

DANIEL SŁAPEK

Università della Slesia

“Acqua minerale” cioè come tradurre i giochi di parole di Achille Campanile

ABSTRACT: Achille Campanile remains one of the greatest humorists of the twentieth century and he is generally deemed the precursor of the Theatre of the Absurd. According to Umberto Eco, Campanile’s theatre allows us to learn all the mechanisms of humour. Wordplay is arguably the author’s favourite device; it is a device by means of which he gives a humorous tone to his texts. In the case of one-act plays and “in due battute” tragedies, wordplay frequently determines the structure of the entire text.

The article attempts to evaluate the translations of those of Achille Campanile’s texts which are thoroughly based on wordplay. The author tries to discover the criterion of evaluating similar texts on the example of the tragedy *Acqua minerale*. That is why he evokes the premises of the cognitive theory of translation by E. Tabakowska and K. Hejwowski, as well as J. Henry’s classification of wordplay translation. Extending the classification of the latter is suggested, since arguably another criterion, that of cognitively conceived scene/scripts, should be added. The article demonstrates the groundlessness of the thesis that wordplay is untranslatable. During the process of translation the translator does not work with the words, but with scenes and scripts, and the preservation of those constitutes the basic criterion of translating the texts in question.

KEY WORDS: Achille Campanile, wordplay, translation, scene, scripts.

L’umorista è uno che fa il solletico al cervello.

Achille Campanile

Achille Campanile è forse uno degli scrittori italiani più dotati del “senso della parola” — una capacità tale da permettere di sfruttare appieno le possibilità offerte dal repertorio chiamato lingua. Infatti, i cosiddetti atti unici di Campanile, assieme alle sue *Tragedie in due battute*, anche se brevi, sono opere elaborate dal punto di vista linguistico, con un’enorme dose del comico creato attraverso giochi di parole di ogni genere. Ma forse

è questo il motivo per cui le traduzioni dell'opera campaniliana sono poche, la maggior parte in lingue romanze (dove la struttura della lingua dà adito a simili interventi sul piano superficiale), e l'autore stesso, pur considerato uno dei maggiori umoristi del Novecento (Bo, C., 2007: 5), rimane finora ignoto al lettore polacco. Forse la complicatezza del linguaggio, il coinvolgimento di ogni sorta di ambiguità espressiva, scoraggia a sufficienza i traduttori che affrontano l'opera di Achille Campanile.

I giochi di parole — “la possibilità” del suddetto repertorio a cui questo lavoro viene dedicato per intero — rinforzano il carattere comico del testo campaniliano e, non di rado, stanno alla base della sua struttura. Essendo, però, frutti della creatività e dell'abilità individuale dell'autore, sono anche i più problematici nel lavoro traduttivo. Difatti, visto che la natura dei giochi di parole dipende dalla materia sia linguistica che culturale, alcuni giochi presentano una vera e propria difficoltà per quanto riguarda la loro traduzione. A titolo di esempio: non è facile trovare in due lingue diverse i lessemi che hanno la stessa (o almeno simile) ambivalenza semantica (es.: *The naked truth of it is, I have no shirt* ≥ *La nuda verità è, non ho la camicia*; dove *naked* sta per “puro, sincero” e “non coperto da vestiti” (esempio di OSIMO, B., 2004: 12)). Comunque, le traduzioni (riuscite o meno) dei testi in cui appaiono i giochi di parole continuano ad essere pubblicate, per cui la loro presunta intraducibilità è semplicemente infondata.

La questione da discutere che rimane è: le traduzioni dei testi a tal punto elaborati, pieni dei doppi sensi, dei giochi di parole, sono ancora le vere e proprie traduzioni? Dove finisce la fedeltà del traduttore e comincia un nuovo testo, del tutto diverso dal suo prototipo (inteso, certo, come modello originale)? Dov'è il confine tra la traduzione e la variazione a proposito del testo? Infine, come stabilire l'equivalenza di un tale testo? In questo breve lavoro non s'intende, beninteso, dare le risposte definitive e di portata generale a tutte le domande di cui sopra. Intendo piuttosto stabilire come raggiungere l'equivalenza nelle traduzioni degli atti unici di Achille Campanile (e di altri frammenti dei suoi testi che si possono considerare integrali o modulari; tra cui le *Tragedie in due battute* — i testi il cui contenuto non supera alcune righe di battute, perciò anche i più difficoltosi per il traduttore) strutturati in base ad un gioco di parole. Considerata l'estensione dell'articolo, mi limiterò ad analizzare un solo atto unico campaniliano — “Acqua minerale” — e la sua traduzione polacca — “Ciemne piwo”¹.

¹ L'atto unico “Acqua minerale” è stato rappresentato più volte all'interno dello spettacolo *Manuale di teatro*, messo in scena da Filippo Crivelli, la sua traduzione è tratta dalla raccolta inedita dei testi teatrali di Achille Campanile *Wynalazka konia i inne ko(ń) medie*, curata e tradotta dall'autore del presente articolo (alcuni testi della raccolta da consultare sul sito <<http://corydoras.nazwa.pl/pomoce/it/literatura.htm>>). La traduzione

Il mitico, per così dire, termine “traduzione” è già stato definito e ridefinito. L’approccio più recente allo studio dei processi traduttivi, e anche il più adatto alle presenti considerazioni in merito, è l’approccio cognitivo, diffuso, tra gli altri, da E. TABAKOWSKA (1995, 2001) e K. HEJWOWSKI (2006).

TABAKOWSKA applica gli strumenti d’analisi della linguistica cognitiva allo studio traduttologico, ricordando che ogni espressione linguistica è risultato di una scelta motivata (non automatica) degli elementi e delle strutture linguistiche. Ciò nella linguistica cognitiva viene chiamato l’immaginare (“l’immaginare, in quanto termine generale, comprende l’uso della lingua per la rappresentazione di oggetti, azioni, pensieri, concetti, stati della mente e di ogni esperienza sensoriale ed extrasensoriale” (2001: 46)). La nozione fondamentale al riguardo — la costruzione della scena (*alternative scene construal*) — unisce la comprensione del significato con l’uso di una data struttura linguistica. Tabakowska presenta diverse dimensioni di questa costruzione (tra cui: prospettiva, punto di vista, figura, sfondo, salienza e altri) e dà una nuova definizione dell’unità di traduzione. Vale a dire: l’unità del testo da tradurre corrisponde all’immagine (nei termini di Langacker) e, come risultato di una delle possibili alternative del costruire una data scena, è per l’appunto la scena stessa — vista da un concettualizzatore in un dato momento (TABAKOWSKA, E., 2001: 99).

TABAKOWSKA (2001: 161) sostiene che l’equivalenza esista soprattutto a livello dell’esperienza dei partecipanti dell’atto comunicativo (in questo caso la lettura della traduzione). I partecipanti sono qui sia i lettori primari che i lettori della traduzione; l’esperienza, a sua volta, — la percezione del testo da parte di un lettore. Inoltre, un ruolo importante nel simile atto comunicativo svolge l’esperienza che precede la percezione del testo, in altre parole: la capacità di concettualizzare. “Constatate l’equivalenza di due testi — dell’originale e della traduzione — uguale dunque a constatare l’equivalenza di due concettualizzazioni” (ivi).

La studiosa cerca l’equivalenza del testo nel modo di immaginare una data scena. Ciò, però, viene criticato da Hejwowski che, per giusti motivi, ricorda che diverse lingue usano diversi strumenti per esprimere i pensieri e, come suggerisce Tabakowska, diversi strumenti implicano diversi tipi d’immaginare, quindi la mancata equivalenza.

Hejwowski sviluppa il pensiero di Tabakowska dicendo che possiamo parlare dell’equivalenza solo a livello dell’interpretazione del testo nella mente del ricevente (HEJWOWSKI, K., 2006: 58). Se i due testi suscitano

va considerata solo in termini del contributo alla diffusione dell’opera campaniliana in Polonia, per cui non presenta nessun intento commerciale né altri scopi di lucro.

simili interpretazioni da parte dei lettori, vuol dire che li costringono a ricostruire mentalmente simili *frame* verbali, scene e scenari² su cui si basa il testo, a ricostruire un simile modello del mondo rappresentato, e a ricorrere a simili elementi del sapere sul mondo³.

Seppur in alcuni aspetti contrastanti (Hejwowski nega la possibilità dell'equivalenza nell'immaginare proposto da Tabakowska), i due approcci di cui sopra riportano notevoli conseguenze per la traduzione. Nel centro dell'interesse di un traduttore (traduttologo) rimane la scena o lo scenario (e in conseguenza anche i *frame* verbali su cui questi si basano o che implicano), come unità minime da tradurre. La considerazione che, più che ad altri autori e testi, vale appunto per le opere teatrali di Achille Campanile.

Achille Campanile fu romanziere, sceneggiatore, critico letterario e televisivo, giornalista. In ogni settore della sua attività letteraria ha fatto uso del particolare senso dell'umorismo, grazie a cui ottenne numerosi prezzi letterari. La sua opera più pregiata e riconosciuta è senz'altro quella teatrale, che l'ha accompagnato sin dagli esordi. I primi testi teatrali, tra cui gli atti unici e le *Tragedie in due battute* (finora considerate il colmo della creatività e dell'assurdo campaniliano (d'AMICO, M., 2000: 6)) compaiono al pubblico dal 1924 ("Le due locomotive", pubblicata sul *Corriere Italiano*) e continuano ad essere pubblicati fino alla morte dell'autore⁴.

² Secondo K. HEJWOWSKI (2006: 48—54):

Frame verbale: struttura organizzata attorno ad un verbo che evoca i suoi attributi: agente, paziente, strumento, es.: verbo *aprire*: Maria ha aperto la porta con la chiave. (Maria — agente, porta — paziente, chiave — strumento).

Scena: insieme di eventi, stati e relazioni con i loro luoghi, agenti e pazienti, organizzato a seconda della funzione o del tema, es.: sala d'attesa nello studio dentistico, le spese.

Scenario: linea cronologica di eventi tipici che si dispongono in una sequenza, es.: il viaggio in aereo, il pranzo al ristorante.

³ Interessante è anche il modello comunicativo proposto da K. HEJWOWSKI (2006: 52—55), su cui fonderà anche le sue riflessioni a proposito del processo della traduzione: un partecipante dell'atto comunicativo sceglie dalla sua base cognitiva (dato che tutto il sapere sul mondo è una struttura troppo larga) quegli elementi che intende trasmettere al ricevente, o meglio, gli elementi che vuole che il ricevente ricostruisca. Così egli si crea la base dell'enunciato (l'insieme delle strutture che il ricevente sarà in grado di ricostruire) che, però, è sempre troppo estesa (contiene le strutture difficili da verbalizzare, quali immagini, emozioni). Per cui il parlante sceglie il frammento della base dell'enunciato che, a suo parere, rappresenta a sufficienza tutta la struttura. Questo frammento si chiama la struttura profonda dell'enunciato che (dopo essere verificata nella mente) verrà verbalizzata.

⁴ La prima tragedia scritta da Campanile — *Rosmunda* — risale al 1910, quando il giovane autore, all'età di 11 anni, presenta ai colleghi di scuola e al professore di lettere il suo primo lavoro letterario. L'intero testo sarà pubblicato solo dopo la morte di Campanile, come parte del suo *Autoritratto* (*Ridotto*, 1984, N. 3: 93—94).

Nel *Autoritratto*, commedia pubblicata postuma sul *Ridotto* (mensile di teatro, n. 3, 1984) Campanile fa, per così dire, un resoconto del suo lavoro teatrale. Confessa, quindi, (92) "ho scritto finora circa duemilacentotrentotto lavori teatrali, di cui una decina in tre atti, una cinquantina in un atto, un numero imprecisato di scene e scenette varie, duemila circa in due sole battute e una tragedia in cinque atti". Sebbene per quanto riguarda il numero preciso non sia il caso di considerarlo alla lettera (d'AMICO, M., 2000: 1), la produzione teatrale di Achille Campanile rimane sempre un lavoro impressionante, sia dal punto di vista del suo totale volume, sia, o meglio soprattutto, per la quantità e la diversità del comico che riporta.

Gli atti unici campaniliani sono testi brevi e concisi, il cui contenuto umoristico rientra in una sola scena (nel senso linguistico, non solo quello teatrale) o, eventualmente, viene combinato in uno scenario (sempre nel senso linguistico). La forma del racconto campaniliano sembra più volte addirittura primitiva: due personaggi, preferibilmente in uno scompartimento di terza classe di un treno (questo, secondo A. GAUDIO (2003), sarà l'ambiente tipico campaniliano). La scarsa estensione testuale ha fatto sì che la prima messa in scena della tragedia *Colazione all'aperto* (nel Salone Margherita di Roma, 1924) rimase inosservata. La scena fu talmente rapida che si perse in mezzo ad altre scene e balletti più lunghi. Lo stesso Campanile chiamerà il suo teatro, con una certa nota di autoironia, "un teatro che diventa invisibile per velocità" (TAVIANI, F., 2004: 6).

Ritornando alla struttura del testo campaniliano: questo si basa principalmente su una sola scena, scenario o stereotipo (stereotipo nel senso della frequenza di eventi, come: pasto al ristorante, incontro degli amanti, ecc. (SKIBIŃSKA, E., 2008: 117); in Campanile questo tipo di rappresentazione si potrebbe chiamare "lo stereotipo situazionale" o "rito quotidiano" — un convenzionale contesto situazionale che funge dalla base del racconto), o anche luogo comune (inteso qui come modo di dire e "modo di guardare" convenuto (termine secondo GAUDIO, A., 2003) che in seguito saranno il pretesto per l'assurdo campaniliano. Il luogo comune, un scenario prototipico, sono quindi il punto di partenza, da cui nasce il soggetto del racconto umoristico di Achille Campanile. «Non c'è mai in Campanile realtà che non sia filtrata attraverso le lenti del luogo comune»; il suo umorismo "richiede per essere capito, che già si sappiano molte cose sul mondo e sul linguaggio che ne ha parlato" (ivi). La comicità dell'autore consiste nel mettere in crisi questi stereotipi, attraverso l'uso del linguaggio e delle sue più ricercate sfumature. L'autore gioca con le espressioni / le frasi fatte, con i fraseologismi e i luoghi comuni, e infine li deride.

In un testo cotanto ristretto dal punto di vista dimensionale, Campanile riesce a racchiudere un carico di riso estremamente sproporzionato rispetto al volume dello stesso testo. Il riso campaniliano non ha, però, nessuno scopo moralistico: si ride per ridere, e il riso è fine a se stesso. Come dice Eco (in: CAMPANILE, A., 2000: 202) “a studiar bene Campanile si può scrivere un bel saggio su tutti o quasi tutti i meccanismi del comico”. In questo lavoro mi soffermo sul meccanismo più frequente — quello dei giochi di parole. Certamente, la comicità che nasce dal gioco di parole non è l’unico spunto per il riso campaniliano. Nei suoi testi non manca l’ironia, la satira di costume, né il surrealismo situazionale. Dal punto di vista traduttologico sono, però, proprio i giochi di parole a suscitare l’interesse particolare del traduttore.

I giochi di parole nascono quando la forma del messaggio (il piano dell’espressione) diventa tanto importante quanto il comunicato stesso (a volte anche più importante del comunicato). In altri termini: il significante predomina (o almeno ha pari importanza) sul significato. Una delle classificazioni più complessive dei giochi di parole, e anche la più adeguata alla presente indagine al riguardo, viene proposta da J. HENRY nel suo lavoro *La traduction des jeux de mots*, dove la studiosa suddivide le traduzioni dei giochi di parole in quattro categorie (2003: 290—291):

- traduzione isomorfa: ripropone lo stesso modello del gioco (anagramma > anagramma, calembour > calembour, ecc.) e riporta gli stessi elementi formali,
- traduzione omomorfa: l’impiego dello stesso modello, ma con termini diversi,
- traduzione eteromorfa: il gioco di parole nel testo della traduzione si basa su un procedimento diverso da quello dell’originale,
- traduzione libera: l’elissi del gioco o la creazione del gioco di parole nella traduzione là dove il testo originale ne è privo.

La divisione di Henry è una classifica generale delle strategie del traduttore di fronte ad un gioco di parole. L’autrice ha preso in considerazione ogni tipo di testo in cui un tale gioco appare. Visto che nel presente lavoro si parla dei testi interamente strutturati in base ad un gioco di parole, in seguito si cercherà di modificare la suddetta classifica per poterla adoperare a proposito di tali testi, in particolare riguardo ai testi di Achille Campanile.

Per essere precisi, i giochi di parole appaiono in tutta la produzione letteraria di Campanile. Non sono tratti propri esclusivamente dei suoi atti unici. Come si è detto prima, la differenza, o meglio, la loro importanza per “il teatro breve” consiste nel fatto che lo stesso gioco serve da base strutturale di tutto il testo. Il cambiamento dello scenario prototipico (e di ogni luogo comune che il testo riporta, sia nel senso linguistico che

quello letterario) dipende proprio dal gioco impiegato da Campanile. Sarà questo il motivo per cui la traduzione dei testi teatrali campaniliani risulta così difficile? Oltre, certo, al linguaggio conciso, lapidario, e nello stesso tempo arguto ed espressivo, pare proprio il gioco di parole di essere la difficoltà più saliente che spinge il traduttore all'estremo sforzo intellettuale. È sicuro che, in un tale contesto, anche l'atto di tradurre diventa il gioco di per sé: del traduttore con il testo e, in un certo senso, con l'autore dell'originale (sulla traduzione come gioco si veda PALICZKA, A., 2009).

Riassumendo: i testi teatrali di Achille Campanile sono, in gran parte, atti unici (o testi ancora più ridotti quanto alla dimensione — menzionate più volte *Tragedie...*; gli stessi atti unici frequentemente fanno parte di unità di testo più ampie; l'autoreattività è il procedimento molto caratteristico per tutta l'opera di Campanile) che presentano (si basano su) una sola scena / uno scenario che, per creare l'effetto comico, vengono inaspettatamente modificati rispetto a quanto il lettore si possa immaginare all'inizio della lettura (o addirittura dal titolo del testo). Il scenario prototipico viene da Campanile distrutto e rovesciato, e il nuovo mondo che ne risulta fa semplicemente ridere. Il mezzo per raggiungere un tale effetto comico sono in Campanile i giochi di parole che strutturano l'intera unità del testo, e quindi condizionano ogni scelta linguistica che la concerne.

L'esempio migliore del testo campaniliano è l'atto unico “Acqua minerale” il quale, considerate le osservazioni di sopra, dimostra tutte le caratteristiche della comicità dell'autore romano. La traduzione del suddetto atto — “Ciemne piwo” — è solo un tentativo (abbastanza fortunato dal punto di vista teorico qui propagato; in seguito all'analisi del testo verrà definita la traduzione vera e propria e la perifrasi del testo strutturato in base ad un gioco di parole) che, certo, non va considerato in quanto soluzione ultimativa. In più, non sarò l'unico a credere che nessuna traduzione si potrà mai nominare un lavoro finale a tutti gli effetti.

Il testo “Acqua minerale” ha come base strutturale il gioco di parole creato dalla polisemia del lessema *naturale* (naturale come attributo dell'acqua: acqua naturale = non gasata; naturale: come avverbio: certamente, in segno di assenso; secondo DevotoOli). Mi permetto di presentare un frammento piuttosto esteso che, comunque, è una parte molto ridotta rispetto a tutto il testo:

orig.: CAMERIERE Acqua minerale?

UOMO Naturale.

CAMERIERE (*scrive*) Acqua naturale.

UOMO Ho detto minerale.

CAMERIERE No, veramente mi scusi, ma lei ha detto naturale.

UOMO Intendevo naturale acqua minerale, non le sembra natu-

rale che io beva acqua minerale?

CAMERIERE Certamente, certamente mi scusi, no perché io cre-
devo che il naturale si riferisse all'acqua!

UOMO No! Si riferiva al minerale, vuole che un tipo come me
beva acqua naturale? Io bevo acqua minerale.

CAMERIERE Naturale.

UOMO Minerale.

CAMERIERE Guardi ho capito eh! Io ho scritto minerale.

UOMO No, no lei ha scritto naturale, ho sentito con le mie orec-
chie.

CAMERIERE No guardi io ho detto naturale è vero, ma ho scritto
minerale.

UOMO Perché ha detto naturale se scriveva minerale scusi...

CAMERIERE Perché riconoscevo più che naturale che una perso-
na come lei beva acqua minerale e non acqua naturale.

trad.: KELNER Ciemne piwo?

MEŹCZYŻNA Jasne.

KELNER (*zapisuje*) Jasne piwo.

MEŹCZYŻNA Powiedziałem ciemne.

KELNER Nie, proszę mi wybaczyć, ale dam głowę... powiedział
pan jasne.

MEŹCZYŻNA Chciałem powiedzieć jasne, że ciemne. Czy nie
wydaje się panu jasne, że ja piję ciemne piwo?

KELNER Oczywiście, oczywiście... Przepraszam. Tyle że... hm...
myślałem, że jasne odnosi się do piwa.

MEŹCZYŻNA Nie! Chce pan, żeby ktoś taki jak ja pił jasne piwo?
Ja piję ciemne piwo!

KELNER Jasne.

MEŹCZYŻNA Ciemne.

KELNER Pan posłucha... Rozumiem! Zapisałem ciemne.

MEŹCZYŻNA Nie, nie. Zapisał pan jasne. Słyszałem na własne
uszy.

KELNER Proszę posłuchać! To prawda, że powiedziałem jasne,
ale zapisałem ciemne.

MEŹCZYŻNA Przepraszam, dlaczego mówi pan jasne, skoro za-
pisuje ciemne?

KELNER Ponieważ jasne było dla mnie, że ktoś taki jak pan pije
piwo ciemne, a nie piwo jasne.

In questo caso il traduttore ha trovato un lessema simile dal punto di vista della sua polisemia (*jasne*: attributo di *piwo* (la birra) in opposizione a *ciemne*; *jasne*: avverbio quasi sinonimico a *naturale*), vale a dire il traduttore è riuscito a tradurre il gioco di parole (si vede infondato il presupposto dell'intraducibilità dei giochi di parole). Anche se la originale

acqua è stata sostituita con *piwo* (la birra), ciò non cambia la scena presentata dall'autore primario (bar all'aperto, un tavolo al quale sono seduti l'Uomo e la Donna, di fianco il cameriere prende le ordinazioni).

Quanto alla struttura del testo, si veda la tabella di sotto che dimostra l'impiego dei lessemi che fanno parte del gioco nella catena delle battute (sia nell'originale che nella traduzione) del frammento presentato sopra; i lessemi *minerale* / *ciemne* vengono indicati dal numero 1, invece i lessemi: *naturale* / *jasne* — dal numero 2:

testo originale	C	U	C	U	C	U	C	U	C	U	C	U	C	U	C
impiego dei lessemi	1	2	2	1	2	2,1	2	1,2	2	1	1	2	2,1	2,1	2,1
traduzione	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M	K	M	K

C — Cameriere, U — Uomo, K — Kelner, M — Mężczyzna

Come risulta dalla tabella, la struttura del frammento citato è perfettamente simmetrica / speculare in ambedue le versioni. Prosegue in questo modo fino al momento in cui l'autore dell'originale cambia il gioco, servendosi dello stesso lessema (*naturale*) il quale nella lingua italiana può avere ancora un altro significato: *naturale* cioè nato da genitori non uniti in matrimonio (in opposizione a *legittimo*; secondo DevotoOli). La parola *jasne* in polacco non può in nessun modo assumere un simile significato.

- orig.: CAMERIERE Eh! Ma signora la prego, ho famiglia io sa! Ho anche un figlio...
 UOMO Legittimo?
 CAMERIERE Naturale.
 UOMO E non può legittimarlo?
 CAMERIERE Scusi ma perché dovrei legittimarlo se è già legittimo!
 UOMO Ha detto che è naturale.
 CAMERIERE No invece è legittimo, no perché scusi non le sembra naturale che io abbia un figlio legittimo?
 UOMO Certo, certo, è naturale.
 CAMERIERE Ma le dico che è legittimo!
 UOMO Ho capito, del resto non mi vorrà dire che un figlio legittimo è innaturale. Anch'esso è in normale prodotto della natura, una creatura come tutte le altre, insomma non è contro natura.
 CAMERIERE Senta guardi comunque mio figlio è legittimo, va bene? E non mi piace che si dica che è naturale.

UOMO È naturale!

CAMERIERE Ma vede che vuole provocarmi, scusi le dico che è legittimo!

trad.: KELNER Och nie, proszę! Mam rodzinę, dziecko...

MEŹCZYŻNA O... chłopiec, dziewczynka?

KELNER Córka.

MEŹCZYŻNA Zapewne jest pan dumny.

KELNER Oczywiście.

MEŹCZYŻNA Ładna?

KELNER A jakże!

MEŹCZYŻNA Blondynka, brunetka? Ma ciemne włosy, po panu?

KELNER Jasne.

MEŹCZYŻNA Przecież pan ma ciemne włosy, to dziwne...

KELNER A co to ma do rzeczy? Przecież córka też ma ciemne.

MEŹCZYŻNA Powiedział pan jasne.

KELNER Ciemne! Pan wybaczy, czy pan coś insynuuje?

MEŹCZYŻNA Och nie, nie... wszystko jasne!

KELNER No przecież mówię, że ciemne! Zresztą, tak czy inaczej moja córka ma ciemne włosy i nie życzę sobie, żeby pan mówił inaczej.

MEŹCZYŻNA Jasne.

KELNER Pan mnie chyba chce sprowokować... mówię, że ciemne!

Nella versione polacca si parla quindi della figlia dell'Camieriere e del colore dei suoi capelli. L'Uomo rivolgendosi al Camieriere con le parole „Przecież pan ma ciemne włosy, to dziwne...” (“Ma lei ha i capelli scuri, strano...”) suggerisce, a quanto pare, che la figlia del Camieriere non sia legittima, per cui i due personaggi, anche se implicitamente, parlano dello stesso argomento che nel testo originale (legittimità del figlio)⁵.

Secondo la classifica di Henry, la traduzione del primo gioco di parole entra nella categoria della traduzione omomorfa: la composizione originale basata su tre elementi, tra cui uno è polisemico (*acqua + minerale + naturale* (polisemico)), viene resa da un simile procedimento formale i cui elementi sono diversi (*piwo + ciemne + jasne* (polisemico)); similmente, il secondo frammento rientra nella stessa categoria: struttura del gioco fondata sulla polisemia, i termini formali sono diversi (per rendere il concetto dell'illegittimità del figlio l'originale *acqua* viene sostituito).

⁵ Il gioco di parole che suggerisce l'illegittimità del figlio non è un gioco a caso. Il dialogo prende spunto dalla vita privata dell'autore, che poco prima di scrivere il testo era diventato padre. Suo figlio Gaetano nasce dall'unione non riconosciuta di Achille Campanile e Giuseppina Bellavista (Campanile non aveva ancora ottenuto l'annullamento del precedente matrimonio).

tuita da *włosy* (capelli), rimane comunque la stessa polisemia del lessema *jasne*).

La traduzione del principale gioco di parole su cui si basa il testo (acqua minerale / naturale; il gioco dipende del tutto dallo scenario adoperato dall'autore: ordinazione al tavolo in un bar), andrebbe considerata riuscita non solo perché coinvolge lo stesso procedimento / la stessa composizione del gioco (per di più, le stesse categorie morfologiche degli elementi del testo originale e della traduzione), ma perché il gioco della traduzione è posto all'interno dello stesso scenario, per cui non cambiano neanche gli elementi di questo scenario (oggetti, sequenze di avvenimenti; certo, gli elementi dello scenario possono essere modificati in alcuni aspetti, come *bar all'aperto* tradotto in *irlandzki bar* (bar irlandese) — il cambiamento che si addice al gioco *ciemne piwo* (birra scura) — importante è che l'attributo non cambi in nessun modo lo stesso elemento, per così dire, prototipico dello scenario: il bar).

La divisione dei giochi di parole di Henry è basata su due criteri: il modello di composizione e gli elementi formali del gioco. Prendendo in considerazione quanto si è detto sopra — il fatto che i testi campaniliani si basano su una scena / uno scenario — possiamo modificare la suddetta classifica inserendoci il terzo criterio — quello della scena. Per di più, la scena / lo scenario sarebbero i criteri principali per la traduzione dei testi interamente costruiti su un gioco di parole. La traduzione che cambia questo elemento andrebbe ritenuta una perifrasi.

Modificando la classifica di Henry (non sembra opportuno moltiplicare le denominazioni dello stesso fenomeno creando una classifica del tutto nuova) possiamo dire che le traduzioni dei testi strutturati in base ad un gioco di parole si dividono in:

- traduzione isomorfa: riporta lo stesso meccanismo compositivo, gli stessi elementi formali, per conseguenza anche lo stesso scenario in cui il gioco appare,
- traduzione omomorfa: lo stesso scenario, lo stesso procedimento, ma diversi termini,
- perifrasi omomorfa: lo stesso procedimento, diversi termini formali, diverso scenario,
- traduzione eteromorfa: diversi procedimenti (ciò implica naturalmente diversi termini formali), ma si mantiene lo scenario,
- perifrasi eteromorfa: diversi meccanismi compositivi dei giochi, coinvolti negli scenari differenti.

L'ultimo elemento della classifica di Henry — la traduzione libera — non va presa in considerazione quanto ai testi qui discussi, siccome la ricreazione di un simile testo originale priva del gioco di parole non può essere in nessun modo chiamata traduzione. In questo caso un tale tes-

to si definirebbe piuttosto la perifrasi libera. Certamente, la traduzione migliore è quella che appartiene alla prima categoria, ma anche altre traduzioni si possono considerare in quanto testi equivalenti, se costruiti sulla stessa scena / sullo stesso scenario.

Concordo pienamente con la constatazione secondo cui la reificazione del linguaggio è un fenomeno universale, proprio di ogni sistema linguistico, per cui i diversi sistemi si sono creati i loro “spazi di manovra”, anche se differenti (HENRY, J., 2003: 110). Il compito di traduttore è, quindi, ritrovare all’interno di questo spazio linguistico un filo conduttore che lo porti a raggiungere il principale scopo di ogni atto di tradurre — il testo equivalente (anche se l’equivalenza può essere in un certo senso graduale, cioè valutata attraverso i tre criteri di cui sopra). La stessa Henry nega la presunta intraducibilità dei giochi di parole dicendo che il traduttore lavora sui testi, e non sulle parole (tale approccio sembra chiaro, dato che la riflessione di Henry prende spunto dalla teoria interpretativa di traduzione⁶). Nel presente lavoro si preferisce la seguente constatazione: è possibile tradurre i testi basati sui giochi di parole, perché il traduttore, invece di lavorare sulle parole, opera sulle scene e sugli scenari, il mantenimento dei quali è il principale criterio della valutazione della traduzione di un simile testo.

Bibliografia

- Bo, Carlo, 2007: “Il manuale senza regole”. Introduzione a: CAMPANILE, Achille: *Manuale di conversazione*. Milano, BUR.
- CAMPANILE, Achille, 1984: “Atti inediti”. *Ridotto. Rassegna mensile di teatro. Speciale Achille Campanile*, N. 3, marzo.
- CAMPANILE, Achille, 2000: *Tragedie in due battute*. Milano, BUR.
- D’AMICO, Masolino, 2000: “Le tragedie in due battute”. Introduzione a: CAMPANILE, Achille: *Tragedie in due battute*. Milano, BUR.

⁶ Secondo M. Lederer, l’autrice (insieme a D. Seleskovitch) della teoria interpretativa di traduzione, l’atto di tradurre non è un semplice processo di cambiamento del codice linguistico: il processo traduttivo necessita quattro tappe indipendenti, tra cui: la comprensione (il traduttore coinvolge tutte le conoscenze linguistiche ed extralinguistiche nell’interpretazione dei suoni e/o segni grafici che percepisce), la deverbizzazione (il traduttore ritrova il senso del testo prescindendo dalla forma linguistica in cui esso è stato creato), la riformulazione (fase in cui il senso viene trasmesso tramite i mezzi linguistici della lingua della traduzione), l’analisi giustificativa (ovvero la verifica). Il prodotto di queste operazioni è il testo espresso nella lingua d’arrivo, che appare in un certo contesto socio-culturale ed in una determinata epoca, nella quale la traduzione è stata eseguita (LEDERER, M., 1994).

- GAUDIO, Alessandro, 2003: "Gioco degli equivoci e processi verdittivi ne *L'uomo dalla faccia di ladro* di A. Campanile". Accessibile su: <http://www.campanile.it/web/hannoscritto/gaudio/uomofaccialadro.htm>.
- HEJWOWSKI, Krzysztof, 2006: *Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*. Warszawa, PWN.
- HENRY, Jacqueline, 2003: *La traduction des jeux de mot*. Paris, PSN.
- LEDERER, Marianne, 1994: *La traduction aujourd'hui. Le modèle interprétatif*. Paris, Hachette.
- OSIMO, Bruno, 2004: *Corso di traduzione. Parte IV: Produzione*. Accessibile su: http://www.logos.it/pls/dictionary/linguistic_resources.traduzione?lang=it.
- PALICZKA, Anna, 2009: "Traduction est un jeu d'oulipien ou sur le caractère ludique et oulipique de la traduction". [In preparazione].
- SKIBIŃSKA, Elżbieta, 2008: *Kuchnia tłumacza. Studia o polsko-francuskich relacjach przekładowych*. Kraków, Universitas.
- TABAKOWSKA, Elżbieta, 1995: *Gramatyka i obrazowanie. Wprowadzenie do językoznawstwa kognitywnego*. Kraków, PAN.
- TABAKOWSKA, Elżbieta, 2001: *Językoznawstwo kognitywne a poetyka przekładu*. Kraków, Universitas.
- TAVIANI, Ferdinando, 2004: "Commedia corta. Oppure lunga una vita". Introduzione a: CAMPANILE, Achille: *L'inventore del Cavallo e altre quindici commedie*. Milano, BUR.