Tradurre il fumetto giapponese [Da Pont]

Da Pont, Stefania (2024). Tradurre il fumetto giapponese. Ars docendi, 18, marzo 2024.

In November 2023, Stefania Da Pont gave a highly interesting and inspiring lecture to pupils at the "Walther von der Vogelweide" grammar school in Bolzano: about the difficulties, hurdles and also the fascination of translating - not from Latin or Greek, but from Japanese. She presents her work in the following essay.

*Stefania Da Pont hat im November 2023 am Gymnasium "Walther von der Vogelweide" in Bozen vor Schüler*innen des Klassischen Gymnasiums einen hochinteressanten und begeisternden Vortrag gehalten: über die Mühen, Hürden, aber auch die Faszination des Übersetzens – einmal nicht aus dem Lateinischen oder Griechischen, sondern aus dem Japanischen. Im folgenden Essay stellt Da Pont ihre Arbeit vor.*

Premesso che la traduzione di un testo è sempre una sfida, tale sfida assume aspetti diversi a seconda delle lingue di partenza e arrivo, e della tipologia di testo da tradurre.

In questo senso, la traduzione dei manga - ovvero, i fumetti giapponesi - dalla lingua giapponese alla lingua italiana presenta delle peculiarità dovute da un lato alle differenze della lingua giapponese rispetto alla lingua italiana, dall'altro alle caratteristiche intrinseche di un mezzo di comunicazione che non solo unisce testo e immagini, ma segue codici ben precisi.

Andando ad analizzare le caratteristiche della lingua giapponese, è facile intuire come possano rappresentare degli ostacoli (ma allo stesso tempo degli stimoli creativi) per chi ne affronta la traduzione.

Il giapponese si avvale innanzitutto di tre sistemi di scrittura: due alfabeti sillabici fonetici (*hiragana* e *katakana*) e i cosiddetti *kanji*, caratteri di derivazione cinese. I tre sistemi convivono nel testo, a volte affiancati anche dall'alfabeto latino (detto *rōmaji*) e dai numeri arabi. I due sillabari consistono ognuno in 46 segni, dotati di solo valore fonetico e rappresentanti gli stessi suoni. Tramite questi segni è possibile trascrivere tutte le parole della

lingua giapponese. Il sillabario *hiragana* è utilizzato principalmente per gli elementi grammaticali e strutturali della lingua: particelle (o postposizioni) annesse ai sostantivi per determinarne il ruolo nella frase, flessioni verbali, trascrizioni di termini autoctoni. Il sillabario *katakana* è usato per trascrivere parole di derivazione straniera, nomi propri di persona o di luogo stranieri, onomatopée, certi termini scientifici (come specie animali, vegetali e minerali), termini che si vogliono enfatizzare o sottolineare.

I *kanji* sono invece grafemi che rappresentano idee e significati propri. All'interno della frase vengono usati con valore semantico e generalmente rappresentano sostantivi, radici di verbi e di aggettivi, nomi propri di persona e luogo (giapponesi).

Questa compresenza di scritture, già di per sé un'enorme differenza rispetto al sistema di scrittura in alfabeto latino, viene inoltre sfruttata per creare effetti particolari o arricchimenti di significato che non sempre è possibile rendere con efficacia dovendo rimanere all'interno dei confini limitati della nostra scrittura.

Pensiamo per esempio all'uso di glosse interlineari come ausilio alla lettura: poste sopra il testo base in orizzontale (a destra in caso di testo verticale), principalmente si tratta di glosse fonetiche usate per indicare in alfabeto sillabico la pronuncia dei *kanji*. Questo spazio reso disponibile dalle glosse, tuttavia, si presta anche a usi ulteriori e creativi, con funzioni non solo fonetiche, ma anche semantiche, retoriche o stilistiche. Autori e autrici di manga fanno spesso uso di questa stratificazione semantica per arricchire i dialoghi e caratterizzare i personaggi. La mancanza di questo spazio aggiuntivo nel sistema di scrittura italiano non permette lo stesso livello di potenzialità espressiva, costringendo chi traduce a trovare modi alternativi per veicolare gli stessi significati, o ad accettare delle perdite inevitabili.

Ulteriori differenze, che portano ad altrettante sfide traduttive, si riscontrano nella struttura della lingua.

Prima di tutto, l'ordine della frase giapponese è SOV (Soggetto, Oggetto, Verbo) e non SVO come nella lingua italiana. Nulla di complesso a livello di comprensione, ma può diventarlo in fase di traduzione, soprattutto in caso di frasi lasciate in sospeso all'interno dei dialoghi.

Nei sostantivi, non esistono articoli, declinazioni di numero (plurale, singolare, ecc.) o di genere (maschile, femminile, neutro). Verbi, aggettivi e la copula nel predicato nominale si coniugano secondo il tempo, la negazione, l'aspetto e il modo. Non esistono distinzioni di persona, di numero o di genere.

La lingua giapponese quindi accetta un livello più alto di ambiguità laddove la lingua italiana è invece più specifica. In fase di traduzione, questo richiede di effettuare delle scelte

(assumendosene il rischio) o di ricercare dei modi per mantenere l'ambiguità senza perdere il significato.

Aggiungiamo anche che il soggetto è spesso omesso quando non strettamente necessario. Questo avviene anche nella lingua italiana, ma nel caso del giapponese le informazioni veicolate dal resto della frase sono più scarse e lasciano quindi più possibilità di fraintendimento.

Alla problematicità data dal contrasto tra due lingue molto diverse, si aggiunge la peculiarità di un mezzo di comunicazione singolare quale il fumetto, nello specifico il manga con i suoi tratti distintivi.

Da un lato, la commistione di testo e immagini sicuramente aiuta chi traduce ad avere più informazioni, cosa particolarmente utile essendo il giapponese, come abbiamo visto, una lingua strutturalmente ambigua e fortemente basata sul contesto. Dall'altro, la componente visiva e grafica propria del fumetto richiede delle attenzioni particolari nella traduzione rispetto al semplice testo. In primis, la gestione dello spazio. I balloon in cui andrà inserito il testo limitano lo spazio a disposizione, cosa che può rivelarsi un problema nel caso in cui la lingua di arrivo tenda a frasi più lunghe rispetto a quella di partenza. I balloon prevedono spesso anche una suddivisione dei dialoghi, che a volte può non risultare naturale nella lingua di arrivo, o richiedere una ristrutturazione delle frasi.

Nei fumetti, il testo non è solo dialogo o narrazione. Chi traduce deve rendere in modo efficace anche eventuali cartelli, segnali o altre scritte che compaiono nell'ambientazione.

Una presenza fondamentale e unica nel suo genere è quella delle onomatopee. Esse sono allo stesso tempo un elemento grafico (si collocano infatti all'esterno dei balloon dei dialoghi, integrandosi nell'estetica della pagina) e di significato. Le onomatopee nella lingua giapponese sono molto più numerose di quelle presenti nella lingua italiana, vengono utilizzate comunemente nel parlato e nello scritto, e non sono riservate soltanto al linguaggio infantile o fumettistico. È estremamente difficile trovare una corrispondenza esatta nelle altre lingue, sia per la maggiore varietà presente nel giapponese, sia per la diversa resa dei suoni che non permette di riportarle così come sono in originale, perché l'effetto sul lettore non sarebbe efficace. Esaurite le opzioni in italiano o mutate dall'inglese (alcune onomatopee in inglese sono entrate nell'uso comune dell'ambito fumettistico - si pensi a "bang"), a chi traduce non restano che la creatività e l'inventiva per cercare di evocare nel lettore italiano suoni e sensazioni. L'onomatopea più temuta? Quella del silenzio, che per sua natura non

dovrebbe avere un suono, ma in giapponese è reso con “shiiin”. Di volta in volta, per “tradurlo”, va trovata una soluzione adatta al contesto.

Un ulteriore elemento che rende la traduzione di manga diversa da quella di romanzi o altri testi è la natura seriale. La maggior parte dei fumetti sono composti da più volumi (anche più decine) che spesso vengono tradotti mentre l’opera è ancora in corso di pubblicazione nel Paese d’origine. La traduzione richiede di conseguenza una certa coerenza in tutti i volumi, a livello di scelte lessicali, tono di voce e intercalari tipici dei personaggi, registro linguistico nei dialoghi e così via. In caso di serie molto lunghe che si protraggono nel tempo non è sempre facile risalire a scelte fatte in precedenza, perciò per chi traduce è utile ricorrere alla creazione di una sorta di “glossario”, o almeno a degli appunti.

Mentre si traduce non sempre è possibile avere a disposizione i volumi successivi dell’opera, per motivi logistici o perché semplicemente la pubblicazione è ancora in corso, cosa che impedisce di avere tutti gli elementi a disposizione, di conoscere il finale, di fare delle scelte traduttive in funzione di come evolverà la storia. Considerando l’ambiguità della lingua giapponese e la puntualità, invece, di quella italiana, è facile capire come questo possa rappresentare un problema. A volte ci si trova costretti a delle interpretazioni e delle scelte linguistiche senza avere elementi sufficienti per giudicare, sperando che i volumi successivi confermino le proprie intuizioni. Altre volte, con il proseguire della storia e alla luce di nuovo contesto, alcune scelte lessicali si rivelano poco opportune ma vanno mantenute per la coerenza.

La natura contemporanea dei manga, e il target spesso giovane, implica che all’interno delle opere siano numerosi i riferimenti alla cultura pop, ad argomenti di attualità, a subculture giovanili. Si riscontra inoltre un uso frequente di slang, linguaggio strettamente colloquiale o di nicchia, neologismi. Per chi traduce (soprattutto se non vive in Giappone) questo può rappresentare una difficoltà sia dal punto di vista della comprensione, sia nella resa.

Non va dimenticato che il manga nasce generalmente come prodotto di intrattenimento, e come tale deve risultare anche a chi lo legge in traduzione. È necessario quindi trovare, nelle scelte e strategie traduttive, un punto di equilibrio tra il mantenere la fedeltà al contenuto originale, ma allo stesso tempo anche il coinvolgimento di chi legge. Se l’intento dell’opera in originale è quello di intrattenere o di suscitare un’emozione nel lettore, tale intento andrebbe mantenuto il più possibile in traduzione, a volte anche accettando di perdere qualche riferimento specifico, o renderlo più generico in nome della fluidità di lettura.

In questa ricerca di equilibrio, si colloca per esempio l'uso delle note. A volte si rendono necessarie per spiegare al lettore straniero alcuni riferimenti culturali, pena la non comprensione del contenuto, ma allo stesso tempo bisogna fare attenzione a non abusarne per non appesantire la lettura e l'impatto visivo della pagina.

Simili considerazioni si possono fare anche riguardo al senso dell'umorismo, spesso diverso tra culture o basato su giochi di parole: mantenere una battuta così com'è ma rendendosi conto che l'effetto in traduzione non sarà altrettanto divertente, oppure adattarla per strappare un sorriso? Non esiste una risposta universalmente esatta: di volta in volta è necessario operare delle scelte, anche in base alla maggiore o minore libertà data dal contesto e dalle immagini.

La traduzione dei manga verso la lingua italiana, in conclusione, rappresenta una sfida che richiede una profonda comprensione delle lingue coinvolte e delle peculiarità del mezzo di comunicazione. La natura visiva del fumetto, infatti, aggiunge un ulteriore livello di complessità, rendendo necessarie una gestione attenta dello spazio e la considerazione dei codici visivi. Oltre alla competenza linguistica, vanno messe in gioco sensibilità culturale e creatività, in una costante ricerca di equilibrio tra rispetto del testo originale e accessibilità per il pubblico italiano.

Quella operata da chi traduce il manga è quasi una riscrittura: partendo dalla traccia dell'originale, si ridà forma alla lingua e al contesto, a volte aggiungendo, altre sottraendo. Con la consapevolezza che, come per ogni traduzione letteraria, il risultato non sarà né il migliore né l'unico possibile. Un diverso traduttore avrebbe prodotto una diversa traduzione, probabilmente né più né meno corretta, semplicemente "altra". Perfino la stessa persona finirebbe per produrre una traduzione diversa se si trovasse a rifarla da capo.