

altre lingue, cosa accade quando *pun* e giochi di parole sono chiamati a valicare i confini linguistico-culturali e a essere tradotti per nuovi pubblici e in nuovi contesti?

Con il presente articolo, collocandoci nell'area dei *Translation Studies*, cercheremo di offrire un contributo a questo tema da un punto di vista teorico e pratico. Dopo una prima parte teorica in cui delimitiamo il campo d'indagine in una prospettiva linguistica e traduttiva, focalizzando l'attenzione sulle nozioni di 'traduzione' e 'traducibilità', passeremo a una sezione più pratica incentrata sull'analisi di esempi concreti di traduzione dall'inglese all'italiano, attingendo dal mondo editoriale, audiovisivo e giornalistico contemporaneo e dall'esperienza didattica di insegnamento di teoria e pratica della traduzione a livello universitario. Attraverso la presentazione di tre esempi autentici estrapolati da un testo letterario per l'infanzia, da una sitcom rivolta a un giovane pubblico e da un articolo di rivista divulgativa, tenteremo di dimostrare come, in una prospettiva teorica e pratica, tradurre *pun* e giochi di parole sia non solo possibile, ma anche auspicabile e remunerativo, nei termini di un coinvolgimento e di una gratificazione del pubblico di arrivo.

## **2. Dalla teoria...**

In questa prima sezione teorica, dopo avere offerto una breve rassegna sullo studio della traduzione di *pun* e giochi di parole nell'ambito dei *Translation Studies*, averne introdotto alcune definizioni e descritto i meccanismi linguistici più ricorrenti, passeremo a considerarli in ottica traduttiva. Ci soffermeremo dapprima sull'annoso concetto di (in)traducibilità, per poi procedere con l'illustrazione delle possibili strategie utilizzate per rendere tali giochi linguistici in un testo di arrivo, attraverso alcuni esempi appartenenti a varie tipologie testuali e infine terminare con alcuni suggerimenti operativi.

### **2.1. La traduzione di *pun* e giochi di parole nei *Translation Studies***

All'interno dei *Translation Studies*, si può attribuire a D. Delabastita il merito di avere per così dire istituzionalizzato gli studi teorici sulla traduzione di *pun* e giochi di parole (Delabastita 1993, 1996, 1997, 2004), anche attraverso il numero monografico della rivista *The Translator* dedicato a "Wordplay and Translation" da lui stesso curato (1996). Successivamente, a "Wordplay in translation" (Vandaele 2011) è dedicato uno spazio nel secondo volume dell'*Handbook of Translation Studies* a cura di Y. Gambier e L. van Doorslaer.

Vari studiosi si sono poi concentrati sull'analisi di *pun* e giochi di parole in diverse tipologie testuali, a partire dai testi teatrali shakespeariani studiati dallo stesso Delabastita (1993) e, per esempio, da Offord (1997), in merito al francese. Con riferimento ad altri ambiti

e rispetto a varie combinazioni linguistiche, ricordiamo alcuni studi specifici, tra cui quelli relativi ai testi letterari (Klitgård 2005; Josep 2010), audiovisivi (Gottlieb 1997; Díaz Pérez 2008; Sanderson 2009) e pubblicitari (Quillard 2001). La traduzione dei *pun* è stata anche esplorata nel suo potenziale didattico, per esempio come utile strumento in corsi universitari di mediazione interculturale (Laviosa 2007).

## 2.2. Una definizione

Nell'ambito dei *Translation Studies*, i termini *pun* e 'gioco di parole' sono perlopiù utilizzati come sinonimi, fin dai primi studi di Delabastita (1993).

Di fatto, anche le definizioni offerte dall'*Oxford English Dictionary* confermano tale equivalenza. Secondo l'*OED*, per *pun* si intende "[t]he use of a word in such a way as to suggest two or more meanings or different associations, or of two or more words of the same or nearly the same sound with different meanings, so as to produce a humorous effect; a play on words"<sup>1</sup> (*OED online*). D'altra parte, il gioco di parole (*wordplay*) è definito dallo stesso dizionario come "(a) the action of playing with words; witty use of words, esp. of verbal ambiguities; (b) an instance of this, a play on words, a pun"<sup>2</sup> (*OED online*). È evidente come entrambe le definizioni intendano il *pun* come il prodotto di un artificio linguistico costruito 'sulle' parole, un *play on words* soprattutto con un effetto umoristico. Tuttavia, il *pun* rappresenta soltanto un esempio di gioco di parole, fra cui possiamo per esempio annoverare la parodia, l'anagramma, lo spoonerismo (scambio di iniziali) o l'allusione (Low 2011: 62). In questo studio, considereremo il tipico *pun* inglese come un esempio specifico di gioco di parole basato sull'ambiguità verbale mediante un gioco linguistico (*play on words*), perlopiù con effetto umoristico, mentre intenderemo il *wordplay*/'gioco di parole' con un significato più esteso (*play with words*) che include anche diverse altre funzioni. Come sottolinea Schröter (2010: 140-141), oltre all'innegabile humour, i giochi linguistici (*Language-play*) hanno di fatto svariate funzioni, quali l'ironia o la sfida delle facoltà cognitive del lettore, oppure lo scopo di attrarre e/o tenere vivo l'interesse del destinatario, di caratterizzare il produttore del testo, di evitare la censura, di attirare l'attenzione sulle proprietà del sistema linguistico o di sviluppare una consapevolezza metalinguistica.

---

<sup>1</sup> Utilizzare una parola in maniera tale da suggerire due o più significati o diverse associazioni, o due o più parole con lo stesso o quasi il medesimo suono con significati diversi, in modo tale da produrre un effetto umoristico; un gioco incentrato sulle parole. (*ove non diversamente indicato, le traduzioni sono nostre*)

<sup>2</sup> (a) L'atto di giocare con le parole; uso arguto delle parole, specialmente di ambiguità verbali; (b) un esempio di questo fenomeno, un gioco incentrato sulle parole, un *pun*.

In questo contributo, prenderemo in considerazione il *pun* e il gioco di parole partendo dalla definizione piuttosto ampia che ci ha fornito Delabastita:

[Wordplay] is the general name for the various *textual* phenomena in which *structural features* of the language(s) used are exploited in order to *bring about a communicatively significant confrontation* of two (or more) linguistic structures with *more or less similar forms and more or less different meanings*<sup>3</sup> (Delabastita 1996: 128, *enfasi nell'originale*).

Analizzeremo dunque il *pun*, che sfrutta le risorse lessico-grammaticali di una determinata lingua, come fenomeno testuale che assume una funzione significativa nel testo al fine di realizzare un preciso scopo comunicativo. Prima di prendere in esame questi aspetti in chiave traduttiva, vediamo brevemente i meccanismi su cui è basato questo particolare gioco linguistico.

### 2.3. Tipologia

Un *pun* sfrutta i principi costitutivi intrinseci di una lingua, evocando contemporaneamente più significati. Dal punto di vista della struttura linguistica, come ci ricorda Delabastita (2004: 601), i *pun* nelle lingue europee possono essere principalmente basati su quattro meccanismi: omofonia, omografia, omonimia e paronimia.

Il caso di omofonia si verifica quando due o più termini si equivalgono a livello fonologico, ma si differenziano da quello grafico e semantico. In inglese, un tipico esempio è rappresentato da *muscle/mussel*. L'omografia riguarda i casi in cui due o più elementi sono identici, o pressoché identici, nel loro aspetto grafico, ma si diversificano in quello fonologico e assumono significati diversi. L'esempio offerto da Delabastita è *therapist/the rapist*. L'omonimia si riferisce altresì ai casi in cui due o più termini presentano una medesima forma grafica, ma significati diversi. È il caso tipico della parole polisemiche, molto diffuse nella lingua inglese, quali *(to) bear/(a) bear*. La paronimia, infine, concerne la somiglianza fonologica come quella presente in *tough/bluff*. In un *pun*, tali fenomeni sono sfruttati in maniera ingegnosa per ottenere un particolare effetto comunicativo. Naturalmente i *pun* non si limitano alle singole parole, ma possono estendersi a più ampi segmenti di testo.

Vogliamo concludere con un esempio proposto da Delabastita (1996: 129), basato su un'omografia fra l'acronimo che indica gli Stati Uniti (*US*) e il pronome personale di prima persona plurale (*us*): "How the US put US to shame". Dato anche il duplice significato

---

<sup>3</sup> È il nome generico per indicare i vari fenomeni *testuali* in cui le *caratteristiche strutturali* delle lingue utilizzate sono sfruttate al fine di produrre un *confronto significativo dal punto di vista comunicativo* fra due (o più) strutture linguistiche *dalla forma più o meno simile e dal significato più o meno diverso*.

dell'espressione inglese *to put to shame* attestato dall'*OED* – secondo cui può equivalere sia a *to bring into disgrace, bring disgrace upon* ('ridurre in disgrazia') sia, in maniera figurata, a *to outshine, eclipse* ('fare svergognare, sfigurare'), tale *pun* può prestarsi a varie interpretazioni.

#### 2.4. (In)traducibilità?

L'innegabile difficoltà di rendere *pun* e giochi di parole in un'altra lingua è stata a lungo fonte del dogma di intraducibilità. Partendo da Jakobson, il quale fece coincidere il *pun* con la funzione poetica e affermò che "[t]he pun [...] reigns over poetic art, and whether its rule is absolute or limited, poetry by definition is untranslatable"<sup>4</sup> (1959: 238), la storia dei *Translation Studies* ci offre vari commenti da parte di studiosi che negano la traducibilità di *pun* e giochi di parole o ne minimizzano l'interesse. J.C. Catford (1965: 94) dichiarò che "[l]inguistic untranslatability occurs typically in cases where an ambiguity peculiar to the SL [source language] text is a functionally relevant feature – e.g. in SL [source language] puns".<sup>5</sup> K. Reiss (1971/2004: 177-178) giunse a sostenere che "[i]n translation puns and other kinds of play with language will have to be ignored to a great extent so as to keep the content invariant".<sup>6</sup> Secondo P. Newmark (1988: 217), "[t]he translation of puns is of marginal importance and of irresistible interest".<sup>7</sup>

Delabastita sfida l'opinione largamente diffusa negli studi traduttivi dagli anni '60 agli anni '80, affermando che "excellent translation solutions can be found for many puns, if only the translators use to the full the linguistic resources and textual leeway available to them in recreating the *pragmatic function* of the original wordplay"<sup>8</sup> (Delabastita 1994: 226, *enfasi aggiunta*). Secondo lo studioso, tradurre *pun* e giochi di parole è dunque possibile, se si sfruttano tutte le potenzialità di una lingua e si mira a riprodurre la funzione pragmatica.

Lo stesso punto di vista è condiviso da Chiaro (1992: 98), che esorta a riconsiderare la questione dell'intraducibilità: se si mira a un'immagine speculare di un *pun* o di un gioco di

---

<sup>4</sup> Il gioco di parole [...] regna nell'arte poetica. Che tale dominio sia assoluto o limitato, la poesia è intraducibile per definizione (trad. di Heilmann L. e Grassi L.).

<sup>5</sup> L'intraducibilità linguistica si verifica tipicamente nei casi in cui un'ambiguità peculiare al testo nella lingua di partenza sia una caratteristica rilevante dal punto di vista funzionale – come per esempio nei *pun* nella lingua di partenza.

<sup>6</sup> Nella traduzione *pun* e altri tipi di giochi linguistici dovranno essere perlopiù ignorati così da mantenere invariato il contenuto.

<sup>7</sup> La traduzione dei *pun* è di importanza marginale e di irresistibile interesse.

<sup>8</sup> Si possono trovare soluzioni eccellenti per la traduzione di molti *pun*, se i traduttori sfruttano a pieno le risorse linguistiche e lo spazio di manovra testuale a loro disposizione, ricreando la *funzione pragmatica* del gioco di parole originale.



parole, la traduzione sarà effettivamente alquanto improbabile; tuttavia, se si riterrà accettabile una soluzione in termini funzionali, la traduzione sarà fattibile.

La negazione della possibilità di tradurre *pun* e giochi di parole, infatti, deriva essenzialmente da un approccio linguistico di tipo formalista e da un concetto ristretto di ‘traduzione’. È evidente che i meccanismi coinvolti nella formazione di *pun* e giochi di parole siano specifici del sistema linguistico in cui sono creati e che, di conseguenza, non sia sempre possibile trasferirli in un’altra lingua, soprattutto se appartenente a una famiglia distante. Tuttavia, come suggerisce Delabastita (cfr. Vandaele 2011: 181), se consideriamo *pun* e giochi di parole come fenomeni ‘testuali’, occorrerà optare per scelte traduttive a livello di testo per tradurli: un approccio di questo tipo ne accrescerà pertanto il potenziale traduttivo. In altre parole, se non si intende la traduzione in termini di ‘identità formale’, bensì di ‘equivalenza funzionale’, esisteranno quasi sempre soluzioni tali da potere ricreare una determinata funzione del testo di partenza in quello di arrivo. Come sostiene R. Landheer (1991, cfr. Delabastita 1994: 224), il dogma dell’intraducibilità può essere sfatato se si parte dal presupposto che durante l’operazione traduttiva si dovrebbe identificare il ‘carico funzionale’ di un *pun* per poi passare alla riproduzione del suo effetto, con lo scopo non tanto di riprodurre esattamente i doppi riferimenti di elementi linguistici, quanto di ottenere una coesione globale. In linea con questo assioma, Landheer (1991, cit. in Delabastita 1997: 224) conclude: “there turns out to be far less ‘untranslatability’ than is usually assumed”.<sup>9</sup>

Più di recente, nel suo articolo sulla traduzione di *joke* e *pun*, anche Low (2011: 59) sfida l’opinione diffusa ammettendo che “[j]okes can be headaches”.<sup>10</sup> Tuttavia, lo studioso aggiunge che “[f]or a long time the literature about translation did not say much about them, or said things that were unhelpful: ‘jokes are untranslatable’ or ‘it’s far from easy’ or ‘these things get lost in translation’ or ‘humour doesn’t travel well’”<sup>11</sup> (Low 2011: 59). Seguendo il pensiero di Low, se si adotta un approccio funzionalista, parlare di intraducibilità perde di valore.

Anche da un punto di vista meramente pratico, si può osservare come, nel mondo editoriale, di fatto *pun* e giochi di parole siano stati e continuino a essere ampiamente tradotti, spesso con successo. Le soluzioni adottate più di frequente per la loro traduzione saranno descritte nel paragrafo che segue.

---

<sup>9</sup> Risulterà esserci molto meno ‘intraducibilità’ di quanto solitamente si suppone.

<sup>10</sup> Le battute possono essere un rompicapo.

<sup>11</sup> La letteratura sulla traduzione a lungo non ha detto molto, o ha detto cose inutili: ‘le battute sono intraducibili’ o ‘è tutt’altro che facile’ o ‘queste cose vanno perdute nella traduzione’ o ‘l’umorismo non viaggia bene’.

## 2.5. Strategie traduttive

Vari studiosi di traduzione hanno suggerito diverse tassonomie di strategie possibili per la traduzione dei *pun*. Probabilmente la più nota, e quella su cui ci baseremo in questo articolo, è quella proposta da Delabastita (1993, 2004), che andremo ora a illustrare.

### 2.5.1. Un approccio descrittivo

Nel suo primo importante studio sulla traduzione dei giochi di parole, Delabastita (1993), nella prospettiva dei *Descriptive Translation Studies*, individuò nove strategie utilizzate dai traduttori dell'*Hamlet*. Successivamente, sempre senza alcuna valenza prescrittiva, rivisitò e semplificò il modello, identificando otto strategie, qui di seguito elencate:

- (1) PUN → PUN
- (2) PUN → NON-PUN
- (3) PUN → RELATED RHETORICAL DEVICE
- (4) PUN → ZERO
- (5) PUN S.T. = PUN T.T.
- (6) NON-PUN → PUN
- (7) ZERO → PUN
- (8) EDITORIAL TECHNIQUES (Delabastita 2004: 604).

Il primo caso è quello in cui a un *pun* del testo di partenza viene sostituito un *pun* nel testo di arrivo. Il nuovo *pun* può anche differenziarsi dal primo in termini strutturali, come pure semantici e contestuali. Nei casi (2) e (4) a un *pun* presente nel testo di partenza non corrisponde un altro gioco di parole in quello di arrivo: nel primo viene tradotto senza giochi linguistici (veicolando entrambi i significati o anche soltanto uno), nel secondo viene omissso. Quando viene applicata la terza strategia, il *pun* viene sostituito da altri artifici retorici correlati al gioco di parole (fra cui ripetizione, allitterazione, rima, ironia, metafora poetica, paradosso, ecc.). Nella prima versione della tassonomia, Delabastita (1993: 207) aveva parlato a questo proposito di *punoid*. Lo studioso annovera poi una quinta strategia che comporta l'esatto trasferimento di un *pun* dalla lingua di partenza a quella di arrivo, in pratica senza una vera e propria 'traduzione'. Le strategie (6) e (7), invece, si riferiscono all'aggiunta di un nuovo *pun* nel testo di arrivo, o mediante l'introduzione di un gioco linguistico in un punto diverso del testo, a volte per compensazione, o ex novo. L'ultima strategia riguarda infine la spiegazione di un *pun* tramite tecniche editoriali, quali le note a piè di pagina. Delabastita (2004: 604) osserva come queste strategie si trovino a volte in combinazione, come ad esempio quando un *pun* viene eliminato (PUN → NON-PUN), una nota ne spiega il

motivo ('tecnica editoriale') e un nuovo gioco di parole viene inserito altrove come strategia compensatoria (NON-PUN → PUN).

### 2.5.2. Alcuni esempi pratici di traduzione inglese > italiano

Offriremo di seguito alcuni esempi pratici delle strategie più significative e ampiamente utilizzate nella traduzione di *pun*, con riferimento alla combinazione linguistica inglese > italiano. In particolare, analizzeremo esempi relativi alle strategie (1), (2), (5), (6) e (8) della tassonomia delineata da Delabastita (2004).

#### 2.5.2.1. PUN → PUN

La possibilità di tradurre e ricreare *pun* nel testo di arrivo è testimoniata dalle soluzioni traduttive individuate in varie tipologie testuali. Considereremo nello specifico tre esempi, appartenenti rispettivamente a un testo teatrale, a un romanzo per ragazzi e a un videogioco.

Il primo è un esempio classico contenuto nella tragedia shakespeariana *Hamlet*, tratto dalla scena in cui il protagonista costringe il re a bere il calice di vino nel quale l'antagonista aveva introdotto una perla avvelenata a lui destinata:

(1) TP<sup>12</sup>: HAMLET Here, thou incestuous, murd'rous, damned Dane,  
Drink off this potion. Is thy **union** here?  
Follow my mother. (*King dies*) (Shakespeare, *Hamlet*, V, ii).

TA: AMLETO Qui, Danese incestuoso, assassino  
Maledetto, bevi questa pozione.  
La tua **perla** è qui?  
Segui mia madre (*Il Re muore*).

In questo caso il *pun* gioca in maniera sarcastica sulla doppia interpretazione del termine *union*, che può alludere sia alla perla disciolta, sia all' 'unione' matrimoniale con la regina, che ha bevuto accidentalmente la coppa avvelenata e giace esanime a terra. Il *pun* viene reso anche nella traduzione italiana di A. Lombardo.

Un secondo esempio proviene dal famoso romanzo per ragazzi *The BFG* di R. Dahl (1982). Nel brano proposto, il testo di partenza offre uno spassoso *pun* basato sull'omofonia fra i termini inglesi *beans* ('fagioli') e *beings* ('esseri'):

---

<sup>12</sup> Negli esempi, il testo di partenza e il testo di arrivo verranno indicati rispettivamente con TP e TA. I *pun* o i giochi di parole analizzati saranno evidenziati con il grassetto.

(2) TP: “There is no **human beans** or **stringy beans** or **runner beans** or **jelly beans** or any other **beans** in here” (Dahl 1982/2016: 72).

Nella versione italiana a cura di D. Ziliotto, il *pun* viene reso mediante un’equivalenza funzionale, che gioca sulla paronimia fra ‘uovo’ e ‘uomo’, ricreando un effetto divertente per il giovane lettore italiano:

TA: “Non c’è né **uomo alla coque**, né **uomo in camicia**, né **uomo fritto**, né **uomo sodo**” (Dahl 1987/2016: 73).

Un terzo esempio è incentrato sul nome di un nuovo videogioco prodotto dalla Ubisoft<sup>13</sup>, il cui titolo inglese è il seguente:

(3) TP: South Park: The Fractured But Whole (Sitografia, indirizzo 4).

Il titolo (letteralmente, ‘spaccato ma intero’) allude, mediante un’omofonia, a *butt-hole*, che volgarmente indica la parte del corpo del giovane supereroe in grado di emettere potenti flatulenze, che magicamente gli consentono di viaggiare nel tempo. La versione italiana del videogioco ripropone un titolo che gioca ancora una volta sull’omofonia, con una resa meno volgare ma altrettanto esplicita:

TA: South Park: Scontri Di-Retti (Sitografia, indirizzo 5).

#### 2.5.2.2. *PUN* → *NON-PUN*

Accade anche che i *pun* presenti nella lingua di partenza non vengano trasferiti o ricreati in quella di arrivo, come si è verificato nel caso del titolo del film bollywoodiano *Bride and Prejudice* della regista G. Chadha (2004). Il testo inglese, giocando sulla paronimia, mostra chiaramente un’allusione intertestuale al romanzo di J. Austen *Pride and Prejudice*, che viene perduta nel titolo italiano, *Matrimoni e pregiudizi* (2004).

#### 2.5.2.3. *PUN S.T.* = *PUN T.T.*

Vediamo ora come possa essere messa in atto la strategia (5) menzionata da Delabastita (2004: 604), che comporta il pressoché identico trasferimento del *pun* nella lingua di arrivo.

---

<sup>13</sup> L’uscita del videogioco, inizialmente annunciata per il 2016, sembra slittata a ottobre 2017 (Sitografia, indirizzo 4).

L'esempio è tratto ancora una volta dal *BFG* di Dahl (1982), in cui il Gigante si esprime con il suo consueto linguaggio sconnesso e sgrammaticato:

(4) TP: "We is off to **Mrs Sippi and Miss Souri** to guzzle them both" (Dahl 1982/2016: 120).

I nomi propri citati dal Gigante, *Mrs Sippi* e *Miss Souri*, giocano chiaramente sull'omofonia con i due toponimi 'Mississippi' e 'Missouri'. La traduttrice italiana ha cercato di riprodurre il medesimo effetto per i giovani lettori, modificando soltanto la grafia per andare incontro alle norme fonetiche italiane. Il risultato è il seguente:

TA: "Si va da **Miss Issipi** e da **Miss Uri** per ciucciarsele tutte e due!" (Dahl 1987/2016: 118).

#### 2.5.2.4. *NON-PUN* → *PUN*

Come sottolineato da Delabastita (2004: 604), esistono anche casi in cui il testo di arrivo introduce *pun* non presenti nel testo di partenza, come è accaduto nella traduzione di un titolo giornalistico. Un articolo contenuto nella rivista indiana di lingua inglese *Caravan*, incentrato su un'iniziativa politica del Brasile volta a offrire alloggi a famiglie indigenti e finita nella rete di milizie private che ricattavano gli assegnatari, titolava:

(5) TP: Other Homes (Bellante 2013)

Il titolo inglese, 'altre case', si limitava a indicare l'esistenza di nuovi alloggi. L'articolo tradotto in italiano per *Internazionale* mostra invece la creazione di un gioco di parole:

TA: Edilizia impopolare (Bellante 2014)

#### 2.5.2.5. *EDITORIAL TECHNIQUES*

L'ultima strategia indicata da Delabastita (2004: 604) riguarda le cosiddette 'tecniche editoriali', che includono le note a piè di pagina. Proponiamo un esempio tratto da un testo letterario, un romanzo indo-inglese di R.K. Narayan, in cui il gioco di parole è costruito sul nome del personaggio e il suo carattere:

(6) TP: "What's he to Hecuba or Hecuba to him?" he repeated to himself, some odd titbit floating up from the cesspool of scholastic memory. She should rename herself Hecuba instead of **Daisy** – one who could behave so **unDaisy-like**" (Narayan 1976/2006: 111).

Nel testo di partenza, il nome del personaggio, 'Daisy', è utilizzato nell'accezione slang americana di 'tesoro, gioiello, perla, persona eccezionale' (Picchi 2016). Nella traduzione italiana pubblicata, viene trasferito nel testo di arrivo mediante un prestito, mentre la descrizione del suo carattere viene tradotta pressoché letteralmente, senza creare alcun effetto ironico. La presenza di un gioco di parole viene semplicemente indicata in una nota, con un'innequivocabile perdita di effetto:

TA: "Cos'è Ecuba per me, che sono io per Ecuba?", si ripeté, mentre qualche isolata immagine affiorava dallo stagno delle sue memorie scolastiche. Doveva chiamarsi Ecuba, non **Daisy** – capace com'era di comportarsi così poco **da margherita**"\* (Narayan 1998: 150).

\* Nell'originale, *daisy*: da cui il gioco di parole [N.d.T.]

La nota non aiuta il lettore italiano a comprendere il gioco incentrato sulla parola *daisy*, bensì lo rende addirittura più confuso.

### 2.5.3. Suggerimenti operativi

Sul versante più operativo, Low (2011: 67) ha sintetizzato le possibili strategie cui può ricorrere un traduttore di *pun* e giochi di parole in sei diverse possibilità, formulando una serie di suggerimenti, posti in ordine di preferenza:

- (1) *Replicate* the ST [source text] pun, when that is possible (you'd be wrong to say it never is). [...]
- (2) *Create a new pun* connected verbally with the ST [source text], thus achieving a kind of dynamic equivalence. [...]
- (3) Use *a different humorous device*, particularly where the humour is more important than the meaning.
- (4) Use *compensation in place*, to ensure there is wordplay somewhere near the pun.
- (5) Give an *expanded translation*, explaining the pun though sacrificing the fun. [...]
- (6) *Ignore the pun*, rendering only one meaning of the ambiguous phrase, and omitting the wordplay.

If you can't have the first option, don't immediately fall back on the sixth!<sup>14</sup>

Riteniamo che sia le riflessioni teoriche proposte da Delabastita sia i consigli pratici enunciati da Low possano rivelarsi utili ai fini didattici. Grazie a un supporto teorico e metodologico, gli studenti potranno essere guidati a non arrendersi davanti all'apparente e

---

<sup>14</sup> (1) *Riproduci il pun* del testo di partenza, quando è possibile (sbaglieresti a dire che non lo è mai); (2) *Crea un nuovo pun* connesso verbalmente con il testo di partenza, raggiungendo così una sorta di equivalenza dinamica. (3) *Usa un artificio umoristico diverso*, in particolare dove l'umorismo è più importante del significato. (4) *Utilizza la compensazione*, per far sì che ci sia un gioco di parole nelle vicinanze del *pun*. (5) *Offri una traduzione più ampia*, spiegando il *pun* pur sacrificando il divertimento. (6) *Ignora il pun*, rendendo soltanto uno dei significati della frase ambigua, e omettendo il gioco di parole. Se non riesci ad avere la prima opzione, non ricorrere immediatamente alla sesta!