come il giapponese, si osserva uno sviluppo prominente di espressione onomatopeiche, la cui funzione, come ricorda Aratani (2014), consiste nel creare condivisione tra i partecipanti alla conversazione, un fattore essenziale all'interno del concetto di intersoggettività che si trova alla base della comunicazione umana (Schiffrin 1994). Di conseguenza, data la natura di condivisione propria dello *humor* linguistico³, non appare strano come risultino pressoché infinite le possibilità di creare *dajare* mediante l'utilizzo delle onomatopee.

In base al vasto database creato da Araki e dai suoi collaboratori (Yatsu & Araki 2016; Sayama & Araki 2017) sono state estrapolate le seguenti categorie di cause che provocano l'effetto comico dei *dajare*: a) cause fonologiche-sintattiche (fenomeni

³ Si pensi alla cosiddetta "regola dei tre" per la creazione di humor linguistico (McDonald 2012): invitare l'interlocutore, creare aspettativa, tradire le aspettative.

fonetici nelle coniugazioni dei verbi; spostamento dei confini tra parole; mutazione di sostantivi; stessa lettura della vocale; aggiunta/eliminazione vocalica; *sokuon*, o geminazione), b) cause lessicali (dialetti; linguaggio parlato; lettura di parole straniere alla giapponese; uso di parole divertenti/volgari), c) cause miste. Il loro campionario si basa sulle fonti pervenute dai numerosi siti online⁴ che, talvolta quotidianamente, pubblicano *dajare* postati dagli utenti, tuttavia non è stato pervenuto alcuno studio che analizzi lo stesso fenomeno linguistico all'interno di un contesto narrativo, letterario o filmico che sia, né tanto meno in ottica di traduzione.

4. *Trick* del regista Tsutsumi Yukihiro e metodologia di raccolta dati.

Per l'analisi di questo studio si è deciso di prendere in considerazione la fiction televisiva *Trick*, un'opera che ha riscosso grande successo in Giappone a partire dal 2000, quando fu mandata in onda la prima serie sui canali dall'ente *Asahi Television*. La serie, che si pone come un ibrido tra *mystery*, *horror* e commedia, racconta la risoluzione di casi apparentemente legati a fenomeni paranormali ad opera del bizzarro duo Naoko (Nakama Yukie), prestigiatrice squattrinata ma dotata di arguto intelletto e furbizia, e Ueda (Abe Hiroshi), fisico impacciato ma fin troppo sicuro dei propri mezzi, il cui scopo è dimostrare scientificamente che fenomeni a prima vista paranormali non sono altro che il frutto di abili trucchi di prestigio o complessi

⁴ Possono essere citati *Dajare Station* o *Dajareshū*, i più conosciuti.

stratagemmi. Gli episodi traggono spesso libero spunto dalla produzione gialla-noir del celebre autore Yokomizo Seishi, ma al loro interno contengono innumerevoli citazioni, richiami a quelli che furono i casi di attualità dell'epoca, gag volutamente basate su sketch comici in voga, o manie del momento. All'interno di tutto ciò, i continui *dajare* costituiscono parte integrante della narrazione risultando sovente elemento fondamentale nello sviluppo della trama. Immaginando un'ipotetica task di traduzione della suddetta opera, in questa sede l'autore ha prima selezionato due episodi che mostrano un impiego significativo del *dajare*. Gli episodi in questione sono *Muttsu hakamura* 六つ墓村 (it. "Il villaggio delle sei tombe") e *Shi o maneku dajareuta* 死を招く駄洒落歌 (it. "Poesie *dajare* mortali"). Si è poi proceduto alla visione di entrambe le opere annotando ogni scambio di battute che fa leva sull'uso dei giochi di parole. Nella prossima sessione verranno analizzate due scene suddivise per episodio e, facendo riferimento alle strategie traduttive illustrate in precedenza, ne verrà messa in discussione la traducibilità, nonché la necessità di resa nel metatesto.

5. Analisi delle scene: *Muttsu hakamura*

La prima sequenza è tratta dal primo episodio, sviluppato su tre puntate, della seconda serie andato in onda l'11, il 18 e il 25 novembre del 2002.

Il professor Ueda viene coinvolto in un caso avvolto dal paranormale: nella pensione di un paese di campagna, detto *Muttsu hakamura*, lo stesso giorno di ogni anno

avviene la morte sospetta di uno degli ospiti. Ueda, che rigetta ogni implicazione paranormale, trascina Naoko con sé allo scopo di far luce sulla verità della maledizione. Nel corso delle indagini vengono a scoprire che il responsabile degli omicidi è il politico Kameoka, uno degli ospiti, coinvolto anni prima in un caso di corruzione. Sfruttando la terribile leggenda dei sei samurai uccisi per mano degli abitanti del villaggio centinaia di anni prima, Kameoka aveva scelto di sbarazzarsi di tutti coloro che pernottavano nella pensione con lo scopo di risolvere il mistero.

La trama, semplificata il più possibile per limiti di spazio, è estremamente articolata e complessa. Tuttavia, la chiave della risoluzione del caso si trova proprio nell'abile uso dei giochi di parole, elemento alla base della (tragi-) comicità dell'opera. Nell'episodio in analisi, uno degli impiegati della pensione, Hirazō, mostra un idioletto (Vitucci 2018) del tutto particolare: compie un uso spropositato del linguaggio onorifico *keigo* (Kindaichi 1991; Tamamura, 1992), sfociando in produzioni linguistiche che vengono comunemente conosciute come *kajō keigo*⁵ (Yada 1996), ed è proprio questa sua caratteristica linguistica che permetterà alla narrazione di completarsi.

Verranno di seguito esaminate alcune battute tratte dall'episodio in questione. Per ognuna sarà fornito il prototesto – che trattandosi di un'opera audiovisiva apparirà contrassegnato come *caption* – completo di trascrizione e una bozza di traduzione.

Seguirà una breve disamina in merito alle dinamiche linguistiche e alla possibilità, o

⁵ Si fa riferimento a un abuso di espressioni eccessivamente onorifiche/umili considerate erronee nella sintassi del *keigo*.

meno, di una trasposizione nel metatesto che risulti usufruibile a un ipotetico pubblico d'arrivo italiano al fine di comprendere le dinamiche narrative dell'opera nonché la componente umoristica. Nella seconda sequenza tratta dallo stesso episodio, si assiste a un uso del *dajare* che va oltre il mero effetto comico risultando una componente fondamentale nello sviluppo della trama.

Scena 1. 18:05-18:45 (terza puntata): Il malinteso dovuto all'uso improprio del keigo.

Battuta	Parlante	Caption	Traduzione
1	Kameoka	<p>昨日の朝、お前は私を電話でゆすろうとしたらどう?</p> <p>5年前の汚職事件のことで。</p> <p><i>Kinō no asa, omae wa watashi wo denwa de yusurō to shita darō?</i></p> <p><i>Gonenmae no oshokujiken no koto de.</i></p>	<p>Ieri mattina hai cercato di ricattarmi a telefono, per via del caso di corruzione di 5 anni fa.</p>
2	Hirazō	<p>おめっそうもない。手前はただご朝食のおチケットのことでご確認のお電話ただけでございやす。</p> <p>おチケットは鶴山様がお取りになられたと。</p> <p><i>Omessō mo nai. Temae ha tada</i></p>	<p>Niente affatto! Ho solo fatto una chiamata per accertarmi che aveste ricevuto il buono pasto per la</p>

		<i>gochōshoku no ochiketto no koto de gokakunin no odenwa shita dake de gozaiyasu. Ochiketto wa Tsuruyama sama ga otori ni narareta to.</i>	colazione. Lo avevo consegnato al signor Tsuruyama.
3	Kameoka	嘘を言え！ <i>Uso wo ie!</i>	Fandonie!
4	Yamada	平蔵さん。電話で言った通り、もう一度正確に行ってもらえませんか。 <i>Hirazō san. Denwa de itta tōri, mō ichido seikaku ni itte moraemasenka.</i>	Hirazō, puoi ripetere con esattezza quello che hai detto?
5	Hirazō	私はただ「...お食事券のことは存じておりやす」と。 <i>Watakushi wa tada "...o-shokujiken no koto wa zanjiteoriyasu" to.</i>	Io ho solamente detto che sapevo del buono pasto...

Nella locanda le morti sospette si susseguono e, nel trambusto generale, si assiste a una scena in cui, una mattina, il dipendente Hirazō recita la seguente battuta nel corso di una conversazione telefonica:

(d) Minuto 13:18-13:21 (seconda puntata).

(...)それから...オシヨクジケンのことは...

Sorekara...Oshokujiken no koto wa...

In un'interpretazione ortodossa della battuta, la traduzione più ovvia risulterebbe la seguente: “a proposito...Per quanto riguarda quel caso di corruzione...”. Lo spettatore madrelingua, o che possieda una padronanza della lingua sufficiente a intuire il contesto, sarebbe portato a pensare che Hirazō, uomo di bassa statura, timido e umile, sia a conoscenza di qualche affare losco e che ne stia parlando con un interlocutore ancora ignoro al momento della battuta (d). Nella scena 1, il politico Kameoka minaccia di uccidere Ueda, Naoko e Hirazō in quanto, come dichiara in battuta 1, crede di essere stato ricattato dall'insergente venuto in qualche modo a sapere del caso di corruzione che l'aveva visto protagonista cinque anni prima. Da allora, sfruttando la cupa leggenda che aleggia sulla locanda, torna ogni anno come ospite nella pensione per sbarazzarsi di ogni curioso venuto a compiere indagini. Tuttavia, capisce di essersi tradito da solo: inconscio del particolare idioletto di Hirazō che sfrutta in modo spropositato il *keigo* – fattore che di per sé risulta fonte di ilarità nel corso di tutto l'episodio – in particolare per quanto riguarda l'uso dei cosiddetti *bikago* 美化語 (Tamamura 1992: 191), ovvero le unità lessicali di cortesia costituite nella maggior parte dei casi dalla presenza dei prefissi *o-* e *go-* che permettono il passaggio diafasico di sostantivi, aggettivi o forme verbali a un registro onorifico.

Come si intuisce dalle Battute 1 e 5, il malinteso si crea dall'omofonia tra il composto *oshokujiken* 汚職事件 (che unisce *oshoku* “lavoro sporco” a *jiken* “caso”) e *oshokujiken* お食事券, forma riconducibile al *kajō keigo* (Yada 1996): mentre Hirazō stava solo cercando conferme in merito all'avvenuto passaggio del buono pasto (*shokujiken* 食事券), il politico Kameoka fraintende, ingannato dal linguaggio fin troppo cortese del dipendente. La caratterizzazione comica dell'opera permette di inquadrare il malinteso in ottica di *dajare* e ciò comporta una conseguente problematica di non poco conto per il traduttore: non è possibile attuare alcuna rimozione del gioco di parole iniziale – Pun > Non-Pun in entrambi i sensi (Delabastita 1993, 1996), in quanto risulta fondamentale per le dinamiche narrative dell'episodio. Si avrà dunque un caso di umorismo non-trascurabile ai fini di una resa il più fedele possibile al prototesto, ma che al contempo risulta di fatto intraducibile dal punto di vista della coerenza logico-semantica (Vitucci 2021) del testo. L'unica soluzione plausibile potrebbe essere rappresentata dalla sostituzione di entrambi i termini problematici con un ambiguo “la faccenda di cui sa”, improntando così la traduzione sul criterio di accettabilità, ma che risulterebbe alquanto forzato tenendo conto del fatto che Hirazō si riferisce a un semplice buono pasto: non avrebbe motivo di esprimersi in maniera tanto ambigua.

6. Analisi delle scene: *Shi wo maneku dajareuta*.

La prossima sequenza è tratta dall'ottava puntata della terza serie. L'episodio in questione è *Shi wo maneku dajareuta*, andato in onda diviso su due episodi trasmessi rispettivamente il 17 novembre e il 4 dicembre 2003. La residenza della nobile famiglia Kameyama, dedita da secoli alla tradizione della poesia *waka*, viene messa in vendita. I membri della casata sono rimasti sempre confinati all'interno del proprio mondo, evitando ogni contatto con la popolazione "normale" e ciò infonde in loro un profondo rispetto della tradizione unito al timore per maledizioni dal passato che si trascinano fino al presente. Tra queste, quella dello spirito vendicativo di Yamijūrō, morto centinaia di anni prima, rinchiuso all'interno di una stanza per aver intrattenuto una relazione con una donna comune. In occasione del passaggio di proprietà, dunque, si rende necessario aprire la stanza all'interno di cui si racconta egli sia morto segregato. Tuttavia, la famiglia è fortemente convinta che, così facendo, si rischi di scatenare l'ira dell'antenato, che uscirebbe per vendicarsi. L'avvocato di famiglia chiede così la collaborazione di Ueda per fungere da testimone all'apertura e comprovare l'infondatezza della leggenda. L'episodio è un chiaro omaggio al mondo di Yokomizo Seishi, in particolare a quello di opere quali *Inugamike no ichizoku*, *Yatssu hakamura* e *Akuma no temariuta*, di cui la trama contiene numerosi richiami e riferimenti specifici.

Eppure, come già suggerisce il titolo dell'episodio, il ruolo fondamentale all'interno della narrazione è giocato dai *dajare* presenti pressoché in ogni opera dei Kameyama. La poesia *waka*, come accennato in precedenza, si basa sull'uso dei giochi di parole *kakekotoba* (Ono 2005) e ciò è proprio l'elemento su cui fa leva l'episodio in questione, reinterprestandoli in chiave comica: a ogni omicidio segue il ritrovamento di una tavola su cui l'assassino, spacciandosi per lo spirito di Yamijūrō, lascia un indizio in merito alle proprie mosse successive. L'esempio riportato di seguito (e) è la poesia rinvenuta in seguito alla scomparsa misteriosa di Naoko, da cui ha inizio la sequenza analizzata in questa sezione.

(e)

おしゃべり雀はしゃべりすぎ桂の下に迷い込み息もつかせぬ生きては帰さぬ

。

Oshaberi suzume wa shaberisugi katsura no shita ni mayoikomi iki mo tsukasenu ikite wa kaesanu.

La poesia riportata in (e), darà il via alla ricerca di Naoko, a cui viene fatto riferimento come *oshaberi suzume* (it. “il passero chiacchierone”) che parla troppo (*shaberisugi*); si perderà ai piedi della giudea (*katsura no shita*), resterà senza fiato (*iki mo tsukasenu*) e non farà ritorno viva (*ikite wa kaesanu*). Il problema nasce dalla presenza del passaggio in merito all'albero di giudea. Di seguito la sequenza in cui

Ueda, l'ispettore Yabe e Chizuru, una delle eredi della famiglia Kameyama, vanno alla ricerca di Naoko basandosi sugli indizi contenuti nella poesia.

Scena 2. 58:23-59:30: Alla ricerca di Yamada Naoko scomparsa nel nulla.

Battuta	Parlante	Caption	Traduzione letterale
6	Ueda	<p>亀山歌というのは掛詞や韻へのこだわりが特徴だったはずですよね？「桂の下」とあって、桂の木の下っていうのはいくらなんでも直接的すぎませんか。カツラの下にあるもの...</p> <p><i>Kameyamaka to iu no wa kakekotoba ya in he no kodawari ga tokuchō datta hazu desuyone? "Katsura no shita" to atte, katsura no ki no shita tte iu no wa ikura nandemo chokusetsuteki sugimasenka. Katsura no shita ni aru mono...</i></p>	<p>Le poesie Kameyama si distinguono per la metrica e i giochi di parole, vero? Il verso dice "sotto la giudea", cercare proprio sotto l'albero è troppo diretto, non trova? Che cosa altro c'è sotto la giudea...</p>
7	Chizuru	<p>あ！ハゲ？</p> <p><i>A! Hage?</i></p>	<p>Ah! Una pelata?</p>

8	Yabe	お前、直接的すぎひんか。 <i>Omae, chokusetsuteki sugihinka?</i>	Non credi di essere troppo diretta?
9	Ueda	頭蓋骨、頭皮、脳みそ。 <i>Zugaikotsu, tōhi, nōmiso.</i>	Il teschio, la cute, il cervello...
10	Chizuru	眉毛、おでこ、鼻、口、舌、顎。 <i>Mayuge, odeko, hana, kuchi, shita, ago.</i>	Le sopracciglia, la fronte, il naso, la bocca, la lingua, il mento.
11	Ueda	だめだ、どれも当てはまらない。 矢部さん、まさかその下に山田を ? <i>Dame da, dore mo atehamaranai.</i> <i>Yabe san, masaka sono shita ni Yamada wo?</i>	Non vanno bene, il gioco di parole non torna. Signor Yabe, non è che nasconde Yamada lì sotto?
12	Yabe	あんたらええ加減にしいや！なん でこんなところ入るねん？だいたい これはホンマもんの毛や。それに あんたら勘違いしてへんか？カツ ラの間人ちゅうんは、これは俺の	Volete smetterla tutti e due? Come può essere qua sotto? A parte che sono capelli veri, questi. E poi non credete di aver

		<p>知り合いから聞いた話なんやけれど、カツラの間人は皆丸ハゲって いうわけじゃないんや。中には薄 い毛が残っててそれをカバーする。 .. <i>Antara ee kagen ni shiia! Nande konna toko hairunen? Daitai kore wa honmamon no ke ya. Soreni antara kachigai shitehenka? Katsura no ningen chūn wa – kore wa ore no shiriai kara kiita hanashi nanyakeredo – katsura no ningen wa minna maruhage tteiu wakejyanainya. Naka ni wa usui ke ga nokottete sore wo kabā suru...</i></p>	<p>frainteso? Le persone con i parrucchini – così perlomeno mi ha detto un mio conoscente – non è detto che siano pelate del tutto. C'è anche chi ha un po' di peluria e usa il parrucchino per coprire...</p>
13	Chizuru	<p>つまり「カツラの下」にあるのは 「ウスイケ」... <i>Tsumari “katsura no shita” ni aru no wa “usui ke”...</i></p>	<p>In altre parole, dunque, “sotto la giudea/parrucchino” può voler dire “peluria”...</p>

14	Ueda	<p>確かこの近くに臼の形をした「うす池」というのがあると言ってましたね？</p> <p><i>Tashika kono chikaku ni usu no katachi wo shita “Usuike” to iu no ga aru to ittemashitane?</i></p>	<p>Non avevi detto che qua vicino c’è il laghetto Usuike, quello a forma di mortaio?</p>
----	------	--	--

Lo scambio di battute presenta uno sviluppo alquanto complesso, basato fondamentalmente sull’ambivalenza semantica del sostantivo *katsura* (it. “giudea/parrucchino”). Dopo un primo tentativo di ricerca andato a vuoto, Ueda ragiona sulla caratteristica delle poesie di stampo Kameyama che, con garbo, nella battuta 6 definisce neutralmente *kakekotoba*; al contempo fa notare come il passaggio *katsura no shita* 桂の下, cui aveva attribuito il significato più logico-poetico di “sotto la giudea”, rifletta un’interpretazione troppo diretta e che si debba pensare ad altro. Nella battuta seguente (7), Chizuru se ne esce con un’intuizione improvvisa, “la pelata”, e nel farlo indica con lo sguardo l’ispettore di polizia Yabe. Nella finzione scenica, quest’ultimo personaggio presenta un carattere arrogante e lavativo, al contempo è noto a tutti per il parrucchino da cui non si separa un secondo: si vergogna profondamente della propria mancanza di capelli, ma al contempo non vuole ammettere la propria calvizie. Dopo la replica piccata di Yabe (battuta 8), Ueda dà corda all’intuizione di Chizuru e ragiona su cosa possa fisicamente esserci sotto un

parrucchino, iniziando a elencare parti del corpo umano, seguito a sua volta dalla donna (Battute 9 e 10). Giunto a un punto morto del ragionamento, azzarda perfino l'ipotesi che Yabe nasconda Naoko “lì sotto” (battuta 11), facendo chiaro riferimento al di sotto del parrucchino. Da qui ha inizio lo sfogo del poliziotto che, visibilmente stizzito dall'atteggiamento dei due, spiega come – sempre per sentito dire, rimarcando come l'argomento non lo tocchi – non sia necessariamente vero che chi porta il parrucchino debba essere del tutto calvo, vi sarebbe infatti anche chi ne faccia uso per coprire la poca peluria rimanente (battuta 12). In questo momento (battuta 13), il nuovo *dajare* si crea sul sintagma nominale *usui-ke* 薄い毛: formato dal sostantivo *ke* (peli/capelli) e l'aggettivo *usui* (fino/sottile/scarso di quantità). Dallo spostamento dei confini tra le parole, strategia spesso utilizzata nella creazione di *dajare* (Yatsu & Araki 2016; Sayama & Araki 2017), si ottiene il toponimo *Usu-ike* 臼池 (battuta 14), composto formato da *usu* 臼 (it. “mortai”) e *ike* 池 (it. “laghetto”), già nominato in precedenza da Chizuru in occasione della spiegazione geografica dei dintorni della residenza Kameyama.

Le ambivalenze semantiche che danno luogo ai giochi di parole, dunque, si evolvono secondo la seguente complessa dinamica: 1) *katsura no shita* (sotto la giudea), 2) *katsura[‡] no shita* (sotto il parrucchino), 3) *usui-ke* (peluria), 4) *Usu-ike* (laghetto Usu-ike). In ottica traduttiva, ciò sarebbe sufficiente a rendere difficile, se non impossibile, non solo il mantenimento dell'umorismo nel metatesto, a cui nessuna delle strategie proposte da Delabastita (1993, 1996) e Pedersen (2007) parrebbe

adattarsi, ma anche un'efficace resa della traduzione stessa data l'assenza di ambivalenze simili in italiano, precludendo *de facto* una strategia improntata sull'adeguatezza. Come se non bastasse, nella sequenza di immagini sottostante raffiguranti parte della scena in questione, si può osservare la mimica dei personaggi che costituirà, in questo caso, un ulteriore elemento di intralcio alla traduzione.

Immagine 1. Sequenza della scena, da sinistra a destra. Yabe, Ueda e Chizuru.



Il primo fotogramma (in alto a sinistra), dove notiamo Yabe grattarsi nervosamente il capo, è visibile in corrispondenza della battuta 12, quando Ueda inizia a ragionare su ulteriori possibili interpretazioni del termine *katsura*; successivamente, nel fotogramma in alto a destra, Ueda e Chizuru contemplano pensierosi la giudea e, a

seguito dell'intuizione della donna, nel terzo fotogramma (in basso a sinistra), i due elencano le parti del corpo (nel fotogramma non si nota, ma ad ogni parola Yabe si tocca o muove la relativa parte del corpo); infine, Yabe indica irritato la propria testa a sottolineare come i suoi siano capelli veri. Il canale visivo, elemento imprescindibile in ottica di traduzione audiovisiva (Vitucci 2016), finisce per limitare ulteriormente le possibilità del traduttore che, se anche trovasse possibile soluzioni linguistiche efficaci, dovrebbe confrontarsi con l'imprescindibilità delle immagini richiamanti in un *continuum* ben definito i giochi di parole del prototesto. Anche in questo terzo esempio, dunque, si avrà un umorismo linguistico non-trascurabile, perché fondamentale allo sviluppo della narrazione scenica, ma al contempo reso irriproducibile non solo per i suoi canoni linguistici, ma anche per quelli visivi-mimici.

7. Considerazioni finali

Il presente scritto si è riproposto di evidenziare alcune caratteristiche dell'umorismo giapponese in ottica di una sua eventuale traduzione in un contesto audiovisivo. Sono state discusse alcune delle teorie in merito proposte negli anni (Delabastita 1993, 1996; Pedersen 2007) e analizzate due scene tratte da una fiction giapponese che fa ingente uso dell'umorismo linguistico. Dall'analisi sono emerse chiare problematiche derivanti dalla naturale distanza linguistica tra *source language* a *target language*,

alla quale si aggiunge il criterio di non-trascurabilità definito dalla presente ricerca: le principali teorie di traduzione e resa dell'umorismo, come una rimodulazione linguistica del contenuto *target-oriented*, non sembrano risultare efficaci all'interno del complesso sistema narrativo su cui si basa l'opera presa in considerazione, motivo per cui anche una loro eventuale rimozione risulterebbe non solo inefficace, ma anche eticamente errata. D'altro canto, un atteggiamento traduttivo incentrato eccessivamente su un eventuale criterio di adeguatezza (Toury 1980; Bertazzoli 2006; Osimo 2010, 2011) rischierebbe di risultare inaccettabile, quindi non consono alla cultura d'arrivo, proprio per via delle numerose interferenze di cui sopra che renderebbero incomprensibile lo svolgersi della trama. Basti pensare ai casi pratici proposti nello studio:

1. *oshoku-jiken/o-shokujiken*: caso di corruzione/buono pasto
2. *katsura no shita/katsura no shita*: sotto la giudea/sotto il parrucchino
3. *usui-ke/Usu-ike*: peluria/laghetto Usuike

Sebbene non siano state fornite soluzioni definitive, lo studio proposto in questa sede contribuisce in diversi modi alla ricerca scientifica: pone il focus dell'attenzione sull'analisi di un aspetto della lingua giapponese ancora pressoché ignorato dalla ricerca italiana e non, come l'umorismo linguistico, facendolo convergere all'interno della traduzione audiovisiva del giapponese, campo che negli ultimi anni ha visto un

crescere esponenziale di pubblicazioni scientifiche (Vitucci 2016, 2019, 2020, 2021; Lo Cigno 2021). Al contempo fornisce preziosi spunti per ulteriori sviluppi, che possono spaziare da aspetti sociolinguistici come le variazioni diafasiche e diatopiche, elementi che, come visto nella discussione, possono convergere nell'umorismo (Yatsu & Araki 2016; Sayama & Araki 2017), ad aspetti culturali, di cui l'opera proposta fa cospicuo uso: dall'analisi dei soli due episodi proposti, sono emerse in totale ben 61 scene problematiche. Nelle future ricerche si cercherà di ampliare ulteriormente lo spettro di tematiche derivanti dall'umorismo e di fornire analisi traduttologiche sempre più approfondite.

BIBLIOGRAFIA

Aratani, R. (2014), *Onomatope ni yoru kyōkankekuteki hyōgen no shinriteki juyō to hyōshō*, Tōkyō Kōgyōdengaku daigakuin, Shūsironbun.

Benjamin, W. (1996) [1923]. *The Task of the Translator*, in “Selected Writings”, Cambridge, Harvard University Press, I, pp. 253-63.

Bertazzoli, R. (2006), *La traduzione: teorie e metodi*, Roma, Carocci.

Chiaro, D. (1992), *The Language of Jokes. Analysing Verbal Play*, London, Routledge.

Delabastita, D. (1993), *There's a double Tongue: An Investigation into the Translation*

of Shakespeare's Wordplay, with special Reference to Hamlet, Amsterdam-Atlanta, Rodopi.

Delabastita, D. (1996), *Wordplay and Translation. Special Issue of the Translator*, 2/2, Manchester, St. Jerome.

Diadori, P. (201), *Teoria e tecnica della traduzione. Strategie, testi e contesti*, Milano, Le Monnier.

Düttmann G. A., Hollander D. (1994), *On Translatability*, in “Qui parle”, Vol. 8, 1, University of Nebraska Press, pp. 29-44.

Eco, U. (2003), *Dire quasi la stessa cosa*, Milano, Bompiani.

Faini, P. (2004), *Tradurre Manuale teorico e pratico*, Roma, Carocci.

Gentile, G. (1921). *Il torto e il diritto delle traduzioni*, in “Frammenti di estetica e di letteratura”, Lanciano, Carabba.

Kindaichi, H. (1991), *Nihongo no tokushitsu*, Tokyo, Nippon hōsō shuppanyōkai.

Lo Cigno, S. (2021), *Variazione diatopiche nel sottotitolaggio: il caso del dialetto di Kyōto nell'opera Maiko haaaan! di Mizuta Nobuo*, in Vitucci, F. (a cura di) La McDonald, P. (2012), *The Philosophy of Humor*, Philosophy insights, Humanities-Ebooks.

Nagashima, H. (2006), *Sha-re: a widely accepted Form of Japanese Wordplay*, in “Understanding Humor in Japan”. Detroit: Wayne State University Press.

Ono, M. (2005), *Kotoba asobi no sekai*, Tokyo, Shintensha.

Ono, M. (2007), *Nihongo onomatope jiten*, Tokyo, Shōgakukan.

Osimo, B. (2010), *Propedeutica della traduzione*, Milano, Hoepli.

Osimo, B. (2011), *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli.

Pavesi, M. (2005), *La traduzione filmica. Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*, Roma, Carocci.

Pedersen, J. (2007), *Scandinavian Subtitles: A comparative Study of Norms in Sweden*

and Denmark with a Focus on extralinguistic cultural References, Stockholm,

Department of English, Stockholm University.

Pedersen, J. (2007), *Cultural Interchangeability: The Effects of Substituting cultural References in Subtitling*, in *Perspectives Studies in Translatology*, 15,1, pp. 30- 48.

Sapir, E. (1921), *Language. An Introduction to the Study of Speech*, New York, Harcourt, Brace and. Co.

Schiffrin, D. (1994), *Approaches to Discourse*, Oxford, Blackwell.

Shen, A. (2016), *Nihongo no warai no patān bunseki: danwabunseki ni okeru gōyōron*

no hōhō wo mochiite, in *Hitotsubashi Daigaku Kyōiku Kenkyū* 4, pp. 197-206.

Tamamura, F. (1992), *Nihongogaku wo manabu hito no tame ni*, Tokyo, Sekaishisōsha.

Toury, G. (1980), *In Search of a Theory of Translation*, Tel Aviv, The Porter Institute of Poetics and Semiotics.

Uchida Y., Araki K. (2019), *Onomatope ni chakumokushiten dajare no omoshirosa no*

bunseki – dajare no jidōseisei ni mukete, in 35th Fuzzy System Symposium (FSS) kōenronbunshū, pp. 332-336.

Vitucci, F. (2016), *Ciak! Si sottotitola*. Traduzione audiovisiva e didattica del giapponese, Bologna, Clueb.

Vitucci F. (2019), *Intercultural Cohesion in the Japanese-Italian Netflix Subtitle – the Failure of cultural Mediation*, in I-Land Journal 2, pp. 23-37.

Vitucci, F. (2020), *L'idioletto del dottor Ino nei sottotitoli inglesi del lungometraggio Dear Doctor di Nishikawa Miwa*, in Quaderni di Semantica, pp. 437-468.

Vitucci, F. (2021), *Il progetto Japanese Film Selection nell'ambito della sottotitolazione linguistica pro-am*, in Vitucci F. (a cura di) *La traduzione audiovisiva per le lingue extraeuropee*, pp. 245-264.

Whorf, B. L. (1956), *Language, Thought, and Reality; Selected Writings*, Cambridge,

Yada, H. (1996), *Keigo no goyōhō to kajōkeigo no ichikōsatsu*, in Eigo eibungaku kenkyū 2, pp. 95-108.

Yatsu M., Araki K. (2016), *Dajare no omoshirosa ni okeru yōin no bunseki*, in 32nd Fuzzy System Symposium (FSS) kōen ronbunshū, pp. 237-242.