



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale  
in Lingue Economie e  
Istituzioni dell'Asia e dell'Africa  
Mediterranea

Tesi di Laurea

# Da Mononoke Hime a Principessa Spettro:

Analisi dell'adattamento italiano di  
Gualtiero Cannarsi

**Relatore**

Ch. Prof. Giuseppe Pappalardo

**Correlatore**

Ch. Prof. Caterina Mazza

**Laureando**

Giacomo Patterlini  
857140

**Anno Accademico**

2020 / 2021



「だが君には、君にしかできない、君ならできるところがあるはずだ。誰も君に強要はしない、自分で考え、自分で決めろ。自分が今、何をすべきなのか。」

# Indice

<i>序論</i> .....	6
<b>Introduzione</b> .....	<b>8</b>
<b>Capitolo 1: La traduzione per il cinema</b> .....	<b>13</b>
<b>1.1 Le fondamenta della traduzione</b> .....	<b>13</b>
1.1.1 Equivalenza, negoziazione e perdita .....	14
1.1.2 Fedeltà: tra testo, traduttore e pubblico .....	16
<b>1.2 La traduzione e la lingua del cinema: testo visivo e testo scritto</b> .....	<b>19</b>
1.2.1 La traduzione audiovisiva: analisi e contestualizzazione .....	19
<b>1.3 Dell’adattamento e del doppiaggio</b> .....	<b>22</b>
1.3.1 Lingua e fasi dell’adattamento .....	23
1.3.2 Il ruolo dell’adattatore e quello dell’audience .....	24
<b>1.4 Caratteristiche del linguaggio cinematografico</b> .....	<b>27</b>
<b>1.5 Il caso della lingua giapponese: caratteristiche ed ambiguità</b> .....	<b>31</b>
<b>Capitolo 2: Lo Studio Ghibli in occidente e il “Cannarsigate”</b> .....	<b>36</b>
2.1 Lo Studio Ghibli: estetica e marketing in Giappone e nel mondo .....	36
2.2 Lo Studio Ghibli in Italia .....	38
2.3 Princess Mononoke: l’adattamento statunitense.....	39
2.4 Gli adattamenti italiani: Princess Mononoke e Principessa Mononoke .....	42
2.5 <i>Mononoke hime – ineditamente in italiano</i> : il lavoro di Gualtiero Cannarsi .....	45
2.6 Tra adattatore e pubblico: il “caso Cannarsi” .....	47
<b>Capitolo 3: “Con pupille non offuscate”: Analisi del secondo adattamento italiano Principessa Mononoke</b> .....	<b>54</b>
3.1 Mononoke hime: La sinossi .....	55
3.2 Questionari: metodologia e approccio .....	57
3.3 <b>Pragmatica interculturale: l’ambiguità dei concetti culturalmente specifici</b> .....	<b>61</b>
3.3.1 Disambiguazione della Principessa Spettro: la questione del titolo .....	64
3.3.2 Gli Yamainu: lupi o cani selvatici? .....	67
3.3.3 Appellativi e titoli: nonnetto, messer, pulzella .....	70
3.3.4 Concetti culturalmente sensibili: il caso del dio-bestia.....	73
3.3.5 Trascrizione linguistica e concettuale: Deidarabocchi e nonnetto Hanasaka .....	78
3.4 <b>Complessità sintattica e lessicale: tra giapponese e italiano</b> .....	<b>81</b>
3.4.1 Cenni di linguistica .....	82
3.4.2 Divergenze linguistiche tra giapponese e italiano: complessità sintattica.....	83
3.4.3 Differenze stilistiche: il <i>traduzionesese</i> .....	87
3.4.4 Ashitaka incontra Nago .....	89
3.4.5 Con pupille non offuscate .....	92
3.4.6 Il dialogo con Eboshi: Il predisporre l’invio .....	95
3.4.6 <i>Asa no Gotoshi</i> : l’allusione di Jiko .....	100
3.4.7 L’insolenza degli oranghi.....	103
3.4.8 Interferenze ed errori.....	106

<b>Conclusione</b> .....	<b>110</b>
<b>Appendici</b> .....	<b>115</b>
Trascrizione dell'intervista a Gualtiero Cannarsi.....	115
Dati raccolti dai questionari .....	134
<b>Bibliografia</b> .....	<b>137</b>
Sitografia .....	144
Filmografia .....	145

## 序論

最近日本のアニメーション制作はイタリアにおいて非常に人気になった。ネットフリックスなどのストリーミング配信サービスによりイタリア語に翻案され、イタリアで配信されている日本アニメ作品の数が多くなってきた。アニメ愛好家の大多数のため、日本アニメ長編映画がイタリアの映画館でも映写され始めた。その中、最も評価されたのは宮崎駿監督の『千と千尋の神隠し』や『ハウルの動く城』と言った世界人気の『スタジオ・ジブリ』アニメ制作会社の作品である。

しかし、スタジオ・ジブリ映画作品のイタリア版はファンの中で議論になった。その理由は、イタリア版のセリフが硬くて古風な表現を利用され不自然なイタリア語と感じられ分かりにくいからである。

一方、ジブリ映画の和伊翻案担当者であるカンナルシ・グアルティエロが原本と比べれば意味の視点からだけでなく意味論の視点からでも忠実だと自らの作業の正確さを強調しそのような批判に反対している。

そこで、なぜある忠実の上で正確な翻案は観客の不満を広めたのか。

本論では、宮崎駿監督の『もののけ姫』映画と『Principessa Mononoke』というそのイタリア翻案の分析を通じて観客の批判は客観的であるか明らかにする。それに、セリフの理解と言葉遣いの自然さに対するイタリア人と日本人の観客の意見を集めるため、アンケート調査を二つ行ってきた。その結果を比べ、イタリア翻案は原本より複雑であるかを調べた。その上、カンナルシ・グアルティエロ氏に彼の活動と『もののけ姫』の和伊翻案方法を中心とした対談をさせていただける機会もあった。

第一章に、翻訳学を中心にし、その目的と方法を説明する。次に、翻訳と翻案の違いを示めダビングに影響をもたらす映画の言葉遣いの特徴を挙げ、和伊映画翻案の障害を調べた。

第二章に、世界中人気を博するスタジオジブリの歴史とその創立者である宮崎駿、高畑勲、鈴木敏夫について語る。次に、『もののけ姫』映画の制作を解説し和米翻案の欠点を強調する。最後、イタリアのスタジオ・ジブリ愛好家の和伊翻案に対する不満を沿い、カンナルシの作業を論じる。

第三章に、『もののけ姫』映画と『Principessa Mononoke』のスク립トを分析する。まず、例を挙げながら異国文化概念を訳する困難を説明する。「こだま」や「シシガミ」イタリア語への翻訳をする得ない神道宗教に関する単語をはじめ、「山犬」など適当な表現できない単語も含まれている。次に、イタリア翻案の語彙と構文の複雑さを論じる。最後、以上のアンケート調査の結果を加え選ばれたシーンのイタリア語台詞を言語学的な視点から分析する。

## Introduzione

Quando nel 1987 la Rai trasmise *Nausicaa della Valle del Vento* su Rai 1, l'Italia ebbe il primo vero e proprio contatto con lo studio d'animazione che in quegli anni stava diventando sempre più popolare in Giappone, e che da lì a poco avrebbe esteso il suo successo in tutto il mondo: lo Studio Ghibli. La distribuzione globale dei media e la loro accessibilità hanno permesso lo sviluppo e il consolidamento di una crescente prossimità linguistica e culturale. Allo stesso tempo, tuttavia, hanno posto complesse problematiche, sottolineando le sostanziali difficoltà intrinseche dell'articolato processo che concerne la traduzione. Esempificazione di tali problematiche sono i numerosissimi studi condotti a proposito della traduzione e dell'adattamento di opere straniere, ricerche e analisi divenute ora più importanti che mai contestualizzate all'ambito audiovisivo, anche grazie alla fiorente industria delle piattaforme streaming, e dunque ad una accessibilità ubiqua e agevole. Dalla prima messa in onda di *Nausicaa della Valle del Vento*, giungendo ai giorni nostri, è possibile notare non solo come sia cambiato l'approccio verso la modalità di traduzione audiovisiva, ma anche come le stesse parti del processo, partendo dalle case di distribuzione, passando per gli adattatori, e giungendo infine al pubblico, abbiano mutato il proprio ruolo.

È all'interno di questo contesto che, negli ultimi anni, è venuto a formarsi in Italia un acceso dibattito concernente l'adattamento audiovisivo di alcune pellicole Ghibli. La questione ruota in particolare attorno all'adattatore e direttore del doppiaggio delle opere dalla casa di distribuzione Lucky Red, Gualtiero Cannarsi. Sebbene la questione possa sembrare relegata unicamente alla sua figura professionale, è significativo notare come il caso sia ben più complesso e sfaccettato di quello che appare. L'adattamento del 2014 del film dello Studio Ghibli *Mononoke hime*, *Principessa Mononoke* in italiano, fornisce il perfetto terreno di analisi. La pellicola, uscita nel 1997 in Giappone, fu distribuita negli Stati Uniti nel 2000, anno in cui fu anche adattata in italiano da Miramax: tale adattamento non fu fatto dal giapponese, bensì dall'inglese, scelta che comportò numerose discrepanze linguistiche e culturali con la versione originale. Nonostante l'adattamento basato su una traduzione indiretta, il film in Italia ebbe un grande successo, cominciando a consolidare non solo la popolarità dello studio di animazione nella Penisola, ma anche una *fanbase* affezionata alla peculiare estetica delle opere e alle loro tematiche contemporanee. Nel 2014, con l'acquisizione dei diritti da parte della casa di distribuzione italiana Lucky Red, l'opera ebbe



una riedizione, e venne pertanto ri-adattata e ri-doppiata. La guida venne affidata all'adattatore Gualtiero Cannarsi, il quale aveva già lavorato ad altri titoli Ghibli come *// Castello Errante di Howl*, e il cui lavoro era stato apprezzato sia dalla critica che dal pubblico. Cannarsi decise che, sotto la sua supervisione, la nuova versione di *Mononoke Hime* sarebbe stata più fedele possibile all'originale, proponendosi di creare un prodotto finale più congruo a quello che il regista Miyazaki Hayao aveva inteso per il pubblico giapponese. Il meticoloso processo di adattamento di Cannarsi è stato riportato in un blog da lui stesso, intitolato "MononokeHime – ineditamente in italiano"; all'interno di tale blog l'adattatore documenta le varie fasi del suo lavoro, eviscerando le parti più complesse e fornendo utili approfondimenti sulla casa di animazione, sul regista Miyazaki Hayao e, soprattutto, sul processo di traduzione e adattamento audiovisivo da lui condotto. Cannarsi spiega che ha voluto "raddrizzare il torto dell'edizione italiana [del 2000]", nella quale secondo lui non solo venne trascurato l'aspetto linguistico, ma anche travisato quello contestuale e culturale. Tuttavia, il debutto nelle sale della riedizione di Cannarsi aprì un'annosa vicenda che si protrasse per anni tra i fan Ghibli e l'adattatore, e che culminò nel 2018 con l'adattamento "cannarsiano" di un altro prodotto di animazione giapponese, *Neon Genesis Evangelion*. Da subito, i fan fecero sentire animatamente il loro disappunto verso il lavoro dell'adattatore, e verso l'esigua presa di responsabilità della casa di distribuzione. Dopo l'uscita nelle sale di *Principessa Mononoke*, Cannarsi venne duramente attaccato e fortemente criticato, ed il blog si riempì rapidamente di opinioni e commenti negativi; al centro delle critiche vi erano perlopiù le sue scelte stilistiche e sintattiche, ma anche l'imputazione dell'aggiunta di una puramente personale "marca cannarsiana" ai dialoghi che si imponeva con forza sullo spettatore, oltre che ad accuse di turpiloquio.

In tale contesto, lo scontento dell'affezionato pubblico pone alcune questioni di estremo interesse, fungendo da punto di partenza per un'analisi che spazia al di là del semplice gusto personale. È lecito dunque domandarsi, tenendo in considerazione il fine di assoluta fedeltà e aderenza avanzato da Cannarsi, quale sia stato il motivo dello scontento degli spettatori. L'audience ha spesso lamentato la scarsa intelligibilità dei dialoghi, l'innaturalità di alcune scelte lessicali e sintattiche, ma anche una resa italiana innaturale, vetusta, ampollosa ed esageratamente complessa. È possibile, pertanto, affermare che il pubblico abbia ritenuto l'adattamento poco funzionale. Tuttavia, come dichiarato più volte da Cannarsi, il suo lavoro è stato il frutto di una estesissima ricerca linguistica, storica e culturale, e le critiche a lui rivolte non hanno ragion d'essere se basate su un giudizio

meramente soggettivo. Allo stesso tempo però, è lecito domandarsi, considerando l'enorme mole di opinioni negative ricevute dall'adattatore, come sia stato possibile che una buona parte del pubblico italiano abbia percepito problematiche universali e ricorrenti nell'adattamento. Le ragioni alla base di queste problematiche sono precisamente ciò che questo studio si propone di determinare. Partendo da una base prettamente teorica, questa tesi svolgerà un'analisi dell'adattamento italiano del 2014 dell'opera *Mononoke hime*, tenendo in considerazione la versione originale giapponese, ma anche quella anglofona e quella italiana, al fine di determinare al meglio quali sono state le cause, linguistiche e culturali, dei punti problematici riscontrati dal pubblico nel prodotto finale. Inoltre, questa tesi si propone di investigare l'efficacia dei due approcci traduttivi generalmente operati nel processo, quali *source-oriented* e *target-oriented*, determinando in particolar modo l'importanza di equivalenza e fedeltà, concetti essenziali nella traduzione. Prendendo dunque in considerazione il processo traduttivo italiano-giapponese, questo studio contestualizza rilevanti ricerche traduttologiche, linguistiche e sociologiche con l'obiettivo di analizzare da un punto di vista teorico gli elementi linguistici problematici riscontrati dall'audience, e, considerando un quadro più generale, investigare sulla relazione tra fedeltà al testo originale e traduzione funzionale all'interno dell'ambito audiovisivo.

Allo scopo di condurre una ricerca più attenta, imparziale e oggettiva possibile, questo studio ha ritenuto necessario tenere in massima considerazione le parti principali implicate nell'analisi: l'adattatore Gualtiero Cannarsi e il pubblico dell'opera. Il contributo di Gualtiero Cannarsi è stato ricevuto in prima persona, poiché l'adattatore ha gentilmente concesso il suo tempo a questo studio per rispondere ad alcune domande riguardanti la sua carriera, il suo lavoro, la sua ricerca ed il suo approccio all'opera di Miyazaki. Il suo apporto, a cui questo studio è estremamente riconoscente, è pertanto risultato imprescindibile ed incredibilmente prezioso. In riguardo al secondo elemento, ruolo cardine avrà la considerazione del ruolo dell'audience nel contesto dell'adattamento audiovisivo contemporaneo. A tal proposito, questo studio è stato integrato da due sondaggi, somministrati a due diversi campioni, uno formato da parlanti nativi italiani, e l'altro da parlanti nativi giapponesi. I due sondaggi, speculari tra loro, sono stati strutturati per delineare e valutare al meglio la ricezione del pubblico di alcune scene ritenute di difficile comprensione dagli utenti del blog di Gualtiero Cannarsi; i rispondenti, dopo aver visionato le scene, hanno risposto ad alcune domande circa la loro intelligibilità, la velocità del parlato e la complessità lessicale dei dialoghi che avevano ascoltato, ed hanno successivamente

avuto la possibilità di lasciare commenti personali sull'adattamento. I due questionari si sono dimostrati di essenziale importanza, poiché se da una parte quello italiano delineerà con più precisione i nodi riscontrati dagli spettatori riportati in altre fonti, quello compilato dal pubblico giapponese risulterà critico nella comparazione della recezione originale con quella recepita dall'audience italiana.

La tesi sarà dunque divisa in tre parti. Il primo capitolo è stato riservato a una formulazione puramente teorica: partendo dalla definizione stessa di traduzione, ne verranno determinati il fine e gli elementi più importanti. Verranno pertanto discussi ed esplorati i diversi approcci che vengono utilizzati, ponendo particolare attenzione alle parti che formano il processo. La prima parte passerà poi a restringere il focus sul linguaggio cinematografico e dunque sulla traduzione audiovisiva, discutendo dei complessi vincoli che quest'ultima impone con i suoi codici di significato nell'adattamento e nel doppiaggio delle opere, esaminando allo stesso tempo le sostanziali differenze con lo scritto. La fine del primo capitolo sarà infine dedicata esclusivamente al caso della traduzione audiovisiva della lingua giapponese, prendendo in considerazione le caratteristiche principali che il parlato filmico giapponese presenta e la complessa resa linguistica e culturale delle sue parti.

Il secondo capitolo è invece dedicato allo Studio Ghibli, agli adattamenti del film *Mononoke hime*, e al "caso Cannarsi". Dopo una breve introduzione sullo studio di animazione giapponese e sul suo affezionato pubblico, nel mondo ed in Italia, sezione vitale di questa parte sarà l'analisi dell'adattamento statunitense del film, ed il suo confronto con le due versioni italiane del 2000 e 2014. Infine, si esplorerà il lavoro dell'adattatore Gualtiero Cannarsi all'opera, ponendo particolare attenzione all'attrito formatosi tra lui ed il pubblico, esaminando le critiche più frequenti mosse al suo operato. La terza parte dello studio concerne la vera e propria analisi linguistica del secondo adattamento italiano del film, *Principessa Mononoke*. Il capitolo è ulteriormente diviso in due grosse sezioni, presenti dopo la sinossi dell'opera. La prima è dedicata alla pragmatica interculturale: qui verranno esaminati concetti culturalmente specifici ed il loro adattamento in italiano, pertanto, elementi lessicali di difficile resa; saranno anche presi in considerazione i concetti culturalmente sensibili, come il turpiloquio, uno degli elementi che ha posto più problemi nell'audience. La seconda sezione concerne la complessità sintattica e lessicale dell'adattamento. Dopo una iniziale introduzione di linguistica, verrà delineata la complessità sintattica e stilistica propria della traduzione giapponese-italiano. Infine, verranno analizzate alcune battute in italiano del film da un punto di vista linguistico, integrando l'analisi con il

risultato dei due precedentemente menzionati sondaggi, e dunque dell'audience italiana e giapponese.

# Capitolo 1: La traduzione per il cinema

## 1.1 Le fondamenta della traduzione

Idealmente, il processo traduttivo sarebbe meccanico, statico, e procederebbe secondo un preciso filo logico che, partendo dalla parola nel testo di partenza, porterebbe ad una parola linguisticamente e contestualmente equivalente nel testo di arrivo. In realtà tuttavia, la traduzione, e più in generale il complesso e dinamico processo di trasposizione che essa sviluppa attorno agli elementi presi in considerazione nel suo svolgimento, sono parte di un sistema eteromorfo e comprensivo nel quale è necessaria un'analisi olistica e pragmatica sia dei sistemi linguistici che dei molteplici significati e diversi contesti. È importante inoltre ricordare che il processo traduttivo assume molteplici forme a seconda del contesto in cui è inserito: se la maggior parte delle formulazioni teoriche circa la traduttologia sono state formulate all'interno dell'ambiente letterario, sarà necessario traslare il discorso adattandolo a questo studio, e di conseguenza introdurlo come parte del contesto cinematografico. Al fine di ciò, sarà dunque importante esplorare dettagliatamente non solo le parti in gioco nel processo traduttivo, ma anche le possibilità e i vincoli intrinseci della traduzione e dell'adattamento cinematografico. È tuttavia utile definire, innanzitutto, cosa generalmente si intenda per traduzione, quali siano gli elementi in gioco, e quali criteri vadano necessariamente affrontati e stabiliti nel processo.

Considerando la traduzione come un processo meramente linguistico, nel quale solamente l'aspetto di lingua è messo in discussione nella trasposizione, appare subito chiaro come questa visione sia non solo riduttiva, ma erronea e fallace. Umberto Eco (2000, 16) sottolinea infatti più volte che:

“tradurre vuol dire capire il sistema interno di una lingua e la struttura di un testo dato in quella lingua, e costruire un doppio del sistema testuale che, sotto una certa descrizione, possa produrre effetti analoghi nel lettore, sia sul piano semantico e sintattico che su quello stilistico, metrico, fonosimbolico, e quanto agli effetti passionali a cui il testo fonte tendeva.”

È quindi evidente che la traduzione, intesa come processo di trasposizione, comprende non solo il più esplicito aspetto linguistico, ma deve includere anche due imprescindibili elementi: il significato e la cultura. Il semiologo Peeter Torop (2000, 40), delineando delle utili linee guida indicative per affrontare con successo una traduzione, sottolinea l'importanza di un'analisi sistemica al fine di consentire la coesione semantica e

la coerenza testuale di un testo di arrivo; è questa analisi ciò che permetterà al traduttore di intraprendere un percorso di lettura coerente, e quindi di formulare coscienziosamente delle “congetture”. Il traduttore è tuttavia solo uno degli elementi del processo, poiché, come indicato da Eco (2000, 17), le parti in gioco sono molte: il testo di partenza e quello di arrivo, la figura dell'autore, ma anche la cultura in cui un'opera nasce e viene prodotta, così come quella in cui viene trasposta, ed infine il sistema di aspettative dei fruitori dell'opera. Talvolta, si aggiungono anche i criteri di traduzione dell'industria in cui l'opera sarà distribuita, sia essa cinematografica o letteraria.

### **1.1.1 Equivalenza, negoziazione e perdita**

Paola Faini (2008), sottolineando l'importanza del duplice aspetto del trasferimento interlinguistico e interculturale della traduzione, si sofferma sul significato attribuito nell'ambiente traduttivo al termine “equivalenza”, il quale ricorre molteplici volte nei manuali di teoria della traduzione, e che appare essere l'indicante principale di una traduzione funzionale e di successo. All'interno di un contesto sintattico-linguistico, il concetto di equivalenza è descritto come “la relazione che viene a stabilirsi nel discorso tra unità di traduzione della lingua di partenza e della lingua di arrivo” (Delisle, Lee-Jahnke, Cormier, 2002,77), mentre considerando una dimensione extralinguistica, questo può indicare anche “un'esperienza estetica accettabile dalla cultura di partenza e di arrivo” (Faini 2000, 9). L'obiettivo dell'equivalenza è quindi quello di riprodurre “con la massima corrispondenza possibile la funzione del discorso del testo di partenza” (ibid.), presupponendo quindi l'esistenza di un testo di partenza e una trasposizione, o meglio, rappresentazione, di tale testo di partenza nel contesto culturale di arrivo.

In generale, si può affermare che l'obiettivo assoluto dell'equivalenza nella traduzione sia quello di ricostruire un testo di partenza in un testo di arrivo, e che quest'ultimo funga da proiezione del primo in un contesto sia cronologicamente che geograficamente diverso. Tuttavia, se un'equivalenza mirata all'adesione linguistica del testo di partenza, quindi formale, è importante, egualmente lo sarà quella “dinamica” (Nida, 1964), ovvero “un costante adeguamento degli elementi testuali (fonologici, morfologici, sintattici) che miri ad un effetto simile a quello prodotto dall'originale, e dunque in grado di trasmettere inalterata al pubblico di arrivo la globalità del significato testuale” (Faini 2000, 16). Di conseguenza, tanto più è simile la relazione tra testo di partenza e ricevente di

partenza a quella tra le loro controparti “di arrivo”, tanto più la traduzione sarà di successo. L'intento finale è quindi la creazione di un equilibrio che mantenga una integrità linguistica e culturale, ma che abbia come scopo globale l'efficacia della comunicazione. Anche Eco (2000, 17) indica, dietro la premessa della necessaria comprensione non solo del sistema interno di una lingua ma anche della struttura del testo di partenza, come la riproduzione dell'effetto “originale” del sistema testuale sia il fine della traduzione, spiegando che dovrebbe farlo “sia sul piano semantico e sintattico che su quello stilistico, metrico, fonosimbolico, e quanto agli effetti passionali a cui il testo fonte tendeva”, partendo dalla sensibilità e dalla cultura del pubblico fruitore. Tale relazione è alla base di quella che è generalmente definita come *skopos theory*, o equivalenza funzionale, ovvero una traduzione mirata a riprodurre lo stesso effetto a cui l'originale tendeva.

È necessario, tuttavia, evidenziare come il concetto di equivalenza sia incredibilmente relativo e che, come suggerisce più volte lo stesso Eco (2000), inevitabilmente ogni traduzione è fondata sulla negoziazione, denominatore comune che accomuna equivalenza, fedeltà, aderenza, ma anche l'iniziativa del traduttore. Dunque, se “dire quasi la stessa cosa è un procedimento che si pone all'insegna della negoziazione”, è il traduttore che gioca il ruolo di negoziatore, cui scopo è quello di far sì che “alla fine le parti in gioco abbiano un senso di ragionevole e reciproca soddisfazione” (Eco 2000, 17). Risulta dunque evidente che affrontare una traduzione aspettandosi un effetto di totale equivalenza linguistica e una perfetta congruenza contestuale sarebbe impensabile: affinché la sopravvivenza della connessione tra testo di partenza e ricevente di partenza venga riprodotta similmente –e correttamente- anche nella relazione tra testo di arrivo e ricevente di arrivo, dovrà obbligatoriamente essere presente un determinato grado di perdita, sia essa linguistica o contestuale. Pertanto, l'enunciato originale sarà necessariamente modificato dal trasferimento interlinguistico e interculturale, talvolta alla luce anche delle incompatibilità strutturali tra le due lingue.

Si potrà dunque apportare un notevole livello di rielaborazione con cambiamenti consistenti, oppure scegliere di fare una traduzione “ricalcata” sull'originale. Tali direzioni possono essere raggruppate in modo generale attraverso la distinzione tra traduzione semantica, la quale è orientata verso l'ambito della cultura originale e “mira a rendere l'esatto significato contestuale del testo di partenza” (Faini 2008,15), e traduzione comunicativa, che trasferisce gli elementi stranieri nella lingua e nella cultura di arrivo, col fine di riprodurre sul fruitore di arrivo un effetto più simile possibile a quello ricevuto dal

fruitore originale. Come indicato da Newmark (1988, 53) la differenza tra i due è di “enfasi piuttosto che di genere” e la scelta dovrebbe ricadere sul “male minore”. Si dovrà pertanto intervenire con soluzioni che sostanzialmente possono essere categorizzate tra soluzioni dirette e soluzioni ottenute tramite una traduzione obliqua. Le prime, come il prestito, il calco, la traduzione letterale, prendono in prestito perlopiù singoli termini o espressioni dalla lingua di partenza, ma talvolta anche aspetti strutturali e stilistici. Nella seconda categoria di “traduzione obliqua” viene invece attuato una sorta di rimodellamento, sia lessicale che strutturale, mirato al trasferimento della comunicazione, ed orientato verso la lingua di arrivo; nella traduzione obliqua Jean Darbelnet e Jean-Paul Vinay (1958) individuano diversi procedimenti, quali trasposizione, modulazione, equivalenza e adattamento.

### **1.1.2 Fedeltà: tra testo, traduttore e pubblico**

È interessante notare come nessuna tipologia sia esente da limiti e difetti, e come in entrambe la negoziazione sia inevitabile, così come una relativa perdita, ovvero ciò che Newman definisce come “scendere a compromessi”. A questo proposito, Eco (2000, 87) parla di “interpretante”, inteso come sinonimo, segno in un sistema semiotico; questo può essere “un oggetto singolo che rappresenta una classe di oggetti a cui appartiene, una definizione, una descrizione, ma anche una risposta comportamentale ed emotiva -una risata intesa come interpretazione di una battuta divertente” (ibid.). Tuttavia, Eco rimarca anche come una nozione così sfaccettata e ampia comporti delle difficoltà non indifferenti, soprattutto nella linea che divide traduzione e interpretazione. Nell’esempio che egli propone (2000, 97), citando Pierce, il quale afferma che l’interpretante è un elemento volto all’arricchimento della conoscenza, egli scrive:

“certamente se interpreto topo come “mammifero roditore” apprendo delle caratteristiche che forse prima non conoscevo. Ma se il traduttore italiano de *La peste* avesse detto che il dottor Rieux aveva visto sulle scale il cadavere di un mammifero roditore, non avrebbe reso (spero mi sia consentito dire: a lume di buon senso) un buon servizio al testo originale.”

Sebbene la traduzione di “mammifero roditore” sia assolutamente e indiscutibilmente corretta, non è adeguata: ciò suggerisce che formalmente corretto non sia sinonimo di contestualmente corretto, e che il significato di una traduzione sia ancora una volta sempre da negoziare. Allo stesso modo, se certamente la traduzione è un’interpretazione, non sempre una interpretazione è una traduzione.



È all'interno di questa questione che sia Faini (2008) che Eco (2000) inseriscono il discusso concetto di fedeltà, sia essa al testo o all'intenzione dell'autore. Il termine si incastra bene nella caratterizzazione dei limiti delle traduzioni diretta ed obliqua, poiché la fedeltà al testo nel primo caso spesso comporta la compromissione del senso e dell'intelligibilità nel testo di arrivo, causati da una decostruzione della testualità e dalla scarsa coerenza semantica (Faini 2008, 37), e "se essere 'fedeli' vuol dire essere 'goffi', allora vuol dire anche essere 'infedeli'"<sup>1</sup>. Allo stesso modo un intervento "obliquo" di ricategorizzazione mira a modificare elementi grammaticali e lessicali e quindi comporta anche notevoli stravolgimenti per prioritizzare l'intelligibilità. Eco (2000, 67), al posto di assoluta fedeltà, propone di usare come metro per una traduzione ottimale la reversibilità, parlando quindi di "uguaglianza del valore di scambio" (ibid., 81). Schleiermacher (2002, 42) racchiude perfettamente la scelta che dovrà essere fatta tra le due tipologie traduttive, affermando che "o il traduttore lascia il più possibile in pace lo scrittore e gli muove incontro il lettore, o lascia il più possibile in pace il lettore e gli muove incontro lo scrittore". È tuttavia essenziale tenere a mente che, idealmente, una buona traduzione non solo dovrebbe tener conto di entrambe, ma anche saper dosare sapientemente l'una e l'altra a seconda del singolo caso.

È proprio in tale contesto che si inserisce l'intervento del traduttore che, fungendo da negoziatore, potrà eseguire un intervento più o meno ampio facendo delle scelte a seconda della specifica situazione. La gestione delle diversità linguistiche e culturali sarà quindi determinata dalla libertà espressiva del traduttore (Faini 2008, 13), la quale costituisce il criterio principale della fase intermedia del processo traduttivo caratterizzata dalla trasposizione di contenuto semantico e contorno formale. La configurazione del traduttore come "coautore" del testo di arrivo è caratterizzata, secondo Faini (ibid., 16) da "una precisa assunzione di responsabilità morale sia nei confronti del testo originale, sia nei confronti del lettore al quale, di norma, non devono essere imposti sistemi di valori totalmente estranei". Se infatti da una parte deve essere garantita una continua adesione formale al testo di partenza, allo stesso modo si dovrà mirare ad una equivalenza dinamica e funzionale, sia linguistica che contestuale. Cavagnoli (2007) sottolinea proprio questo concetto: "Mentre si traduce bisogna trovare la giusta misura fra l'esplicitare ciò che altrimenti risulterebbe incomprensibile o ambiguo per il lettore e il non esplicitare quello che sarebbe

---

<sup>1</sup> Franca Cavagnoli (2007)

semplicemente di troppo”, aggiungendo che è il traduttore, conoscendo il contesto culturale e cronologico in cui un testo è stato scritto, a completare la trasposizione linguistica, senza dimenticarsi di integrare determinate implicazioni culturali, senza le quali la traduzione non sarebbe corretta.

A tal proposito Eco (2000, 170-171) discute la complicata problematica della scelta tra traduzione *source oriented*, che quindi porta il fruitore ad immedesimarsi in un certo contesto geografico e/o culturale del testo di partenza, oppure quella *target oriented*, la quale rende le due variabili diacroniche e diatopiche accessibili al fruitore della lingua e della cultura di arrivo. Spiegando che la questione esula al di fuori della traduttologia vera e propria, andando a spaziare in storia della cultura e letteratura comparata -con implicazioni di teorie post-coloniali- l'autore affronta il dilemma delineando i due concetti di addomesticamento e straniamento che, ancora una volta, sono a discrezione del traduttore. Questi, tuttavia, devono essere operati saggiamente da quest'ultimo, poiché come spiegato dallo stesso Eco (ibid., 172) se la scelta del traduttore risulta incomprensibile o ambigua al fruitore, questi la percepirà e decodificherà come fosse un errore, mentre sentirà l'estraneo quando gli verrà proposto un modo poco familiare per comprendere qualcosa che potrebbe riconoscere. Pertanto, ai fini della scorrevolezza del testo e della sua corretta intelligibilità, un certo grado di addomesticamento risulta utile, talvolta essenziale, in quanto si deve “rendere il testo consono al genio”<sup>2</sup> della lingua e cultura di arrivo.

Ed è qui che si giunge ad un altro essenziale elemento della traduzione: il ruolo del fruitore. Come suggerisce Cavagnoli (2007) sarebbe bene, prima di iniziare una traduzione, di aver ben chiaro il pubblico del prodotto di arrivo, considerando non solo le sopracitate varianti culturali e geografiche, ma molte altre, ad esempio l'età. La leggibilità e l'immediata fruibilità del testo sono secondo Cavagnoli (2007), ma anche secondo Faini (2008, 10) ed Eco (2000), dominanti imprescindibili in una traduzione, che diviene secondo Cavagnoli (2007) la “componente principale alla quale gli altri aspetti devono sottostare”. Emerge quindi una visione in cui, al posto della priorità data all'equivalenza, il prodotto finale è basato sulla caratteristica dell'adeguatezza verso uno specifico pubblico, ed il testo di arrivo non sarà più in funzione del testo originario, quanto più in relazione alle esigenze e alle aspettative del pubblico<sup>3</sup>.

---

<sup>2</sup> Eco 2000, 177

<sup>3</sup> Faini 2008, 10

## **1.2 La traduzione e la lingua del cinema: testo visivo e testo scritto**

Gianni Galassi (2000, 5) definisce la traduzione cinematografica come “una traduzione di immagini e di parole in un contesto di suoni tradotti”. Prendendo in esame la traduzione letteraria e quella cinematografica, sicuramente ci si renderà conto che quest’ultima implica inevitabilmente una complessità ulteriore, poiché composta da una stratificazione di livelli interpretativi. Essa comporta infatti un intervento di traduzione non solo in relazione al testo, ma anche in rapporto alle immagini. Come discusso da Yves Gambier (2018, 50) è necessario enfatizzare la complessità di qualsiasi prodotto in cui viene operata una traduzione e un linguaggio audiovisivo.

Quando la Warner Bros produsse una delle prime pellicole di sempre, intitolata *Don Juan*, nel 1926, si venne presto a creare una grande problematica: in che modo sarebbe stato possibile diffondere un film in una lingua in un paese straniero? Nel caso dell’Italia il problema cominciò ad essere risolto qualche anno dopo, nel 1929, con l’introduzione di cartelli didascalici mostrati in concomitanza al film in lingua originale, soluzione che fu di grande successo, e che diede inizio alla prima nozione di traduzione cinematografica. Pochi mesi dopo, nello stabilimento *Palatino*, sul Celio, si comincia a doppiare i film in lingua straniera, perlopiù tedeschi (Redi 1996, 17). Tuttavia, nel 1930 solo una dozzina di film erano stati tradotti in italiano, poiché una disposizione ministeriale ad opera dell’allora Ministro dell’Interno Benito Mussolini bloccava nel modo più assoluto la diffusione di pellicole in lingua straniera.

L’escamotage adottato inizialmente fu quello di rendere i film parlati muti, e inserire quindi delle didascalie; si passò presto alla ben più conveniente soluzione del doppiaggio. Il doppiaggio vero e proprio nasce infatti intorno al 1929 negli Stati Uniti, giungendo poco dopo in Italia. Dal 1933 fino almeno al 1950, il doppiaggio italiano avrà un momento aureo per qualità delle voci e riconoscimenti della critica.

### **1.2.1 La traduzione audiovisiva: analisi e contestualizzazione**

Il linguaggio audiovisivo implica la presenza di un numero cospicuo di codici di significato, i quali operano simultaneamente nella produzione del significato. I traduttori prima, e successivamente gli spettatori, decodificano e comprendono la serie di segni codificati, disposti in una particolare maniera. Il modo in cui questi segni sono disposti è tale

da far divenire il significato dell'opera più della semplice addizione dei significati di ogni elemento di ogni codice semiotico. Tutti i mezzi verbali e non-verbali sono utilizzati per garantire coerenza, intenzionalità, intelligibilità, intertestualità, e rilevanza. In questo contesto, una delle problematiche maggiori è costituita dalla relazione tra segni verbali e non-verbali, questione non presente nel linguaggio letterario a causa della sola presenza del testo scritto. Oltre alle molteplici limitazioni derivate dalla varietà del potenziale pubblico di un'opera, è bene menzionare anche come un'ulteriore problematica del linguaggio audiovisivo rispetto alla controparte letteraria sia il tipo di formato e di setting in cui il primo può essere utilizzato, poiché una traduzione per un'opera cinematografica, che quindi è pensata per essere fruita teoricamente una sola volta, sarà di certo diversa da quella fatta per un museo, che invece potrà essere vista più volte, oppure ancora per un canale televisivo, per un DVD, oppure per un video che sarà caricato online. Chesterman (1998, 204-208) riassume tali problematiche in modo comprensivo formulando due grosse variabili:

- 1- Variabili sociologiche, ovvero la popolazione che deve essere presa in considerazione: età, gender, livello di educazione, attitudine alla lettura, padronanza delle lingue straniere, e disabilità.
- 2- Variabili di formato: tempo di trasmissione, tipo di canale TV, genere e rapporto tra immagini e dialogo

Ramière (2006) indica che il più volte menzionato elemento del contesto gioca un ruolo primario in particolar modo nel caso della traduzione audiovisiva, data la natura del mezzo. Questo è infatti caratterizzato non solo da vincoli differenti dall'ambiente letterario, ma anche da precise regole e limitazioni non presenti su un piano puramente relegato alla letteratura, primo dei quali il precedentemente menzionato forte legame tra visione e contesto.

È quindi possibile definire il testo audiovisivo come multidimensionale, poiché gli autori dell'opera non solo fanno uso di un codice testuale ma anche paralinguistico; allo stesso tempo però, segni semiotici non-verbali (linguaggio del corpo, abiti, oggetti di scena, musica etc.) completano in modo imprescindibile la dimensione verbale al fine di sviluppare una trasposizione realistica ed efficace. Berruto (in Vitucci, 2019) ricorda che le varietà diafasiche del linguaggio si dividono in due "macro-aree": la prima riguarda i parlanti, i loro rapporti e il carattere contestuale specifico della situazione; la seconda comprende la sfera di attività, ovvero "l'ambito del discorso e l'argomento di cui si parla", quindi il sottocodice.

Data la peculiarità del contesto audiovisivo, e della sua diversità in relazione alla traduzione ed al linguaggio letterario, è utile determinarne le problematiche e i limiti principali. La prima annosa questione, riscontrabile anche nell'ambiente letterario, è proprio il contesto: l'analisi di tale deve infatti comprendere necessariamente il contesto linguistico, ma anche quello polisemiotico (Vitucci 2019). Szarkowska (2005) afferma inoltre che il processo di adattamento non avvenga tra due lingue ma tra due culture: il testo audiovisivo spesso appare fortemente ancorato ad una cultura di partenza, ragione che implica il possesso nel caso dell'adattatore di una forte sensibilità, atta al corretto trasferimento simbolico e linguistico in un metacontesto in cui i riceventi non necessariamente possiedono il *background* socioculturale, e quindi i codici, che servirebbero la comprensione. Vitucci (2019, 607) indica a tal proposito:

“il trasferimento dell'universo socioculturale di un dato prototesto nell'ambito di un nuovo contesto sottotitolato richiede un'analisi sistemica che ha come suoi punti di riferimento non solo la coppia linguistica oggetto della traduzione, ma altresì il microcontesto e l'analisi polisemiotica del testo audiovisivo.”

Di conseguenza, nel caso dell'audiovisivo, la capacità di osservazione diviene un elemento critico, poiché, a differenza del letterario, l'estrapolazione dal canale iconico di informazioni aggiuntive ai contenuti semantici è assolutamente essenziale per la corretta resa nella lingua di arrivo, aggiungendo quindi un livello contestuale ulteriore. L'analisi contestuale della scena, insieme agli elementi para ed extra-verbali è quindi inscindibile dal testo, rappresentando un punto critico nell'interpretazione dell'adattatore. I riferimenti culturalmente specifici, così come i vincoli tecnici della narrazione (il ritmo delle battute) sono elementi che devono passare attraverso la disamina dell'adattatore tanto quanto il genere audiovisivo trattato, ma essere soprattutto all'altezza del contesto di distribuzione, ovvero l'audience e l'ambiente culturale di arrivo.

Ne consegue che le relazioni relative al contesto siano fondamentali per il corretto passaggio del prototesto audiovisivo tra due ambiti culturalmente diversi. Pertanto, ciò che determina la coerenza e la coesione testuale, e quindi una decodifica semantica efficace dell'opera, è l'analisi polisemiotica. Allo stesso modo, i codici letterario-teatrali e cinematografici saranno egualmente importanti nella decodifica.

### 1.3 Dell'adattamento e del doppiaggio

Rossi (2006) definisce l'adattamento come:

“ L'insieme delle procedure (che vanno dalla semplice traduzione a veri e propri tagli o creazioni *ex novo*, rispetto all'originale) volte a predisporre i dialoghi di un film per il doppiaggio da una lingua all'altra e, anche, il prodotto che ne risulta. Il testo sarà adattato sia al movimento delle labbra degli attori, sia agli orizzonti culturali degli spettatori.”

In merito alle problematiche dell'adattamento, è necessario osservare che le intrinseche questioni intersemiotiche e interlinguistiche sono proprie non solo della complessità comunicativa del cinema ma della traduzione stessa (Rossi 2006, 265), ed il testo cinematografico “adattato” fu definito da Ghezzi (1995,218) come “un testo-Frankenstein”, formato da un continuo assemblamento e smembramento di diversi elementi.

Il processo dell'adattamento ha radici molto antiche. Intorno alla fine degli anni Dieci del '900 l'Italia vide i primissimi adattamenti di pellicole straniere, sempre più gradite al pubblico. La traduzione della lingua, e l'adattamento dell'opera per il gusto dell'audience italiana, era spesso più una vera e propria riscrittura spesso dovuta a motivi di censura morale o ideologica. Ancora lontani dall'avvento del doppiaggio, le opere erano narrate tramite delle didascalie. Guglielmo Giannini, uno dei più importanti adattatori (all'epoca riduttori) spiega l'importanza dell'adattamento nell'articolo sotto lo pseudonimo di L. Tucci, *Il riduttore di films*, ne “Il Corriere dello spettacolo” (1931, 2):

“Il lavoro è semplificato. Prima si traducono i titoli e poi si forgianno uno per uno. Si spazzano via i superflui, si cambiano modi di dire, si mettono in bocca ai personaggi battute di spirito che mai essi si sono sognati di dire, si cerca di spiegare i movimenti, le frasi, gli stati d'animo dell'interprete della pellicola, riportandoli a una mentalità nazionale, cercando di eliminare, per quanto sia possibile, tutte quelle stridenze che, a volte, non hanno significato che per gli stranieri ma che fanno ridere o irritare il nostro pubblico.”

La problematica della fedeltà all'originale era già presente all'epoca, e lo stesso Giannini in merito espresse il proprio parere circa il diritto di “manomissione” dell'adattatore

spiegando che quest'ultimo non solo rispetta il lavoro dell'autore ma è appositamente scelto per farne le veci.

È interessante notare come Giannini non ponga la traduzione fedele come ultimo scopo ma il risultato finale, in particolare “la scorrevolezza e la comprensibilità”, e definisce un adattamento sbagliato uno in cui “non si capisce il film chiaramente a primissima vista” (Giannini in Raffaelli 2003, 179–180). Di conseguenza, si può evincere che i problemi dell'adattamento delle scene, frames in questo caso, da un'audience all'altra nascono già a partire dal cinema muto, il primo dei quali è la traduzione eccessivamente fedele. Parlando dell'adattamento, è impossibile non tener conto anche del doppiaggio, due processi intrinsecamente legati l'un l'altro. Una primitiva forma di doppiaggio era già presente con i film muti, durante le cui proiezioni interpreti da vivo narravano le scene, fenomeno particolarmente presente in Giappone.

### **1.3.1 Lingua e fasi dell'adattamento**

È opinione di molti ritenere che la lingua ideale del doppiaggio debba essere più impersonale possibile (Rossi 2006, 279). Chiarini (1936, 30) la definisce dicendo che questa dovrebbe essere “una lingua il più possibile anonima, pur essendo grammaticalmente e sintatticamente italiana”, sottolineando come “il traduttore deve cercare di far scomparire il più possibile la propria personalità”. Famoso è stato il dibattito circa il linguaggio proposto dall'adattamento e quindi del doppiaggio ospitato dalla rivista *Cinema* nel 1940, che vide un parere fortemente contrario di critici e cineasti circa l'argomento, ma un inaspettato favore del pubblico. Numerosi critici accusarono la lingua dell'adattamento di essere ipersemplicistica, sottolineando come questa fosse pensata considerando il pubblico “nella identica condizione di un bambino” (Antonioni 1940, 328).

La questione della correttezza grammaticale e sintattica è da tempo oggetto di critica da tali puristi, i quali sostenevano che gli adattamenti peccavano spesso di un'eccedenza di forestierismi, “invisi come attentatori dell'agognata, ma mai effettivamente raggiunta, autarchia filmica italiana” (Rossi 2006, 280).

Di conseguenza l'adattamento ed il doppiaggio si rivelarono la soluzione migliore, poiché oltre a mettere d'accordo le esigenze puristiche, furono elementi essenziali in un periodo di generale e diffuso analfabetismo, il quale impediva alla maggior parte della popolazione di poter usufruire efficacemente di didascalie e sottotitoli. In merito alla lingua

usata nel processo, Pestelli (1973) afferma che “la lingua ideale del film sia quella che meno si sente (...) La quale a guardare bene risponde alla realtà delle cose, alla spinta ascensionale che oggi gl’italiani avvertono parlando”. È bene tuttavia definire nel dettaglio la realizzazione dell’adattamento. La prima fase è quella che concerne la traduzione di primo grado dei dialoghi, ovvero quella basata sulla trascrizione del parlato e senza la presa in considerazione dell’immagine. Nella seconda fase l’adattatore dialoghista ha il ruolo principale: scelto dalla società di distribuzione, egli è responsabile di importanti procedimenti che permetteranno la realizzazione di un adattamento efficace.

### **1.3.2 Il ruolo dell’adattatore e quello dell’audience**

Si è più volte menzionato precedentemente quanto fosse importante la figura del traduttore nel caso del processo traduttivo letterario. Nel contesto filmico, tuttavia, la trasposizione da una lingua all’altra è, come è stato visto, soggetta a più vincoli e più livelli limitativi. Galassi (2000, 6) sottolinea che il termine traduzione ha una connotazione più circoscritta nel caso dell’audiovisivo, poiché il traduttore “si limita a fornire al dialoghista, che è il vero autore del copione adattata, una sorta di traduzione brutta della trascrizione del dialogo originale del film”. Non a caso il dialoghista è anche definito adattatore: egli deve per l’appunto adattare al meglio delle sue capacità e possibilità la traduzione a grandi linee fatta dal traduttore all’opera, riscrivendo quindi il testo di partenza già tradotto nella lingua di arrivo, ponendo quindi le basi per una traduzione “sonora in relazione alla traduzione mentale delle immagini” (ibid.) che l’audience vedrà. L’adattatore è quindi il vero e proprio autore del copione adattata, e non semplicemente un tecnico che si occupa della sincronizzazione del dialogo con il labiale degli attori. Se quindi il doppiatore ha il compito di riprodurre il dialogo coerentemente alla scena, ed il direttore del doppiaggio deve individuare il corretto registro interpretativo, è l’adattatore che deve garantire non solo una soluzione lessicalmente consona al labiale dei personaggi, ma deve anche assicurarsi che ci sia compatibilità socioculturale e sociolinguistica con il pubblico di arrivo.

Pertanto, oltre al compito di far coincidere il più possibile le nuove battute con i movimenti labiali degli attori ed i tempi di battuta, sua responsabilità è “rendere i dialoghi credibili, scorrevoli, come se fossero stati scritti e recitati direttamente nella lingua di arrivo senza far sentire il tramite della lingua di partenza” (Rossi 2006, 284). In qualità di responsabile della creazione di ciò che è legittimo definire un nuovo testo, l’adattatore ne



diventa in parte nuovo autore. Come suggerito infatti da Rossi (2006,285) “all’adattatore viene riconosciuto un diritto di co-autorialità, come al traduttore di un libro, in virtù dell’apporto creativo ineliminabile dalla sua attività”. Solo dopo il lavoro dell’adattatore entrerà in gioco il direttore del doppiaggio, il quale funge da “regista” per le voci dell’opera.

È inevitabile quindi, che l’adattatore abbia un ruolo personale nella trasmissione del messaggio originario proposto, in quanto è suo l’onere della creazione di un testo adatto all’opera. In tale contesto il concetto di “falsità” risulta sempre più marcato, non solo per l’inevitabile e congenita natura stessa dell’adattamento, ma soprattutto per l’importante scelta tra traduzione filologica (*source oriented*) o naturalizzante (*target oriented*). Come precedentemente spiegato, la prima è attenta a fornire al fruitore della lingua di arrivo un messaggio quanto più vicino alla volontà dell’autore originario, la seconda prioritizza la recezione dell’audience, tentando quindi di adattare riferimenti culturali propri della lingua di partenza al pubblico della lingua di arrivo. La traduzione audiovisiva generalmente è orientata verso la seconda tipologia (Rossi 2006,290), mentre la traduzione scritta opta per la prima. Come ricorda Palermo (2005, 132-133) facendo riferimento alle caratteristiche di convivialità e vincolo temporale, i riceventi di queste modalità sono molto diversi, sottolineando inoltre che “la traduzione non è mai un processo che riguarda soltanto la lingua, intesa come sistema di significazione attraverso le parole, ma è sempre e comunque una traduzione culturale”. Ciò che viene spesso definito come “ambientamento”, ovvero la trasposizione di una precisa sfera culturale in un’altra differente, è un compito estremamente arduo per l’adattatore, in quanto si presta molto facilmente ad una resa erronea o ambigua, e produrre un effetto straniante nello spettatore.

Prendendo ad esempio il celebre film Disney del 1955 *Lilli e il vagabondo* (*Lady and the Tramp*), Rossi (2006) discute della riedizione del 1997, in cui venne ridoppiato ed uscì con una nuova colonna sonora. Nel caso dei film di animazione, la riedizione è peculiare poiché rivolto -nella maggior parte dei casi- ai bambini, e quindi meno soggetto alla deperibilità temporale di altri generi. È interessante notare come siano stati apportati dei cambi cospicui sia ad alcuni dialoghi, ma anche a canzoni (come quella dei gatti siamesi) e al doppiaggio stesso (l’accento dei cuochi Tony e Joe che cambia da siciliano nella prima edizione a napoletano nella seconda).

Il processo è stato caratterizzato dallo svecchiamento del lessico, dalla rimozione di alcune forme dialettali, ed in alcuni casi un innalzamento diafasico e la riduzione dell’apocope. Risulta chiaro come queste modifiche non siano state fatte al fine del

sincronismo labiale, esigenza che nel caso del cinema di animazione è esiguamente significativa

Infatti, la ragione per il nuovo adattamento sembra essere di natura testuale e formale: “da un lato c’è la volontà [...] di nobilitare l’eloquio o, per converso, di avvicinarlo al parlato spontaneo; dall’altro, l’esigenza di mettere il pubblico italiano nelle stesse condizioni di “comodità decodificatoria” del pubblico originario”. (Rossi 2006, 303).

Il codice iconico, nel caso del processo di riadattamento, non può essere scisso da quello fonico-acustico, i quali diventano di conseguenza intimamente interdipendenti. L’adattamento verbale è infatti fortemente vincolato dalle immagini, e le due modalità devono essere coerenti e coese l’una con l’altra. Un esempio famoso è la celeberrima paronomasia di *Frankenstein Junior* «werewolf there castle» adattato in «lupo ululà castello ululi», mantenendo la stessa comicità dell’originale, coerentemente alla scena in cui si pronuncia la battuta.

La mancata presa in considerazione del fruitore come ri-interpretante del lavoro dell’adattatore, afferma Gambter (2018, 44) rischia di porre quest’ultimo come massimo controllante del significato testuale di un’opera, presumendo che la sua interpretazione sia quella condivisa dalla audience target. Nida (1964) è uno dei primi a enfatizzare l’importanza del pubblico nel processo, introducendo un cambio di priorità dalla questione linguistica ad una puramente comunicativa. Considerando quindi il traduttore/adattatore come mediatore tra l’autore e il ricevente, Nida delinea il processo della traduzione come un modello tripartito, compreso di analisi, trasferimento e ristrutturazione<sup>4</sup>, oltre che l’introduzione della sopramenzionata equivalenza dinamica. È però bene sottolineare che la relazione co-dipendente tra testo, contesto e pubblico non è semplicemente designabile come univoca, né come lineare.

Alla base di questa complessa relazione Schleiermacher, Gadamer e Ricoeur (in Gambter 2018, 46) pongono un quesito ermeneutico: quali sono le condizioni della comprensione? Nel caso dell’audiovisivo, una risposta alla domanda ci è data da una delle variabili proprie del processo, quella sociologica; H.R. Jauss (1982) ha introdotto a proposito il concetto di “orizzonte delle aspettative”<sup>5</sup>, definito come una serie di norme culturali che formano il modo in cui comprendiamo e valutiamo un’opera in un determinato momento temporale. Questo orizzonte non è soggettivo e individuale bensì anche collettivo e basato

---

<sup>4</sup> Da Gambter (2018, 44): “analysis + transfer + restructuring”

<sup>5</sup> In lingua originale *Horizontverschmelzung*

sulla storia, sul gender e sull'età. Data la variabilità di questi fattori, una delle parole chiave nell'audiovisivo è "accessibilità", non solo come questione legale e tecnica -nel caso di persone con disabilità ad esempio- ma anche perché comprensiva di tutte quelle caratteristiche che determinano una trasposizione ottimale. Tali caratteristiche, elencate da Gambter (2018, 55) sono:

- Accettabilità, in relazione a norme linguistiche, scelte stilistiche, schemi retorici e terminologia
- Intelligibilità, definita come comprensione facile ed immediata del parlato, e nel caso dei sottotitoli in termini di font, posizione e quantità (collegata in questo caso anche alla leggibilità)
- Sincronia, definita come l'appropriata congruenza tra movimenti del labiale e parlato, ma anche in relazione ad altri elementi non-verbali
- Pertinenza, ovvero quali informazioni saranno trasmesse, omesse, aggiunte, e chiarificate onde evitare di aumentare la quantità di apporto cognitivo necessario per comprendere tramite ascolto o lettura

È essenziale ricordare dunque che l'audience è composta da individui con opinioni e comportamenti personali e soggettivi, e come afferma Tuominen (2018, 69) "la recezione è un'esperienza sociale nella quale i significati sono costruiti insieme ad altri membri dell'audience e sulla base di interazioni precedenti".

## **1.4 Caratteristiche del linguaggio cinematografico**

Con "linguaggio cinematografico", secondo Fabio Rossi (2006,11) si possono intendere due significati differenti: "il sistema di segni, appartenenti a codici diversi [...] che costituisce nel suo complesso l'oggetto del film; [...] e l'insieme dei dialoghi (scritti o parlati) presenti in uno o più film". Quindi, se con il primo significato si intendono tutto ciò che confluisce nell'"iconicità" del film, ossia immagini, musica etc., il secondo, quello che verrà analizzato in questo studio, costituisce la lingua verbale vera e propria. Sebbene sia opinione condivisa da molti critici che la parola assuma un ruolo marginale, talvolta subordinato rispetto all'immagine o alla musica, è bene notare come nell'opera presa in esame, l'elemento linguistico non sia stato affatto secondario, in quanto emerge come un elemento problematico, sentito da numerosi spettatori. Inevitabilmente, nel contesto filmico,

il linguaggio non può essere scisso dall'immagine, ed i due significati spesso tendono a compenetrarsi. Spesso il linguaggio cinematografico viene definito come "parlato filmico", cui definizione è data da Lavinio (1986,16):

"Lo scritto, per essere detto come se non fosse scritto, è quello che mira a cancellare del tutto il proprio marchio di genesi scritta, per mimare con la maggiore verosimiglianza possibile le cadenze, i ritmi, le forme del parlato. [...] Tale parlato–recitando, che imita il parlato ma che non ne possiede comunque la spontaneità, diventa poi parlato–recitato e può acquisire una sorta di "spontaneità trasposta" quando l'attore, in una sorta di *transfert*, si cala completamente nella parte e assume la personalità del personaggio, aggiungendo al testo verbale proferito tutti quei tratti paralinguistici e cinesici e cinesici inscindibili dal parlato e invece sempre inesorabilmente assenti nella scrittura, anche in quella più mimetica nei suoi confronti."

Questa definizione risulta essenziale poiché delinea uno dei tratti maggiormente caratterizzanti di questo linguaggio: la natura ibrida tra scritto e parlato. Tuttavia, il testo audiovisivo presenta alcune particolarità semiologiche rispetto al testo scritto. Come illustrato da Rossi (2006,24), la visione possiede alcuni tratti semiotici che la differenziano dalla lettura, quali la convivialità, la multisensorialità, e un'iconicità esplicita. Con convivialità viene intesa la fruizione del pubblico dell'opera, intesa come sociale o "di massa", mentre con multisensorialità si intendono i sensi usati durante la fruizione di un film.

La convivialità è un elemento essenziale nella fruizione di un'opera cinematografica, perché questa, a differenza di una scritta, sarà sempre un'esperienza "condivisa", pensata per essere tale, e quindi molto meno personale di una lettura. Se l'intelligenza attivata nel caso della lettura è sequenziale, nel caso della visione ne è richiesta una simultanea.

In generale, Rossi (ibid.) indica l'amichevolezza della visione come alta, rispetto a quella bassa della lettura. Ne risulta che la visione presuppone un processo di decodificazione più rapido ed efficace, in quanto deve essere in grado di gestire molti frames<sup>6</sup> i quali sono spesso complessi e comprendono numerose conoscenze pregresse.

---

<sup>6</sup> Con frames "quadro di riferimento" si intende "un insieme o bagaglio di situazioni già presenti nella memoria dell'interlocutore necessarie per interpretare situazioni nuove ma analoghe a quelle conosciute" (Rossi 2006,24).

La vera peculiarità di questo linguaggio sono gli inevitabili vincoli di interpretazione. Quello più limitante, evidente in un paragone con la lettura, è quello cronologico: la fruizione di un'opera cinematografica è soggetta a stretti ritmi esternamente impostati, quindi a differenza di un libro, in cui il lettore può scegliere liberamente il proprio ritmo, uno spettatore dovrà attenersi ad un ritmo deciso dall'opera che sta guardando. Inoltre, siccome il target ideale per un film è indicato essere il pubblico delle sale, la visione è concepita non solo come irripetibile, ma anche come non correggibile, il tutto condensato in un lasso di tempo relativamente breve (solitamente non superiore alle due ore). Ciò richiede che la quantità di informazioni trasmissibili tramite un testo scritto (il quale può contenerne un'enorme mole) sia riassunta in un'opera fortemente limitata. È quindi chiaro come il testo filmico sia "un buon candidato alla "semplificazione", ovvero alla facilitazione della fruizione per lo spettatore" (Rossi 2006,25). Il termine "semplificazione" in questo contesto risulta però estremamente fuorviante poiché il linguaggio filmico è in realtà caratterizzato da una profonda complessità derivata dalla numerosità ed eterogeneità dei codici, e dalla loro conseguente transcodificazione. In tale intreccio di codici interpretativi è facile comprendere come la minima interferenza possa intromettersi nella visione e impoverirne la visione, talvolta compromettendola. In generale, si può affermare che il testo "visivo" sia più "amichevole", ovvero "più rispettoso delle difficoltà di decodificazione dell'interprete" (Rossi 2006,26).

Identificata quindi la posizione del parlato filmico come intermedio tra le modalità orale e scritta, Rossi (2006,28) delinea come seguono le sette caratteristiche della lingua trasmessa, definita come "veicolata da un sistema tecnico di riproduzione sonora e/o visiva":

1. Mancata condivisione del contesto da parte di mittenti e riceventi
2. Unidirezionalità dell'atto comunicativo (assenza di *feedback*)
3. Molteplicità dei mittenti (produzione collettiva del messaggio)
4. Eterogeneità dei riceventi (destinazione di massa del messaggio)
5. Distanza tra il momento di preparazione del testo, il momento della sua esecuzione e quello della sua ricezione
6. "Simulazione" del parlato spontaneo

7. Presenza di un apparato tecnico–economico per la preparazione e la trasmissione del messaggio

Queste particolarità saranno essenziali nell'analisi che seguirà questo studio, poiché alcuni punti rappresentano le principali problematiche riscontrate dal pubblico nell'adattamento di *Principessa Mononoke*. Considerando i punti sopracitati, è possibile osservare come, a differenza del teatro, in cui la comunicazione tra mittente e ricevente è “attiva” e si dipana in modo reciproco, il feedback del linguaggio filmico, sebbene diretto ad una molteplicità di spettatori, è univoco.

È inoltre possibile individuare un doppio livello comunicativo nel linguaggio cinematografico, il quale comprende la comunicazione riprodotta da attori o doppiatori, e il sub-livello comunicativo presente tra gli autori dell'opera (mittenti) ed il pubblico, il quale però, come è stato visto, è relegato ad un ruolo di destinatario che può solamente ricevere. La funzione metalinguistica intrinseca di questo tipo di comunicazione è evidente, poiché le due tipologie sono strettamente collegate tra loro: il dialogo “esplicito” degli attori è infatti lo strumento attraverso il cui si instaura la comunicazione con il mittente vero e proprio. Questo tipo di scambio è considerabile come una premessa fondamentale su cui costruire la recezione del messaggio efficace per gli spettatori. È inoltre significativo ricordare che il parlato cinematografico sia stato definito una via di mezzo tra la bassa densità lessicale del linguaggio colloquiale e la densità alta dello scritto. A differenza del linguaggio scritto, in cui la differenza di genere risulta notevolmente marcata, il linguaggio filmico è in linea generale più inclusivo e le differenze di genere risultano meno rigide, tratto visibile soprattutto dalle scelte lessicali (in cui vengono esclusi il più possibile gergalismi, dialettalismi, arcaismi etc.). Nuovamente però è necessario osservare che la “omogeneizzazione” di genere non è sinonimo di oralità semplificata; sebbene la riduzione di tratti di difficile comprensione (iperletterari o iperpopolari) possa essere definita come semplificazione, la complessità testuale resta equamente trasponibile cinematograficamente (basti pensare alla trasposizione di un monologo). La combinazione di diversi codici all'interno del testo di un'opera cinematografica permette di definire il testo come multimediale, in quanto frutto della combinazione di diversi codici (scritto, orale, iconico, etc.).

La caratteristica espressa nel quarto punto, ovvero l'eterogeneità dei riceventi, è ai fini di questo progetto estremamente importante. Rossi (2006,30) spiega l'importanza della *simulazione*, che definisce come “la natura realistica del parlato cinematografico, il quale,

anche quando si allontana dal livello colloquiale, è comunque sempre più vicino al parlato spontaneo [...] di quanto non possa mai esserlo un testo scritto, soprattutto per via dell'assenza, nel secondo, dei cosiddetti elementi paralinguistici (pause, intonazioni) ed extralinguistici". Il parlato cinematografico, dunque, sarà sempre meno naturale del parlato reale; a ciò contribuiscono fattori interni<sup>7</sup>, che esterni (come appunto l'eterogeneità del pubblico). La "discrepanza" tra il parlato reale e quello cinematografico è particolarmente visibile nel contesto dell'adattamento e del doppiaggio, in particolare in quello di opere in lingua.

### **1.5 Il caso della lingua giapponese: caratteristiche ed ambiguità**

In particolare, è interessante prendere in considerazione lo studio effettuato da Vitucci (2019), in cui la traduzione di una scena di un lungometraggio giapponese (*Sayonara keikoku*) ad opera di diversi gruppi di studenti dimostra importanti problematiche e tendenze dell'adattamento da giapponese ad italiano. Più nello specifico, Vitucci (ibid.) individua le varietà diafasiche del linguaggio e la presenza di più registri come nodo problematico sia per il processo di decodifica dal giapponese che per quello di adattamento in italiano. Nell'analisi polisemiotica della scena, oltre alla presentazione del microcontesto concernente il setting della scena, ed elementi extra e paraverbali, l'autore si sofferma sulle caratteristiche sociolinguistiche dello scambio verbale, estremamente importanti nel contesto dell'adattamento giapponese-italiano.

Vitucci (2019, 598) fa notare, in una scena di dialogo tra due agenti di polizia, un uomo ed una donna, con gradi differenti, una "chiara asimmetria diafasica che si produce tra il registro informale [...] e quello formale"; l'adesione alle strette regole sociopragmatiche della lingua giapponese è senza dubbio uno degli elementi più complessi da trasporre in una lingua di arrivo, come verrà analizzato in seguito anche in questo studio. Nell'analisi condotta da Vitucci, proprio questo ultimo punto ha visto la maggior differenza nelle traduzioni dei gruppi, secondo le cui osservazioni "lo scambio asimmetrico a livello intralinguistico dovrebbe essere mantenuto in lingua target attraverso una traduzione «equivalente» (...) e da specifici elementi polisemiotici presenti sullo schermo" (Vitucci 2019, 602). Vitucci (2019, 609) conclude affermando che "le problematiche diafasiche presenti

---

<sup>7</sup> Rossi (2006,34-35)

nell'adattamento dal giapponese all'italiano del suddetto lungometraggio possono essere affrontate grazie a una preventiva disamina polisemiotica che integri non solo gli elementi para ed extraverbali del testo, ma altresì i codici letterario-teatrali (studio dei dialoghi e della trama) e cinematografici (tecniche di inquadratura e di utilizzo delle telecamere) in esso contenuti".

Si è detto quindi che, nel contesto filmico, il rapporto tra il parlato e gli elementi extraverbali, perlopiù specifici elementi iconografici, sia complicato e comporti una attenta trasposizione per una serie di vincoli. È quindi bene tenere conto del caso a cui si interessa questo studio, ossia quello dell'adattamento tra giapponese ed italiano all'interno della sfera audiovisiva. Gottlieb (2005,13) indica come il giapponese, da una prospettiva sociolinguistica, sia caratterizzato da una dicotomia diacronica molto più marcata dell'italiano, in quanto non possiede eguale ricchezza in variazioni lessicali e grammaticali. Oltre alla profonda diversità linguistica, è compito dell'adattatore tener conto anche dei significati impliciti propri delle diverse culture, e quindi, come già visto, del contesto culturale di partenza e di arrivo. Vitucci (2019) delinea due importanti termini nell'analisi della traduzione da giapponese a italiano, anche se nel caso del suo studio, nel contesto dei sottotitoli: ambiguità ed equivalenza.

Il concetto di ambiguità appare spessissimo nel contesto della traduzione dal giapponese, apparendo per la prima volta in uno studio di Hasegawa (2012), nel quale il termine ha un significato neutro; Hasegawa non relega tale concetto solo al campo linguistico, ma lo declina anche ad altri campi, quali quello pragmatico, culturale, referenziale e metaforico. Spiega a tale riguardo come, ad esempio, la traduzione dal giapponese obblighi il traduttore ad una disambiguazione di forme verbali direttamente dal contesto intertestuale, mettendolo davanti ad una scelta interpretativa (il verbo *au* 会 ㍻, ad esempio, potrebbe essere reso in italiano con "incontrare", "vedersi", "imbattersi", quindi comprendendo sfumature di significato diverse). Un'altra causa alla base della complessità interlinguistica è la relazione lessicale di iponimia-iperonimia (basti pensare ai termini giapponesi come *kome*, *gohan*, *raisu* che in italiano sono traducibili semplicemente con riso), oppure quella contraria di iperonimia-iponimia (come il termine *ashi*, traducibile sia con "gambe" che con "piedi"). Vitucci (2017, 140) spiega come nel caso del giapponese-italiano, siano particolarmente ardui da rendere:

- 1- i silenzi, che hanno connotazioni contestualmente molto diverse in giapponese



- 2- l'*eye-contact*, che in base alla situazione e alla durata può essere interpretato diversamente
- 3- gesticolazione delle mani e del resto del corpo
- 4- le battute dei parlanti e il modo in cui vengono scambiate, interrotte e divise

In numerosi casi quindi, una glossa esplicativa aggiuntiva sarà necessaria per far comprendere appieno il significato originale. Franco Aixelà (1996) definisce tale ambiguità in modo più comprensivo utilizzando l'espressione "asimmetria culturale": in campo lessicale, ci sono tipologie di vocabolario proprie di particolari culture che, quando sono trasposte in culture di arrivo, creano delle lacune interpretative. Tali lacune devono essere colmate tramite delle strategie di traduzione interlinguistica, dalla conservazione alla sostituzione. In numerosi casi, tali tipologie lessicali sono definite come realia (Osimo 2011), e comprendono una vasta gamma di categorie (etnografia, biologia, politica, lavoro etc.), il che implica la necessità di soluzioni traduttive; queste a loro volta possono essere "dirette" o "oblique". Le soluzioni del primo tipo sono: prestiti, prestiti con inserzioni, calchi, esplicitazioni (come ad esempio la traduzione di *nō* 能 con *teatro Nō*, traduzione diretta con inserzione).

La seconda soluzione prevede invece la modulazione, l'equivalenza, o la sostituzione culturale (ad esempio la resa di *manshitsu* 満室 con *camere esaurite* in italiano, quindi utilizzando una traduzione obliqua tramite modulazione). L'asimmetria culturale fa convergere l'attenzione sul fenomeno dell'ambiguità, producendo soluzioni che vengono determinate caso per caso, ad "alta traducibilità" nel caso di soluzioni dirette, o "bassa traducibilità" nel caso di soluzioni oblique (Vitucci 2019,129). Queste due concezioni, tracciabili a ciò che Gottlieb (2014) definisce come "foreignization" e "domestication", dunque straniamento e addomesticamento. Secondo lo stesso (2014, 36), i fattori che contribuiscono alla scelta di una o l'altra opzione sono:

- 1- lo status del prototesto (autore, lingua, cultura)
- 2- la conoscenza che il pubblico target ha della cultura e del linguaggio di partenza
- 3- tipi e frequenze di localismi nel prototesto
- 4- composizione e preferenza del pubblico di arrivo
- 5- politiche linguistiche della nazione di arrivo

## 6- scelte dell'adattatore e/o del consumatore

Soluzioni oblique come la sostituzione, afferma Osimo (2011), dovrebbero essere il più possibile evitate onde evitare l'oscuramento degli elementi interculturali del vocabolario originale, producendo una impressione di omologazione che risulterebbe in una semplificazione della profondità interculturale per l'audience ricevente. I cosiddetti realia in particolar modo richiedono particolari strategie di espansione del metatesto al fine di disambiguare la traduzione per il pubblico di arrivo: l'adattatore dovrà quindi intervenire in modo esplicativo per equilibrare la lacuna di contesto culturale e colmarla con una esplicita e familiare. Katan (2014, 62-63) si riferisce a tale compito introducendo il concetto di "impression management", ovvero quanto l'impressione ricevuta dal pubblico target sia congrua con quella dello spettatore originale.

In quanto solitamente il linguaggio cinematografico presenta un contenuto altamente connotato di significato simbolico-metaforico, come affermato da Faini (2008), l'adattatore ha una responsabilità corposa nella trasposizione di ciò che Vitucci (2017, 133) definisce *rich points*, ovvero gli ostacoli creati ogni qualvolta la distanza culturale tra le due lingue accresce. In questi casi Katan (2014) suggerisce che l'adattatore debba mantenere una visione duale sulle culture che è chiamato a mediare, ma soprattutto una responsabilità critica in rispetto alle scelte che egli dovrà condurre. Il fine di questo processo è, oltre all'aspetto linguistico, una trasposizione più equivalente possibile al prototesto originale.

È opinione di molti che il processo di riproduzione di espressioni linguistiche e sintattiche debba mantenersi quanto più simile possibile a quello del linguaggio di origine, in forma ed in contenuto. Tale processo è basato sulla precedentemente menzionata equivalenza, intesa come una relazione transitiva e simmetrica tra elementi in cui sia possibile eventualmente applicare il principio di commutazione (Vitucci 2017, 132-133), la più volte citata "equivalenza dinamica" di Nida (1964). Vitucci (2017, 133) ricorda tuttavia che "il rischio di voler raggiungere una equivalenza formale ad ogni costo potrebbe stimolare una reazione di eliminazione-distorsione-generalizzazione dalla parte del sottotitolatore", un'osservazione applicabile anche nel caso del traduttore e dell'adattatore, continuando dicendo che "non farebbe altro che domesticare il prototesto e prevenire la percezione della "differenza" degli intrinseci aspetto interculturali".

L'adattatore, o sottotitolatore nel caso di Vitucci, dovrà quindi porsi come mediatore, eseguendo una sintesi culturale, senza tralasciare il contesto filmico-iconico e tenendo conto delle connotazioni del linguaggio, un procedimento che nella traduzione giapponese-

italiana appare problematico a causa della presenza di numerosi registri diafasici nel giapponese. Esempi sono il linguaggio di rispetto basato sull'anzianità, l'abbassamento del registro per insultare un parlante, ma anche le sfumature del linguaggio utilizzato dagli uomini e quello invece utilizzato dalle donne. Inoltre, come affermato da Osimo (2011) e Katan (1999), è necessario in un adattamento superare i limiti imposti dalla traduzione meramente traspositiva: oltre alla resa del parlato, un adattamento deve anche trasmettere l'identificazione etnica, sociale e geografica dei parlanti, e laddove dovesse fallire, il pubblico target non avrebbe una comprensione completa del messaggio.

## Capitolo 2: Lo Studio Ghibli in occidente e il “Cannarsigate”

### 2.1 Lo Studio Ghibli: estetica e marketing in Giappone e nel mondo

Fondato nel 1985 dai direttori di film d'animazione Miyazaki Hayao e Takahata Isao insieme all'allora editore di magazine Toshio Suzuki, lo Studio Ghibli ha dominato il box office del Giappone dalla metà degli anni '90. Inoltre, grazie alla distribuzione internazionale operata da Buena Vista International, sussidiaria della Disney, i film di Hayao Miyazaki sono diventati un fenomeno mondiale, ottenendo premi dalla critica di tutto il mondo e persino un Oscar. Tali riconoscimenti internazionali sono frutto in buona parte del lavoro di migliaia di fan attivi, i quali hanno sostenuto e promosso i lavori dello Studio al di fuori del Giappone. Una buona parte del fascino dello studio di animazione è da trovare nel particolare stile di animazione. L'estetica Ghibli è inconfondibile, ma ancor più unici sono i temi che Miyazaki e Takahata sposano all'estetica delle loro opere, temi “ambigui” ma consistenti, fonte di ispirazione per interessanti analisi accademiche. L'estetica e i temi affrontati nelle opere, come la conservazione ecologica unita a un gusto che ricorda l'impressionismo, ma anche personaggi femminili forti e macchine volanti che indicano libertà e soggettività (Napier 1998, 2005), hanno quindi dominato i discorsi e le discussioni sullo studio, in un tentativo di definire Miyazaki e i suoi colleghi come direttori di film “d'autore”, portandoli fuori dal reame della produzione commerciale di film, e sottolineando il loro ruolo di artisti “artigianali” universalmente impegnati.

Ciò spiegherebbe la tendenza accademica a considerare quasi esclusivamente lo studio da un punto di vista artistico e tematico, e vi è difatti la mancanza di studi che inseriscano le produzioni Ghibli all'interno di un contesto commerciale. Miyazaki e Takahata sono infatti considerati come esempi iconici di autori internazionali. Tuttavia, Carter (2018) dimostra che il lato commerciale dello Studio Ghibli include non solo il *branding* di Miyazaki e Takahata come autori, ma si riflette anche in una serie di progetti secondari e nelle ben strutturate campagne pubblicitarie prodotte dallo Studio. Basti notare come l'etichetta di distribuzione domestica dello Studio Ghibli sia diventata in Giappone sinonimo di animazione “artistica”. Denison (2007,319) offre una interessante analisi dell'opera *La Città Incantata*, suggerendo come il film possa essere letto come un testo estremamente “mutevole”, e che le fasi di traduzione e adattamento a cui è stato sottoposto internazionalmente hanno permesso al film di essere riposizionato per una varietà di mercati di animazione globali. Yoshioka (2008,257), analizzando lo stesso film, scrive che perfino

nella versione domestica, Miyazaki mostra “il [suo] senso di cultura giapponese come parte dell’Asia, ha fatto diventare la sua visione diversa dagli approcci convenzionali alla “Giapponesità”, i quali tendono a focalizzarsi sull’unicità della tradizione giapponese”. Dunque, sia Denison che Yoshioka mostrano la flessibilità culturale dell’opera, sottolineando instabilità culturale seguita da una riabilitazione culturale “in una corrotta società post-industriale” (Pizzuto 2006, 288-289). Lo stesso Yoshioka (2018) afferma che lo Studio Ghibli non sia solo uno studio di animazione: nel suo articolo analizza la figura di Suzuki Toshio, mostrando come lo Studio sia una grande industria “culturale”, e che, come tale, ha a che fare non solo con la distribuzione dei film, ma anche con merchandise, possesso di un parco a tema, e anche produzione commerciale per altre compagnie, oltre che copyright e licensing. Il brand è stato stabilito quindi non solo grazie all’eccellenza nell’estetica dell’animazione e alla ricercatezza tematica: piuttosto, il successo commerciale deve tanto alle strategie di promozione utilizzate per vendere i film Ghibli, formulate da Suzuki all’inizio degli anni ’90 e sviluppate con gli anni per essere sempre più di successo.

Decentrando l’importanza di Miyazaki in relazione allo Studio Ghibli, Yoshioka esplora il lato industriale e commerciale più nascosto dello studio, sottolineando la figura centrale di Suzuki, e le massicce campagne pubblicitarie e di distribuzione che hanno fatto ottenere a Miyazaki e allo Studio il successo globale che ha oggi. Inoltre, come dimostrato da Napier (2007) e Pizzuto (2006) i fans dello Studio Ghibli sono stati un elemento imprescindibile, forse il più importante, agendo da “protettori” dei film: mentre distributori, sia mainstream che indipendenti, hanno avuto un ruolo importante nel creare l’audience per i film Ghibli, è stata proprio questa audience, soprattutto attraverso media digitali a giocare un ruolo critico nella circolazione e acquisizione delle opere Ghibli su scala mondiale. Il proselitismo dei fans è stata infatti la forza motrice dell’espansione della fama dello Studio, un sentimento di collettività ed appartenenza che ancora oggi porta migliaia di fan a celebrare lo studio e le sue opere, così come Miyazaki, in conventions, forum, gruppi, pagine sui social e tanto altro. Napier (2007,204) afferma a proposito che il valore dello Studio Ghibli per i fans potrebbe essere trovato nel fatto che “la visione acuta e complessa di Miyazaki permette [ai fans] di “disobbedire alle regole” della cultura occidentale, andando oltre i lieti fini Hollywoodiani o al bisogno di definire bene e male, accettando il mondo in tutta la sua varietà, delusione, e speranza”.

## 2.2 Lo Studio Ghibli in Italia

Nonostante l'enorme successo avuto in Giappone dallo studio di animazione già dagli anni '80, in Italia il primo film distribuito fu *Una tomba per le lucciole*, distribuito in home video nel 1995. Prima di esso, l'unico contatto che gli italiani avevano avuto con lo Studio Ghibli era stata la trasmissione di *Nausicäa della Valle del Vento* su Rai 1 nel 1987. La vera e propria distribuzione delle opere dello Studio in Italia avvenne solamente quando Buena Vista Italia, in seguito al contratto tra Disney e Tokuma Shoten, cominciò a distribuire all'inizio del 2000, sia al cinema che in VHS *Princess Mononoke*, e successivamente *Kiki – Consegne a domicilio* e *Laputa – Castello nel cielo*, raggiungendo poi la fama con la distribuzione de *La città incantata* nel 2004. Un anno dopo, Buena Vista rinunciò ai diritti di quasi tutti i film Ghibli, e la distribuzione dei film passò quindi a Lucky Red.

L'undicesima opera di Miyazaki, *Mononoke-hime* del 1999, si rivelò un successo in Italia, con un incasso che superò addirittura quello del contemporaneo *E.T.* di Spielberg, ottenendo un grande successo anche dalla critica, e rappresentando il Giappone agli Oscar. Novielli (2015, 204) spiega che:

“il film racchiude quasi tutti gli elementi che caratterizzano la produzione di Miyazaki: l'attenzione al tema “ecologico”, cioè alla necessità di preservare l'ambiente dallo scempio dell'uomo [...], la descrizione di una natura tutt'altro che passiva, ma impegnata a contrastare con forza gli interventi umani; le indicazioni diffuse del mondo panteistico dello shintoismo, soprattutto nel riferimento dello Shishigami, gli spiriti che richiamano la foresta [...], la rappresentazione dettagliata dei particolari tecnologici [...] la figura centrale della giovane combattente.”

Quando Lucky Red acquisì i diritti dello Studio, decise di riadattare e ridoppiare le opere. Alcune di queste, infatti, non erano state adattate dal giapponese, bensì dalle versioni anglofone, come appunto *Princess Mononoke*, in cui venne anche tenuto il titolo in inglese. I nuovi adattamenti vennero affidati all'adattatore Gualtiero Cannarsi sotto consiglio di alcuni fan<sup>8</sup> dello Studio Ghibli, il quale aveva lavorato precedentemente ad altri adattamenti di opere dello studio d'animazione. Poco dopo l'uscita della nuova edizione di *Princess*

---

<sup>8</sup> Dal sito ufficiale di Lucky Red: “Quando Lucky Red ha acquisito il primo film dello Studio (Il Castello Errante di Howl, presentato in anteprima alla Mostra d'Arte Cinematografica di Venezia del 2004) un gruppo di fan ha contattato l'azienda suggerendo, per la direzione del doppiaggio, il nome di Gualtiero Cannarsi, che aveva già in precedenza adattato alcuni titoli di Studio Ghibli, distribuiti da Buena Vista. La proposta è stata valutata e condivisa con i responsabili di Studio Ghibli, che hanno ritenuto valido il lavoro di Cannarsi e approvato la scelta del distributore.”

Da: <https://www.luckyred.it/adattamento-e-doppiaggio-dei-film-studio-ghibli/>

*Mononoke* del 2014, tradotto in italiano in *Principessa Mononoke*, i fan e gli affezionati alle opere dello Studio Ghibli e del Maestro Miyazaki hanno cominciato ad insorgere contro l'adattatore, per l'adattamento da loro definito mal riuscito, goffo, ilare e al limite dell'assurdo, condannando anche la casa di distribuzione per il supporto mostrato a Cannarsi. Le polemiche divennero piuttosto accese, il che obbligò la Lucky Red nel giugno del 2019, quando Cannarsi si trovava in piena bufera per il suo adattamento su *Neon Genesis Evangelion*, a pubblicare un articolo in difesa dell'adattatore e del suo lavoro<sup>9</sup>. I commenti del post Facebook<sup>10</sup> della pagina ufficiale della Lucky Red mostrano che i fan sono scontenti dei nuovi adattamenti, e delusi dalla poca trasparenza della casa di distribuzione nei confronti del pubblico.

## 2.3 Princess Mononoke: l'adattamento statunitense

È bene dunque fare un passo indietro e, per il momento, lasciare in pausa sia gli adattamenti italiani della casa di produzione, che il discusso lavoro di Gualtiero Cannarsi. Sarà invece utile soffermarsi sull'adattamento anglofono dell'opera, *Princess Mononoke*, del 1999, ad opera di Miramax, cui adattatore fu il famoso autore Neil Gaiman. *Mononoke Hime* fu comprato dalla Buena Vista International nel 1996, sotto sussidio della Disney. A causa del contenuto ritenuto violento del film, così come la definizione ambigua della dicotomia tra bene e male, Disney decise di rilasciare la pellicola tramite Miramax, un'altra delle sue compagnie affiliate, conosciuta per la distribuzione di film indipendenti e stranieri. Il chairman all'epoca, Harvey Weinstein<sup>11</sup>, decise di affidare la promozione del film al promotion manager Steve Alpert, la traduzione del copione a Moriyoshi Haruno e Ian MacDougall, mentre come adattatore venne preso Neil Gaiman. L'adattamento di Gaiman ricevette il responso positivo di critica e fan, ma ciò non vuol dire che fosse privo di imperfezioni e strategie di traduzioni fallaci. Gaiman ha infatti ammesso di aver alterato parte del dialogo perché non avrebbe altrimenti funzionato se tradotto letteralmente, e la sua

---

<sup>9</sup> Articolo disponibile su: <https://www.luckyred.it/adattamento-e-doppiaggio-dei-film-studio-ghibli/>

<sup>10</sup> Post originale : <https://www.facebook.com/LuckyRedItalia/posts/10159404223626515>

<sup>11</sup> L'ex produttore cinematografico Weinstein, adesso in tribunale per accuse di violenza sessuale, insistette molto per ridurre il tempo dell'opera da 135 a 90 minuti. Alpert si oppose alla richiesta sostenendo che Miyazaki non avrebbe approvato; alla fine, il film rimase integrale e non subì nessun taglio, nonostante la rabbia di Weinstein. Per approfondire: <https://rmonline.com/news/apparently-harvey-weinstein-lost-his-st-over-hayao-miyazakis-princess-mononoke/> <https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes>

intenzione non era quella di ricreare semplicemente “l’esperienza giapponese sullo schermo”.

Da sua stessa ammissione “buona parte del lavoro fu renderlo fluente come dialogo” (Gaiman, in Townsend 1999). Jennifer E. Nicholson (2020) propone un’analisi estremamente interessante sul processo di traduzione e adattamento che hanno visto protagonista la pellicola alla fine degli anni ’90, in uno studio che sottolinea quanto non solo l’adattamento sia discutibile, ma anche quanto sia un perfetto esempio di rielaborazione post-colonialista di opere non occidentali. Parola chiave della sua analisi è “ansia”, la quale afferma Nicholson, pervade la traduzione dell’opera ma è anche “una pietra miliare della questione concernente la rappresentazione dei media giapponesi nei paesi anglofoni” (2020, 133). Nel caso di quest’opera, infatti, è possibile affermare che la traduzione e l’adattamento del copione operati da Miramax abbiano influito pesantemente sulla ricezione del film da parte di un pubblico anglofono. Lo status instabile tra due lingue e culture, sostiene Nicholson (ibid, 134), dà la possibilità all’audience di riconoscere le crescenti soggettività nel processo traduttivo, producendo ambiguità e confusione, non solo per quanto riguarda il piano linguistico, ma anche quello culturale, producendo un senso di “vertigini culturali”. Il film mira non solo a descrivere l’eterogeneità dei rapporti umani con la natura, ma invita l’audience alla comprensione di altre culture, senza necessariamente implicare la risoluzione finale come un classico “lieto fine”. È bene ricordare che il lavoro di coloro che hanno tradotto *Princess Mononoke* per l’audience anglofona è stato, previo rilascio, rivisto e approvato dallo Studio Ghibli, come ricordato anche da Miyazaki stesso, il quale in un’intervista con Yoshida Toshifumi ha detto che ha insistito per non far apportare tagli alla propria pellicola<sup>12</sup>. Una delle questioni più discusse dell’adattamento, presente anche con i due adattamenti italiani, è quella sul titolo, un punto che verrà ripreso in seguito in dettaglio vista la sua importanza. È bene ricordare però a riguardo che, come afferma Nicholson (2020, 135), il titolo è frutto di una ben pensata scelta di marketing volta ad “evocare” le principesse Disney.

In generale, l’adattamento statunitense pecca, per quanto in misura relativa, sia nella traduzione diretta che quella obliqua, andando quindi a ridurre o aggiungere in modo eccessivo. Gaiman ha affermato di aver basato il suo adattamento sull’idea di “equivalenza emozionale”<sup>13</sup>. È tuttavia possibile che sia proprio questa incongruenza tra la diversa

---

<sup>12</sup> Miyazaki riportato da Yoshida (2011)

<sup>13</sup> “You have to go and find something that is the emotional equivalent”, Gaiman citato in Biodrowski (2009)



equivalenza emozionale delle due culture ad essere alla base dell'ambiguità dell'opera in inglese. Sono molti, infatti, i punti di straniamento e addomesticamento linguistico e culturale dell'adattamento che non combaciano in maniera congrua con le immagini del film. Basti pensare, ad esempio, a come la trasposizione statunitense abbia voluto enfatizzare la componente "magica" dell'opera, contestualizzando la storia dal Giappone del periodo Muromachi ad un mondo fantastico.

Un altro tra i tratti che più viene intorbidito dall'adattamento è la questione ecologica che il film ha come motivo di base, la quale nell'originale è intesa come una descrizione imparziale del rapporto che gli uomini hanno con la natura (che può essere positivo nel caso di Ashitaka e San, e negativo nel caso di Eboshi e Jiko), mentre l'adattamento enfatizza l'aspetto proponendo una forte morale ecologista, che tuttavia appare ambigua. Anche la natura è dipinta in modo duale, da una parte la calma dei *kodama*, e dall'altra la furiosa marcia dei cinghiali. Miyazaki stesso rivela che ha "lavorato per creare un film che fosse pessimistico sul rapporto degli umani con la natura"<sup>14</sup>, ma nell'adattamento inglese, il conflitto, benché sia mantenuto, enfatizza la forza brutta e la coercizione fisica dell'uomo sull'ambiente piuttosto che sottolineare l'aspetto spirituale della contrapposizione, quindi la violenza spirituale. Pertanto, *Princess Mononoke* evoca immagini di violenza da entrambe le parti, natura e uomo, ma pone diverse moralità ad ognuna di esse.

Miyazaki ha spesso commentato la complessità del film, ricordando però che molti degli elementi sono familiari ai nativi giapponesi, al contrario dell'oscurità di numerosi aspetti riscontrati dalle audience estere. È possibile, inoltre, notare come il processo di adattamento voglia "acculturare" l'audience anglofona, facendola familiarizzare con concetti perlopiù a lei estranei. Il progetto risulta utile all'addomesticamento di concetti, termini e nomi che non avrebbero altresì ricevuto comprensione da parte dal pubblico, e allo stesso tempo altera l'effetto originale del film. Il prologo iniziale, presente nella versione originale giapponese solo con qualche sottotitolo, è narrato in quella anglofona: è quindi stato fatto per esplicitare la mitologia e il contesto dell'opera, e tuttavia, rivela già da subito la narrativa del film. Rafael (2012,455), analizzando la tensione statunitense per rimanere una nazione "monolingue", suggerisce che "la traduzione è strumentalizzata per il bene della protezione del potere americano all'estero e allo stesso tempo per assicurare sicurezza all'interno della nazione".

---

<sup>14</sup> Da Jolin (2009,120)

Tuttavia, il messaggio che Miyazaki vuole trasmettere con l'opera, ovvero quello di considerare "pluralità e differenza come tratti fondamentali della vita umana", implica una visione che non può essere categorizzata con tratti definitivi ma piuttosto sfumati, e allo stesso modo rifiuta un preciso percorso morale per i protagonisti. Appare evidente che Miyazaki non ha voluto dare né una morale né un finale definibili come "bianco o nero", ma piuttosto rappresentare personaggi e situazioni moralmente ambigui, che spaziano la popolare dicotomia tra bene e male che di solito hanno le opere occidentali. San stessa è una figura liminale che esiste tra uomo e natura, senza appartenere a nessuno dei due, e la sua essenza "ibrida" si manifesta anche nella sua decisione finale, quella di rimanere nella foresta e non di seguire Ashitaka, e quindi il suo libero arbitrio è riscontrabile nella sua identità "ibrida". Napier (2001,192) sostiene che è tipico dei media occidentali "la tendenza a [sorvolare] elementi sconvenienti di complessità culturale", e che quindi l'enfasi è posta sull'aspetto magico e fantastico, piuttosto che sulla pluralità. È dunque chiaro che la versione anglofona mantiene la narrativa principale, la caratterizzazione e l'aspetto iconico del film, ma allo stesso tempo destabilizza parzialmente le aspettative dello spettatore creando ambiguità, un effetto che nel caso di quest'opera è ulteriormente enfatizzato dal tema affrontato e dal modo in cui è stato voluto affrontare dallo Studio Ghibli, quindi sottolineando incertezza nella narrativa e la pluralità pervasiva di personaggi e realtà.

## **2.4 Gli adattamenti italiani: Princess Mononoke e Principessa Mononoke**

Il popolare capolavoro *Mononoke Hime* (*Princess Mononoke*, Miyazaki Hayao, 1997), fu rilasciato nel mercato italiano prima come *Princess Mononoke* nel 1999, come adattamento dalla versione statunitense, e più tardi come *Principessa Mononoke* nel 2014, in un adattamento completamente nuovo. Entrambi sono lontani dalla perfezione, ma laddove il primo soffre delle conseguenze di essere una traduzione indiretta, l'ultimo - sebbene offra una traduzione del testo più filologicamente corretta e diretta - non gode comunque dello status di "traduzione eccelsa" (Berman, in Tahir Gurcaglar, 2011), come ipotizzato per le ritraduzioni. Infatti, gli spettatori hanno lamentato la scarsa intelligibilità del suo dialogo e l'ambiguità di alcune scelte linguistiche. Il presente studio si propone di analizzare nel capitolo successivo le due versioni adattate del film da una prospettiva linguistica.

*Mononoke hime* fu uno dei primi film d'animazione ad essere distribuito all'inizio della seconda ondata di anime in Italia, e fu immediatamente amato dal pubblico, complice la sua storia d'amore e odio dei due protagonisti e l'eterno conflitto tra progresso e natura. Ciò che il pubblico non realizzò all'epoca era che la storia che aveva visto al cinema non era esattamente ciò che Miyazaki aveva diretto. Sebbene l'approccio adottato da Gaiman per l'adattamento non sia di per sé sbagliato, è molto interessante paragonare le versioni di Gaiman e quella italiana del 2014 di Gualtiero Cannarsi, ponendo una particolare enfasi su come i due abbiano dato priorità ad elementi diversi. Gaiman infatti ha dichiarato che:

“La maggior parte dei dialoghi di anime con cui ho lavorato [...] non risulta come un dialogo che le persone userebbero davvero. Ciò che ho voluto fare è stato provare ad arricchirlo con informazioni e allo stesso tempo renderlo naturale all'orecchio, mantenendo più possibile ciò che i giapponesi dicono o ciò che intendono. (Gaiman, in Townsend 1999)”

Siccome Miramax ottenne i diritti di distribuzione in Italia dopo il 1996, *Mononoke Hime* non fu adattato direttamente dal copione originale giapponese ma dalla versione statunitense già rilasciata. La scelta fu probabilmente giustificata dal fatto che il prodotto tradotto fu accolto positivamente negli USA, limitando quindi le spese di traduzione per una pellicola con un guadagno ritenuto misero al cinema. La traduzione indiretta, ovvero la pratica di tradurre da una versione preesistente da un linguaggio veicolare, era molto comune nel passato, specialmente tra lingue “distanti”, causata dalla poca disponibilità di traduttori e da costi di produzione minori. Tuttavia, queste traduzioni non sono prive di rischi, poiché si basano perlopiù sulla qualità del testo mediato. Siccome il traduttore non può essere al corrente di errori o censure, e non riesce quindi a correggerli, e questi verranno passati nelle versioni nuove. La prima versione di *Mononoke Hime* fu tradotta da Rodolfo Cappellini e rilasciata nel 2000 da Buena Vista International, e l'influenza statunitense è molto presente.

Nel 2009, Lucky Red decise di rilasciare alcuni film precedentemente inediti, e di rilasciare nuovamente alcuni film già distribuiti ma in edizioni rivisitate, tra cui proprio *Princess Mononoke*. Lucky Red decise quindi di ri-tradurre, ri-adattare e ridoppiare la versione direttamente dall'originale giapponese, investendo una quantità considerevole di denaro nella distribuzione. Il copione del film fu tradotto dal giapponese da Giorgio Sato Nardoni, mentre Gualtiero Cannarsi fu responsabile dell'adattamento e della direzione del doppiaggio. Tenendo in considerazione le ambiguità linguistiche e culturali

tra la versione originale giapponese e l'adattamento statunitense, è chiaro il motivo per cui Lucky Red abbia deciso di investire in una nuova versione; il pubblico era ansioso di avere un'esperienza più autentica, più vicina all'originale, che fosse in grado di riprodurre la stessa esperienza vissuta dall'audience giapponese. Senza dubbio, la versione di Lucky Red include dialoghi rivisitati e corretti, lontani dalla versione statunitense. Presentando una traduzione incredibilmente fedele all'originale, l'adattamento di Cannarsi è stato tuttavia ricevuto negativamente dal pubblico, il quale ha condannato la nuova versione per il linguaggio vetusto e complicato, ma anche per la discutibile resa di alcuni termini ed espressioni, nonostante l'oggettiva traduzione corretta dalla lingua di origine.

La ritraduzione della Lucky Red di *Principessa Mononoke* del 2014 si pone come un elaborato oggettivamente più vicino all'originale, accorciando la distanza linguistica precedentemente presente nella versione Buena Vista International. Tuttavia, nonostante il riavvicinamento linguistico, Pizzuto (2018) afferma che l'adattamento del testo risulta cadere in una problematica non solo non indifferente, ma incredibilmente importante: l'enfaticizzazione eccessiva del linguaggio originale, la quale si trasforma in una scarsa, talvolta assente, intelligibilità del linguaggio. È chiaro che il meticoloso lavoro di adattamento sia stato infatti devoto a una fedeltà assoluta, talvolta eccessivamente rigida, derivata da un encomiabile impegno e una profonda ricerca. Tuttavia, come precedentemente visto, l'adattamento più fedele possibile non significa necessariamente adattamento migliore possibile, né è sinonimo di eccellenza. Allo stesso modo, non è possibile condannare l'adattatore a priori per il suo lavoro, soprattutto basandosi su gusti e opinioni soggettive. Sebbene un'aderenza più stretta al significato del film originale sia indiscutibilmente apprezzabile, così come la diversificazione dei registri e la varietà con cui i personaggi comunicano tra loro, l'esistenza di un pubblico reale dall'altra parte di uno schermo è un elemento essenziale. Si ricordi a proposito che pubblico in una sala di un cinema non può infatti rivedere una scena se il dialogo è particolarmente veloce, complicato, o tradotto con più attenzione al senso letterario (parola per parola), che al senso generale.

L'adattatore Gualtiero Cannarsi ha documentato in modo dettagliato il suo processo di traduzione e adattamento su un blog chiamato *Mononoke Hime – ineditamente in italiano*, in cui è possibile comprendere al meglio il procedimento di traduzione da lui adottato, in quanto spiegato esaurientemente da lui stesso. Al fine di

questo studio, il blog è di vitale importanza poiché Cannarsi eviscera ed entra nel dettaglio di alcune scelte traduttive complesse, oltre che esporre il suo punto di vista circa l'adattamento audiovisivo in generale. Questo studio ha inoltre ricevuto il prezioso contributo di Cannarsi stesso: l'adattatore ha gentilmente concesso parte del suo tempo per rispondere ad alcune domande circa la sua carriera e sul suo lavoro su *Mononoke Hime*. Il suo apporto è dunque inestimabile e sarà imprescindibile nell'analisi linguistica che verrà sviluppata nel terzo capitolo. Prendendo quindi in considerazione il blog, l'intervista condottagli, ma anche l'articolo da lui scritto per Pluschan Magazine<sup>15</sup> ed altre interviste a cui ha preso parte, si delinea la ricerca, la trasposizione e i cambiamenti apportati dall'adattatore, e le critiche a lui rivolte dal pubblico.

## **2.5 *Mononoke hime* – ineditamente in italiano: il lavoro di Gualtiero Cannarsi**

Prima di cominciare con l'analisi del secondo adattamento del film nel capitolo successivo, sarà necessario gettare le basi e le premesse su cui è stato strutturato l'adattamento da Cannarsi, al fine di condurre questo studio nel modo più oggettivo e descrittivo possibile. Nonostante l'enorme mole di critiche rivolte al suo lavoro e talvolta a lui stesso, tali critiche non hanno ragion d'essere se non sono elaborate logicamente e sviscerate in relazione a vincoli, limiti e contesti di produzione. È inoltre obbligatorio ricordare che, come visto precedentemente, la traduzione e l'adattamento audiovisivi sono processi estremamente complessi, complessità che si moltiplica se si tiene in considerazione la diversità tra le lingue giapponese e italiana, come mostrato da Vitucci e come previamente riportato nel primo capitolo. Inoltre, le opere di Hayao Miyazaki sono incredibilmente codificate, piene di messaggi impliciti, e spesso basate sulla interpretazione personale dello spettatore, di cui *Mononoke Hime* rappresenta il massimo esempio.

Nell'articolo per Pluschan Magazine Cannarsi argomenta proprio questo punto, affermando che "*Mononoke Hime* in particolare è una delle opere di Miyazaki Hayao con la lingua più ricca e più codificata al tempo stesso. Forse in assoluto la più connotata di tutte in questo senso", sottolineando anche che l'adattamento dell'opera avrebbe necessitato di una cospicua quantità di ricerca e approfondimento. L'adattatore è critico verso la prima versione del 2000, adattata non dall'originale giapponese ma dalla versione anglofona, poiché, come affermato da lui stesso, è stato fatto un "adattamento italiano "riscritto" e che

---

<sup>15</sup> <https://magazine.pluschan.com/su-traduzioni-ed-adattamenti/>

“dopo quasi quindici anni” ha “\*personalmente\* raddrizzato il torto dell'edizione italiana di *Mononoke Hime*”<sup>16</sup>; nonostante l'adattatore abbia approcciato la prima edizione dell'opera solo mentre lavorava alla seconda versione, ammettendo di non aver mai visto il film col primo adattamento<sup>17</sup>, egli afferma che “interi scambi dialogici erano stati completamente sovvertiti nel loro significato, per non dire delle caratterizzazioni dei personaggi e dei loro vicendevoli rapporti di personalità”.

Nel 2014 dunque, quando Lucky Red annunciò il ridoppiaggio dell'opera, Cannarsi utilizzò il testo originale giapponese come testo di partenza. Nel blog in cui racconta lo sviluppo del suo lavoro, egli spiega che “Il testo originale è in effetti piuttosto sofisticato. Intanto è pieno di forme arcaiche, sia in lessico che sintassi” e che “bisogna tradurre dubitando persino dei 'normali' dizionari e andare ogni volta a vedere cosa le stesse parole significassero: anticamente, storicamente, letterariamente nel buddhismo del Muromachi, nel dialetto di Tottori”. Aggiunge inoltre che “*Mononoke Hime* è un film pesante e difficile, i per sé. Lo è in originale e per il suo pubblico di madrelingua, per un pubblico straniero non può che esserlo anche un pochino di più.”<sup>18</sup> Tale discorso è estremamente importante, poiché, come si vedrà in seguito grazie all'analisi svolta con l'aiuto di alcuni parlanti nativi giapponesi, il testo originale, per quanto contestualizzato all'interno del Giappone del periodo Muromachi, risulta di facile e immediata comprensione per l'audience originale giapponese, in quanto il linguaggio utilizzato non è altro che un linguaggio stereotipato spesso presente in opere filmiche con ambientazione storica<sup>19</sup>.

Dal blog risulta chiaro che il lavoro di ricerca svolto da Cannarsi sul copione, sull'opera e sul contesto di produzione è stato a dir poco meticoloso:

“il mio modo di lavorare è partire dalla traduzione per \*approfondire\* la letteralità, la precisione, i sensi filologici su ogni scena e parola e dettaglio. Infatti poi con le mie osservazioni \*torno\* dal traduttore e rimetto al vaglio tutto il copione agli occhi di un parlante nativo della lingua.”<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, dom apr 20, 2014 3:31 pm

<sup>17</sup> Cannarsi su Magazine Pluschan

<sup>18</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, mer giu 04, 2014 5:42 pm

<sup>19</sup> Si veda risultati questionario in appendice

<sup>20</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, dom mar 30, 2014 5:30 pm

Spiega inoltre che gli spettatori della prima versione italiana di *Mononoke Hime* non hanno mai visto in realtà l'opera vera e propria, bensì una versione distorta, e l'idea dell'opera creata con la prima versione avrebbe inevitabilmente influito enormemente sulla seconda versione curata da lui: "la vostra idea del film è macchiata, contaminata, sporcata dal falso - ovvero dal brutto. Poiché solo nel vero è il bello, questo sempre e comunque e in tutto."<sup>21</sup>

Afferma inoltre che la prima versione sia stata operata con la tipologia *target oriented*, portata però all'estremo, venendo troppo incontro al gusto del pubblico prima statunitense e poi italiano, impoverendo i significati linguistici e contestuali originali al fine di adattarli alla lingua e alla cultura dell'audience italiana, ed erodendo così la complessità dei personaggi e del messaggio del regista.

## 2.6 Tra adattatore e pubblico: il "caso Cannarsi"

Si prenda come esempio una persona qualsiasi, che parli italiano, e non abbia mai avuto esperienza diretta o indiretta col lavoro di Gualtiero Cannarsi, e che quindi, nel sentire parlare da terzi del suo lavoro, fa una rapida ricerca su Google inserendo il suo nome nella barra delle ricerche. Subito, comparirà una sfilza di video, caricati sulla piattaforma web Youtube, di compilation di "perle cannarsiane",<sup>22</sup> video di interviste e dibattiti con l'adattatore, ma soprattutto brevi spezzoni di opere da lui adattate; la scena che più frequentemente sembra essere presa di mira è parte di una puntata della celebre serie animata *Neon Genesis Evangelion*, di cui Cannarsi rifece interamente l'adattamento nel 2019; nello spezzone, il protagonista Shinji Ikari sta parlando con un altro personaggio, Ryōji Kaji, il quale gli dice: "Beh Shinji, io non posso fare altro che starmene qui ad annaffiare. Però, quanto a te, quanto a quel che non puoi fare che tu, per te qualcosa da poter fare dovrebbe esserci".<sup>23</sup> La velocità del dialogo e la bizzarra costruzione sintattica della battuta contribuiscono a rendere l'intelligibilità quasi nulla, una tendenza riscontrabile molte volte nella serie. L'adattamento di Cannarsi causò un enorme scalpore tra i fan affezionati all'opera, i quali infine, portarono la famosa piattaforma streaming Netflix all'eliminazione

---

<sup>21</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi "Shito", lun mag 05, 2014 4:41 pm

<sup>22</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=ivlWCtfS0AE&t=238s&ab\\_channel=SOLLAZZATORE](https://www.youtube.com/watch?v=ivlWCtfS0AE&t=238s&ab_channel=SOLLAZZATORE)

<sup>23</sup> In questo video è possibile vedere l'adattamento precedente, quello di Cannarsi, ed il più recente rifatto da Netflix: [https://www.youtube.com/watch?v=pHE97J6l8N0&ab\\_channel=Yrevil](https://www.youtube.com/watch?v=pHE97J6l8N0&ab_channel=Yrevil)

dell'adattamento dopo soli otto giorni dall'uscita, in un caso mediatico che si sparse sui social e venne anche riportato su alcune testate giornalistiche online<sup>24</sup>, ribattezzato “caso Cannarsi” o “Cannarsigate”<sup>25</sup>. La rimozione dell'adattamento fu annunciata da Netflix il 28 giugno 2019 attraverso un post sui social che riprendeva alcune delle espressioni adattate da Cannarsi per la serie:

“Ci avete fatto capire il vero significato di “STATO DI FURIA”. Quel pochitto che possiamo fare è dirvi che ci dispiace e che il doppiaggio ed i sottotitoli della versione italiana di Neon Genesis Evangelion saranno presto sistemati (e, nel mentre, abbiamo rimosso il doppiaggio).”<sup>26</sup>

Questo studio non prenderà in considerazione né la piattaforma di streaming né tantomeno *Neon Genesis Evangelion*. Tuttavia, il caso scaturito dall'adattamento è oggetto per una interessante analisi, sia sul lavoro di Cannarsi che sulla recezione dell'audience dei suoi lavori. Inoltre, nel caso specifico di *Principessa Mononoke*, Netflix non può essere escluso. Infatti, nel gennaio 2020 il servizio di streaming ha reso disponibile per i propri iscritti italiani alcuni film dello Studio Ghibli come *La Città Incantata*, *Il Castello Errante di Howl*, *I Racconti di Terramare* etc., e tra questi compariva anche *Principessa Mononoke*, tutti adattati proprio da Cannarsi. Il dibattito sul suo lavoro di adattamento per i film dello Studio Ghibli si riaccese nuovamente<sup>27</sup>, anche se questa volta senza conseguenze degne di nota, se non la pubblicazione del precedentemente menzionato articolo da parte di Lucky Red in difesa della loro scelta dell'adattatore per i film Ghibli. Sarà quindi bene analizzare, tramite interviste fatte all'adattatore, blog, e dibattiti, quali sono le critiche più comuni che gli vengono mosse, le argomentazioni e i motivi di Cannarsi, ed il ruolo che l'audience ha avuto nella questione.

In generale, è possibile ricondurre la maggior parte delle critiche al concetto di “oggettività”. Molti sono infatti gli spettatori che hanno mosso a Cannarsi l'accusa di eseguire degli adattamenti che vadano bene soltanto per lui stesso, seguendo quindi un gusto personale, con un italiano astruso e poco comune. Target primario di queste critiche è dunque l'aspetto linguistico delle sue opere, che appare a molti ampolloso, esageratamente ed inutilmente complesso, e, soprattutto, “trapiantato chirurgicamente” dall'originale. Il

---

<sup>24</sup> Qui l'articolo de Il Messaggero:

[https://www.ilmessaggero.it/televisione/netflix\\_evangelion\\_doppiaggio\\_stato\\_di\\_furia-4586278.html](https://www.ilmessaggero.it/televisione/netflix_evangelion_doppiaggio_stato_di_furia-4586278.html)

<sup>25</sup> Si veda ad esempio: <https://www.ilbosone.com/neon-genesis-evangelion-netflix/>

<sup>26</sup> Post originale di Facebook qui: <https://www.facebook.com/netflixitalia/posts/2489951947716762>

<sup>27</sup> <https://www.wired.it/play/cinema/2020/01/21/studio-ghibli-su-netflix-ironia-versioni-gualtiero-cannarsi/>



pubblico, che ha ribattezzato tali peculiarità linguistiche come “marca Cannarsiana”, lamenta dunque la poca intelligibilità dei dialoghi, frutto di una scelta puramente personale di Cannarsi, e che quindi ha un’oggettività solamente presunta e non reale. Quest’ultimo menziona più e più volte il conflitto tra oggettivo e soggettivo, così come il conseguente concetto di correttezza, sottolineando il carattere relativo di tali concetti, scrivendo:

“anche solo polarizzando un pochino la traduzione sull’agio dell’ascoltatore finale, si introduce una variabile pazza di soggettività e presunzione che facilmente può trascinare verso il deragliamento e i più deteriori eccessi, perché semplicemente qualsiasi cosa che sia soggettiva non conosce limite obiettivo.”<sup>28</sup>

Inevitabilmente, la priorità deve essere assegnata ad un elemento piuttosto che ad un altro. Nel caso di Cannarsi, egli sceglie sempre di dare la priorità più assoluta, totale in alcuni casi, all’opera originale, che “deve per questo essere presa, tanto dall’operatore del settore quanto dal pubblico, come referente primo e assoluto per la valutazione della bontà della localizzazione”<sup>29</sup>. L’adattatore enfatizza fortemente il ruolo della fonte originale, sia linguisticamente che contestualmente, affermando che la correttezza italiana e l’aderenza all’originale siano puramente oggettive, e “che una traduzione sia ‘corretta e rigorosa’ è oggettivo.”<sup>30</sup>. Anche nell’intervista condottagli per questo studio egli sottolinea che:

“la mia opinione in merito discende da quell’assunto, oserei dire quasi postulato, che io pongo: o una traduzione è fedele o non è. Detto questo il fatto che una traduzione sia fedele o corretta non garantisce alcun ambito di compiacenza, perché la traduzione è corretta a sé stessa, non è corretta a un fine. Un altro dei miei assiomi, che io cerco di dare anche quando faccio lezioni professionali nel mio ambito, è che non è che qualcosa si possa chiamare giusto perché è bello, si deve chiamare bello ciò che è giusto, perché il criterio di correttezza può essere quanto più oggettivizzato, quello di bellezza è totalmente soggettivo. Anche quello di comprensibilità è molto soggettivo.”

Sovviene qui l’esempio sopracitato di Umberto Eco (2000,97) sul “mammifero roditore”: “se il traduttore italiano de *La peste* avesse detto che il dottor Rieux aveva visto sulle scale il cadavere di un mammifero roditore, non avrebbe reso (spero mi sia consentito dire: a lume di buon senso) un buon servizio al testo originale.” È chiaro che “mammifero

---

<sup>28</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, mar mag 13, 2014 2:39 pm

<sup>29</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, mar mag 13, 2014 4:36 pm

<sup>30</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, gio mag 15, 2014 3:17 pm

roditore” appaia come assolutamente, indiscutibilmente e oggettivamente corretto in italiano. Tuttavia, come sottolinea Eco, è contestualmente inappropriato, per quanto assolutamente corretto da un punto di vista linguistico. È dunque una traduzione corretta linguisticamente ma non contestualmente, sia nell’ottica del testo di arrivo che in quella del lettore. Allo stesso modo, se l’oggettività della correttezza in italiano menzionata da Cannarsi è indiscutibile, così come la rigosità e la chirurgica aderenza al testo originale; è però innegabile che se il traduttore avesse tradotto il topo de *La peste* con “mammifero roditore”, qualcosa non avrebbe funzionato. Inevitabilmente, per quanto correttezza linguistica e rigosità siano elementi che possono avvalersi di una cospicua oggettività, il traduttore prima e l’adattatore dopo, è costretto a fare delle scelte, le quali nella maggior parte dei casi, sono dettate sì da aderenza, intelligibilità e scorrevolezza, ma anche, come detto da Eco “a lume di buon senso”.

In un post del blog, Cannarsi fa giustamente notare come l’adattamento non debba stravolgere completamente un’opera trasformandola in un prodotto completamente mutato linguisticamente e contestualmente, scrivendo che “un adattamento non deve “italianizzare” un’opera straniera. Deve correttamente trasporla in italiano, ma non renderla “italiana”.<sup>31</sup> Senza dubbio, operando una trasposizione completamente *target oriented*, senza quindi tener conto minimamente della cultura e della lingua di origine, il risultato sarà di certo estremamente comprensibile per il pubblico di arrivo, a scapito tuttavia del senso originario del film o di importanti riferimenti culturali, proprio come in alcuni punti dell’adattamento statunitense di *Mononoke Hime*. È tuttavia lecito chiedersi, considerando l’adattamento italiano del 2014, se così tanti membri dell’audience provano ambiguità, confusione e un senso di straniamento ascoltando un’opera nella propria lingua madre, è lecito affermare che l’adattamento in italiano sia stato fatto con successo?

Si noti che non è stata usata la parola correttezza, perché come visto precedentemente, correttezza grammaticale, sintattica, lessicale e contestuale non sono sinonimo di “buona traduzione”. Tuttavia, è possibile affermare che un adattamento “riuscito” sia riscontrabile quando è presente una buona intelligibilità e scorrevolezza, ma anche quando l’aderenza al testo -e contesto- originale viene mantenuta. Tuttavia, come visto nel primo capitolo, non si può parlare di adattamento riuscito se non si considerano prima tutti gli elementi in gioco, tra i quali, la ricezione da parte dell’audience è sicuramente uno dei

---

<sup>31</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, gio mag 15, 2014 10:07 pm

più importanti.<sup>32</sup> Gualtiero Cannarsi è sicuramente famoso per l'enorme attenzione con cui rispetta la cultura originale da cui proviene il testo, ed il testo stesso, tendenza che tuttavia sembra talvolta "straniare" lo spettatore. In una intervista online per Cinefile<sup>33</sup>, Cannarsi risponde così:

"Non sono un venditore, e non voglio far piacere niente a nessuno, non voglio compiacere nessuno. Non è questo il mio scopo, non è questo il mio compito. Il mio compito di traduttore, adattatore, direttore di doppiaggio è semplicemente quello di divulgare delle opere straniere al pubblico dei miei connazionali. Divulgare delle opere straniere significa, in primis, renderle fruibili per ciò che quelle opere sono, intaccandone il meno possibile contenuto e stile originali."

Una delle critiche che più frequentemente vengono mosse all'adattatore è infatti proprio quella di tenere in poca considerazione l'audience, e quindi non solo i gusti del pubblico -i quali sono, indiscutibilmente soggettivi- ma soprattutto i bisogni di formato che ha quest'ultimo nell'audiovisivo, ovvero l'intelligibilità del dialogo, l'impossibilità di dilatazione temporale, la non-ripetività nel caso di un film, oltre alle più specifiche -ma non meno importanti- variabili sociologiche precedentemente menzionate come età, gender, livello di educazione, o padronanza delle lingue straniere. Ricordiamo a proposito Rossi (2006,24), il quale afferma che l'audiovisivo, a differenza della lettura possiede, oltre a tratti come la multisensorialità, e un'iconicità esplicita, l'imprescindibile caratteristica della convivialità, intesa come la fruizione del pubblico dell'opera, come sociale o "di massa". L'opera di audiovisivo, soprattutto se pensata come cinematografica, sarà sempre un'esperienza "condivisa", pensata per essere tale. L'audiovisivo ha quindi un carattere molto più "sociale" della letteratura, e in quanto tale, il ruolo dell'audience non può essere tralasciato. Si veda anche come lo stesso Rossi (2006,303) sottolinei come l'obiettivo dell'adattamento non sia la trasposizione più fedele possibile all'originale bensì l'"equivalenza dinamica" di Nida (1964), dicendo in merito che vi è "l'esigenza di mettere il pubblico italiano nelle stesse condizioni di "comodità decodificatoria" del pubblico originario".

Nell'intervista concessami da Cannarsi egli stesso si esprime direttamente sul concetto di comodità e abitudine dell'audience:

---

<sup>32</sup> Si veda il ruolo principe che l'audience ha nel processo traduttivo e di adattamento in Cavagnoli (2007)

<sup>33</sup> Intervista completa a: <http://www.cinefile.biz/il-doppiaggio-intervista-a-gualtiero-cannarsi>

“Ovviamente bisogna riconoscere che il pubblico che si pone di fronte a un'opera originariamente straniera, per quanto concerne la sua fedeltà all'originale, è sempre un pilota alla cieca, bendato, perché ovvio che se il pubblico fosse in grado realmente di valutare la fedeltà di una traduzione nella sua lingua, non avrebbe bisogno di una traduzione, quindi non la starebbe ponendo tanto per cominciare.”

In una domanda sottoposta a Cannarsi dallo youtuber GioPizzi, viene aperta un'accesa discussione proprio sul ruolo dell'audience, e quando GioPizzi al minuto 25:34 dice all'adattatore: “ma lei deve pensare al pubblico italiano”, Cannarsi controbatte rispondendo: “no, io devo pensare agli errori obiettivi”<sup>34</sup>. Cannarsi reitera più volte questo pensiero, riportato su più fonti:

“La mia scelta è una scelta di una linea di condotta d'adattamento che mette gli elementi obiettivi di indagine linguistica (filologia) sopra al mero capriccio di gusto, mio o dell'ideale pubblico presunto”<sup>35</sup>

Se Cannarsi ribadisce la poca importanza dell'audience rispetto all'aderenza all'opera originale nel suo lavoro, è opinione di molte altre figure di spicco nell'ambiente della traduzione e della linguistica ritenere l'esatto contrario. Si veda infatti come Eco (2000), Faini (2008), Cavagnoli (2007), Szarkowska (2005), Rossi (2006), Gambter (2018), Nida (1964) per citarne solo alcuni, sottolineino non solo il ruolo essenziale del fruitore nel processo traduttivo, ma anche come il vero fine del processo sia l'efficienza comunicativa, la quale è inevitabilmente vincolata a limiti e variabili. A tal proposito, Cannarsi riprende proprio l'idea di efficienza della comunicazione in un'altra intervista, per il canale Youtube Animeclick.it, rispondendo ad una critica dicendo: “il concetto di efficienza della comunicazione, nel tuo discorso, è polarizzato verso la presunzione di comprensione, non ha senso. [...] efficienza della comunicazione nel mio modo di vedere le cose è esattamente ciò che si ottiene dal mantenimento di tutto il contenuto”<sup>36</sup>. Tuttavia, come eviscerato nel primo capitolo di questo studio, se il fruitore non comprende, la comunicazione è stata fatta

---

<sup>34</sup> Qui l'intervista integrale: <https://www.youtube.com/watch?v=y7zP-f7Z0TU&t=1s>

<sup>35</sup> Dal blog *Mononoke Hime - per la prima volta in italiano*, Messaggio di Cannarsi “Shito”, mar mag 13, 2014 6:54 pm

<sup>36</sup> Qui l'intervista integrale: <https://www.youtube.com/watch?v=HT1BTkPILaI>

in modo parziale, fallace, o erroneo. Si veda a tal proposito Faini (2008, 10), la quale è ferma sulla questione:

“Il testo tradotto si troverà a funzionare non più tanto in rapporto al testo originario, quanto piuttosto in rapporto alle mutate esigenze e aspettative del pubblico di arrivo. Ciò che appare utile privilegiare infatti, è l’aspetto funzionale del testo che dovrà risultare adeguato, poiché il fine ultimo che si mira a raggiungere è l’efficacia della comunicazione.”

Tuttavia, come ricordato più volte dallo stesso Cannarsi, tali critiche sono legittime solo ed unicamente se contestualizzate e, soprattutto, se viene eseguita un’analisi linguistica del testo di partenza e del testo di arrivo. Inoltre, sarà necessario indagare e definire nel dettaglio sia il rapporto tra opera di partenza e audience di partenza che rapporto tra opera di arrivo e audience di arrivo, prestando particolare attenzione a importanti fattori quali intelligibilità, fruibilità, scorrevolezza, correttezza linguistica e contestuale, e convivialità.

### **3: “Con pupille non offuscate”: Analisi del secondo adattamento italiano *Principessa Mononoke***

Dopo l’ampia contestualizzazione di questo studio all’interno del complesso mondo traduttivo ed audiovisivo, e poste le premesse imprescindibili su Studio Ghibli, adattamenti euroamericani e sull’adattatore Gualtiero Cannarsi, questo terzo capitolo verrà interamente dedicato all’analisi linguistica e traduttiva del secondo adattamento italiano del film *Mononoke Hime*. Verranno presi quindi in esame parti di dialogo, battute, ma anche singoli termini e definizioni, ed ancora nomi e appellativi da *Principessa Mononoke*, mettendo a confronto l’adattamento italiano con il testo originale giapponese, e talvolta anche prendendo in esame il primo adattamento italiano *Princess Mononoke*, al fine di determinare al meglio possibile gli elementi traduttivi che sono stati presi in considerazione nel processo, così come quali ricerche sono state fatte sulla contestualizzazione linguistica e cronologica, ed infine quali punti si sono rivelati problematici per l’audience. Verranno pertanto analizzati gli elementi che hanno fatto riscontrare nel pubblico più ambiguità e straniamento, mostrando come i precedentemente discussi concetti di fedeltà, oggettività, intelligibilità e correttezza siano estremamente importanti al fine di porre l’audience nella stessa “comodità decodificatoria” del pubblico originario. Allo stesso tempo, si vedrà come l’adattamento di Gualtiero Cannarsi sia meticolosamente accurato, ma che la stessa aderenza al testo originale, e più in generale alla lingua giapponese, sia causa di ambiguità per il pubblico italiano.

Ai fini di conseguire una conclusione più oggettiva e comprensiva possibile, questo studio sarà formulato non solo con l’utilissimo contributo dell’intervista condotta a Gualtiero Cannarsi, ma anche grazie a due sondaggi. Il primo è stato somministrato ad un gruppo di parlanti nativi italiani, tra i quali vi sono sia persone familiari con l’adattamento ma anche altre che non erano a conoscenza del film e di Cannarsi, e che quindi hanno visto per la prima volta l’opera: il variegato campione dell’indagine, circa un centinaio di persone, ha risposto ad alcune domande dopo aver visionato alcune scene del film nelle quali erano presenti parti di dialogo che hanno ricevuto molte critiche per la poca intelligibilità, fornendo un contributo imprescindibile sulla comprensione dell’adattamento. Il secondo questionario è stato invece somministrato ad alcuni madrelingua giapponesi, familiari con l’opera di Miyazaki: a loro è stato chiesto di rispondere ad alcune domande sul linguaggio utilizzato nel film e sulla difficoltà della sua comprensione linguistica; anche tale indagine si è rivelata

essenziale nel determinare i rapporti che sono stati formati tra opera di partenza e audience di partenza e quelli delle loro controparti italiane, definendo punti di contatto e problematiche.

Infine, questo studio si propone di comporre una argomentazione finale, unendo teorie traduttive, linguistiche ed audiovisive, e mostrando le conclusioni dell'analisi.

### 3.1 Mononoke hime: La sinossi

*“In ancient times, the land lay covered in forests,  
where, from ages long past, dwelt the spirits of the gods.  
Back then, man and beast lived in harmony,  
but as time went by, most of the great forests were destroyed.  
Those that remained were guarded by gigantic beasts who owed  
their allegiance to the Great Forest Spirit,  
for those were the days of gods and demons.”*

Questo testo, narrato nel film come doppiaggio fuori campo, costituisce l'incipit dell'adattamento anglofono del 1999 di *Princess Mononoke*, mostrando fin da subito gli elementi salienti del film. *Mononoke hime* segue la storia di Ashitaka, l'unico principe<sup>37</sup> della tribù degli Emishi. Il film, ambientato nel Giappone del periodo Muromachi, inizia con la comparsa della divinità Nago, un grosso cinghiale, il quale ha su di sé una maledizione. A causa di essa, consumato ed accecato dalla rabbia, erra senza meta fino ad arrivare al villaggio di Ashitaka, il quale lo uccide ma non senza costo: durante il combattimento viene toccato dalla maledizione e gli viene impresso sulla sua pelle un marchio: da quel momento al principe verrà trasmessa la maledizione, piena di odio e rancore, del dio. Hii, la saggia del villaggio, gli dice che non vi è cura e che il marchio si espanderà su tutto il suo corpo uccidendolo; la stessa lo bandisce dal villaggio data la pericolosità della maledizione. Ad Ashitaka viene però detto che la pallina di ferro trovata nella carcassa del dio potrebbe essere un indizio sulla maledizione, e quindi sulla sua cura. Ashitaka decide quindi di abbandonare per sempre il suo villaggio per trovare le origini di Nago, viaggiando ad ovest

---

<sup>37</sup> Si noti che verrà usato il termine “principe” per comodità in tutto lo studio. Ashitaka non è tuttavia un vero e proprio principe “reale”, ma è semplicemente il ragazzo destinato a diventare capo della sua tribù, gli Emishi. Il termine principe viene usato spessissimo nelle sinossi del film, ed è usato anche nella presentazione del personaggio sul sito ufficiale dello Studio Ghibli italiano: <https://www.studioghibli.it/conosciamo-meglio-i-personaggi-di-principessamononoke/>

con il suo capriolo Yakul. Dopo aver viaggiato lunghe distanze e conosciuto Jiko, un personaggio che successivamente incontrerà, il principe giunge in una foresta fitta ed incontaminata, governata da un dio potente che prende la forma di un cervo con viso antropomorfo di giorno, e di un gigante oscuro di notte. La foresta si trova vicino ad un insediamento umano chiamato la Fornace, cui abitanti stanno sfruttando con crescente avidità la foresta e le sue risorse. Ciò ha causato l'ira degli animali e degli spiriti che dimorano nella foresta, i quali attaccano gli umani della vicina città, causando feroci scontri. Ashitaka scopre che è stato proprio durante una di queste battaglie che la leader della città, Eboshi, ha sparato a Nago, e la pallina di ferro trovata al suo interno non era altro che un proiettile. Particolarmente arrabbiati sono Moro, un gigantesco spirito con sembianze di lupo, ed i suoi figli, due dei-lupo ed un'umana, San, che Ashitaka scorge tra le montagne mentre aiuta la madre Moro ferita da un proiettile di Eboshi. Ashitaka trova nella foresta due superstiti, feriti dalla sanguinosa battaglia appena avvenuta tra gli spiriti-lupo e gli umani, e decide di riportarli alla loro città, conoscendo quindi Eboshi e vedendo con i suoi occhi San attaccare la città e la donna. Il principe interviene per fermare lo scontro ma ne esce ferito, colpito mentre trasporta San fuori dalla città. Quando egli perde conoscenza, San lo porta nella foresta, dove il dio-cervo lo guarisce dalle ferite, ma non dalla maledizione. Poco dopo la foresta vede l'arrivo di un enorme branco di cinghiali, giunti per vendicare Nago e salvare la foresta dagli umani. I cinghiali sono furiosi con il dio-cervo per non aver salvato Nago ma Ashitaka, il quale spiega che ha ucciso lui stesso Nago. Otokko, un dio con le sembianze di un gigante cinghiale bianco, leader del branco, perdona Ashitaka ma è deciso ad attaccare gli umani, nonostante gli avvertimenti di Moro. Nel frattempo, un'altra battaglia si dipana: Jiko, l'uomo incontrato da Ashitaka, si scopre essere un cacciatore, giunto fin lì per portare via la testa del dio-cervo, la quale si dice doni l'immortalità, per donarla all'imperatore; Eboshi decide di aiutare Jiko nella sua impresa, in cambio della protezione imperiale contro gli avidi daimyo che minacciavano di prendere il controllo della Fucina. Allo stesso tempo, Eboshi sospetta che gli agenti imperiali prenderanno controllo della sua città, qualora dovessero vincere. Alla vigilia della battaglia Ashitaka ha un'accesa discussione con Moro sullo scontro tra uomo e natura, al termine della quale Moro ordina ad Ashitaka di lasciare la foresta, mentre tutti si preparano per una battaglia che oramai è inevitabile. Il principe decide di andarsene, lasciando ai lupi il suo pugnale di cristallo, che verrà portato a San proprio mentre Moro le rivela che Ashitaka ha dei sentimenti per lei. Ormai è però troppo tardi: gli umani stanno già adescando i cinghiali fuori dalla foresta, guidati dal cieco Otokko:



San implora la madre di andare ad aiutarlo per evitare un'ecatombe. Ashitaka scorge che anche nella Fornace si sta consumando una battaglia: le donne, lasciate sole dai mariti in trincea, da dentro le mura difendono la loro città contro l'assedio delle forze imperiali. Ashitaka sa che hanno bisogno di rinforzi e corre quindi ad avvertire Eboshi ed i suoi uomini, ma all'arrivo nel campo di battaglia si accorge che il branco dei cinghiali è stato completamente spazzato via dalle mine. Nelle vicinanze trova gli uomini della Fornace, e spiega loro dell'assedio, implorandoli di tornare alla città che sta per essere espugnata. Sotto una pila di carcasse di cinghiale Ashitaka trova uno dei figli di Moro ancora vivo, ed insieme raggiungono il fulcro del conflitto, dove si trovano San e Moro che aiutano un morente Otokko, e dove Eboshi e Jiko con le forze imperiali aspettano la trasformazione del dio-cervo. Nonostante gli sforzi di Ashitaka e di San, Eboshi riesce a uccidere Moro e tagliare la testa al dio, la quale viene prontamente raccolta da Jiko. Il corpo del dio però, si trasforma in una mortale entità, nera e liquida, che uccide tutto ciò che tocca. La foresta ed i suoi abitanti, ma anche buona parte degli agenti imperiali, sono distrutti mentre il corpo del dio cerca senza pace la sua testa, chiusa e portata in una cassa da Jiko. Finalmente, quando ormai le vite di tutti stavano per essere spezzate dal liquido mortale del corpo del dio, Ashitaka e San raggiungono Jiko e lo costringono a restituire la testa, la quale viene posta sul corpo proprio da Ashitaka e San. Il conflitto dunque si risolve, e la foresta, nera e morta, riprende vita col dio. Anche la maledizione di Ashitaka è sciolta. Nel finale, San decide di tornare nella foresta e non di restare al fianco di Ashitaka, il quale le promette di andarla a trovare. Eboshi realizza che il suo approccio è stato sbagliato, e si propone di ricostruire la Fornace, completamente rasa al suolo dal dio, con intenzioni migliori.

### **3.2 Questionari: metodologia e approccio**

Questo studio ha posto come obiettivo la determinazione delle cause, linguistiche e culturali, dei punti problematici riscontrati dal pubblico italiano nel film *Principessa Mononoke* del 2014. Tuttavia, per ottenere il raggiungimento più reale e imparziale possibile di tale obiettivo, è risultata necessaria la creazione e la somministrazione di due questionari. Questa ricerca adotta quindi un approccio comparativo, poiché confronta due diversi campioni di audience, una italiana e una giapponese. Secondo Yin (2002, 1) "se vengono poste domande quali "come" o "perché", quando l'investigatore ha poco controllo sugli eventi, e quando il focus è su un fenomeno contemporaneo all'interno di un contesto reale",

i casi di studio sono l'approccio da preferire. Questo studio si pone per l'appunto domande di questo genere, di cui la prima di tutte è proprio perché gli spettatori abbiano riscontrato delle problematiche nella visione del film. Pertanto, tramite i questionari, si punta ad esplorare e a delineare un contesto di ricerca con una visione mirata e specifica, col fine di approfondirne la comprensione e l'analisi.

Per rispondere alle domande, sono stati utilizzati una combinazione di metodi qualitativi e quantitativi in entrambi i questionari, che sono anonimi. La scelta della formulazione e somministrazione dei due questionari è stata dettata dalla necessità di ricercare e identificare tendenze e differenze significative. I questionari hanno permesso di raccogliere risposte da un cospicuo numero di individui in un breve lasso di tempo, assicurando la massima diversità possibile onde evitare imparzialità di alcun tipo. Entrambi sono stati formulati utilizzando Google Forms, applicazione che ha permesso anche la visualizzazione e l'analisi dei dati raccolti, i quali potranno essere consultati integralmente nell'Appendice B di questo stesso studio.

I dati qualitativi e quantitativi raccolti tramite i questionari sono stati analizzati in due modi: il primo, all'interno del proprio contesto, ovvero si è voluto determinare le opinioni personali degli intervistati relativi alla loro esperienza totalmente personale, e dunque relativa alle proprie variabili sociologiche, le quali, fatta eccezione per l'età, sono rimaste anonime. Il secondo modo in cui sono stati analizzati i dati è stato tramite confronto, con il fine di delineare e determinare similarità e differenze tra l'effetto "iniziale" creatosi tra opera originale e pubblico originale, e quello creatosi tra opera adattata in italiano e audience italiana. L'analisi ha compreso diversi aspetti, primo dei quali un'interpretazione fondata sui risultati dei questionari, su come diverse persone abbiano compreso le scene, dunque, tenendo in considerazione non solo il canale iconico ma anche quello linguistico; per tale punto, nel questionario italiano, è stato imprescindibile ricercare un campione più variegato possibile, il quale comprendesse anche persone che non avevano mai visto il film. Le risposte di entrambi i questionari riferite a questo aspetto sono state utilizzate per identificare tendenze e pattern ricorrenti tra le audience concernenti l'intelligibilità, la comodità decodificatoria e, più in generale, la percezione del linguaggio utilizzato nell'adattamento. Successivamente, tramite le risposte ai due sondaggi, si sono delineate le differenze riscontrate tra il pubblico italiano e quello giapponese. Inoltre, gli spazi liberi finali dedicati ad opinioni personali degli intervistati, hanno permesso a questi ultimi di esplicitare al meglio, laddove avessero riscontrato delle problematiche, quali sono stati i punti di maggiore

difficoltà; egualmente importanti sono state le opinioni di coloro che, nel caso non avessero riscontrato problematiche, abbiano ritenuto l'adattamento funzionale senza percepire un disagio linguistico o culturale.

Le conclusioni finali di questa ricerca sono state pertanto formulate con l'aiuto dei due questionari, in relazione alla letteratura esistente sull'argomento e su altre fonti in cui l'adattatore Gualtiero Cannarsi ha contribuito in prima persona.

Un questionario anonimo con risposte chiuse e aperte è stato ritenuto la scelta migliore per raccogliere le opinioni di un campione vario di persone. Il campione di informatori è nel caso del questionario italiano rappresentato da 93 persone. La prima domanda del questionario ha permesso di raccogliere informazioni demografiche su di loro. Essa concerne infatti l'età: l'88,2% degli intervistati italiani ha tra i 20 e i 29 anni, il 4,3% ne ha tra i 14 e i 19, il 4,3% ha tra i 30 e i 39 anni, mentre il 3,2% ha più di 50 anni. Nel caso del campione giapponese gli informatori sono stati otto: il 75% ha tra i 20 ed i 29 anni, mentre il 25% ha tra i 30 e i 39 anni.

I due questionari sono strutturati nello stesso modo e presentano le stesse domande, relative a delle scene tratte dal film *Principessa Mononoke* (2014) nel caso di quello italiano, mentre in quello giapponese sono tratte da *Mononoke Hime* (1997). Il questionario si apre, dopo l'indicazione dell'età, con la domanda: "Hai già visto il film Principessa Mononoke?", posta ugualmente nella versione giapponese. Nel questionario italiano il 61,3% ha indicato che aveva già visto il film, mentre il 38,7% ha indicato di non averlo mai visto: il questionario comprende dunque 36 intervistati cui prima visione del film è stata attraverso questo questionario. Nel caso del campione giapponese, tutti i partecipanti hanno indicato di aver visto il film. Nel questionario italiano è stata poi posta una domanda aperta aggiuntiva: ai partecipanti è stato chiesto di identificare quale versione avessero visto; il 33,9% ha indicato di aver visto *Princess Mononoke* (2000), il 30,5% ha detto di aver visto *Principessa Mononoke* (2014), il 32,2% ha detto di non sapere che versione ha visto, mentre il 15,3% ha indicato di aver visto la versione originale in giapponese con i sottotitoli. Dopo questa domanda, i questionari propongono la visione di sei scene tratte dal film, e dopo la visione di ogni scena ai partecipanti è stato chiesto di rispondere ad alcune domande, chiuse e aperte, concernenti la scena. Le domande sono le stesse per il questionario italiano e giapponese, e maggior attenzione verrà data loro singolarmente nel terzo capitolo: le risposte in merito alle singole scene saranno inserite nell'analisi linguistica riservata alle battute, per motivi di continuità. Verranno qui riportati invece i risultati delle domande non

concernenti le scene, ma il film in generale. Le domande obbligatorie poste dopo ogni scena sono:

- Il dialogo è di facile comprensione?
- Quale è stato il punto di più difficile comprensione?
- Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta? (es. velocità recitazione, lessico complesso/ antiquato ...)

Di queste, solo la prima è a risposta multipla, ed è dunque chiusa; gli intervistati hanno potuto scegliere tra tre possibili risposte:

- Sì, si capisce facilmente
- Sì, ho capito il senso generale ma ho fatto fatica a comprendere alcune battute
- No, non ho capito la maggior parte delle battute

La seconda domanda e la terza sono invece aperte, e ogni intervistato ha scritto liberamente la propria risposta. Dopo queste due domande, per ogni scena è stato inserito uno spazio aperto facoltativo riservato alle considerazioni personali degli intervistati, chiamato "Altre opinioni o considerazioni".

Nel questionario italiano, considerando le prime cinque scene, in media, alla prima domanda, il 52,5% del campione ha indicato la seconda o la terza opzione (calcolate insieme), ed ha dunque avuto una qualche difficoltà nella comprensione di alcune battute (Scena 1: 73,2%, Scena 2: 43,1%, Scena 3: 54,8%, Scena 4: 44,1%, Scena 5: 47,3%). Di conseguenza, le persone che hanno indicato che hanno capito facilmente il dialogo sono state il 43,02% (Scena 1: 15,1%, Scena 2: 57%, Scena 3: 45,2%, Scena 4: 55,9%, Scena 5: 41,9%).

Nel caso del questionario giapponese le persone che hanno indicato che il dialogo era di facile comprensione sono state in media l'80% (Scena 1: 75%, Scena 2: 87,5%, Scena 3: 62,5%, Scena 4: 87,5%, Scena 5: 87,5%). Gli intervistati giapponesi che hanno risposto che il dialogo è un po' difficile da capire sono stati in media il 17,5% (Scena 1: 25%, Scena 2: 12,5%, Scena 3: 25%, Scena 4: 12,5%, Scena 5: 12,5%), e solo in una istanza hanno indicato che il dialogo era difficile da capire, ovvero nella Scena 3, con una percentuale del 12,5%.

Una differenza significativa da riscontrare tra i due questionari è nella Scena 6, dedicata all'adattamento di *shishigami* in "Dio bestia", domanda che nel questionario giapponese non è presente. Qui è stata posta una sola domanda: "Che opinione hai a riguardo di questa scelta di traduzione?". Le scelte di risposta fornite sono come seguono:

-Anche se fedele all'originale e contestualizzata nel film penso sia bizzarra/ ridicola/ poco seria

-Anche se fedele all'originale e contestualizzata nel film penso sia blasfema/ mi mette a disagio/ mi infastidisce

-Se è la scelta più fedele è la scelta corretta

-Non ho opinioni a riguardo

La maggioranza, il 53,8% ha indicato la prima opzione, mentre l'8,6% ha indicato la seconda, determinando dunque che il 62,4% degli intervistati ha riscontrato delle problematiche con l'adattamento di questo termine culturalmente sensibile. Il 32,3% ha invece optato per la terza risposta.

Infine, sono state chieste agli intervistati le loro considerazioni finali riguardo al linguaggio utilizzato nel film. I risultati del questionario italiano sono come seguono:

- Il 65,6% ha indicato che il linguaggio è poco naturale
- Il 58,1% ha indicato che è antiquato
- Il 50% ha indicato che è complesso
- Il 29% ha indicato che è lirico
- Il 19,4% ha indicato che è appropriato per l'ambientazione storica

Lo 0% degli intervistati ha indicato che il linguaggio è facile. Nel questionario giapponese invece, questa domanda ha ricevuto le seguenti percentuali:

- Il 50% ha indicato che il linguaggio è letterario (文語的な話し方です)
- Il 25% ha indicato che è facile da capire (分かりやすいです)
- Il restante 12,5% ha indicato una delle seguenti opzioni: è difficile, innaturale, naturale, storico.

Per concludere i sondaggi, in entrambi è stato posto uno spazio libero e facoltativo riservato a opinioni e considerazioni finali.

### **3.3 Pragmatica interculturale: l'ambiguità dei concetti culturalmente specifici**

Ramière (2006) nota che la traduzione audiovisiva, poiché comporta culture a contatto tra loro tramite il trasferimento di valori, solleva annose problematiche culturali. Tra queste ultime, si noti quella dell'impatto che le strategie di traduzione hanno sulla percezione della cultura di origine, e come nota la stessa Ramière (2006, 53): "a causa del suo enorme

impatto sociale e visibilità come mezzo di scambio interculturale, [l'audiovisivo] potrebbe di fatto influenzare rappresentazioni culturali in modo maggiore che altri tipi di traduzioni". Come già precedentemente discusso, non è possibile scindere lingua e cultura. La prima è infatti espressione della seconda, e pertanto di uno specifico modo di essere e di pensare; la connessione non è solo morfosintattica e lessicale, ma anche socio-pragmatica e, soprattutto, concerne la strutturazione del pensiero, della comprensione e della decodifica. Dunque, ogni atto comunicativo comporta un determinato riferimento ad una serie di elementi extralinguistici: tali elementi sono oggetto di studio della pragmatica, ovvero la disciplina che indaga l'uso contestuale di tali fenomeni. Infatti, l'audiovisivo è fortemente radicato nella sua cultura di origine, e per questo richiede agli adattatori delle eccellenti competenze nel trasferimento di un marcatissimo simbolismo (come discusso da Suzuki 1973 e Katan 1999), al fine di riportare accuratamente i simboli originali, presentati tramite i canali iconici e verbali, in un meta-contesto dove l'audience di arrivo non possiede necessariamente i medesimi codici e background socioculturali. Wakabayashi (1999) sottolinea come tale compito divenga ancora più arduo nei casi di lingue che hanno tipologie linguistiche e culturali molto distanti, come il giapponese e l'italiano.

Ramière (2006) suggerisce di tenere in considerazione i seguenti elementi prima dell'adattamento audiovisivo:

- Il prototesto linguistico
- Il contesto polisemiotico
- Funzione e rilevanze delle referenze culturalmente specifiche
- Vincoli tecnici audiovisivi
- Genere del prodotto
- L'audience target
- Il contesto di distribuzione
- Il contesto culturale generale

Nel caso specifico di questo studio, tali elementi saranno presi in considerazione più e più volte, con particolare attenzione ai primi due e all'audience target. La questione del prototesto linguistico verrà eviscerata nella sezione successiva di questo capitolo, mentre in questa prima parte si vedrà il contesto polisemiotico, prestando particolare attenzione alla pragmatica interculturale. Questa gioca un ruolo critico, poiché alcuni elementi sono indistrucibili dalla cultura d'origine, e non sempre hanno corrispondenti diretti nella lingua di arrivo. A volte, inoltre, questa corrispondenza non esiste, ed è qui che entra in gioco questa

disciplina, risolvendo la trasposizione con strategie traduttive mirate volte alla riproduzione dello stesso effetto che l'elemento iniziale produceva nel fruitore iniziale. I riferimenti a concetti culturalmente specifici, impossibili o quasi impossibili da tradurre, sono pertanto una sfida non indifferente nella traduzione, specialmente quando comprendono due lingue -e culture- molto diverse tra loro.

Jackobson (in Nergaard 1995, 51-52) introduce due importanti problematiche della traduzione: nel primo caso, è estremamente difficoltoso rendere partecipe il fruitore di esperienze sensoriali (visive, gustative, olfattive o tattili) che siano proprie di un'altra cultura e non presenti nella loro; nel secondo caso, la problematica trasposizione occorre quando un vocabolo, benché abbia una corrispondenza linguistica nella lingua di arrivo, ha delle caratteristiche che differiscono molto dalla sua controparte originale. Si pensi ad esempio alla parola casa, la quale è presente in tutte le culture: "casa", infatti, richiamerà alla mente un concetto ed un codice iconico ben specifico ma differente secondo l'appartenenza culturale di ogni fruitore. Diadori (2018, 201) scrive a proposito che: "i riferimenti a luoghi, oggetti e artefatti relativi a una determinata cultura (detti anche "realia", espressione latina che indica "le cose che sono") sono presenti in più generi testuali [...], sono spesso frequenti ed il loro trattamento in traduzione è spesso problematico". Rega (2010) spiega infatti che un elemento critico nel riconoscimento e nella corretta trasposizione dei realia è la loro valenza emotiva, quindi quanto il fruitore è familiare con essi e quanto li riconosce visivamente. Rega (ibid.) inoltre afferma che i realia possono essere suddivisi in cibi e bevande, arnesi e strumenti, mezzi di trasporto, monete e mezzi di pagamento, flora e fauna, geografia, luoghi di incontro, ed altre categorie più periferiche. Lakoff (1987,322, riportato da Diadori 2018, 183) propone diverse soluzioni traduttive per accomodare al meglio l'audience, parlando di "quasi commensurabilità" di due sistemi linguistici, traducendo quindi con vari criteri, tali: criterio della traducibilità, criterio della comprensione, criterio dell'uso, criterio del framing, criterio dell'organizzazione.

È interessante considerare uno studio di Vitucci (2019), nel quale egli presenta un sondaggio somministrato nel 2018 con Netflix, mirato a considerare sei serie TV giapponesi sottotitolate in italiano, identificando alcune categorie di problematiche interculturali. Vitucci mostra come la mancata coesione interculturale osservabile nei sottotitoli italiani è causata perlopiù da una sottovalutazione degli elementi culturali presenti nel testo di origine. Tale studio è utilissimo all'analisi di questo capitolo, e si vedrà che le tendenze identificate da Vitucci hanno riscontro anche nel caso di *Principessa Mononoke*. Vitucci è riuscito ad

individuare le seguenti categorie di problematiche comuni riscontrate nell'audiovisivo, benché, si tenga a mente, nel suo caso viene tenuto conto del processo di sottotitolaggio:

- anisomorfismo dello spettro semantico (14.3%), ovvero “inconsistenze lessicali causate dall'estensione, applicazione erronea dello spettro semantico” dalla lingua d'origine a quella d'arrivo
- dipendenza delle parole “prestito” (14.3%): ovvero “inconsistenze lessicali causate dalla traduzione letterale di espressioni idiomatiche o fraseologiche, generando ambiguità nel linguaggio di arrivo”
- tendenze etnocentriche (28.6%): “inconsistenze traduttive prodotte dalla sostituzione di elementi culturali appartenenti alla cultura di origine con elementi appartenenti alla cultura di arrivo”
- errori e omissioni (42.8%): “errori tipografici o ortografici e strategie di traduzione che involontariamente portano ad una riduzione dell'informazione interculturale”.

Si potrà di seguito osservare che tutti questi elementi, che contribuiscono ad una scarsa coesione interculturale, possono essere osservati, da soli o combinati, anche nel caso non solo di *Principessa Mononoke*, ma anche delle versioni statunitense e italiana del 2000, contribuendo a creare ambiguità e una ridotta funzionalità degli adattamenti.

### **3.3.1 Disambiguazione della Principessa Spettro: la questione del titolo**

Come osservato precedentemente, nella prima versione italiana di *Mononoke Hime* l'influenza dell'adattamento statunitense è molto presente. Uno dei punti che crea più confusione è proprio il titolo dell'opera, *Princess Mononoke*, il quale fu tenuto in inglese anche nella versione italiana. *Mononoke Hime* è, senza dubbio, traducibile letteralmente con “principessa mononoke”, traduzione con cui Gualtiero Cannarsi avrebbe voluto intitolare il suo adattamento. Tuttavia, sorgono all'istante alcuni problemi, primo di tutti il termine “mononoke” che non ha corrispondenza in italiano, e che sembrerebbe a prima vista essere il nome proprio della protagonista. Guardando il film, si capisce che non è il suo nome proprio, che è invece San, riferimento al fatto che è la terza figlia di Moro, e san è appunto giapponese per il numero tre. Nella versione statunitense e nella prima italiana San viene chiamata o col proprio nome oppure con “ragazza lupo”, sostitutivo dell'appellativo *mononoke*, il quale non viene usato spesso nel film, ma che è in risalto a causa del titolo. È chiaro che questa bizzarra questione ha causato non poca confusione tra gli spettatori.



Poiché la ragazza è rappresentata spesso con Moro ed i suoi figli, che hanno sembianze di lupi, la scelta di cambiare *mononoke* con un soprannome più semplice potrebbe essere stato un tentativo di familiarizzazione per un termine ed un concetto ritenuti troppo complicati o estranei al pubblico. *Mononoke* venne quindi utilizzato più come un soprannome, differendo dalla versione giapponese. Se nella versione statunitense il termine venne lasciato in quanto evocativo, non fu compreso facilmente dagli spettatori, i quali però si affezionarono alla parola in quanto riconoscimento “esclusivo” del film.

Il termine *mononoke* è indubbiamente di difficile traduzione. Non solo non esiste un vero e proprio corrispettivo, ma anche darne una definizione generale è complesso. Nella sua genesi del “sovranaturale” in Giappone, Dylan (2008, 6) delinea in modo esaustivo il significato di questo termine; egli spiega che, benché durante il periodo Heian ci fossero nomi specifici per determinati fenomeni inspiegabili, *mono no ke* si configurò come iperonimia per una variegata serie di esperienze strane, misteriose ed inspiegabili. La prima parte del termine, *mono*, denota comunemente “cosa” in giapponese, ma come suggerito da Bergen (1997, 21) durante il periodo Heian non aveva la stessa accezione di “cosa” che ha nel giapponese moderno, ma significava qualcosa di “indefinito, ambiguo, amorfo, e quindi fuori dall’ordinario”. L’ultima parte, *ke*, è lo stesso kanji del *kai* di *yokai* (怪), e significa “instabile”, “incerto”, “sospetto”. Dunque, insieme rappresentano il pericolo ed il mistero di una non ben specificata entità misteriosa. Appare pertanto chiaro non solo quanto sia complesso il termine ma anche come un corrispettivo italiano che converga in sé questo insieme di significati non esista e non possa essere creato. Nell’opera originale giapponese, San è dunque definita “Mononoke Hime”, principessa mononoke, per via della sua natura ibrida e per il fatto che viva a stretto contatto con entità misteriose e indefinibili, quali sono le divinità e gli spiriti che risiedono nella foresta. Cannarsi nel blog spiega a proposito che, la traduzione più consona per *mononoke* è spettro:

“San viene chiamata come "la principessa spettro". Quando viene così riferita per la prima volta al protagonista ignaro, l'incomprensione di lui causa una spiegazione. Gli verrà detto, a beneficio del pubblico, che: "E' una povera ragazza a cui i cani selvatici hanno sottratto l'animo...!". Si noti che è proprio "principessa spettro", ovvero si assume che sia [diventata] uno spettro lei stessa, tant'è che Eboshi dice esplicitamente che "Se gli antichi dei scomparissero [...] anche la principessa spettro tornerebbe umana".<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> mar apr 01, 2014 7:03 pm

Cannarsi spiega inoltre che nel suo adattamento il termine *mononoke* non compare mai, e che è infatti sempre tradotto con “spettri”. È quindi lecito chiedersi, data la familiarizzazione che è stata operata per moltissimi altri termini nella versione anglofona e in quella italiana del 2000, perché *mononoke*, vista la sua intraducibilità culturale, sia stato adattato “arbitrariamente”. Il suo trattamento è stato senza dubbio bizzarro poiché, come visto, è stato usato come “soprannome” per San ma anche adattato in altre parti del film. In questo caso Cannarsi ha funzionalmente trasposto il termine, rendendolo familiare per un’audience che non avrebbe altresì ben compreso, come nel caso dei precedenti adattamenti. Anche nella versione del 2014 è stato però tenuto *mononoke* nel titolo, scelta dettata puramente dalla continuità, come scritto dallo stesso Cannarsi: “posso intendere che il dipartimento commerciale del distributore (Lucky Red) abbia ritenuto necessario mantenere una continuità con il titolo della precedente pubblicazione.” Sarà opportuno quindi domandarsi perché nel titolo italiano e in quello statunitense sia stato lasciato *mononoke*.

A proposito Nicholson (2017, 134-135) scrive che: “avere l’onorifico principessa, *hime*, ma lasciare *mononoke* non tradotto fa pensare allo spettatore inglese che il suo nome sia “Principessa Mononoke”[...] *Mononoke* oscura il suo nome proprio con un nome “intraducibile”, e quindi oscura la sua identità unendola al ruolo che ha la ragazza nella narrativa”, spiegando anche che “il titolo esemplifica una scelta di marketing che evoca le principesse Disney”. È interessante notare che lo stesso “Mononoke Hime” originale fosse una scelta di marketing: come riportato da Yoshioka (2018, 19), Suzuki cambiò il titolo del film proposto all’inizio da Miyazaki da *Ashitaka sekki* (La leggenda di Ashitaka) a *Mononoke Hime*, senza il permesso del regista, per renderlo più appetibile al pubblico (Suzuki 2014: 86-87; Miyazaki 2002: 169; Miyazaki and Yōrō 2002: 38-39). Pizzuto (2018, 79) suggerisce a proposito che la traduzione di *mononoke* in “spettri” avrebbe potuto incutere timore nei bambini, poiché implica la presenza nel film di fantasmi spaventosi o altri personaggi “horror”, idea che potrebbe essere in linea con la politica family friendly applicata solitamente dalla Disney (la quale, si tenga a mente, possiede Miramax). Nonostante la traduzione funzionale di Cannarsi, gli spettatori italiani furono particolarmente propensi a manifestare il loro dispiacere nei confronti dell’adattatore nel forum, poiché sebbene nel titolo sia stato lasciato *mononoke*, nei dialoghi del film l’attributo non viene mai menzionato, causando quindi

confusione per gli spettatori che approcciano la seconda versione per la prima volta. Cannarsi, risponde ad un user che gli fa notare il cambiamento sostenendo che tradurre *mononoke* è stata una necessità assoluta in quanto non è il nome di San se non nella precedente versione italiana, e che il titolo, che lui avrebbe voluto tradurre, è stato lasciato come *mononoke* per motivi a lui esterni. È possibile che facendo così si crei tuttavia ancora più ambiguità, poiché se nella versione precedente San veniva soprannominata *mononoke*, lasciando intendere che fosse un suo soprannome -nonostante lo spettatore difficilmente sapesse cosa volesse dire *mononoke*- nella versione del 2014 l'audience che entra per la prima volta in contatto con il film rimarrà confusa dalla presenza di un solo "mononoke" nel titolo, comprendendo ancor meno di prima. Si noti come questo caso di ambiguità è frutto delle scelte non solo di Cannarsi ma anche delle case di produzione, statunitense ed italiana, e dei loro adattatori, in una serie di cambiamenti e variazioni linguistiche che, a lungo termine, hanno penalizzato l'audience.

### 3.3.2 Gli Yamainu: lupi o cani selvatici?

Novielli (2012, 204) sottolinea come i tratti più "giapponesi" del film, come i *kami*, siano stati "semplificati" al fine di una più riuscita comprensione fuori dal Giappone: "gli spiriti che animano la foresta, resi "intelligibili" per un pubblico anche non nipponico da una serie di accorgimenti narrativi propri di un animismo di matrice internazionale". Uno dei casi di realia riportati da Rega (2010) è quello di fauna e flora, particolarmente interessanti nel caso di questo studio. Infatti, in *Principessa Mononoke* Moro ed i suoi figli sono chiamati "cani selvatici". Moro ed i suoi cuccioli sono rappresentati nel film come dei grossi canidi bianchi, snelli e agili, dalle orecchie a punta, con folto pelo bianco e con zanne aguzze. Gli spiriti hanno dunque sembianze di grossi cani, o di lupi, con un aspetto estremamente simile a quello del lupo artico (*Canis lupus arctos*), visto il manto bianco e la feroce indole degli spiriti. L'adattamento del loro nome ha tuttavia causato confusione nell'audience italiana. Moro ed i suoi figli sono infatti, iconograficamente, pressoché identici a dei lupi. Tuttavia, in giapponese essi non vengono definiti come *ookami*, lupo per l'appunto, ma come *yamainu*, ovvero, letteralmente, cane di montagna. Tale termine rientra perfettamente nella questione di riferimenti ad elementi culturalmente specifici, poiché in italiano non vi è un termine, né un concetto, che equivalga perfettamente a *yamainu*, che al contrario è invece intellegibile e familiare all'audience giapponese. Per ovviare a questo problema, nella versione anglofona e nella versione italiana precedente le divinità canine erano indicate

semplicemente come “wolves” e “lupi” rispettivamente, attuando quindi il criterio di framing, il quale comporta la traduzione inquadrando i concetti negli stessi frames concettuali. Senza dubbio, considerando la loro rappresentazione è facile capire il perché: con il loro aspetto feroce e minaccioso, completi di orecchie a punta, coda folta e zanne, sono incredibilmente simili ai lupi della tradizione fiabesca europea. Tuttavia, Cannarsi, rispondendo ad un commento nel blog fa giustamente notare che:

"lupi" (in giapponese: okami) non compare mai nel testo giapponese. Sono sempre "cani selvatici" (*yamainu*, lett: 'cani montani', ma significa: 'cani selvatici') - questo perché nell'epoca in cui è ambientato il film le specie di "lupi" e "cani (selvatici)" pare non fossero ancora distinte, in Giappone/giapponese.

Gualtiero Cannarsi fa infatti ben notare che molte fonti giapponesi indicano che il termine *yamainu*, prima del periodo Meiji, ovvero quando si cominciò a fare una distinzione più precisa e tassonomica delle specie animali e vegetali, era usato per indicare in modo sommario dei canidi non domestici. A tal proposito è interessante considerare un articolo del Japan Times<sup>39</sup>. L'articolo riporta la storia di due esemplari di Philipp Franz von Siebold, il quale arrivò in Giappone per lavorare come dottore sull'isola artificiale di Dejima a Nagasaki dai Paesi Bassi. Egli era un grande collezionista di piante ed animali, e in un tempio ad Osaka gli vennero venduti due canidi, uno indicato come *okame*, quindi un lupo, ed un come *yamainu*. I due animali vennero tassidermizzati e portati in Europa, dove si trovano tutt'ora, nel Centro di Biodiversità Naturale di Leiden. Nonostante fossero stati venduti al dottore con due nomi diversi, e quindi gli venne fatto credere fossero due specie diverse, i due canidi sono oggi classificati entrambi come lupi giapponesi (*Canis lupus hodophilax*), *nihon ookami* in giapponese. Il lupo giapponese si estinse nel 1905, ma il termine *yamainu* era, come ricorda anche l'articolo, spesso usato come sinonimo: le categorie canine erano varie e dipendenti da contesti regionali e religiosi. Il professor Ishiguro, analizzando il DNA mitocondriale del canide classificato dal Siebold come *yamainu*, ha determinato che è un match genetico con quello del lupo giapponese, sottolineando come i termini *yamainu* e *ookami* fossero in passato intercambiabili. È probabile che questo sia il motivo per cui Miyazaki abbia deciso di non definire Moro ed i suoi cuccioli come

---

<sup>39</sup> Articolo integrale qui: <https://features.japantimes.co.jp/3-search-japan-wolves/>

*ookami* ma come *yamainu*, ritenendo il termine più opportuno per l'epoca di ambientazione del film. Cannarsi continua infatti dicendo:

Sarebbero lupi.[...] Ma non venivano chiamati 'ookami' (lupi), in quanto pare che -anche alla data del film (fine epoca Muromachi, tipo 1580)- la tassonomia giapponese ancora non avesse distinto le varie sottospecie di 'canis lupus', ovvero chiamava i 'lupi' appunto come meri 'cani selvatici' (*yamainu*).

Da ciò è possibile affermare che la traduzione di *yamainu* come “lupo” sia assolutamente corretta, e la scelta tra le varie sfumature è puramente a discrezione del traduttore. Nonostante la correttezza della traduzione dell'adattatore, il pubblico è sembrato contrariato dal nuovo termine. Una ragione potrebbe trovarsi nel termine dell'adattamento precedente, a cui l'audience si era abituata, e che è indubbiamente più semplice. La ragione principale per questa discrepanza viene tuttavia identificata da Pizzuto (2018, 90) nell'iconicità di questi spiriti, poiché sono molto più somiglianti a lupi che a cani, siano essi selvatici o domestici. È interessante notare come tale ambiguità non sarebbe sorta nel caso di una traduzione puramente letteraria, nella quale cani selvatici sarebbe stata una traduzione linguisticamente e contestualmente perfetta. Tuttavia, in questo caso, poiché si sta considerando un'opera audiovisiva, la quale non può scindere le parti linguistiche e iconiche, l'adattamento, sebbene corretto e coerente con la versione originale, risulta confusionario proprio per via del vincolo dell'immagine. Pertanto, nonostante la traduzione corretta e fedelissima dell'adattatore, al fine della contiguità tra lingua e immagine, e della miglior comprensione da parte dell'audience, “lupo” sarebbe stata una traduzione funzionale ed efficace, considerata anche l'assenza di un vero e proprio corrispettivo italiano per “cani montani”: benché cani selvatici sia un italiano corretto e corrente, vengono preferite altre definizioni per cani che non sono domestici, come “cane randagio”, con cui il pubblico italiano ha molta più familiarità. Con “cani selvatici” o con “cani inselvaticiti” vengono perlopiù identificati canidi di precise sottospecie del genere *Canis*, come il dingo australiano (*Canis lupus dingos*) o il licaone africano (*Lycaon pictus*), che tuttavia sono iconograficamente estremamente diversi dalle divinità rappresentate da Miyazaki nell'opera. Anche l'ambiente della foresta in cui è ambientata la vicenda potrebbe aver influito sull'ambiguità, poiché il pubblico europeo e statunitense è familiare all'idea del lupo che dimora nel bosco, proprio come nelle fiabe tradizionali europee. È interessante, infatti,

notare come in inglese, in tedesco<sup>40</sup>, in francese<sup>41</sup>, in spagnolo<sup>42</sup> e in portoghese<sup>43</sup>, la traduzione di *yamainu* è stata resa con “wolf”, “Wölfe”, “loup”, e “lobo” per le ultime due. In tutti questi adattamenti, dunque, viene data priorità alla continuità iconografica, e di conseguenza alla comodità decodificatoria dello spettatore, piuttosto che alla fedeltà con il termine originale che, come visto, è comunque sinonimo di lupo, e che ricade perfettamente nella stessa categoria concettuale senza causare ambiguità.

### 3.3.3 Appellativi e titoli: nonnetto, messer, pulzella

Diadori (2018, 243) affronta la spinosa questione della traduzione degli appellativi, i quali variano enormemente a seconda non solo della lingua, ma anche della cultura di origine; introducendo in caso della Corea, dove di solito non ci si chiama per nome ma con appellativi dettati da specifiche regole basate sull'età, poiché è obbligatorio manifestare rispetto verso chi è più anziano. Anche nel caso del giapponese questo è una problematica assai complicata, soprattutto vista la quasi assenza di equivalenti espressioni in lingua italiana. La traduzione di tali elementi in lingue che non dispongono di un eguale sistema di appellativi, continua Diadori (2018, 244) è condotta attraverso il ricorso ad adattamenti e compensazioni. Sebbene alcuni di questi stiano entrando pian piano nel vocabolario comune, come ad esempio *senpai*, usato per designare un compagno di corso o un collega più grande di età, altri, resi in italiano, divengono bizzarri. È il caso in *Principessa Mononoke* di “nonnetto”, resa italianizzata di *jiji*. Il contesto scenico in cui il termine è usato la rende ancora più estraniante all'orecchio italiano, poiché, proprio nei primi minuti di film, Ashitaka si rivolge in tal modo ad un uomo anziano che fa da sentinella su una costruzione di legno rialzata, mentre entrambi scorgono l'arrivo del dio Nago esclamando:

MH: なにが来る。じいじなんだろう

MH: *nani ga kuru. Jiji nandarou*

PM14: Nonnetto, che cosa sarà?

---

<sup>40</sup> Le versioni inglese e tedesca sono disponibili su Netflix, fonte in cui è stato confermato l'uso del termine per entrambe le lingue

<sup>41</sup> In questo video è possibile vedere il trailer francese, al minuto 1:02 i figli di Moro vengono chiamati “loups”: [https://www.youtube.com/watch?v=3JG6JDuzUoc&list=FLpLuddc\\_vIGR8fe8n4GcAPA&index=1](https://www.youtube.com/watch?v=3JG6JDuzUoc&list=FLpLuddc_vIGR8fe8n4GcAPA&index=1)

<sup>42</sup> La versione spagnola del film è integralmente disponibile qui, dove al minuto 53:38 i figli di Moro vengono chiamati “lobos”: <https://pelisplushd.net/pelicula/la-princesa-mononoke>

<sup>43</sup> In questo spezzone è possibile vedere come San dica: “Eu sou um lobo”(io sono un lupo): [https://www.youtube.com/watch?v=o5kaU3Lnwcs&list=FLpLuddc\\_vIGR8fe8n4GcAPA&index=2](https://www.youtube.com/watch?v=o5kaU3Lnwcs&list=FLpLuddc_vIGR8fe8n4GcAPA&index=2)

Si noti che nella versione anglofona e in quella italiana del 2000 *jiji* sia stato adattato come *ji-san*, quindi attuando una trascrizione, seppur non identica, ma con lo stesso significato in giapponese, poiché sia *jiji* che *ji-san* denotano un uomo anziano. È importante ricordare che le diverse convenzioni sociali giapponesi richiedono estrema cura quando rese in un'altra lingua: se solitamente è appropriato chiamare le persone per cognome, a volte è opportuno utilizzare un appellativo, e tale variazione deve essere trasposta nella traduzione. Wakabayashi (2021,46) spiega infatti che:

“a volte è appropriato mantenere il termine appellativo giapponese. Ad esempio, spesso essi non sono trasposti in anime, manga e video giochi. Qualche volta, è incluso un glossario che porta una breve spiegazione del significato. Spesso, tuttavia, il miglior approccio è quello di omettere il termine appellativo a meno che nel contesto giapponese non sia significativo. Come sempre, la decisione dipende sull'audience target. “

Si possono attuare svariate strategie traduttive per ovviare a tale problematica, la quale è particolarmente visibile nei termini di “vicinanza”<sup>44</sup>. Termini come *onesan*, *onisan* e le loro varianti potrebbero essere ben tradotte con “sorella” o “fratello”, ma non avrebbero la stessa connotazione poiché entrambi denotano una sorella o un fratello maggiori del parlante, oppure ancora una persona giovane ma di età più grande. Inoltre, come spiega Wakabayashi (2021,48), tali termini di vicinanza, come *ojisan* per l'appunto “sono usati quando si allude a qualcuno in termini del proprio ruolo- ad esempio quando qualcuno si riferisce ad una donna come *okaasan* semplicemente perché è una madre”. Sembra questo essere il caso del “nonnetto” di *Principessa Mononoke*, poiché l'uomo non è, come potrebbe sembrare erroneamente all'audience italiana, il nonno di Ashitaka. Benché la resa in italiano di Cannarsi sia corretta linguisticamente, contestualmente risulta ambigua a causa dell'assenza non solo di un corrispettivo linguistico italiano, ma anche della mancanza culturale del complesso sistema di appellativi in Italia. In questo caso una sostituzione culturale, quindi un'equivalenza funzionale, sarebbe stato appropriato, poiché il ruolo dell'anziano uomo non è assolutamente rilevante al fine della narrativa e del contesto scenico. Benché tale approssimazione fallirebbe nel rappresentare il significato completo, renderebbero la traduzione più intellegibile per l'audience, determinante che, nei casi di scelta di strategie traduttive, ha sempre la meglio.

---

<sup>44</sup> *Kinship*, quindi relativi al rapporto più o meno intimo che si ha con un'altra persona

Tale problematica si ripete più volte nel film, per diversi personaggi, tra cui Ashitaka. Egli è spesso chiamato *straniero* nella versione italiana della 2000, termine preso dalla versione statunitense; ciò è particolarmente interessante perché è stato adattato dall'inglese *stranger*. Straniero non è tuttavia la traduzione solita di "stranger", dato che la più corretta sarebbe *foreigner*, indicando il fatto che la traduzione italiana pone più enfasi sul fatto che Ashitaka venga da un'altra terra piuttosto che sul fatto che sia uno sconosciuto. Allo stesso modo, è necessario consultare la versione originale in giapponese in cui Ashitaka non viene chiamato straniero, né *foreigner* (*gaikokujin*, *ihojin*), ma i personaggi si riferiscono a lui chiamandolo col suo nome proprio o con l'appellativo cortese *danna*, traducibile come padrone, signore. Nella versione inglese tale titolo è reso con *Sir*, termine che riesce a mantenere buona parte del significato originale. In italiano, tuttavia, la situazione diventa molto più complessa, soprattutto considerando che l'adattamento di questo titolo è stata molto discussa nella versione cannarsiana. In *Principessa Mononoke*, infatti, *danna* è stato adattato con *messer*. *Danna* è un termine rispettoso usato per rivolgersi ad un uomo sconosciuto di status superiore, cui trasposizione in italiano risulta complessa; potrebbe essere reso con "padrone", o "signore", ma una aderenza perfetta è, ancora una volta, pressoché impossibile. A tal proposito si veda la conversazione che Cannarsi ha avuto con un utente del blog:

Utente: "non so se qualcuno ha notato l'uso ricorrente del termine "messere" nei confronti di Ashitaka quando si trova al villaggio. Diciamo che nel senso di rispetto e riverenza ci sta tutto, tuttavia l'ho trovato un po' fuori contesto storico e anche geografico...non so, a pelle, appena sentivo quell'appellativo, la mia mente mi catapultava a un'Italia rinascimentale...sicuramente nulla che avesse a che fare con l'ambientazione di *Mononoke Hime*..."

Cannarsi: " 'Messere' da solo (non 'messer qualcuno') è invece usato per rendere il nome comune 'danna' - stesso discorso. Capisco l'osservazione, che trovo sensata e mirata. A conti fatti, la strada che ho intrapreso mi è parsa comunque quella migliore come resa, ma non posso dire che sia perfetta in assoluto, per i motivi che tu esprimi."

La traduzione di Cannarsi è senza dubbio corretta linguisticamente. Tuttavia, come espresso dall'utente, l'ambiguità della sostituzione funzionale di *danna* in *messere* potrebbe risultare ambigua al pubblico italiano per via dell'associazione diacronica e diatopica, collegata inevitabilmente alla cultura italiana ed all'uso che ne veniva fatto. Sebbene sia



linguisticamente vicino in termine di significato a *danna*, è tuttavia parte di un linguaggio vetusto e prettamente medievaleggiante. Allo stesso tempo, tuttavia, il mantenimento di *danna*, seguendo la strategia del trasferimento, avrebbe causato ancora più confusione.

Pizzuto (2018, 117) parlando di traduzione corretta, ma non contestualmente appropriata inserisce proprio la resa di *danna*, ma anche quella di *otome*, cui significato è molto vicino all'italiano "fanciulla". *Otome* è comunemente usato in riferimento ad una giovane ragazza, normalmente in età preadolescenziale, oppure ad una vergine, apportando quindi un significato intrinseco di purezza e innocenza. Il giapponese *otome* è stato tradotto da Cannarsi come *pulzella*: semanticamente parlando, pulzella possiede lo stesso significato e connotazione di *otome*, ma laddove *otome* è usato nel giapponese moderno quotidiano, pulzella è un termine arcaico. Ad oggi, l'uso del termine pulzella in italiano è strettamente confinato in un contesto storico. Inoltre, sostiene Pizzuto (2018) nonostante sia vero che il periodo Muromachi in cui è stato ambientato il film sia contemporaneo al periodo medievale in cui venivano usati questi termini, non sarebbe filologicamente corretto legare i termini da un tempo ad un altro. Tale contestualizzazione della lingua giapponese in un'ottica più moderna è molto importante, ed in questo caso anche determinante: se infatti sia *danna* che *otome* sono solo termini presenti nel giapponese moderno ma sono tutt'ora in uso quotidianamente, sia *messer* che pulzella risultano ampollosi al pubblico italiano, perché troppo diacronicamente relegati ad una precisa finestra temporale, ma soprattutto perché caduti in disuso da secoli. Come si vedrà più avanti, la resa arcaica di questi termini si aggiunge al complesso adattamento sintattico e morfologico cannarsiano, causando un dialogo estremamente carico di termini arcaici e di difficile comprensione.

### **3.3.4 Concetti culturalmente sensibili: il caso del dio-bestia**

Un particolare caso che merita attenzione è quello di *Shishigami no mori*, tradotto come *foresta proibita* nelle versioni americana e italiana; la foresta tuttavia, non è proibita come suggerisce il nome: il termine giapponese infatti significa letteralmente *Foresta dello shishigami*. Gli abitanti della Fornace sono al corrente del dio e degli spiriti che la abitano, il che arreca preoccupazione quando ne parlano, elemento che sembra essere alla radice della scelta di tradurlo in un modo così lontano da quello originale. Allo stesso modo, la divinità più potente rappresentata nel film, ovvero lo spirito che regna sulla foresta, ha

rappresentato senza dubbio il punto più problematico per il pubblico. *Shishigami*, il nome della divinità, è stato adattato nella versione del 2014 come “dio bestia”. Prima di proseguire, sarà bene fare un passo indietro e osservare i precedenti adattamenti di questo complesso termine. Si tenga inoltre a mente che *shishigami* è il nome con cui viene designata la divinità solo durante il dì, e che durante la notte la divinità cambia forma e nome, questione che verrà esplorata successivamente. Nella versione statunitense *shishigami* fu adattato in due modi: *Forest Spirit* e *deer god*, adattamenti che sono riscontrabili uguali nella versione italiana del 2000, nella quale il dio è chiamato *Spirito della foresta* e, più semplicemente, *dio cervo*.

Nessuno di questi adattamenti è però una traduzione fedele di *shishigami*, data la alta specificità del concetto. Si è scelto quindi di attuare una strategia di equivalenza funzionale, trovando un sostituto culturale, o meglio, un concetto familiare all’audience occidentale. Wakabayashi (2021, 56) parlando di concetti culturalmente specifici, presta particolare attenzione ai nomi, includendo anche i nomi delle divinità, affermando che “semplicemente trascrivere i nomi propri o tradurli letteralmente non è sempre l’approccio migliore”, e che ancora una volta bisognerebbe tenere conto di svariati fattori, tra cui il contesto, l’importanza del termine da tradurre e, soprattutto, il contesto linguistico e culturale di arrivo, che in questo caso sono stati tenuti in considerazione marginalmente vista la traduzione piuttosto problematica da un punto di vista culturale di “dio bestia”. Wakabayashi (2021, 42) spiega infatti che i nomi giapponesi sono spesso carichi di significato, e che il primo passo nella loro traduzione è l’essere al corrente del loro simbolismo e della loro allusività. Oltre alla tecnica della trascrizione, che lascia il nome così com’è in giapponese ma fa perdere al pubblico la sua connotazione, a volte il nome viene sostituito con un nome che evoca un’immagine simile oppure, più frequentemente, viene tradotto il significato facendo un calco dei componenti, come nel caso di “dio bestia”. Tale strategia è utile, ad esempio, nelle traduzioni per bambini per esemplificare e far capire bene il significato, ma allo stesso tempo, suggerisce Wakabayashi (ibid., 43) fa perdere l’autenticità giapponese del nome. È chiaro che in qualsiasi caso la perdita è inevitabile e che, ancora una volta, bisogna trovare un compromesso.

Si cominci col definire cosa è innanzitutto “shishigami”. Fondamentale premessa è che, come riportato da Okuyama (2015, 112) “Miyazaki stesso ha ammesso che gli spiriti nel film sono creature della sua immaginazione”, nonostante abbia spesso tratto ispirazione da personaggi del folklore. Sebbene cercando la parola *shishi* nei dizionari giapponesi esca talvolta la definizione di una bestia dalla forma di leone, il significato che ha nel contesto

inteso da Miyazaki non è quello. Cercando il termine sul dizionario elettronico viene data la definizione di *shishi* come “carne di selvaggina, perlopiù cervo e cinghiale”. Dunque, *shishi* si riferisce agli animali che dimorano nella foresta. Okuyama (2015, 118) spiega che il riferimento per questa divinità è probabilmente da trovarsi nel Kojiki, dove il principe Yamato Takeru incontra un dio dalle sembianze di cervo ed uno dalle sembianze di cinghiale, entrambi bianchi<sup>45</sup>. È importante notare come venga scritto *shishigami*: all’inizio Miyazaki lo aveva definito come 鹿神, utilizzando una lettura alternativa ed arcaica per il primo carattere, quello di cervo, *shika* in giapponese moderno. Cannarsi spiega a proposito nel suo blog che:

Negli schizzi preparatori, Miyazaki scriveva: 鹿神 che sembrerebbe "dio cervo"... MA! Se così fosse, si leggerebbe 'shikagami' [...] Invece scopriamo che 鹿 si può leggere anche 'shishi' (appunto), e se così letto -lettura più antica- significa: "bestia di grossa taglia in genere, in particolare quelle che danno buona carne, quali cinghiali e cervi". Quindi, direi proprio per rendere chiaro che NON è "shikagami", ma "shishigami", ovvero NON "dio cervo" ma "dio bestia", la scrittura ufficiale della creatura è passata da 鹿神 a シシ神.

Per la cronaca e a ulteriore conferma, la parola "shika" (cervo) compare anche lei nel testo del film: quando Ashitaka dice che nel suo sogno "c'era un cervo dorato...", tanto per farci capire che Miyazaki ha proprio voluto differenziare "shishi" da "shika".

Senza dubbio, il nome ufficiale del dio è adesso scritto in katakana e non come in origine con il kanji. Torna qui presente la questione del vincolo iconico presentata precedentemente con *yamainu*: la divinità nel film non solo ha sembianze di un cervo, ma è anche visto camminare con un branco di cervi e Ashitaka stesso nel sogno, come scritto da Cannarsi, lo riconosce iconograficamente come un cervo. Tuttavia, Miyazaki ha voluto specificare che è un dio degli animali della foresta, e non solo dei cervi, chiamandolo *shishigami*. La traduzione fatta da Cannarsi in “dio bestia” è quindi sicuramente linguisticamente fedelissima all’originale, ma è indubbiamente contestualmente inappropriata per il pubblico italiano, come viene ricordato a Cannarsi più e più volte nei commenti del blog:

---

<sup>45</sup> In Giappone è diffusa la credenza che il colore bianco negli animali sia simbolo di divinità. Si noti infatti che Moro ed i suoi figli sono bianchi, così come il cinghiale Otokko.

Utente: “Dio-bestia”: sarà anche una traduzione fedele, e rimanda a echi medievali molto vaghi, ma nel nostro italiano è una bestemmia bella e buona.

Cannarsi: “A rigore, almeno per chi come me ha letto le scritture in varie lingue e ha studiato esegesi biblica, la bestemmia è nominare il nome (proprio) di Dio invano. Il nome di Dio è YHVH (aramaico traslitterato). Al contrario, anche solo considerare il nome comune di Dio, ovvero dio, come sacro, e peggio ‘tutti gli amici suoi’ (santi, madonne e compagnia) come sacri, al punto di gridare alla bestemmia, contraddice un chiaro comandamento: “Io sono il signore dio tuo, e sono un dio geloso. Non avrai altro dio all’infuori di me.”. Da non credente, spero per i credenti che davvero queste siano tutte falsità: altrimenti saranno messi male loro... In ogni caso, si parla di IL dio bestia, tanto quanto Zeus era UN dio fedifrago [...], e quanto Hades è IL dio della morte... proseguo?”

Nonostante le spiegazioni dell’adattatore, una breve ricerca su internet in merito all’adattamento di questo particolare termine fa comprendere che, nonostante sia corretto linguisticamente e contestualmente per il setting del film, lo spettatore italiano inevitabilmente assocerà la traduzione ad una vera e propria bestemmia. Cannarsi riconosce la sensibilità dell’argomento e afferma anche ironicamente che “c’è da rallegrarsi che l’unica volta in cui nel film si nominano “gli dei cane!”, viene utilizzato il plurale”<sup>46</sup>. È possibile notare come, sebbene la problematica di base di traduzione rientri sempre nell’ambito dei *realia* e dei concetti culturalmente specifici, in questo caso la questione diviene estremamente problematica. Pizzuto (2018, 83) sottolinea l’erroneità della traduzione del termine, spiegando che:

“in questo caso è presente una cruciale ed evidente differenza culturale. Infatti, tenendo conto della tradizione cristiana con la quale la cultura italiana è profondamente legata, l’utilizzo di qualsivoglia espressione in riferimento a Dio deve essere maneggiata con estrema cura, poiché ha il potenziale di far insorgere situazioni problematiche. Sebbene la traduzione dell’appellativo sia indubbiamente corretta, [...] unire i due termini crea per l’audience cattolica italiana due problematiche non indifferenti. Se da una parte, il secondo comandamento secondo cui non si dovrebbe nominare il nome di Dio invano viene infranto, dall’altra risulta una composizione al limite del blasfemo, del tutto associabile ad una bestemmia. Tali espressioni sono di solito fortemente condannate dalla popolazione italiana, ritenute sinonimo di ignoranza o inciviltà, mentre nelle regioni meno religiose un’espressione del genere risulta

---

<sup>46</sup> lun set 01, 2014 6:36 pm

comica. In entrambi i casi, entrambe le reazioni sono ciò che un adattatore dovrebbe assolutamente evitare, soprattutto in un contesto così austero come quello di *Mononoke Hime*.”

Pizzuto (ibid.) è quindi fortemente critica rispetto alla resa del nome della divinità, sottolineando anche altri aspetti importanti. Il primo è quello della recezione del pubblico, e di come le reazioni siano state duali: da una parte, lo spettatore credente avrà percepito la traduzione come offensiva, dall'altra, il pubblico di specifiche zone in cui la bestemmia è utilizzata frequentemente (Toscana o Veneto) avranno percepito la resa italiana come ilare, soprattutto considerando, come sottolineato da Pizzuto, il contesto e la narrativa austeri. È importante ricordare che secondo il nostro ordinamento la bestemmia, pur depenalizzata dall'art.57 del Decreto Legislativo n.507 del 1999, è punita con una sanzione amministrativa, se si bestemmia in luogo pubblico<sup>47</sup>. Anche Pavesi e Malinverno (2000) ne spiegano la problematicità, sottolineando come la censura del turpiloquio sembra essere ancora molto presente nei prodotti cinematografici e televisivi italiani. Molti sono stati anche i casi in cui presentatori o concorrenti di programmi sono stati multati cospicuamente o eliminati per via di una bestemmia<sup>48</sup>.

Sebbene dunque linguisticamente la traduzione sia perfetta, la sua resa problematica nella lingua e cultura di arrivo ne dimostra la poca, quasi nulla, funzionalità. Sebbene Miyazaki non avesse inteso lo spirito come “dio cervo” ma attribuendogli un significato più specifico, la traduzione del primo adattamento italiano risulta funzionale, poiché in linea con il canale iconico del film, nel quale, come visto, il dio ha sembianze di un cervo, ma è anche in linea con il simbolismo e la rappresentazione metaforica europea dell'animale, collegato spesso alla figura del monarca<sup>49</sup>. Inoltre, anche linguisticamente ha validità, a causa del termine *shishi* stesso, che non solo era sinonimo di cervo nell'antichità, ma è usato tutt'ora per indicare l'animale in Giappone in specifici contesti<sup>50</sup>. Si ricordi inoltre, come spiega Vitucci (2019, 24) che l'audience non può non essere considerata in questi casi, poiché: “ il

---

<sup>47</sup> Si veda: Maria Cristina Ivaldi, *La tutela penale in materia religiosa nella giurisprudenza*, 2004, Giuffrè

<sup>48</sup> Il Tar del Lazio ha punito la Rai per non aver effettuato un controllo preventivo con 25 mila euro per una imprecazione detta dal presentatore Tiberio Timperi nel 2014:

[https://www.ilmessaggero.it/societa/persone/tiberio\\_timperi\\_bestemmia\\_rai\\_multa\\_5\\_settembre\\_2018-3954364.html](https://www.ilmessaggero.it/societa/persone/tiberio_timperi_bestemmia_rai_multa_5_settembre_2018-3954364.html)

<sup>49</sup> Si veda: Matthews, John and Caitlin (2005). *The Element Encyclopedia of Mythical Creatures*. HarperElement. p. 435.

<sup>50</sup> Si veda ad esempio Shishi odori, la danza del cervo qui: <https://d-museum.kokugakuin.ac.jp/eos/detail/id=8940>. Nella descrizione, vi è anche spiegato il motivo della lettura di cervo come shishi

pubblico stesso ha una posizione interculturale, dal momento che traduttori e distributori non sono gli unici responsabili del trasferimento culturale dei prodotti audio-visivi”.

### 3.3.5 Trascrizione linguistica e concettuale: Deidarabocchi e nonnetto Hanasaka

È interessante considerare anche la traduzione del nome “notturno” dello shishigami. Come visto, se di giorno viene chiamato shishigami ed ha le sembianze di un cervo con volto umano, di notte la divinità si trasforma, assumendo una forma antropomorfa e diventando un gigante. Nella versione statunitense il suo nome è stato reso con “nightwalker”, appellativo trasportato nella prima versione italiana con il ben più lungo e complesso nome di “Colui che cammina nella notte”. Ancora una volta, ci si ritrova davanti alla resa di un concetto culturalmente specifico del giapponese, poiché nella versione originale il suo nome è *Deidarabocchi*. Nelle versioni statunitense e italiana, viene sottolineato il suo aspetto notturno, ed infatti entrambe le versioni hanno preferito focalizzarsi di più sulla forma che assume il dio dopo il tramonto piuttosto che sulla sua funzione, il che però ha fatto perdere la connessione col nome originale del dio. Okuyama (2018, 113) ricorda che *Deidarabocchi* fa parte di alcuni termini e concetti presenti nel film che sono poco familiari ai giapponesi stessi. Okuyama (ibid.) afferma inoltre che Miyazaki, creando il film, trovò che la parte più difficile fosse la rappresentazione di elementi spirituali e invisibili. Dunque, per rappresentare lo shishigami e le sue forme, Miyazaki ha consultato le leggende di un gigante chiamato *Deidarabocchi*, conosciuto anche come *Dada-boshi* (Miyazaki 2008). Nel film è il personaggio chiamato *Jiko* a introdurre il nome della divinità. Nelle leggende su *Deidarabocchi*, egli è rappresentato con un corpo enorme, tanto che dalle sue impronte si formano laghi. Il gigante ha una connessione leggendaria con la prefettura di Izumo, e nelle sue prime rappresentazioni storiche era raffigurato con un solo occhio ed una gamba. La resa del suo nome nell’adattamento di Cannarsi, il quale ha optato per la strategia della trascrizione, quindi trasponendo il nome così com’è in giapponese, sebbene non sia stata accolta con piacere, ha provocato confusione nel pubblico vista l’oscurità del personaggio *Deidarabocchi*. Nel blog un utente chiede proprio questo<sup>51</sup>:

“Posso chiedere il perché della scelta di non tradurre il nome di quello che nella precedente versione era “Colui che cammina nella notte”?”

---

<sup>51</sup> dom mag 11, 2014 7:23 pm

Cannarsi risponde in modo estremamente esaustivo, spiegando che *Deidarabocchi* è un nome proprio:

“Come ti è stato anticipato, si tratta di un nome troppo "nome proprio" per pensare realisticamente di tradurlo. Tra l'altro, persino pronunciato con insistita inflessione dialettale ("deidara" invece di "daidara"). Ho studiato su dizionari monolingua giapponesi tutta l'etimologia del nome - chiaramente ogni nome ha un significato- ma qui non è nulla di immediato. Ci sono persino varie teorie. Credo che 'colui che cammina nella notte' fosse una sciatta traduzione di 'night walker', inglese.

Spostandoci sul giapponese, vediamo che il nome è scritto in katakana [...] il che già indica che il suono, la pronuncia, si sono proprio emancipate dall'etimo, dal significato. Nel paragrafo del 'nome', vediamo che -come per ogni elemento folkloristico, le varianti sono molte:

「でいだらぼっち[5]」、「だいらんぼう[6]」、「だいだらぼう[7]」、「でいらんぼう[8]」、「だいらぼう[9]」、「デエダラボッチ[10]」、「デイラボッチ[9]」、「デイラボッチャ[11]」、「デーラボッチャ[11]」、「デエラボッチ[12]」、「デーラボッチ[13]」、「タイタンボウ[2]」、「デエデエボウ[14]」、「デンデンボメ[14]」、「ダイトウボウシ[14]」、「レイラボッチ[14]」、「ダダ星[14]」等様々な呼び名がある。

**Ma soprattutto:**

大太法師（だいだらぼっち）、大太郎坊（だいだらぼう）とも表記し、九州では大人弥五郎（おおひとやごろう）と呼ばれる[2]。

si scopre che la scrittura 'daidarabocchi' verrebbe da: 大太法師, ovvero 'grande e grosso maestro bonzo'. Non pare proprio significare "colui che cammina nella notte", eh? “

Senza dubbio, la traduzione fatta nella versione statunitense ed italiana era mirata alla domesticazione di un concetto inesistente nelle culture d'arrivo, ed è quindi stata operata la strategia della equivalenza funzionale, facendo una sorta di “parafrasi iconografica”. È bene però notare che secondo Okuyama (2018,113) tale personaggio, e quindi il suo nome, sono poco familiari alla stessa audience giapponese. Sebbene lasciare il nome originario della divinità crei continuità con il giapponese, allo stesso tempo è stata

per molti spettatori fonte di confusione, che secondo Cannarsi è stata causata in buona parte dalla memoria del primo adattamento, poiché il pubblico, sostiene Cannarsi, sentendo Deidarabocchi come nome proprio per la prima volta senza il paragone con la versione precedente, non avrebbe trovato nessuna ambiguità, così come non l'ha trovata per il nome proprio di Ashitaka<sup>52</sup>. La traduzione è quindi semplicemente frutto della scelta dell'adattatore di mantenere il nome della divinità, così come è stato fatto con altri personaggi. L'ambiguità nello spettatore italiano potrebbe dunque essere stata dovuta alla eredità della prima versione italiana, nella quale il nome era stato familiarizzato per l'audience, ma si tenga a mente che il personaggio non esiste nella cultura di arrivo e che quindi un certo grado di estraniamento nel pubblico vi era già nella prima versione, benchè il nome fosse stato avvicinato all'audience; nella seconda versione, la "vertigine culturale" è con tutta probabilità sentita maggiormente perché il pubblico, oltre a non riuscire a decodificare contestualmente e iconograficamente il personaggio, non riesce nemmeno ad avvicinarsi ad esso linguisticamente, laddove precedentemente l'adattamento forniva una piccola "spiegazione" del personaggio col nome.

Egualemente ambiguo è il caso di *Hanasaka-jiji* reso come *nonnetto Hanasaka* nella frase:

*Shishigami ha Hanasaka-jiji idattanda*

MH: すげー。シン神は花咲じじいだったんだ

PM14: Fantastico! Il dio bestia era come il nonnetto Hanasaka.

La frase si riferisce ad una antica storia secondo cui il protagonista, l'anziano Hanasaka faceva sbocciare i ciliegi e crescere i fiori spargendo delle ceneri su di essi, proprio come Deidarabocchi rende nuovamente rigogliosa la montagna quando gli viene restituito il capo. Per gli spettatori italiani, ricorda tuttavia Pizzuto (2018) questo rimando è oscuro e di conseguenza non apporta alcun significato. Nel blog Cannarsi risponde anche a questo punto, dopo la critica di un utente:

Utente: "Nonnetto Hanasaka": leggenda sconosciuta a CHIUNQUE, nessuno andrà a informarsene dopo aver visto il film, e nessuno capirà mai cosa significasse. Quindi inutile.

---

<sup>52</sup> mer giu 04, 2014 5:42 pm



Cannarsi: Amen. Così è. Il criterio di utilità non piega certo il criterio di realtà fattuale delle cose esistenti.

Nella versione anglofona il riferimento, poichè estremamente oscuro, è stato rimosso completamente: “I didn’t know the forest spirit could make the flowers grow!”. Nella prima versione italiana invece, la frase è stata resa con: “Germogliano di nuovo i fiori sulle rovine della nostra città”.

I vari adattamenti sono estremamente diversi, ma si può notare come nelle versioni statunitense ed italiana sia stata fatta una parafrasi del significato di quella giapponese, facendo uno specifico riferimento ai fiori che ricrescono, proprio come nella leggenda. È importante menzionare che, a differenza del caso di Deidarabocchi, ritenuto di ardua comprensione per l’audience originale, la leggenda di Hanasaka-jisan è una fiaba popolare in Giappone, ed è quindi un riferimento che comprendono perfino i bambini. Poiché il riferimento alla fiaba è fatto solo in questa istanza, e non è importante ai fini della narrativa, la strategia di omissione e di sostituzione attuata negli adattamenti anglofoni ed italiani è funzionale. Wakabayashi (2021, 9), menzionando Mangiron (2013, 70) ricorda infatti che “se l’elemento non ha una funzione importante o richiederebbe una lunga spiegazione, o un cospicuo impegno nella comprensione da parte del pubblico” la soluzione più consona sarebbe l’omissione, particolarmente se la traduzione gli darebbe più prominenza che nella versione originale.

### **3.4 Complessità sintattica e lessicale: tra giapponese e italiano**

Poiché, come spiegato, questo capitolo sarà perlopiù basato sull’analisi dell’adattamento italiano, sarà utile prima di iniziare ad analizzare la parte testuale del film, definire elementi significativi di linguistica, la base di questa analisi. Se infatti precedentemente la linguistica è stata solo considerata marginalmente in questo studio, assumerà adesso un ruolo cardine nella determinazione di importanti conclusioni sull’adattamento. Ne consegue che, per comprendere al meglio l’analisi, sia importante introdurre alcuni cenni di linguistica, ed osservare particolari punti di divergenza tra la lingua giapponese e quella italiana.

### 3.4.1 Cenni di linguistica

Uno dei primi concetti che è utile definire è quello di arbitrarietà. In Berruto (2011,8) ne viene data una definizione esaustiva: “essa consiste nel fatto che non c'è alcun legame naturalmente motivato, connesso alla natura o all'essenza delle cose, derivabile per osservazione empirica o per via di ragionamento logico, fra il significante e il significato di un segno”, il che non vuol dire tuttavia che tra questi ultimi non ci sia nessun tipo di legame, ma che questo viene postulato tramite convenzione. Ciò che è importante ricavare da questo concetto è che se i segni linguistici non fossero arbitrari, allora le parole di lingue diverse sarebbero tutte simili fra loro; di conseguenza, poiché in realtà le lingue presentano una varietà estrema, è implicito che il rapporto che lega la natura di una cosa ad una parola sia puramente convenzionale. A questo proposito, lo stesso Berruto (ibid., 10) discute dell'esistenza di quattro tipi diversi di arbitrarietà della lingua. Ai fini di questo studio sarà importante tenere a mente gli ultimi due quelli più complessi: nel caso del primo livello, è arbitrario il rapporto tra forma e sostanza, definiti come insieme di fatti contestualizzabili del significato: “ogni lingua ritaglia in un modo che le è proprio (ed eventualmente, anzi spesso, diverso da quello delle altre lingue) un certo spazio di significato (e dà quindi una data 'forma' ad una data 'sostanza' semantica) distinguendo e rendendo pertinenti una o più entità”. Nel livello successivo, diviene arbitrario il rapporto tra forma e sostanza del significante: “ogni lingua organizza secondo propri criteri la scelta dei suoni pertinenti, distinguendo in una certa maniera, eventualmente diversa da altre lingue, le entità rilevanti della materia fonica”.

Eguale importante nella strutturazione della lingua è il principio di combinatorietà, secondo il quale la lingua opera combinando unità minori per formare unità maggiori, i segni; tale principio permette quindi la produttività illimitata, e che quindi sottolinea il carattere “gerarchico” della lingua, il quale è riscontrabile anche in un'altra caratteristica del linguaggio, la linearità. Con questa s'intende la successione temporale e spaziale nella quale il significante viene prodotto, e senza la quale non si potrebbe decodificare completamente il messaggio. È utile sottolineare, nel caso di questo studio, che il canale iconico non è sottoposto a linearità come il linguaggio, poiché diretto e immediato, a differenza della linearità del linguaggio che si sviluppa in modo unidirezionale.

### 3.4.2 Divergenze linguistiche tra giapponese e italiano: complessità sintattica

Pizzuto (2018, 90) afferma che la distanza tra italiano e giapponese è basata su una serie di elementi chiave quali la struttura lessicale, la tipologia grammaticale e la differente Gestalt semantico-grammaticale. Senza dubbio infatti, alcuni elementi del giapponese possono presentare, se trasposti nella traduzione, problemi di comprensione o risultare in costruzioni innaturali in italiano. È d'aiuto essere al corrente e considerare sempre particolari caratteristiche che potrebbero diventare fonte di confusione ed ambiguità, e allo stesso tempo abituarsi a metodi precisi per rendere tali caratteristiche naturali in italiano. Wakabayashi (2021) dedica molto spazio nel suo libro, che ha come oggetto la traduzione da giapponese a inglese, ai problemi che ricorrono più frequentemente nella traduzione, ma anche alle divergenze linguistiche tra le due lingue, e a come svariate differenze sintattiche, strutturali, lessicali e morfologiche contribuiscano a rendere la resa più complicata. Prima di procedere ad osservare alcuni casi studio, dunque analizzando alcune tra le frasi che sono state più criticate del film, è necessario elencare i punti di maggiore complessità della traduzione giapponese-italiano, per poi mettere a confronto le frasi con essi. Cannarsi è stato più e più volte ripreso in interviste, blog, e commenti vari per la sua troppa "aderenza al giapponese". Con molta probabilità, tali commenti si riferiscono alle differenze linguistiche strutturali tra giapponese ed italiano, e a come l'adattatore abbia tradotto e quindi adattato il copione attenendosi ad una struttura originale giapponese, piuttosto che quella italiana, ed il risultato sono state frasi corrette ma innaturali e "bizzarre".

Si vedano a tal proposito più nel dettaglio le questioni grammaticali più ricorrenti nella traduzione giapponese-italiana. Le strutture grammaticali giocano un ruolo fondamentale nella costruzione delle relazioni semantiche, ed è bene essere al corrente delle differenze grammaticali tra lingue onde evitare di causare problemi di traduzione. Armstrong (2005, 21) ricorda a proposito che: "le espressioni culturali possono essere codificate in un linguaggio in modo strutturale -con i sistemi grammaticali e fonetici- tali che non esiste un equivalente in un'altra lingua allo stesso livello linguistico. Potremmo definire tale codifica strutturale di significato sociale". Wakabayashi (2021, 89) cui scritto servirà da mappa per il prossimo elenco di problematiche, afferma inoltre che "alcune volte il significato espresso da una struttura grammaticale giapponese è correttamente trasposta in inglese da una struttura differente o anche per mezzo lessicale. Anche se un equivalente allo stesso livello linguistico è disponibile, potrebbe non essere necessariamente la più naturale forma di espressione"; tale definizione è applicabile anche all'italiano, come si vedrà di seguito.

Una delle più importanti caratteristiche del giapponese è il fatto che, generalmente, in giapponese le strutture hanno come cardine i verbi, mentre in italiano tendono ad avere sostantivi, e come suggerisce Hasegawa (2012, 172) “la trasposizione in una costruzione basata sui sostantivi rende la traduzione più sofisticata ed oggettiva”. Le traduzioni basate sui nomi, tuttavia, risultano a volte in sostantivi astratti o verbali che “mascherano” i verbi attivi, e la scelta tra una struttura verbale e sostantiva ricade, come definito da Wakabayashi (2021, 87), seguendo “un *feel* per la lingua (piuttosto che delle regole)”. Una manifestazione della centralità della struttura verbale in giapponese sono gli “pseudo-topics”, ovvero proposizioni, spesso all’inizio del periodo, che sono tradotte al meglio con costruzioni centrate sui sostantivi; ne fanno parte svariate costruzioni, tra cui quelle con と, たら, ば, なら, ので, には.<sup>53</sup> Gli pseudo-topics possono anche essere non-verbali, ed in questo caso una varietà di tali costruzioni possono essere tradotte in proposizioni con entità inanimate come soggetti.<sup>54</sup>

Un’altra caratteristica molto importante della lingua giapponese è la topicalizzazione: quasi tutti i sostantivi o le frasi con sostantivo possono essere tematizzate in giapponese, ovvero possono essere isolate per dare un senso di enfasi, processo comunemente operato con la particella は, ma anche con も, って, (のこと)ですが, について, と言えば, といったら, に関して(言う), としては, だって, でも, ったら, なんか, にしても, にしたところで, にしたって, こそ, と(いうの)は, では e ときたら. I traduttori inesperti, spiega Wakabayashi (2021, 91) tendono a mantenere le strutture argomento- commento (topic-comment) nella lingua di arrivo, usando frasi introduttive come “per quanto riguarda X” [...] A causa dell’uso più limitato e marcato della topicalizzazione in inglese, è generalmente norma convertire tali strutture in un soggetto grammaticale o condensarle”. La condensazione risulta in una piccola ma piuttosto insignificante perdita di enfasi, e forzare tale struttura potrebbe dare all’espressione più peso di quanta ne abbia in giapponese.

Una grossa differenza che potrebbe non sembrare molto importante a prima vista è quella tra i diversi focus, i punti focali della frase. Ikegami (1981) afferma infatti che il giapponese è una lingua caratterizzata dal focus situazionale. Ciò è molto visibile nella preferenza per verbi intransitivi che descrivono stati (gli eventi accadono, al posto che

---

<sup>53</sup> Esempio da Wakabayashi (2021, 88): ドラムが回転すると、水は流れ出る。// *Rotation of the drum causes the water to flow out*// La rotazione della valvola causa la fuoriuscita dell’acqua.

<sup>54</sup> Esempio (ibid.): 刺すような痛みのために、意識がよみがえった。// *Pain stung her into consciousness*// Il dolore la fece tornare cosciente.

essere causati dalle persone), e le strutture intransitive come Xが(... に)なる and XがYによって(...)なる ne sono un perfetto esempio. La tendenza a non esplicitare l'agente, o quella a escludere pronomi personali, eccetto per dare enfasi particolare, sono altre manifestazioni di questa mancanza di focus personale, atte ad alleggerire le relazioni intrapersonali. Tale punto è molto problematico poiché l'italiano è invece caratterizzato da un focus prettamente personale, in cui le situazioni sono viste come il risultato delle azioni delle persone. Si veda ad esempio:

納豆はおいしくない (focus situazionale)

Non mi piace il nattō. (focus personale)

Allo stesso modo gli aggettivi giapponesi e i verbi intransitivi con un implicito soggetto umano possono essere sostituiti da costruzioni che hanno come soggetto un'entità animata (ad esempio とみえる reso come *sembra che*). Wakabayashi (2021, 93) sottolinea che il miglior approccio è quello di focalizzarsi sul significato senza pensare alle forme grammaticali, continuando dicendo che “tuttavia, è facile essere attratti dall'emulare la forma giapponese, anche se ciò potrebbe non essere l'espressione più naturale”. Si noti anche come il focus, che in italiano è sul risultato di un'azione, in giapponese è spesso sul processo, nel quale viene sottolineato il “divenire”, esempio ne sono i molti usi di なる, o l'uso del verbo ausiliario くる, oppure ancora l'uso frequente di 化.

Nel caso di questo studio è dunque di particolare interesse la complessità sintattica; Berruto (2011, 28-19) spiega che “consiste nel fatto che i messaggi linguistici, a differenza dei messaggi in altri codici naturali, possono presentare un alto grado di elaborazione strutturale, con una ricca gerarchia di rapporti di concatenazione e funzionali fra gli elementi disposti linearmente”. Pertanto, la disposizione e l'ordine con cui gli elementi sono costituiti e disposti non sarà mai indifferente. La “fitta trama plurima” (ibid., 28) che ne deriva costituisce la sintassi del messaggio, la quale è determinata dall'ordine degli elementi, dalle relazioni strutturali o dipendenze tra elementi non contigui, le incassature, la ricorsività e la possibilità di discontinuità della strutturazione sintattica. Il modo in cui i diversi elementi interagiscono e si combinano è dettato da complessi principi, i quali sono determinanti per la trasmissione del messaggio e del contesto pragmatico, definibili come funzioni sintattiche. In tale contesto, appare chiaro perché una delle problematiche più spinose nella traduzione giapponese-italiana siano i periodi lunghi. Il giapponese possiede infatti il “potenziale strutturale e le preferenze stilistiche” (Wakabayashi 2021, 95). Anche in italiano si usano

spessissimo tali strutture, ma ciò non vuol dire che sia facile trasportarle, poiché la maggior parte delle volte tali periodi apportano una cospicua quantità di informazioni e risultano in costruzioni complicate, cui costruzione varia enormemente da giapponese ad italiano, a causa delle diverse funzioni sintattiche. Di conseguenza, spezzare i lunghi periodi del giapponese migliora dunque la chiarezza e l'intelligibilità, rendendo la presentazione dell'informazione meno densa. È possibile che nel fare ciò il ritmo sia però spezzato, e se quest'ultimo è un elemento importante può essere mantenuto, soprattutto nella traduzione letteraria. La miglior soluzione appare essere la ri-segmentazione, ovvero la frammentazione e poi ricombinazione di periodi brevi. È bene ricordare che i periodi lunghi, soprattutto laddove non ci siano pause, appesantiscono il testo, ed è molto importante considerare l'effetto iniziale che tali frasi avrebbero prodotto in un fruitore giapponese, valutando "se la preservazione di una struttura uguale o molto simile produca lo stesso effetto nel fruitore d'arrivo".<sup>55</sup>

La frase può essere pensata come la scena di un evento: essa è infatti considerata non tanto in funzione della sequenza di espressioni legate tra loro da corrispondenze sintagmatiche, ma piuttosto dal significato. In tale discorso, è fondamentale l'organizzazione pragmatico-informativa, ovvero ciò che il parlante vuol fare producendole. È inoltre importante sottolineare la commutabilità dell'ordine dei costituenti delle frasi: nelle frasi non marcate, quindi quelle usate più comunemente, agente e tema tendono a coincidere e a trovarsi in prima posizione, determinando quindi l'ordine soggetto+verbo+oggetto, e di conseguenza le varianti di costruzioni come la dislocazione a sinistra, la dislocazione a destra, il passivo, e la frase scissa mutano quest'ordine facendo interpretare una frase come marcata (Bazzanella 2008, 24). Elemento determinante è quindi il focus, ovvero il punto di maggiore salienza della frase. Pertanto, un'altra problematica sintattica inevitabile nella traduzione giapponese-italiana è costituita dall'ordine delle parole. Le differenze tra giapponese ed italiano nell'ordine delle parole, date anch'esse dalla differente strutturazione sintattica, richiedono alcune modifiche pressoché obbligatorie, e quando queste non vengono attuate, seguire l'ordine giapponese delle parole "può produrre una resa grammaticalmente accettabile ma anticonvenzionale o stilisticamente scarsa" e "distrarre i fruitori per via della disabitudine alla struttura e dall'inaspettata rottura del ritmo". (Wakabayashi, 97-98). In particolare, Kamei (1994, 90) spiega che avverbi, frasi avverbiali,

---

<sup>55</sup> Wakabayashi (2021, 95)

costruzioni col participio e subordinate tendono ad essere poste in giapponese dopo il soggetto. Si consideri inoltre Chersterman (2002, 10), il quale parla a tal proposito di iconicità, definita come “l’accordo di forma e significato, tale che la forma rifletta il significato o l’esperienza che viene descritta”, continuando dicendo che “le espressioni iconiche sono più facili da processare che quelle non-iconiche”. Collegato a ciò è anche l’uso delle costruzioni passive nel giapponese, le quali sono estremamente comuni, a differenza dell’italiano, nel quale fanno interpretare la frase come marcata<sup>56</sup>.

Anche la non-specificazione risulta essere particolarmente problematica nella traduzione giapponese-italiana, poiché in giapponese alcuni elementi, che in italiano sono molto importanti, non sono specificati. Anche in italiano alcuni elementi vengono spesso omessi (il soggetto ad esempio), ma in giapponese tali omissioni comprendono anche parti di costruzioni parallele, elementi in composizioni con più sostantivi, riferimenti espliciti a persone, punti che in italiano devono necessariamente essere esplicitati. Tale omissione, spiega Wakabayashi (2021, 103) è alla base di ciò che definisce “ambiguità grammaticale”: se solitamente il contesto è sufficiente a risolvere ambiguità linguistiche, a volte l’assenza di indicatori strutturali (cronologici o di numero soprattutto) pone ambiguità complesse.

### **3.4.3 Differenze stilistiche: il *traduzionese***

Lo stile si riferisce al *come* qualcosa venga detto, piuttosto che a *cosa* venga detto. Tuttavia, caratteristiche stilistiche contribuiscono al significato in termini dell’effetto che ne risulta. Sebbene lo stile sia solitamente molto personale, dipendente quindi dai singoli autori ad esempio, molti elementi sono formati da strategie comunicative socialmente postulate. Tali tendenze sono il risultato, spiega Wakabayashi (ibid., 108) di “posizioni culturalmente interiorizzate verso l’uso della lingua”. Ciò è estremamente importante, perché testi scritti in linea con il gusto e lo stile giapponese, che quindi funzionano bene nel contesto comunicativo giapponese, potrebbero funzionare poco, o non funzionare affatto in italiano. Dunque, trasferire indiscriminatamente tali caratteristiche può ridurre l’efficacia e la funzionalità di una traduzione. Si tenga a mente che, come sempre, vi è un certo grado di perdita e negoziazione: se da una parte la peculiarità dello stile giapponese ha il potenziale di far avvicinare il fruitore al testo iniziale, seguendo quindi un addomesticamento, la ritenzione eccessiva di tali caratteristiche può distrarre il fruitore dal messaggio che viene

---

<sup>56</sup> Bazzanella (2008)

trasmeso, o addirittura distorcerlo. Tale aderenza eccessiva è ciò che Shuttleworth e Cowie (1997, 187) chiamano “translationese”, “traduzione”, ovvero l’uso della lingua di arrivo “percepita come innaturale, impenetrabile e addirittura comica” a causa della dipendenza su caratteristiche linguistiche della lingua di origine. Continuano affermando inoltre che benché il testo di arrivo risulti grammaticalmente corretto, può risultare oscuro e frustrante per i fruitori, oppure ancora apparire d’altri tempi ed eccessivamente prosaico, impressione più lontana possibile da quella che i fruitori di arrivo hanno ricevuto originariamente. È molto interessante notare la definizione che danno Shuttleworth e Cowie (1997, 187) del “traduzione”. I due autori spiegano infatti che questo è:

“causato tipicamente da un approccio letterale eccessivo al processo traduttivo oppure da una conoscenza imperfetta del linguaggio di arrivo, ed è riflesso nella percezione secondo cui “il linguaggio di partenza di una traduzione appare riluttante ad andarsene, ma preferisce cercare una re-incarnazione nel linguaggio di arrivo” (Tsai 1995, 242). Metafore e sintassi inappropriata, ordine delle parole innaturale e una alta concentrazione di terminologia che suona innaturale sono le tipiche caratteristiche del *traduzione*. “

Duff (1981,12) ne parla a proposito definendolo “il terzo linguaggio”, affermando che un testo può essere preservato come un’entità coerente solo se la traduzione non rappresenta un mix di lingue e di stile, e dunque non può essere un’accozzaglia formata da elementi del linguaggio di partenza e del linguaggio di arrivo. Egli considera la potenziale influenza del linguaggio di partenza tanto forte da poter esercitare una tirannia sul testo di arrivo, mentre Venuti (1995, 117-118) e Robinson (1991,60) si spingono addirittura oltre, introducendo l’inevitabile associazione tra *traduzione* e traduzione “brutta”, affermando che una traduzione non dovrebbe apparire come una traduzione ma come un linguaggio naturale. In linguistica applicata i fenomeni associati al *traduzione* sono conosciuti come inter-lingua (Shuttleworth e Cowie 1997, 188).

Apparirà chiaro in seguito come tale punto costituisca il nucleo più centrale di questo studio. Adattare un testo giapponese in conformità all’ “orizzonte delle aspettative” (Jauss 1982) dei fruitori italiani comporta sicuramente dei rischi, come ad esempio un potenziale appiattimento del linguaggio o dello stile dell’autore, ed è sempre quindi importante considerare qualora tali elementi fossero importanti nella ricezione originaria tra opera e pubblico, dando priorità quindi all’efficacia della comunicazione, ed al pubblico target.



### 3.4.4 Ashitaka incontra Nago

Si passi dunque all'analisi delle singole battute pronunciate nel film. La scelta è ricaduta su particolari frasi che sono state fortemente criticate dall'audience, la quale le ha giudicate come innaturali, ampollose, mal adattate e incomprensibili.<sup>57</sup> Sarà importante tenere a mente, oltre la generale traduzione dal giapponese all'italiano, l'intelligibilità della frase e la coesione con il mezzo audiovisivo, quindi velocità e aderenza al labiale.

La prima frase presa in esame è pronunciata da Ashitaka nei primi minuti del film. Il principe si accorge di una presenza misteriosa tra gli alberi del bosco vicino al suo villaggio e si avvicina nella direzione dello spirito. Quando Nago esce allo scoperto, ricoperto dalla maledizione nera e informe, è in preda alla furia e comincia a caricare la torretta di avvistamento su cui sono Ashitaka e l'anziano signore che fa da sentinella (il precedentemente menzionato nonnetto/jijji). Ashitaka, nel tentativo di proteggere il suo villaggio, mentre lo rincorre, gli dice dunque:

MH: *Suzumare! Suzumaritamae! Sazokashi na no aru yama no nushi to miuketa ga naze sono you ni araburo no ka?*

MH: 鎮まれ！鎮まりたまえ！さぞかし名のある山の主と見受けたが、何故そのように荒ぶるのか？

La frase è stata adattata nella versione di Cannarsi come:

PM14: *Placati. Ti chiedo di placarti. Se ti ho scorto quale un certamente illustre nume delle montagne, perché ti dai alla furia in tal modo?*

La scena è ricca di pathos, enfatizzato dal tono agitato ed intenso del protagonista; Cannarsi ha così commentato la scena:

---

<sup>57</sup> Tali critiche si possono leggere svariate volte sul blog di Cannarsi, ma sono riscontrabili anche in interviste e commenti.

In effetti quel passaggio è molto arduo. Anche in giapponese, in verità (Ashitaka parla rapidissimo, affannato, mentre cavalca), ma ahimé, in italiano la comprensibilità è sempre un po' minore che in giapponese, per le particolarità linguistiche delle due diverse lingue.

Vista la controversia scaturita dalla frase tra i fan, anche Pizzuto ha commentato la battuta, rimarcando che “è possibile contestare la validità linguistica del punto di vista di Cannarsi”, in quanto “nessun linguaggio è meno comprensibile di un altro in termini oggettivi, poiché “tutte le esperienze cognitive e le proprie classificazioni possono essere trasmesse in qualsiasi linguaggio esistente”, rinforzando quindi l’idea che “non esiste intraducibilità tra due lingue” (Jakobson, in Venuti 2004, 139-140)”. Inoltre, l’autrice sottolinea che sia bene notare che la responsabilità dell’intelligibilità di una battuta in un dialogo giace prima di tutto nel traduttore, e in secondo luogo nell’adattatore, e non nella lingua presa in esame nel processo. La frase era stata adattata in inglese come:

*PME: Calm! Calm down! Surely you are to all appearances a mountain god of name, but why do you rampage like this?*

Ed in italiano, in modo piuttosto lontano dall’originale, come:

*PM00: Ti prego, placa la tua furia! Sia tu dio o demone, io e la mia gente non ti abbiamo mai arrecato offesa!*

Per ora si consideri la frase della versione italiana del 2014. Nel blog Cannarsi rivela anche una prima stesura della battuta, che risulta ancora più complessa:

Per esempio, quando Ashitaka insegue il dio maligno che sta attaccando il villaggio, dice:  
*Perché un nume della montagna che mi appare come certamente nomato si dà alla furia in questo modo? Ti prego di placarti!*

In effetti il verbo 'che mi appare' è proprio 'giudicare, avere sensazione dal quel che si vede'. Etimologicamente è: occhio - colpire. Quel che colpisce l'occhio, insomma. Tuttavia, il verbo è espresso al passato. Quindi ancora non mi tornava. Indagando più a fondo, scopro che quel verbo significa anche 'cogliere alla vista', come 'intravedere per un attimo, distinguere'. E allora mi sono sentito stupido. Perché nel film, quando il dio maligno \*entra nella zona di luce dall'ombra del bosco\* (e non avevo notato questo dettaglio) i 'vermi della malignità' reagiscono

scoprendo per un attimo il muso del cinghiale (il Guardiano Nago), e questo accadeva prima - Ashitaka l'ha visto. Quindi Ashitaka in realtà al dio maligno sta dicendo:

*Perché quel che ho scorto come un nume della montagna certamente nomato si dà alla furia in questo modo? Ti prego di placarti!*

Che è tutto diverso. Si sta riferendo a quello 'scorcio di enorme cinghiale' che ha colto quando i vermi del dio maligno si erano ritirati per un attimo: un dio maligno, in sé, non può essere un nume tutelare.

L'adattatore si è quindi focalizzato molto sul significato dei singoli termini, riservando un'accuratezza chirurgica per il mantenimento del valore lessicale. La frase appare tuttavia molto complicata da un punto di vista sintattico e morfologico. Risulta infatti complicata e lunga, e combina l'uso di parole di registro alto (*placati, scorto, ta!*), con elementi tipici del dialogo scritto (*quale* invece che *come*) e un sostantivo composto modificante inserito nella parte sinistra invece che la destra (*certamente illustre nume delle montagne*). Si notano subito dunque alcuni dei punti problematici discussi prima, primo di tutti la conduzione verbale mantenuta anche in italiano (*se ti scorgo*), così come la topicalizzazione per dare enfasi alla prima frase, che in italiano, come si è visto, la rende marcata. È inoltre interessante osservare il focus situazionale del giapponese suggerito da Hasegawa (2012), trasposto anche nell'italiano dal *darsi alla furia*, una costruzione che, seppur grammaticalmente corretta, non è solitamente usata in italiano per comunicare la rabbia di qualcuno, a causa del focus personale. Si noti anche la differenza nel mantenimento della concessiva nella versione di Cannarsi (il *が* trasposto come *se*) e quanto alleggerisca la frase la sua omissione nella traduzione inglese, molto più simile all'originale di quella italiana della prima edizione. È inoltre interessante osservare come Cannarsi abbia deciso di mantenere l'ordine delle parole giapponese pressoché invariato anche nella versione italiana, decisione che, come suggerisce Wakabayashi (2021) risulta essere piuttosto problematica per via delle differenze strutturali sintattiche delle due lingue. Il mantenimento dell'ordine degli elementi in giapponese, unito al lessico molto aulico e ricco, ne riduce sicuramente l'intelligibilità. La battuta sarebbe infatti stata appropriata per un contesto letterario, nel quale il fruitore non ha il canale iconico e soprattutto può dilatare a suo piacimento il tempo, senza sottostare ai vincoli cronologici dell'audiovisivo, che in questo caso penalizzano enormemente la decodificazione della frase. L'eccessiva lunghezza della battuta obbliga infatti il doppiatore di Ashitaka a parlare più velocemente, rendendo la

risultante battuta praticamente incomprensibile, e facendo quindi perdere parte del significato del dialogo. La velocità del dialogo oltre alla già citata complessità lessicale e sintattica sono state infatti segnalate nel questionario come i principali ostacoli alla intelligibilità della scena<sup>58</sup>. Si comprende bene qui il precedentemente menzionato concetto di *traduzionese*, in quanto la frase, nonostante sia pensata per seguire un registro piuttosto austero, risulta eccessivamente astrusa, e di difficile decodificazione. Considerando infatti i punti complessi da trasporre propri del giapponese, è possibile identificarli, mostrando anche come abbiano influito a dare l'impressione di innaturalità in italiano.

### 3.4.5 Con pupille non offuscate

Senza ombra di dubbio, la frase che si andrà a prendere ora in esame contiene una delle espressioni più controverse e criticate dell'intero film. La frase è pronunciata dalla saggia del villaggio di Ashitaka, l'anziana Hii, quando il principe ha ucciso Nago. Ashitaka è stato toccato dalla maledizione ed è ora maledetto lui stesso. Si consulta quindi con Hii e con gli anziani del villaggio per decidere su cosa dovrà fare. Hii gli dice che per lui non c'è nient'altro da fare se non andare ad ovest, da dove era arrivato il dio, e cercare un modo per sciogliere la maledizione. Il discorso che fa l'anziana è piuttosto solenne, e la frase in questione, quella conclusiva è:

MH: その地に赴き、曇りのない眼で物事を見定めるなら、或いはその呪いを断つ道が見つかるかもしれぬ

MH: Sono chi ni omomuki, kumori no nai manako de monogoto o misadameru nara, arui wa sono noroi o tatsu michi ga mitsukaru kamo shirenu

Nella versione inglese, la frase è stata resa come:

PME: *Going there, to ascertain everything with unclouded eyes, you may possibly discover a way to sever that curse.*

---

<sup>58</sup> Da notare come il 84,9% degli intervistati abbia trovato difficoltà nel comprendere la battuta della scena.

La frase è solenne, ma non particolarmente difficile né in giapponese, né nella sua trasposizione inglese, che è molto aderente all'originale. L'elemento che dona solennità e pathos alla frase è l'espressione "kumori no nai manako de", tradotta in inglese con "with unclouded eyes". La frase adattata da Cannarsi per *Principessa Mononoke* è stata:

PM14: *Se ti recherai in quelle terre e discernerai ogni cosa con pupille non offuscate allora, potresti forse trovare una strada per spezzare quella maledizione.*

Anche questa frase è resa in modo estremamente complesso e, come nel caso di quella precedente, l'ordine delle parole giapponese è stato mantenuto invariato. Il linguaggio di Hii è solenne, ma la struttura sintattica ed il lessico usati nella frase originale in giapponese non sono particolarmente difficili, come hanno fatto notare parlanti nativi giapponesi che hanno compilato il questionario<sup>59</sup>. Al contrario, la versione italiana della frase è risultata estremamente ardua da comprendere. In questo caso, la difficoltà non sembra trovarsi tanto nella struttura sintattica della frase, quanto nella resa di alcuni termini e soprattutto nella ambigua espressione "con pupille non offuscate". Si veda innanzitutto come si sia deciso di adattare "michi ga mitsukaru" facendo un calco, mantenendola assolutamente uguale in italiano con "potresti trovare una strada", espressione che in italiano verrebbe decodificata inizialmente come letterale, considerando anche la prima subordinata che ha come argomento lo spostamento fisico verso un luogo. In questo caso Hii non intende certo una strada fisica ma bensì una maniera per sciogliere la maledizione. Una soluzione molto più semplice per traslare al meglio l'effetto che ha ricevuto l'audience giapponese, la quale non ha compreso *michi* in senso prettamente letterale, sarebbe stato quello di adattare *michi* con "modo", che si lega abitualmente in italiano con "trovare", proprio come è stato fatto in inglese con "way".

Il discorso su *kumori no nai manako* è senz'altro più complesso. Tale espressione è stata resa in inglese con "unclouded eyes", ritenendo quindi il senso originale in modo letterale con il termine "unclouded", traduzione fedele ma immediatamente comprensibile di "kumori no nai", in italiano "senza nuvole". Nella prima edizione italiana questa espressione era stata resa con "occhi non velati dall'odio", modificando l'espressione aggiungendo un elemento in più. Si consideri per un momento la prima parte dell'espressione in giapponese

---

<sup>59</sup> 「現代の小説でも読んだことのある程度の古い言い方だから、分かる」

“kumori no nai”: oltre al significato letterale che, come visto è “senza nuvole”, l’espressione è in giapponese corrente e immediatamente comprensibile per chiunque, anche per i bambini, dato che presenta un lessico molto facile, *kumori*, e una costruzione grammaticale usatissima quotidianamente, *no nai*, che indica l’assenza di qualcosa. *Manako* è invece un termine che in giapponese letterario è usato come sinonimo di occhio, chiamato di solito con il termine *me*, ma che nel giapponese antico era utilizzato anche per indicare, oltre l’occhio, il bulbo oculare e la pupilla. Anche se è un termine di alto registro appartenente al giapponese letterario, è presente ed usato tutt’oggi. L’uso di pupilla come metonimia in italiano è raro, quasi assente, soprattutto nell’italiano di tutti i giorni<sup>60</sup>. Di nuovo, dunque, ad un primo ascolto, il pubblico italiano tenderebbe a decodificarlo non come un’espressione metaforica, ma più letterale; la scelta ben più facile ed immediata di *occhi*, termine usato più frequentemente anche in senso metaforico nell’italiano di tutti i giorni<sup>61</sup>, avrebbe agevolato senza dubbio l’intelligibilità dell’espressione. Nel blog, tale espressione è al centro di un acceso dibattito tra un utente e Cannarsi:

Utente: "Occhi non offuscati dall'odio" è l'espressione che caratterizza tutta la precedente edizione e restituisce il senso di tutto il film e dà il segno di tutta la parabola di Ashitaka; "Pupille non offuscate" è una espressione anodina, quasi incomprensibile [...]

Cannarsi: No. "Occhi non offuscati dall'odio", che poi nella vecchia edizione italiana era 'non velati dall'odio', è un'invenzione. In originale, 'odio' non c'è. Nota: in tutto il film il concetto di odio (e rancore) [urami] sono chiari e ben utilizzati, ma NON in quel punto. Il rancore è ciò che, nel buddismo, conduce alla dannazione dello spirito di un defunto che non può trapassare perché legato al mondo dei vivi dall'odio in punto di morte. Il rancore conduce alla nascita di un Dio Maligno [tatarigami], ma non è ciò che non deve avere Ashitaka ad offuscare i suoi occhi. O meglio, non solo. Nel senso che Ashitaka deve toccare con mano privo di ogni preconcetto. [nella frase originale] non c'è proprio nessun rimando al concetto di 'odio', zero. è un'invenzione del vecchio 'adattamento', che come tale è stata giustamente mondata.

---

<sup>60</sup> Si noti il dizionario Treccani: <https://www.treccani.it/vocabolario/pupilla2/>

<sup>61</sup> Basti vedere le numerosissime espressioni e modi di dire italiani con “occhi” come soggetto, come ad esempio “ad occhio nudo”, “avere buon occhio”, “avere un occhio di riguardo” ecc.

L'utente è molto critico riguardo l'adattamento, e sostiene che non sia stata fatta una resa funzionale a causa del diverso contesto culturale della lingua di arrivo:

utente: è altrettanto certo che in ITALIANO la frase "pupille non offuscate" sia decisamente meno comprensibile di "occhi non offuscati dall'odio" o, eliminando la negazione, di "uno sguardo limpido", perché noi non viviamo nella cultura giapponese e non conosciamo alcuni concetti base del buddismo.

Cannarsi risponde che, come aveva già chiarito, in giapponese il concetto di 'odio', nella frase originale in giapponese non è presente, e senza dubbio è così, elemento che non appare nemmeno nella traduzione inglese. Inoltre, sebbene Cannarsi citi il buddismo, la frase non ha alcuna corrispondenza con esso, né il film è incentrato sulla nozione di odio prettamente buddista, poiché il tema centrale è rappresentato dal contrasto tra natura e uomo, e dunque l'uomo di Nago è derivato da questo conflitto. L'espressione è aperta all'interpretazione personale del singolo individuo, al quale sta scegliere da cosa debba liberarsi Ashitaka per "vedere" in modo limpido, sia essa la furia da cui era stato consumato Nago, o l'avidità degli uomini della Fornace. Nella versione italiana l'espressione è però resa in modo eccessivamente fedele, e viene mantenuta un'aderenza che crea nello spettatore italiano ambiguità, unita ad un lessico molto ricco, come il "discernerai" che precede l'espressione, il quale appesantisce ancora di più l'intelligibilità e la scorrevolezza della frase. Probabilmente, l'aggiunta di "odio" nella prima versione è stata fatta ai fini dell'addomesticazione, per agevolare lo spettatore italiano e sottolineare il fatto che "kumori no nai manako" è un'espressione metaforica. Si ricordi, come per tutti gli altri elementi presi in esame in questo studio, che tale traduzione è stata fatta per un prodotto audiovisivo, cui una delle caratteristiche principali ed essenziali dovrebbe essere l'immediata intelligibilità, e questa frase, unita all'intero discorso di Hii, sono molto importanti nella storia che sta per svolgersi, e dunque la perdita di anche una piccola parte di esso andrebbe a impoverire la comprensione dello spettatore.

### **3.4.6 Il dialogo con Eboshi: Il predisporre l'invio**

Si veda dunque una delle frasi pronunciate da Eboshi a Città del Ferro. Ashitaka è appena arrivato nella città, dove ha riportato i due superstiti salvati nella foresta. Nonostante gli abitanti della città gli siano grati, mostrano verso di lui un po' di diffidenza. Viene portato

da Eboshi, la quale gli spiega che la diffidenza è giustificata dal fatto che in molti vorrebbero mettere le mani sulla città. Al principio del loro scambio di battute Eboshi, che fa attendere Ashitaka qualche secondo prima di rivolgergli la parola, gli dice:

PM14: Perdonami per l'attesa. Il predisporre l'invio dell'indomani si è protratto.

Tra le due frasi Eboshi si rivolge a Gonza, il suo secondo, commentando il metallo che tiene in mano, dicendogli: "È un buon acciaio", frase che non è rivolta dunque ad Ashitaka, e che non presenta nessun problema di intelligibilità data la sua estrema semplicità. Ci si concentrerà invece sulla seconda frase di Eboshi, che appare molto oscura e cui senso è molto difficile da comprendere ad un primo ascolto. La frase originale in giapponese è:

MH: アシタカとやら待たしてすまぬな。あすの送りの支度に手間どってね

MH: *Ashitaka to yara matashitesumanuna. Asu no okuri no shitaku ni temadotte ne.*

Si noti, innanzitutto, il registro usato da Eboshi. Formalità e informalità, distanza fisica e personale, e status sono espressi in giapponese con una serie di diversi strumenti linguistici, dall'uso di pronomi specifici, agli onorifici, al linguaggio maschile o femminile. Questi sono comprensibilmente estremamente complessi da tradurre in italiano. In questo caso, Eboshi utilizza un linguaggio formale per rivolgersi ad Ashitaka, sottolineando tuttavia la sua posizione di comando nella città. Nella prima frase si rivolge ad Ashitaka senza alcun onorifico, poiché all'epoca non erano ancora in uso, e l'espressione che utilizza dopo è usatissima in giapponese nella sua forma più "moderna" (*omataseitashimashita*). Dunque, il suo registro non appare informale, ma non è neppure alto. Un utente del forum suggerisce come la prima versione italiana abbia trovato una soluzione molto più scorrevole, per la seconda parte, senza stravolgere il senso della frase e mantenendo la stessa funzione narrativa. La frase del primo adattamento è:

PM00: *Scusa se ti ho fatto attendere, straniero. Dovevo controllare la spedizione di domani.*



Si noti come la prima parte, in cui è stato aggiunto “straniero” per sostituire “Ashitaka” sia molto simile all’adattamento inglese:

PME: *Forgive me for keeping you waiting, stranger. We were running behind with tomorrow’s shipment.*

La seconda frase è tuttavia differente in tutte le versioni. Quella italiana del primo adattamento omette il senso di “essere in ritardo” che ha quella giapponese, e che la versione anglofona ha efficacemente trasposto, mantenendo anche la semplicità iniziale della frase giapponese. In italiano la trasposizione, tenendo conto di quella inglese, avrebbe potuto essere “eravamo indietro con la spedizione di domani”, ma non è stata mantenuta parte della battuta e di conseguenza si perde parte del significato del dialogo, ovvero il motivo per cui Eboshi stava facendo aspettare Ashitaka. Cannarsi giustifica la sua scelta snodando i suoi motivi su due punti principali: la caratterizzazione di Eboshi e l’“invenzione” che ha operato l’originale sul dialogo giapponese.

Per quanto riguarda la personalità di Eboshi, Cannarsi ritiene che ad una accurata analisi del copione si capisca che lei si scusi solamente perché il tempo di lavoro si è prolungato più del previsto, il che ha costretto Ashitaka ad attenderla più del dovuto. Lei, sostiene Cannarsi, è una donna forte e non si sarebbe scusata se lo avesse fatto attendere per finire di svolgere un lavoro di routine:

Non è il lavoro di routine di Eboshi che ha causato l'attesa di Ashitaka, ma l'imprevisto \*protrarsi\* di quello. Ovvero, non è che -come si dice nel vecchio adattamento- dovesse controllare le spedizioni dell'indomani E BASTA, il punto è che quell'incombenza \*si è protratta\* - concetto del tutto eliminato nel vecchio adattamento. È significativo che Eboshi si scusi, non è cosa che faccia abitualmente, non è nella sua personalità.

Ma nella sua personalità è la precisione e tenere fede alla parola data, quindi si scusa.<sup>62</sup>

In secondo luogo, ribadisce come nell’originale non sia presente il verbo “controllare” ma si parli di “predisposizioni”, “preparazioni”:

---

<sup>62</sup> mar mag 13, 2014 8:55 pm

l'originale non parla di 'controllare' alcunché. Parla di 'predisposizioni, preparazioni'. Ovvero, e lo si vede, Eboshi sta anche redigendo dei documenti [...] Le 'predisposizioni' a cui Eboshi allude sono probabilmente delle faccende 'amministrative', eccetera. Ma comunque, in originale NON dice 'controllare' (che si può dire, ovviamente, in giapponese). Dice 'predisposizione, preparazione' - con tutto che non sta facendo lei pacchi e casse (quindi 'preparazione' in senso anche figurato, non materiale).

Cannarsi inoltre afferma che la frase nella prima edizione italiana non sia stata stravolta in modo completo, ma che comunque l'adattamento è stato fatto in modo sbagliato:

“Concorderò in ogni caso che questo non sia certo l'esempio di un dialogo "stravolto" nella versione precedente, ma si nota un concetto eliminato (il protrarsi) e uno modificato (controllare in luogo di predisporre). Perché QUALCUNO che NON è l'autore deve cambiare e togliere cose in un'opera che NON è la sua? Questo, per me, è semplicemente inaccettabile”.<sup>63</sup>

Mentre si potrebbe discutere sull'oggettività del primo punto, le precisazioni mosse nel secondo punto sono motivate: la seconda versione della battuta è filologicamente più corretta della prima. Si ricordi tuttavia che, come già visto molte volte precedentemente, l'argomentazione mossa da Cannarsi di totale fedeltà all'originale è quasi impossibile da mantenere nella traduzione per il doppiaggio, una tipologia di traduzione che ha dei fattori e dei vincoli che non possono essere ignorati, come la lunghezza delle battute, la sincronia labiale, ma soprattutto la verosimiglianza: devono “far parlare la gente così come parlerebbe una persona di quel rango in quella circostanza”<sup>64</sup> proprio per aiutare l'immersione dello spettatore nell'opera filmica. Quest'ultima esigenza non sembra essere contemplata nell'operato di Cannarsi, come visto anche con la prima frase presa in esame, il che risulta ancor più evidente in dialoghi di opere con ambientazione contemporanea.

Come già detto, la battuta è una versione più fedele all'originale e rimane grammaticalmente corretta sebbene alcune scelte di traduzione abbiano, anche in questo caso, reso immotivatamente più difficile la comprensione del prodotto finale per il pubblico italiano, in particolare considerando l'altresì esigua difficoltà riscontrata dall'audience giapponese nel comprendere e processare la medesima battuta. Per prima cosa, la

---

<sup>63</sup> Ibid.

<sup>64</sup> Paolinelli M., Di Fortunato E. (2005, 19)

nominalizzazione del verbo “predisporre”, fenomeno più vicino alla lingua scritta che parlata, in questo caso crea una discontinuità nel discorso e anche una certa ambiguità. Anche alcune scelte lessicali non facilitano la comprensione: le rese in italiano di alcuni termini risultano più astruse e di uso meno frequente rispetto i corrispettivi giapponesi (*asu* - indomani, *shitaku* - predisporre, *temadoru* - protrarsi): *asu*, “domani”, è una variante più formale di *ashita* ma rimane comunque un termine largamente utilizzato nel giapponese quotidiano, al contrario di “indomani” che rimane rilegato in italiano a un contesto più letterario, o comunque di un italiano scritto.

Si potrebbe dedurre, anche in base ad alcune dichiarazioni di Cannarsi su altre scelte lessicali<sup>65</sup>, che la scelta di usare “indomani” invece che “domani” è motivata dalla volontà di rendere anche in traduzione la sfumatura tra *asu* e *ashita*. *Shitaku*, “preparativi”, è una parola usata principalmente nel linguaggio parlato e prevalentemente in contesti informali<sup>66</sup>. Anche *temadoru* è una parola piuttosto colloquiale. Si può notare dunque di come si sia optato per termini più complessi dell’originale. I dialoghi giapponese presentano arcaismi ed un lessico alto ma, sebbene possano essere trasposti in italiano con termini arcaici e di registro solenne ed essere comunque corretti da un punto di vista grammaticale, è essenziale tenere a mente che l’effetto che è stato percepito dall’audience giapponese non sarebbe lo stesso che percepirebbe un’audience italiana, come nel caso di questo adattamento. Gli utenti hanno più volte espresso questa discrepanza, sottolineando come la resa di questa frase, tra molte altre, non sia funzionale:

Utente: Tutto ciò che vedo io sono due frasi il cui significato è esattamente lo stesso, la prima espressa in un italiano semplice e comprensibile a tutti, la seconda sintatticamente contorta, pretenziosa ed ostica.

Cannarsi spiega sempre che il suo lavoro è fatto sempre attenendosi alla massima fedeltà al testo originale, rispondendo all’utente sopra riportato “Non posso che dispiacermi (e sorprendermi) per la tua scarsa sensibilità linguistica”<sup>67</sup>. In un’altra simile istanza afferma che condurre pratiche di addomesticazione e semplificazione, di termini e concetti linguisticamente o culturalmente distanti -o assenti-, al fine della trasposizione dell’efficacia

---

<sup>65</sup> Nel blog l’adattatore porta l’esempio della differente traduzione di おはよう (buongiorno, ciao) e おはようございます (buongiorno) in “Kiki - Consegne a domicilio”: “[...] Kiki dice una cosa molto usuale in giapponese, ovvero ‘Ohayou gozaimasu’, non sta dicendo solo ‘Ohayou’. C’è questa variazione perché Kiki è molto educata [...] E questo si rispecchia nella variazione del saluto. Quindi io \*adatto\* il primo in ‘le auguro un buon giorno’, il secondo in un comune ‘Buongiorno’.”

<sup>66</sup> <https://chigai-allguide.com/準備と用意と支度/>

<sup>67</sup> mar mag 13, 2014 8:55 pm

della comunicazione, e dunque mirate a replicare l'effetto voluto tra opera originale e audience originale, "sarebbe fare un cattivo lavoro, svilire la ricchezza dell'opera originale", e che "non si può cambiare a proprio gusto e fantasia. C'è una logica nelle cose, nelle parole, nei testi. La logica voluta e intesa dall'autore. E quella deve essere rispettata e riprodotta dall'adattatore."<sup>68</sup>

### 3.4.6 *Asa no Gotoshi*: l'allusione di Jiko

Si passi adesso ad un caso che racchiude molteplici problematiche, quali la presenza di realia e il mantenimento della sintassi giapponese. La frase è pronunciata da Jiko, un uomo che Ashitaka incontra nel mercato di una città, e che si scoprirà essere inviato dall'imperatore per uccidere lo shishigami. Ashitaka giunge nella città per comprare delle provviste, che può tuttavia solo pagare con pepite d'oro, e non con monete: quando cerca di pagare con l'oro la venditrice di riso all'inizio rifiuta il suo pagamento, ma ben presto cambia idea quando Jiko le fa notare che il valore della pepita datale da Ashitaka vale di più del riso che egli ha ricevuto. Ashitaka si allontana dalla città ma viene presto raggiunto dall'uomo, che comincia a parlargli. Si accorgono presto entrambi che sono seguiti da alcune persone, che probabilmente stavano pedinando Ashitaka per ucciderlo e derubarlo, una volta che si fosse addormentato, come gli spiega Jiko, ed è qui che, commentando il comportamento di queste persone -in modo ipocrita visto il suo comportamento futuro- dice:

MH: 人前で砂金など見せるとなァ。まことに人の心のすさむこと、麻のごとしだ。寝込みを襲われてもつまらぬ走るか。

MH: *Hito mae de sakin nado miseru to naa. Makoto ni, hito no kokoro no susamu koto, asa no gotoshi da. Nekomi o osowarete mo tsumaranu hashiru ka.*

Prima di analizzare la frase, si veda come è stata tradotta in inglese ed in italiano nella prima versione:

---

<sup>68</sup> mer mag 14, 2014 2:30 am

PME: *That's what you get for waving that gold nugget around. They'll wait till we're asleep and then they'll slit our throats. What do you say we give'em a little demonstration of how fast we can run?*

PM00: *È stata un'ingenuità mostrare il tuo oro al mercato. Facciamo perdere le nostre tracce, prima che quella brava gente ci tagli la gola.*

Alcune differenze appaiono subito in tutte le frasi, ma l'elemento che colpisce prima di tutti è la completa omissione negli adattamenti della prima parte della seconda frase: *Makoto ni, hito no kokoro no susamu koto, asa no gotoshi da*. È senz'altro una frase che richiede un'analisi a sé, soprattutto in relazione all'adattamento di Cannarsi, nel quale la battuta di Jiko è stata trasposta come:

PM14: *A mostrar pepite d'oro in pubblico sai.. invero gli animi delle persone si sfilacciano, in un groviglio di canapa. Anche essere aggrediti nel sonno sarebbe seccante, corriamo?*

La battuta è estremamente ambigua in italiano, e risulta estremamente innaturale. Si noti che una interpretazione assolutamente corretta della seconda frase è pressoché impossibile da dare leggendola solo dall'italiano, in cui, obiettivamente, non si riesce in alcun modo a capirne il senso. Se le altre frasi presentavano un registro alto ma erano comunque comprensibili, questa, senza la traduzione giapponese, non sarebbe assolutamente comprensibile, ed anche considerando la traduzione originale giapponese, è estremamente arduo coglierne il significato. Si capisce dunque chiaramente perché sia nella versione inglese che nella prima italiana sia stata omessa del tutto.

La prima frase è assolutamente corretta e facile da comprendere, e rende benissimo l'originale; nelle battute degli altri adattamenti si noti come questa frase venga arricchita, ed in entrambe sembra quasi che Jiko stia riprendendo Ashitaka per la sua poca coscienziosità nel far vedere l'oro, sfumatura assolutamente assente nel giapponese, nel quale invece Jiko sembra essere critico nei confronti delle persone e non di Ashitaka per non essere stato guardingo. Tale sentimento di critica morale si rivede benissimo nella seconda frase, in cui Jiko commenta lo stato di degenerazione morale delle persone, criticando la loro avidità (tema ricorrente nel film). La frase "Makoto ni, hito no kokoro no susamu koto, asa no gotoshi da", nonostante non sia linguisticamente difficile da comprendere per i giapponesi, contiene

un riferimento molto specifico, ovvero “asa no gotoshi” che può risultare di difficile comprensione anche al pubblico nativo giapponese<sup>69</sup>. Makoto ni è semplicemente traducibile con “davvero” o “senza dubbio”, mentre *hito no kokoro no susamu koto* è una frase topicalizzata con *koto*, che sarebbe traducibile letteralmente con “il [fatto del ] degenerarsi dell’animo umano”. Si noti come la seconda parte, *asa no gotoshi da*, sia una sorta di modo di dire, e che letteralmente significhi “come fosse canapa”, oppure “come la canapa”, dove “asa” è appunto canapa, qui intesa come fibra tessile, e “gotoshi” è sinonimo di “no youda”, ed è usato con funzione modale con un termine di comparazione, con senso però metaforico. Dunque, Jiko paragona metaforicamente gli animi delle persone alla canapa, la quale nella sua forma di fibra tessile tende a sfilacciarsi ed aggrovigliarsi, e dunque Jiko associa la degenerazione dell’animo umano al groviglio che di solito forma la canapa. Infatti, l’espressione *asa no gotoshi*, indica proprio questo: 《麻糸がもつれ乱れているようだ、の意から》世の中の状態などがひどく乱れているさま。<sup>70</sup>

Dunque: “somigliante ai fili della canapa che si ingarbugliano e si scompigliano”, usato soprattutto in riferimento, come in questo caso, alla condizione di caos della società o del mondo in generale, pertanto per indicare qualcosa in condizione di estrema confusione. L’espressione è estremamente ricca di significato, e presenta alcuni livelli di contenuto che, trasposti in italiano, sono pressoché impossibili da individuare. Wakabayashi (2021,36) spiega che le allusioni sono spesso culturalmente specifiche, e che quindi pongono un’ardua sfida ai traduttori sia in termini di riconoscimento che nella loro trasposizione ai fruitori a cui manca lo stesso background linguistico e culturale dei fruitori giapponesi. Continua dicendo che riferimenti e associazioni possono essere facilmente perse sia da traduttori che dal pubblico, e che quest’ultimo potrebbe, come in questo caso, sentirsi confuso e addirittura alienato, piuttosto che percepire la soddisfazione del rimando. Si noti qui come una frase che in giapponese non ha particolare importanza assuma nella resa italiana un’enfasi particolare per la sua incomprensibilità, motivo per cui nelle versioni anglofona e italiana del 2000 tale espressione è stata omessa completamente. Si reiteri a proposito Mangiron (2013, 70), il quale ricorda che se un elemento non è di particolare

---

<sup>69</sup> Dal Questionario: 「なんとなく全体の意味は分かるけど、ジコ坊の台詞はほとんど謙った古い言葉を使っていたり、ことわざを使っていて難しい。

「～麻の如し」＝「糸がもつれて乱れているような様子」とか、調べないとわからない。」

<sup>70</sup> <https://kotobank.jp/word/%E9%BA%BB%E3%81%AE%E5%A6%82%E3%81%97-423923>

importanza o richiede “una lunga spiegazione o un cospicuo impegno nella sua comprensione da parte del fruitore” può essere omesso per agevolare la comodità decodificatoria. In questo caso, non si può parlare di comodità decodificatoria, perché senza la spiegazione dal giapponese la frase in italiano ha un’intelligibilità pressoché inesistente, come affermato spesso dagli utenti del blog.

La difficoltà è inoltre aumentata dalla frase successiva, perché non appare in alcun modo coerente a quella precedente. *Anche essere aggrediti nel sonno sarebbe seccante* da, infatti, l’impressione che sia stata omessa una frase prima, impressione data probabilmente dall’ *anche* a inizio frase, che non ha motivo di esserci perché non ha un riferimento diretto, ma che è trapiantato dal giapponese “*mo tsumarana!*”. Inoltre, la proposta di fuggire di Jiko alla fine della frase, resa con “corriamo?” non fa altro che aumentare la confusione di una frase davvero complessa da comprendere. Si potrebbe affermare che questa battuta rappresenti la quintessenza del *traduzionese*, poiché non solo vengono mantenuti concetti culturalmente specifici -in questo caso, anche pressoché intraducibili senza una lunga spiegazione- ma viene anche resa in modo oscuro, innaturale e “ibrido” la struttura sintattica e lessicale della battuta. Si consideri invece come tale frase, con una debita nota a piè di pagina, sarebbe stata funzionale in un contesto letterario, e di quanto i vincoli dell’audiovisivo contribuiscano a rendere poco funzionale una traduzione fedelissima ma, come si può vedere, non ottimale.

### 3.4.7 L’insolenza degli oranghi

Una resa non ottimale è visibile anche in una frase pronunciata da uno dei figli di Moro<sup>71</sup>. San e i suoi due fratelli, gli yamainu, cuccioli di Moro, sono appena fuggiti da Città del Ferro dopo l’attacco che hanno portato avanti. San stava per essere uccisa ma è stata salvata da Ashitaka, che l’ha portata in spalle fino al cancello della città, dove la stavano aspettando i due yamainu, i quali poi hanno portato lei ed Ashitaka ai confini della foresta. Qui fanno la comparsa delle figure oscure, che non vengono mostrate chiaramente, ma che hanno sembianze di grossi primati, e che parlano, a differenza degli altri spiriti, in modo basilare e sgrammaticato, simbolo dello status inferiore che hanno rispetto ad altre divinità della foresta. Il gruppo di primati, dalle ombre della foresta di notte, comincia a scagliare

---

<sup>71</sup> Verranno chiamati semplicemente figli di Moro perché il loro nome non viene mai detto nel film.

delle pietre contro gli yamainu e San, mentre Ashitaka rimane steso a terra, mortalmente ferito. Dopo che uno dei primati ha lanciato un sasso, uno dei figli di Moro gli dice:

MH: ショウジョウども。我らがモロの一族と知っての無礼か

MH: *Shojou domo. Warera ga moro no ichizoku to shitte no burei ka*

Allo stesso modo della frase precedente, si vedano prima le traduzioni fatte per la versione inglese e italiana del 2000:

PME: *Apes! How dare you show such disrespect for the wolf clan!*

PM00: *Badate, scimmie! Osate mancare di rispetto al popolo dei lupi?*

Inoltre, prima di proseguire, è bene tenere a mente un importante dettaglio applicabile a questa battuta. Gli dei rappresentati nel film (Nago, Moro, Otokko e i figli di Moro) hanno un modo particolare di parlare. Essi, infatti, non parlano muovendo le labbra ma piuttosto muovendo la bocca, aprendola e chiudendola, probabilmente una sfumatura che Miyazaki ha voluto dare per sottolineare il loro status di dei<sup>72</sup>. Dunque, in questo caso la sincronia labiale, che nel caso dell'adattamento di opere di animazione è già di ridotta importanza, è praticamente nulla, perché gli dei-animali muovono semplicemente la bocca. Pertanto, il loro doppiaggio e l'adattamento delle loro battute è facilitato, poiché bisogna solamente rispettare in modo generale il tempo con cui viene pronunciata la loro battuta, e ci si può prendere qualche libertà in più con l'adattamento, qualora fosse necessario. Tornando alla battuta originale, si veda come sia costruita sintatticamente. Punto cardine della frase è il *no* prima di *burei*, che regge l'attributo che pone il focus della battuta sull'ultimo elemento, *burei*. Questa parola può essere usata sia come aggettivo (seguito da *na*) oppure come sostantivo, con il significato di "maleducazione", quindi essere privi di buone maniere o, come in questo caso, senza considerare il rapporto che vige tra le parti, e quindi condensa il significato di mancare di rispetto verso qualcosa o qualcuno. Si noti come le versioni degli adattamenti sopracitati, piuttosto che dare la priorità all'aderenza della frase giapponese, abbiano riformulato la battuta ponendo enfasi proprio sull'aspetto dell'oltraggio fatto ai figli di Moro, *Moro no ichizoku*, dove *ichizoku* può essere reso come "famiglia", "stirpe", "clan",

---

<sup>72</sup> Altri animali parlanti dei film Ghibli infatti parlano come parlano gli umani, muovendo quindi le labbra.



e dunque comprende anche San. L'ultimo elemento prima di burei è il verbo *to shitte, shiru* in forma piana, che ha significato di “sapere”, “essere a conoscenza di qualcosa” tra altri significati, ed in questo caso è usato con questa accezione. È interessante considerare la traduzione che è stata fatta su un blog giapponese in cui alcune frasi delle opere Ghibli sono tradotte in inglese, perché la traduzione fatta sul blog è molto più fedele di quella dell'adattamento ufficiale, ma è comunque funzionale: *such insolence – knowing us, the clan of Moro?*<sup>73</sup>

La frase è dunque trasposta in modo fedele ma ritiene anche gli stessi elementi di quella originale giapponese, e l'unica differenza è lo spostamento di insolenza al principio della frase poiché senza tale accorgimento la frase non avrebbe avuto senso. Si consideri adesso la versione di Cannarsi:

PM14: *Voi oranghi! L'insolenza verso di noi che sapete della stirpe di Moro?*

Si noti subito che, per la prima volta con l'adattamento cannarsiano, l'ordine delle parole giapponese non è stato mantenuto. La frase è stata quindi trasposta, come nelle altre versioni, con una necessaria dislocazione a sinistra, portando *insolenza* al principio della frase. Non poteva essere fatto altrimenti, perché tenendo insolenza come ultimo elemento, senza stravolgere troppo la struttura iniziale, la frase in italiano non sarebbe stata formulabile. Nonostante ciò, la frase appare estremamente ambigua, e sembra come se fosse stato omesso qualcosa, impressione particolarmente presente se la frase viene ascoltata solo una volta nel film (come in teoria si dovrebbe fare con prodotti audiovisivi). La battuta non sembra inoltre formulata come una domanda, e il tono con cui il doppiatore la pronuncia contribuisce a renderla più bizzarra, poiché “forzato” a renderla una domanda retorica facendo un'inflexione sull'ultima sillaba dell'ultima parola. Sembra tuttavia come se fosse stato rimosso un verbo portante della frase. L'aggiunta di un predicato, che in giapponese non è necessario, avrebbe sostenuto bene la frase italiana; ad esempio, l'aggiunta di “Mostrate” all'inizio prima di insolenza avrebbe aiutato l'intelligibilità e reso la frase più naturale. Il punto più ambiguo sembra però essere “che sapete della stirpe”, perché in italiano risulta equivoco e potrebbe significare a primo ascolto che “sapete” si riferisca al significato di “siete a conoscenza”, e che quindi gli oranghi conoscono il clan di Moro.

---

<sup>73</sup> <https://meisakueigo.jp/70/>

Tuttavia, vedendo la frase in giapponese si capisce che il verbo ha accezione di “sapendo che siamo membri del clan di Moro”, e dunque che primati stanno offendendo San e gli yamainu pur essendo a conoscenza che essi facciano parte della famiglia di Moro, ed è su ciò che uno dei figli di Moro riprende la scimmia. La frase risulta dunque inutilmente complessa e ambigua, ed il significato centrale, data la costruzione prettamente giapponese dell’originale, poteva essere parafrasata facendo un’equivalenza dinamica di significato, come è stato fatto nella prima versione italiana e in quella statunitense. La frase non è particolarmente importante ma la resa bizzarra in italiano la enfatizza più del dovuto, e non fa comunque comprendere il significato originale se non dopo averla ascoltata -e letta- più volte. A tal proposito si ricordi cosa dice Wakabayashi (2021, 98) in merito, ovvero che una resa troppo aderente all’originale “può produrre una resa grammaticalmente accettabile ma anticonvenzionale o stilisticamente scarsa” e “distrarre i fruitori per via della disabitudine alla struttura e dall’inaspettata rottura del ritmo”, esattamente ciò che è successo in questa occasione.

#### 3.4.8 Interferenze ed errori

È stato visto più volte come la linea di pensiero di Cannarsi devota ad una accuratezza rispetto all’originale quasi totale adottata nella traduzione del film, si sia scontrata con la diversità delle due lingue adottate nel processo, e di quanto tale aderenza abbia influito nel prodotto finale e nella sua intelligibilità. Si vedano dunque di seguito altri punti di ambiguità dell’adattamento, derivati dall’eccessiva aderenza al giapponese. È il caso questo della resa dei termini personali indicativi e dei pronomi giapponesi, poiché sono estremamente diversi da quelli utilizzati in italiano, ed è in particolare difficile non farli risultare artificiali e “forzati” nelle traduzioni. In molti casi, i pronomi in *Principessa Mononoke* sono stati tradotti inaccuratamente, oppure in un modo che non corrisponde alle intenzioni implicite delle scene originali. Ad esempio, tradurre *ano hito* oppure *sono hito* con *quella persona* invece che *lui/lei, egli/ella*, risulta artificiale in italiano, mentre usare *questo qua* o *questi qua* per il giapponese *koitsu* o *koitsura* può essere percepito come arrogante, ma allo stesso tempo l’uso di *noialtri* e *voialtri* per *oretachi* e *omaetachi* appare quasi dialettale. Un altro caso, sebbene meno evidente dell’istanza della frase del figlio di Moro, è quello costituito da una complicazione non necessaria di termine che potevano essere semplificati e resi più familiari. Si prendano in considerazione i seguenti due esempi:

MH: *Rei wo ittoke*

PM14: *Porgetegli ringraziamenti!*

MH: *Ato de rei wo ittoke.*

PM14: *Dopo vorrei rendergli grazie.*

*Rei*, nell'esempio superiore ha significato di grazie, ed è usato quando uno dei due parlanti è grato per qualcosa che l'altro ha fatto per lui. Tuttavia, in entrambi gli esempi non viene utilizzato il verbo "ringraziare", ma la più formale struttura *porgere ringraziamenti* e il più letterale *rendere grazie*; se il primo è di solito inserito in un contesto perlopiù scritto e formale, come formula di congedo, l'ultimo, afferma Pizzuto (2018) è spesso ripetuto come parte di preghiere e orazioni nella messa cattolica, implicando quindi il senso di "rendiamo grazie al signore". Le due battute sono entrambe pronunciate da Eboshi, nel primo caso agli abitanti della Città del Ferro quando Ashitaka riporta indietro i concittadini feriti, e nel secondo caso a Gonza, il quale va a cercare Ashitaka dopo che questi le ha salvato la vita. In questo modo, prosegue Pizzuto (2018) viene fatto intendere che Ashitaka merita una reverenza maggiore rispetto ad altri personaggi, che però non è l'intenzione del film originale, nel quale entrambi hanno un registro molto meno formale.

Un caso diverso che è essenziale prendere in esame è anche quello degli errori grammaticali, che ad un primo esame possono apparire come interpretazioni personali del testo originario. Sebbene alcune volte possano essere giustificati da particolari situazioni in tale testo (ad esempio quando parlano gli oranghi, facendo vedere che sono "animaleschi" e non intelligenti come gli altri dei), o a causa di una forma più familiare ed usata di un'altra (come l'uso del presente indicativo invece che del congiuntivo nell'italiano parlato). Altre volte invece, un errore grammaticale è semplicemente tale, come nel seguente esempio:

MH: *Watashi wa jibun de koko e kita.*

PM14: *Sono arrivato qui da me stesso.*

Qui, il giapponese *jibun* corrisponde al pronome riflessivo "me stesso", il che porta l'adattatore a traslare la medesima idea di riflessività anche in italiano; il problema sta però

nell'aggettivo "stesso", che può essere appaiato solo con un pronome soggetto (io, tu), e non con un pronome oggetto (me, te), come è stato fatto in questo caso. Benché non sia un errore grave, causa comunque disturbo in un dialogo che avrebbe potuto essere più semplice e diretto, pur mantenendo lo stesso messaggio, dandogli un'inflessione quasi dialettale. Allo stesso modo, il seguente esempio riporta due costruzioni al passato:

MH: *Sono mae ni kita toki ni wa koko ni mosorenari no mura ga attanoda ga naa.*

PM14: *L'ultima volta che ero venuto, anche qui c'era un discreto villaggio.*

Il giapponese ha solamente un tempo passato, e di conseguenza l'ordine delle azioni è meglio esplicito attraverso l'uso di preposizioni e lessico. L'italiano invece, possiede una sequenza temporale inflessibile che deve necessariamente essere rispettata affinché una frase abbia senso ed esprima la corretta consecutio delle azioni. Qualsiasi errore in tale sequenza è destinato a causare problemi per gli spettatori che stanno seguendo il dialogo. In questo caso nello specifico, sia la proposizione principale (*anche qui c'era un discreto villaggio*), che la proposizione subordinata (*l'ultima volta che ero venuto*) sono al tempo imperfetto passato, descrivendo quindi azioni con coordinate indefinite. Tuttavia, l'azione descritta nella proposizione principale non è indefinita ma chiaramente posta in un momento specifico (*l'ultima volta che sono venuto*), e di conseguenza dovrebbe essere espressa in un tempo finito come il presente indicativo (*sono*). Tali errori, per quanto insignificanti possano sembrare presi singolarmente in analisi, disturbano la visione con un impatto non indifferente per l'audience.

Come si è potuto osservare da svariati esempi, il linguaggio dell'adattamento della Lucky Red tende ad essere formale o marcato, anche quando non dovrebbe esserlo. È interessante prendere in analisi alcuni dei casi più ricorrenti a causa del modo in cui marcano l'intero processo di ritraduzione. Ad esempio: *invero* al posto di *invece*, *immane* al posto di *enorme*, *buggerati* per *ingannati*, *celati* invece che *nascosti*. In alcuni casi, i termini scelti sono così arcaici da essere completamente in disuso, come *imperitura* al posto di *immortale* (traduzione che ha scatenato un'accesissima discussione sul blog), *frammezzo* invece che *tra/fra*, *puranco* invece che *pure/anche*. Benché la maggior parte di questi esempi non andrebbe ad intaccare la comprensione del film in sé, il continuo uso di tali strutture e termini formali e marcate, unito a errori grammaticali e scelte traduttive poco

funzionali sia in termini di pragmatismo interculturale che di sintassi e morfologia, rendono l'esperienza dell'audience italiana più onerosa del necessario, e allo stesso tempo, paradossalmente, pone lo spettatore in una posizione più lontana non solo in riguardo all'audience giapponese ma addirittura rispetto a quella dell'adattamento precedente.

## Conclusione

Il presente studio ha preso in oggetto l'adattamento italiano del 2014 dell'opera dello Studio Ghibli *Mononoke hime*, contestualizzando il suo specifico caso all'interno dell'ambito della traduzione audiovisiva, la quale comporta articolate prossimità linguistiche e culturali, che a causa dell'accessibilità dei media stanno diventando sempre più marcate. L'immediata disponibilità di una cospicua mole di prodotti stranieri ha permesso una fruizione sempre più crescente, ma ha allo stesso tempo posto complesse problematiche di stampo linguistico e traduttologico, che assumono con l'audiovisivo un carattere multisensoriale, esplicitamente iconico e soprattutto conviviale, e dunque di massa. Il caso di *Principessa Mononoke* ne è un'esemplificazione perfetta.

Con l'analisi condotta in questo studio è stato possibile determinare che l'adattamento di Lucky Red svolto da Gualtiero Cannarsi è stato senza dubbio un lavoro estremamente meticoloso e degno di nota, ma soprattutto filologicamente corretto. È stato possibile osservare, paragonando *Principessa Mononoke* del 2014 con *Princess Mononoke* del 2000, il quale è stato soggetto ad una procedura di traduzione indiretta dall'adattamento statunitense, che l'edizione della Lucky Red è indubbiamente più accurata in contenuti contestuali e culturali, traslati da Cannarsi in modo congruo e coerente con quanto Miyazaki Hayao aveva predisposto per la sua opera originaria.

Allo stesso tempo, tuttavia, l'adattamento di Lucky Red è risultato problematico per il pubblico, al punto da far apparire il suo linguaggio innaturale, ambiguo ed eccessivamente complesso per l'audience italiana, la quale ha anche lamentato che la figura da mediatore di Cannarsi risultasse decisamente marcata.

Questa tesi ha mostrato dunque che la fedeltà e l'aderenza assolute al testo originale di un'opera di partenza, per quanto possano comportare correttezza linguistica e contenutistica, non risultano sinonimi di traduzione funzionale, poiché un certo grado di perdita sarà sempre inevitabile. È stato visto inoltre come il processo traduttivo non può essere totalmente oggettivo, data la sua intrinseca natura polimorfa, la quale richiede necessariamente una negoziazione basata sulle scelte dell'adattatore, le quali dovrebbero essere basate piuttosto che sulla fedeltà a un testo, sull'equivalenza dinamica, puntando quindi a ricreare l'effetto creatosi tra opera di partenza e pubblico di partenza nelle loro controparti di arrivo.

Di conseguenza, dato il ruolo critico che ha il pubblico nel processo traduttivo, non è possibile operare una traduzione prendendo in poca o nulla considerazione l'audience, le sue aspettative, e soprattutto variabili sociologiche a essa legate. Come è stato possibile osservare, la declinazione della questione traduttologica all'ambito audiovisivo ha portato alla luce ulteriori problematiche, comportate dai vincoli del mezzo e dai suoi codici di significato, una complessità marcata ulteriormente dalla distanza linguistica tra giapponese ed italiano.

Considerando invece i due adattamenti italiani del film, e quello statunitense, è stato possibile trarre interessanti conclusioni. Il lavoro di Gualtiero Cannarsi ha indubbiamente risentito dell'esistenza di una precedente versione eccessivamente semplificata e "occidentalizzata" in linguaggio e contenuti, la quale ha posto in svantaggio il lavoro dell'adattatore e ha contribuito a distaccare ulteriormente il pubblico dalla versione Cannarsiana. Allo stesso tempo, anche i vincoli dell'audiovisivo hanno contribuito alla recezione ambigua e poco naturale che ha percepito il pubblico, in quanto l'adattamento di Cannarsi avrebbe senza dubbio funzionato estremamente bene letterariamente. Infine, grazie all'integrazione dei sondaggi sull'analisi condotta, è stato possibile constatare che l'effetto originario recepito dal pubblico giapponese e la resa ricevuta dal pubblico italiano siano stati sostanzialmente differenti.

Il presente studio ha pertanto dimostrato che critiche mosse dal pubblico trovano una base teorica e risultano fondate. Ciò comprova che la fedeltà al testo originale non solo non è l'approccio migliore alla traduzione giapponese-italiana, ma risulta anche svantaggioso per la corretta intelligibilità dell'audience audiovisiva. Allo stesso tempo, l'innaturalità di tale aderenza è particolarmente visibile nel caso dell'adattamento giapponese-italiano, per via delle marcate divergenze linguistiche tra le due lingue, e anche il contesto audiovisivo contribuisce alla poca funzionalità della fedeltà assoluta, in quanto caratterizzato da vincoli sociologici e strutturali, oltre che da peculiarità linguistiche proprie, che lo rendono un'esperienza necessariamente collettiva e cronologicamente limitata.

I due sondaggi hanno dimostrato la presenza di una visibile e cospicua discrepanza nella recezione originale giapponese e in quella italiana: l'audience giapponese, infatti, non ha avuto problemi nella comprensione e nella decodificazione dell'opera, nonostante il linguaggio lirico e letterario usato, per via dell'abitudine a quel tipo di linguaggio e della congruenza con la loro cultura natia. Gli intervistati giapponesi hanno indicato infatti, in tutte le scene e con schiacciante maggioranza (85% in media), che il linguaggio è di facile

comprensione, e il 75% del campione giapponese ha indicato che il linguaggio dell'opera originale è facile da comprendere, anche per i bambini, poiché "stereotipato" per opere ad ambientamento storico, ed è dunque di carattere letterario per essere più congruo con l'ambientazione medioevale.

L'audience italiana, come è stato possibile vedere, ha invece rilevato un grado di complessità consistente nella decodificazione del dialogo filmico. Tra le scelte di traduzione problematiche evidenziate, ciò che più è evidente risulta essere l'aderenza di Gualtiero Cannarsi ad una strategia traduttiva letterale, rigorosamente *source-oriented*, e allo stesso tempo l'eccessivo addomesticamento e straniamento di alcuni termini culturalmente specifici.

La questione di pragmatica interculturale concernente questi ultimi presenta una risoluzione estremamente complessa, poiché richiede l'inserimento di tali elementi in un meta-contesto dove l'audience di arrivo non possiede necessariamente i medesimi codici e background socioculturali per decodificarli correttamente, come è il caso dei *realia* presentati nell'analisi di questa ricerca. Se la disciplina postula la trasposizione di questi ultimi con strategie traduttive mirate, volte alla riproduzione dello stesso effetto che l'opera iniziale produceva nel fruitore iniziale, è stato possibile osservare che spesso tale effetto, in modo parziale o totale, non è stato mantenuto nell'adattamento. L'ambiguità causata dalla mancata o parziale traslazione linguistica e contestuale di tali elementi ha contribuito a straniare il pubblico, rendendo dunque un elemento familiare ambiguo o inconsistente col canale iconico -come nel caso degli *yamainu*- oppure a straniarlo in modo totale, come nel caso dell'appellativo *mononoke*, o ancora a produrre un effetto di ilarità o di offesa attraverso l'eccessiva familiarizzazione di *shishigami*.

Punto cardine della seconda parte dell'analisi è stato il concetto avanzato da Wakabayashi (2021), secondo cui le posizioni culturalmente interiorizzate verso l'uso della lingua determinano fortemente il funzionamento di essa all'interno del proprio sistema linguistico e culturale, e dunque che testi scritti in linea con il gusto e lo stile giapponese, perfettamente funzionali nel contesto comunicativo giapponese, potrebbero funzionare poco, o non funzionare affatto, in italiano. Tale concetto, ripreso da Shuttleworth e Cowie (1997), definito come "translationese", "traduzione", indica il percepimento della lingua adattata come innaturale a causa della pesante dipendenza su caratteristiche linguistiche della lingua di origine, precisamente come nel caso del dialogo di *Principessa Mononoke*. Risulta infatti che il dialogo presenta una sintassi costantemente marcata, che rende difficile



per l'audience italiana, quasi impossibile talvolta, seguire correttamente i dialoghi, e che comporta per i doppiatori una velocità non indifferente nella pronuncia delle battute, il che rende l'intelligibilità delle scene ancor più esigua. Il problema maggiormente riscontrato dagli intervistati del sondaggio italiano è stato che il linguaggio del film è "poco naturale" (65,6%). Le cause dell'innaturalità percepita dal pubblico italiano sono state infatti individuate perlopiù nella velocità delle battute causata dalla loro articolata e complessa struttura sintattica, e nel linguaggio eccessivamente arcaico e complesso. Il pubblico non ha trovato l'adattamento incomprensibile, bensì di difficile comprensione. Di conseguenza, è possibile stabilire che l'adattamento richieda sforzo ed impegno da parte degli spettatori, ponendo in netto svantaggio la loro comodità decodificatoria. Spesso, inoltre, le due problematiche si compenetrano dando origine a battute in cui non solo vengono mantenuti concetti culturalmente specifici -in alcune istanze perfino pressoché intraducibili- ma in cui è anche possibile osservare come la struttura sintattica e lessicale giapponese risulta come se fosse stata riportata "chirurgicamente" in lingua italiana.

Questa ricerca ha dunque affrontato le problematiche della traduzione audiovisiva giapponese-italiana, concentrandosi su un caso di traduzione strettamente *source-oriented* che risentiva di un adattamento precedente, non particolarmente fedele all'originale giapponese ma ritenuto comunque funzionale dall'audience. È evidente come non solo questo studio presenti limitazioni, ma si presti anche ad essere integrato con simili studi nel campo. Il caso presentato di *Principessa Mononoke* risulta relegato ad un contesto e delle condizioni molto peculiari, non presenti in altre opere audiovisive adattate in italiano dal giapponese. Gli studi in materia stanno divenendo sempre più numerosi, il che permetterà in futuro una ricerca più comprensiva e completa. Se infatti questo studio ha preso in considerazione un prodotto cui traduzione e adattamento sono stati volti alla fedeltà al testo e all'opera originari, è interessante considerare casi in cui si presenta il problema opposto, come per l'appunto il caso riportato nel secondo capitolo dell'adattamento statunitense, eccessivamente addomesticato per il pubblico USA. Risulta dunque chiaro che le premesse di questo studio sono esigue, e che in futuro, con un'ancora maggiore ubiquità di media e accessibilità ad opere straniere, le problematiche identificate in questa ricerca diverranno sempre più rilevanti.



# Appendici

## Appendice A

### Trascrizione dell'intervista a Gualtiero Cannarsi (21 Gennaio 2021)

**GP:** Giacomo Patterlini

**GC:** Gualtiero Cannarsi

**GP:** Inizierei subito con una domanda biografica. Vorrei sapere in generale del suo lavoro da dialoghista: come ha iniziato e come è arrivato a lavorare agli adattamenti dello Studio Ghibli.

**GC:** Io sono entrato nel mondo del doppiaggio in generale e quindi anche dell'adattamento dialoghi perché sin da ragazzo, per ragazzo intendo studente liceale, avevo allacciato dei rapporti di collaborazione con una azienda che negli anni Novanta distribuiva sul territorio italiano prodotti di intrattenimento giapponese di tipo fumettistico, manga, e animato e questa azienda si chiamava Granata Press. Questa azienda andò in contro a un fallimento e dalle sue ceneri, e in realtà fin da prima di questo fallimento c'era questo progetto di cui io ero stato informato, si creò una nuova azienda che si chiamava Dynamic Italia di cui io feci parte da prima della sua fondazione. Invero, ero stato parte del nucleo prima di alcuni suoi soci. Il mio ruolo, dapprima, dato che fin da quando ero liceale i referenti professionali di queste due prime aziende con cui collaborai, ritennero che la mia capacità linguistica di italiano scritto, in particolare, fosse buona ed essendo io al tempo stesso una persona molto appassionata venivo chiaramente non già da una preparazione accademica, avevo 17 anni, ma dal mondo degli appassionati, e venendomi riconosciuta questa capacità, ciò che tipicamente mi si chiedeva era di rivedere gli adattamenti e i dialoghi professionali che venivano commissionati dall'azienda con cui io collaboravo. Era una azienda distributrice e quindi nell'ottica della lavorazione del doppiaggio cliente del doppiaggio. Mi veniva quindi richiesto di rivedere i testi che gli adattatori professionisti consegnavano perché questi dialoghi dalla mia azienda non venivano ritenuti conformi.

Di fatto, questi dialoghi divergevano molto dalle traduzioni che venivano consegnate per potere ottenere il dialogo da doppiaggio, cose per noi tutti inspiegabile. E soprattutto, anche richiedendo una alta fedeltà della traduzione non si riusciva ad ottenere dei dialoghi coerenti. Essendo tutta l'azienda cliente, ma non esperta di quel settore, soprattutto in quegli anni, ci volle un po' di tempo per renderci conto che nella realtà la cultura e la tradizione del doppiaggio italiano non sono una cultura e una tradizione di fedele traduzione e resa: sono una cultura e tradizione di reinvenzione a gusto. La mia azienda si rivolgeva a un gruppo di nicchia di appassionati che io credo come tutti, ma sono certo ancor più di tutti, presumeva e richiedeva che le edizioni italiane fossero fedeli alle sconosciute edizioni originali. Io credo e ritengo che la maggioranza degli esponenti del pubblico italiano andando al cinema a vedere un film inconsciamente credono di stare vedendo un film originale tradotto in italiano.

Così non è. Spesse volte ci sono pesanti reinvenzioni, molto pesanti, animate dai più svariati motivi e cause. In ogni caso noi non volevamo questo, e quindi gradualmente il mio ruolo di revisione di cose già commissionate e retribuite si è trasformato. Possiamo dire “chi fa da sé fa per tre”: commissionando un lavoro non riesci ad averlo e pure lo paghi come lo richiedi, allora fattelo da solo. Questo è stato il modo in cui sono entrato nel mondo del doppiaggio, ovvero per ottenere dal doppiaggio qualcosa che il doppiaggio italiano non riusciva ad avere.

Per quanto riguarda come sono arrivato allo Studio Ghibli, ovviamente come ho detto noi stavamo parlando di una piccola azienda che agiva come cliente del mondo del doppiaggio, distributore e che commercializza opere di nicchia per un pubblico di nicchia. Consci di ciò. Però le cose vanno avanti, e io pian piano da un lato ho acquisito maggiore competenza, auspicabilmente, e conoscenza, sicuramente, dall'altro anche il mercato è andato avanti. Quando ho iniziato a lavorare esistevano esclusivamente le videocassette, il che voleva dire che l'originale era laggiù lontano, perché per vedere una videocassetta giapponese, o anche solo americana, ti sarebbe voluto la videocassetta originale; un videoregistratore con un formato diverso da quello occidentale e un televisore in grado di visualizzare quel segnale. Non la cosa più semplice. Però nel frattempo, andando avanti, sarebbero arrivati i dvd che con la pressione di un tasto permettevano la fruizione del contenuto in lingua originale. Poi ovviamente sarebbe arrivato Youtube e lo streaming. Però quella all'inizio del mio lavoro poteva essere visto come l'interesse, anche un po' fissato o ossessivo di un appassionato di nicchia, nella natura delle cose sarebbe stata sempre e sempre più a disposizione del pubblico generalista, in inglese si direbbe -non si capisce-. Quando poi andando avanti, e c'erano stati già successi abbastanza significativi pur nel nostro piccolo mercato di nicchia, sto parlando del famoso *Shin Seiki Evangelion* di cui io stesso mi occupai a fine anni '90, accadde che un film dello Studio Ghibli, che per tutta la nostra piccola nicchia sembrava una specie di arcadia irraggiungibile, qualcosa di troppo grande per essere approcciato, figurarsi raggiunto dal nostro piccolo settore, [lo studio ghibli] volle distribuire negli Stati Uniti un suo film, in realtà come espediente pubblicitario per un suo mercato interno. Questo film che venne distribuito negli Stati Uniti da Miramax, essenzialmente dalla Disney, era *Mononoke Hime*, con il titolo *Princess Mononoke*. Chiaramente Disney è un colosso internazionale e ha una mentalità terribilmente internazionale e quindi dopo averlo distribuito nel territorio statunitense, procedette alla distribuzione dello stesso lungometraggio essenzialmente in tutto il mondo, tra cui anche l'Italia.

Il film uscì in Italia ed eravamo già agli inizi del nuovo secolo e quindi c'erano già i dvd, la gente si era già informata e per di più era stato un film terribilmente chiacchierato fin dalla sua uscita giapponese. Quella famosa estate del 1997 in cui in Giappone uscirono due film che essenzialmente tennero banco sulla stampa di settore, e non solo, per un anno ed erano *Mononoke Hime* e *The End of Evangelion*. Quindi, quando questo film uscì in Italia con un testo grandemente deprecato, alterato, nella sua minuta e nella sua grossa, la cosa destò per i tempi scalpore. Ovviamente stiamo parlando di un'epoca in cui non esistevano norme di socialità digitale di massa, però per i tempi destò scalpore. E la cosa toccò la dirigenza della Walt Disney Italia. Conseguentemente, quando si trattò di distribuire il cosiddetto catalogo dello Studio Ghibli, perché Miramax Disney lo stava distribuendo in America, e

quindi aveva impostato il piano di distribuzione per tutti gli altri territori occidentali, Disney cercò qualcuno che fosse esperto di questa materia, di questo materiale. La cosa arrivò ad un contatto nei miei riguardi, perché io in quel momento, stavo lavorando sempre per le aziende di nicchia con cui lavoravo, però, per loro tramite, essenzialmente lavoravo con una società di doppiaggio che lavorava molto con Disney Italia. Quindi io venni presentato al direttore artistico di Disney Italia, che ai tempi era il Sig. Roberto Morville, parlammo, il sig. Morville mi conobbe, e decise di affidarmi, intanto, la stesura dei dialoghi. Per questo io mi occupai di molti dialoghi di Disney Italia di Studio Ghibli, solo due dei quali videro effettiva distribuzione, ovvero *Kiki- Consegne a domicilio* e *Laputa-Il castello del cielo*. Ne vennero doppiati altri quattro o cinque ma non vennero mai distribuiti. Quindi, quando questi film uscirono, in quel momento, ottennero un buon riscontro da parte del pubblico, che ne vedeva l'aderenza, la fedeltà, perché il pubblico anche dello Studio Ghibli in Italia in quel periodo era un pubblico abbastanza di nicchia, quindi di appassionati, alquanto informati. Questo tipo di pubblico fece il paragone tra cos'era successo con *Princess Mononoke* e cos'era successo con questi film, e videro che era meglio quello che era successo con questi nuovi film, che la Buena Vista aveva distribuito. Poi uscì anche con un'altra distribuzione, *La Città Incantata*, blasonatissimo film la cui strada è stata spianata da un orso d'oro e da una statuetta dell'Academy, che però venne lavorato in maniera più tradizionale. Quindi quando poi un terzo partner distributore occidentale di Ghibli, Lucky Red, entrò in scena per distribuire il nuovo film di Miyazaki Hayao *Il Castello Errante di Howl*, queste persone, che avevano visto la differenza di adattamento fedele orientato verso l'originalità dei prodotti che adattamento più convenzionale, che non rispettava questa originalità, chiesero alla Lucky Red di affidare a me la lavorazione di questo nuovo film.

**GP:** Grazie mille. Effettivamente avevo proprio letto che il suo nome era stato mosso da parte dei fan quando è stato presentato *Il Castello Errante di Howl* a Venezia. I fan si sono mossi per averla come dialoghista del film. Volevo chieder conferma su questa//

**GC:** Questo è vero. Ovviamente io ero un professionista nel settore, vi lavoravo da molti anni e avevo già lavorato sul più alto numero delle opere di questo particolare regista, con una major quale la Disney Italia. Quindi la scelta di Lucky Red di affidarmi anche il primo film che loro trattavano di questo regista, quindi un regista che a loro interessava, ma che non conoscevano. La scelta di affidarlo a me non era -non si capisce- dacchè un punto di vista professionale ero sicuramente un professionista che aveva maggiore esperienza con la materia. Però, è altresì vero che questa scelta fu in qualche modo promossa anche da una piccola raccolta firme che era stata fatta da appassionati di questo studio d'animazione.

**GP:** Grazie mille. Passerei quindi a parlare in modo più specifico di *Princess Mononoke*, e *Principessa Mononoke*. Il suo articolo è stato molto utile per chiarire questa domanda che era sugli obiettivi del nuovo adattamento, a che cosa si puntava. E quindi era ridare nuova fedeltà a un'opera che era stata modificata, si era imposto questo messaggio ecologista in modo blasonato quando nell'originale è molto più sottile e non così presente. Quindi con dei forti cambiamenti nei dialoghi, di cui il più esemplificativo è quello finale pronunciato da Jiko,

ma anche quello che dice Eboshi sempre nel finale. Mi conferma che il primo focus che c'è stato nel nuovo adattamento è stato quello di riportare l'originale in italiano, quindi di far vedere il "vero film" e creare una nuova idea del film rispetto a quella che era stata data dal primo adattamento.

**GC:** Sì, questo lo confermo assolutamente. Se posso, vorrei specificare alcune cose.

**GP:** Certamente.

**GC:** è fisiologico che, nella concezione comune, l'alterazione più significativa fosse quella del finale. Di fatto non è la più sostanziosa. Nel senso, avendo poi fatto, non dico un confronto punto punto con l'originale, ma avendo fatto un confronto abbastanza significativo, erano stati cambiati i dialoghi nella loro totalità. Spesse volte in contraddizione non solo delle caratterizzazioni originali dei personaggi, ma proprio la dinamica delle scene era nonsense. Detto questo, sì, supremamente ovvio che il mio unico, principale, prioritario, non dico interesse ma obiettivo e scopo fosse quello di riportare l'adattamento italiano sull'originale. Ma questo per il semplice motivo che per me, che non provengo da alcuna formazione accademica in merito al concetto di traduzione, e non provengo da alcuna formazione tradizionale dell'adattamento e del doppiaggio, questo per me è l'unica ragion d'essere di qualsiasi localizzazione in senso lato. Ovvero, c'è un mio detto secondo cui "una traduzione è fedele o non è". Se una traduzione non è fedele non è una traduzione. Non va chiamata traduzione, si deve chiamare in un altro modo. Si può fare, ma non deve essere chiamata traduzione. È ingiusto, è già un inganno di per sé. Traduzione libera per me è un ossimoro. È una contraddizione di termini. Indi per cui io feci in due tempi quest'opera, perché dapprima confezionai un sottotitolaggio già fedele, persino il titolo era in quel caso sarebbe stato mantenuto più fedele, perché *mononoke* in italiano non vuol dire niente, *mononoke* è una parola giapponese, non ha alcun senso non tradurla in italiano. Quindi avevo dapprima confezionato un'edizione sottotitolata, quando venni richiesto e incaricato come curatore di una rassegna cinematografica dedicata allo Studio Ghibli in seno alla Festa del Cinema di Roma dell'anno 2010. Presentai anche. Ri-traduzione, ri-trattamento, sottotitolato di *La principessa spettro*, con questo titolo. In seguito, ricominciai di nuovo daccapo, ed il capo è sempre il copione originale. Nient'altro. Dal mio punto di vista, io utilizzo molto un metodo che è un metodo simile a quello del rasoio di Occam: gli enti non devono essere moltiplicati senza necessità.

**GP:** Infatti il suo nuovo adattamento di *Princess Mononoke* è stato abbracciato dai fan come l'opera finale in italiano ma con un audio più fedele ed è stato acclamato per questo. Ma al contempo sono nate alcune critiche verso alcune scelte, anche non linguistiche. In particolare si è parlato, se non erro, stando alle informazioni raccolte online, a parte alcuni termini che sono forse il frutto dell'abitudine alla prima edizione, la modifica di alcuni termini ha fatto storcere il naso ad alcuni fan dell'opera, per esempio l'utilizzo della parola "cane selvatico" per *yamainu*, oppure *nightcrawler* tradotto come "Deidarabocchi", e più in generale alcuni spettatori hanno trovato alcune frasi, alcune battute, di difficile

comprensione e alcune con una comprensione, quasi nulla di alcune battute. Lei cosa ne pensa di queste due critiche?

**GC:** La mia opinione in merito discende direttamente da quell'assunto, che oserei quasi postulato che io ponga, ovvero o una traduzione è fedele o non è. Detto questo, il fatto che una traduzione sia fedele, ovvero corretta, non garantisce alcun ambito di compiacenza, perché la traduzione è corretta a sé stessa, non è corretta a un fine. Un altro dei miei assiomi, che io cerco di dare anche quando faccio lezioni professionali nel mio ambito, è che non è che qualcosa si possa chiamare giusto perché è bello; si deve chiamare bello ciò che è giusto, perché il criterio di correttezza può essere quanto più oggettivizzato quello di bellezza è totalmente soggettivo; anche quello di comprensibilità è molto soggettivo. Ovviamente bisogna riconoscere che il pubblico, che si pone di fronte a un'opera originariamente straniera, per quanto concerne la sua fedeltà all'originale, sarà sempre un pilota alla cieca, un pilota bendato, perché ovvio che, se il pubblico fosse in grado realmente di valutare la fedeltà di una traduzione nella sua lingua non avrebbe bisogno di una traduzione, quindi non la starebbe ponendo tanto per cominciare. Detto questo, mi rendo conto che esistono fattori quali l'abitudine, che in realtà, per quanto per molte persone sia spiacevole da ammettere, sia una delle basi del proprio gusto. Spesse volte noi umani amiamo immaginarci tanto emancipati, così tanto autodeterminati. Però credo che molte persone, senza alcun disprezzo per ciò, andranno a riconoscere che tanto del loro gusto, in ogni ambito, dipende dall'abitudine. Detto questo, io non sono Voltaire, e non voglio citare "Zadig" e altre cose, però come diceva il Buddha: "colui che perde occasione di correggere un errore ha commesso un altro errore". Indi per cui non ha importanza quanto antico o sedimentato sia un errore, quanto apprezzato sia, sempre errore è. Se non è corretto, merita solo una cosa: di essere corretto, di essere eradicato. E questa cosa è molto semplice da farsi quando l'unico preferente che si prende è l'originale. Per quanto riguarda la difficoltà di comprensione, che è ovviamente anch'essa soggettiva, sono ben conscio che taluni esponenti del pubblico hanno dato voce anche violenta a questa loro difficoltà, e ovviamente dando voce violenta alla difficoltà hanno esteso questa difficoltà urbis et orbis, cosa del tutto insensata. Però, resta il fatto che la presunzione di semplicità all'originale è sempre basata sull'abitudine. Al contrario, ci sono fonti in lingua, monolinguistiche che documentano una certa difficoltà di comprensione, non di tutti ovviamente, ma una certa difficoltà di comprensione del testo originale in lingua originale dal pubblico originale. Al netto di ciò, bisogna anche secondo me accettare candidamente che, nel momento in cui si va a fruire di un'opera originariamente straniera, quest'opera, ancorché adattata nella nostra lingua, quindi linguisticamente traslata, resta un'opera di concezione straniera, di espressione straniera, di contenuto straniero. E nella parola "straniero", nel suo etimo, vi è la parola "strano". Nel senso, è totalmente normale che qualcosa di straniero sia strano. Se così non fosse ci sarebbe da chiedersi come mai. Da che logica, nulla di diverso è uguale, nulla di uguale può essere diverso. Principio di identità e il suo corollario opposto. Indi per cui io credo che nella fruizione onesta, quindi con piena coscienza e cognizione di quello che si fa, ci sia sempre, io dico, un "plus alpha" di difficoltà, ovvero se già l'opera originale per il suo pubblico era difficile, mettiamo, trenta, diventerà trentacinque. Perché, per quanto

buono un lavoro di adattamento potrà essere, e se è buono è fedele, ovviamente questo comporterà inevitabilmente la presentazione ad un pubblico locale di contenuti stranieri, quindi straniante, è inevitabile. Sia dal punto di vista linguistico, sia dal punto di vista meramente contenutistico.

**GP:** Proprio ieri ho rivisto *Principessa Mononoke* per fare delle ricerche e vengono presentati elementi culturali giapponesi così come sono, e analizzandoli ho notato che persone madrelingua hanno fatto le stesse medesime ricerche per cercare di capire certe cose.

**GC:** Se posso, vorrei dire, credo non sia presunzione, ma in realtà è facilmente apprezzabile con buon senso, che io non posso dire di essere la persona che conosce meglio di tutti *Mononoke Hime* in Italia, questo non si può sapere. Non si può sapere chi esiste. Però mi sento di dire che molto probabilmente, dato che ci ho lavorato, forse sono la persona che ha dedicato la maggiore quantità di tempo alla ricerca sul testo di questo film. Il che non vuol dire che questa ricerca sia stata la migliore, perché io potrei essere anche estremamente tonto. Però in questa ricerca, molto vasta, condotta insieme al traduttore, da un lato c'erano tutte le fonti accademiche: i dizionari, i dizionari monolingua; dall'altro, data che è stata proprio tanta ricerca, e dato che il tempo andava avanti, la seconda volta che ho lavorato a questo film eravamo ormai negli avanzati anni 2010, io ho cercato ovunque, mi sono imbattuto anche in vox populi giapponesi di persone completamente ignare che si domandavano su internet: "Ma questo cosa vuol dire? Ma questo cosa indica? Ma perché ha usato questo termine?" Quindi, soprattutto su questo film, sulla presunzione di limpidezza, sulla presunzione di semplicità del testo originale io avrei un grosso punto interrogativo.

**GP:** D'altro canto però, ho notato che i punti di difficile comprensione da parte del pubblico giapponese sono stati più che altro da un punto di vista puramente linguistico, in cui magari solo qualche espressione è stata cercata //. Per esempio, la metafora della canapa "asa no gotoshi", che dice il bonzo Jiko ad un certo punto. Anche io quando l'ho sentita la prima volta in italiano ho detto: "cosa sta dicendo" e ho dovuto rivedere la scena; ho visto che anche il pubblico giapponese, appunto, ha dovuto cercare cosa vuol dire "asa no gotoshi", e che quindi quella difficoltà di comprensione della battuta è presente anche nell'originale, ed è giusto che ci sia anche in italiano. Ho notato comunque che altre parti dei dialoghi in italiano, anche di minore importanza, risultano molto più complessi rispetto all'equivalente giapponese.

Per fare un esempio pratico, quando Ashitaka va da Eboshi, la quale sta lavorando. E lei dice una battuta che, in italiano, lo dico sinceramente, le prime tre volte non l'ho capita, l'ho dovuta ascoltare rallentata, quando invece in giapponese è una battuta di uso quasi comune, è una cosa che si direbbe tutti i giorni. Lei crede che questa over-complicazione di battute originali sia necessaria per finalità diafasiche, quindi dare senso anche al linguaggio contestuale dell'opera, quindi è un'opera medioevale, storica, quindi è ovvio che non parlano un italiano di tutti i giorni, è una necessità dovuta alle caratteristiche della lingua del



doppiaggio, come movimento delle labbra, tempistiche da mantenere, o è voluta dall'uso del giapponese, quindi da una traduzione quanto più fedele del giapponese?

**CG:** Il predisporre l'invio dell'indomani si è protratto. Ok. Allora. Inerentemente al totale della tua domanda, da parte mia non vi è mai un'intenzione a sovra-complicare alcunché.

//

**GP:** C'è un intento di quasi lirismo..

**CG:** No, no. Non c'è alcun intento. Ovvero, nulla di tutto ciò è intenzionale. Dal mio punto di vista, e secondo quello che io ritengo vero, è possibile che ciò accada come effetto collaterale di un'altra intenzione; e l'intenzione è quella di raggiungere la maggiore fedeltà auspicabile del testo all'interno della correttezza morfosintattica e linguistica della lingua d'arrivo come l'italiano, e all'interno di altri canoni che tu hai citato, per esempio, c'è anche la necessità di seguire i tempi di una battuta cosiddetta in campo, ovvero in cui si vede la bocca del personaggio muoversi, per esempio istanza che non ci sarebbe se il personaggio fosse di schiena o fuori campo. Quindi ovviamente c'è un certo ventaglio di elementi, tra i quali però non figura mai, per quanto mi riguarda, una intenzione, una imposizione stilistica a priori. Nel caso della battuta, ovviamente tutto questo discorso spero abbia un senso all'orecchio di chi vuole sentirlo. Torniamo al tuo esempio. In quel caso, ovviamente, io per uno, anche parlando col traduttore madrelingua, è veramente difficile quanto sia usuale, realmente usuale una battuta, anche piccola come quella, nella sua lingua d'origine. Ho avuto, dato che io lavoro con traduttori e molti consulenti, spesse volte anche di lingua e vita giapponese, ho avuto opinioni discordanti. Per esempio, nel caso di un altro film, *La storia della principessa splendente*, di Takahata Isao, in quel film figurano nella voce della narratrice, pari pari delle righe estrapolate dal *Mukashibanashi Taketori* monogatari, che è un testo molto conosciuto in Giappone. Con il traduttore, con la traduttrice, che comunque aveva un certo tipo di formazione, lei ha detto: "ah sì, questo è il *Mukashibanashi*", ma con questa tranquillità: "siccome è molto antico non dice 'c'era una volta tanto tempo fa', ma dice una cosa molto più asciutta, molto più scarna". Quando ho parlato invece con un mio amico, giapponese, laureato in ingegneria, di quel testo, lui mi ha detto: "questo testo se non l'hai fatto nei corsi universitari di letteratura non lo capisci". Quindi anche questo discorso di cosa sia...ovviamente sono solo due persone, quindi ancora adesso io non posso dire quanto sia difficile quel testo. Nel senso, per avere una base statistica significativa dovremmo -non si capisce- sulle decine di migliaia di unità, è quasi impossibile per un essere umano reale. Detto questo, io quella frase non la considero particolarmente complessa. Però, ha delle cose precise, perché in quella frase il mio punto era cercare di far capire che Eboshi si sta scusando con Ashitaka. Che questo strano ragazzo che è arrivato in città non sa niente del mondo e della vita per Eboshi, però Eboshi in qualche modo lo considera, quindi, diciamo che Eboshi sembra quel tipo di "sovrano" che pur essendo un "sovrano", che viene vista in maniera elevatissima dai suoi "sudditi", al tempo stesso non ostenta un tono altezzoso. È molto famosa la battuta "sumanakattana" che dice

al marito di Toki; è famosa quella battuta perché Miyazaki la fece dire così tante volte a Tanaka Yuuko, l'attrice originale, cioè "sumanakattana" penso che sia veramente semplice come battuta. Gliela fece dire così tante volte che alla fine l'attrice era disperata, è stato tutto filmato. A parte ciò, quella battuta di cui parliamo, mi serviva far capire che Eboshi in qualche modo parlava con una terminologia opportuna, precisa per il suo lavoro. Se ne stava scusando, non stava sminuendo il fatto che avesse obbligato Ashitaka ad un'attesa, non è che come dire un politico che aspetta--- attesa per ore e poi non da neanche considerazione al tempo che ha fatto perdere. Ma d'altro canto lei sta ancora facendo quello che sta dicendo che si è protratto, perché sta ancora mettendo – non si capisce- lei che sa scrivere.

Sta ancora mettendo gli ultimi dettagli dei documenti burocratici, come se stesse redigendo la contabile no? Quindi nel dire questa cosa è anche distratta, nel senso che, chiede scusa a Ashitaka mentre con gli occhi sta ancora guardando dall'altro lato, io le chiamo le battute -non si capisce-, "Ah, perdonami straniero...il predisporre l'invio dell'indomani si è protratto". Questa cosa è molto importante secondo me perché fa sentire nella sua "difficoltà" anche quanto sia routinario per Eboshi quello che sta facendo. In questa battuta sentiamo che probabilmente c'è un invio alla settimana, al giorno, al mese? È comunque una cosa ordinaria, e soprattutto sentiamo che quello è in qualche modo il "mestiere" di Eboshi, ovvero che Eboshi non è una combattente, non è una Giovanna D'arco, è una persona che manda avanti quella "piccola industria", quella bottega che è la fucina, e quindi è importante che le parole siano proprio quelle. Quindi non è l'invio dell'indomani che si è protratto, ma il fatto di predisporlo. E non è neanche che lei lo stia preparando, perché lei non sta facendo i pacchi, lei lo sta predisponendo da un punto di vista burocratica, ed io volevo che ci fosse tutto questo. E se ci fosse stato anche più tempo per questa battuta, avrei potuto scrivere una frase che avrebbe conservato tutto quello che ho detto fino ad adesso ma con una morfosintassi fraseologicamente più agevole, può darsi. Però dal mio punto di vista c'è sempre un ordine prioritario. La prima cosa è che la battuta sia fedele e corretta in italiano. Questa battuta che può risultare difficoltosa ad un primo o secondo ascolto, a tanti ascolti, a molte persone, è morfosintatticamente corretta.

**GP:** Tutto corretto, non si sta parlando di correttezza.

**GC:** Chiaro, tu non mi hai imputato nulla. Si potrebbe fare l'esercizio da seconda media, fare l'analisi del periodo. Prima l'analisi del periodo e poi l'analisi logica, poi anche grammaticale volendo. Avendo ottenuto una frase, secondo me molto vicina all'originale sia dal punto di vista del contenuto lessicale che espressivo-linguistico. Avendo ottenuto una frase che, rispettando ciò, è corretta dal punto di vista morfosintattico italiano, io sono pienamente soddisfatto.

**GP:** Quindi, lei, nel suo lavoro, in un certo senso, pone un focus molto più ampio sulla lingua di partenza, quindi la *source-language*, che sulla *target-language*. Nel senso, l'italiano ovviamente corretto, perché qui non si sta parlando solo di correttezza o di correttezza di traduzione, ma si sta parlando appunto di fruibilità, comprensibilità della lingua, che è una

cosa più soggettiva. Quindi lei, stavo dicendo, pone più attenzione alla lingua di partenza, nel senso: io voglio replicare, nella correttezza con le regole della lingua italiana, quanto più possibile quello che c'è nella *source-language*, e dunque si parla di un focus sulla lingua di partenza. Giusto?

**GC:** Potrebbe dirsi così. Tuttavia, secondo me più che principale il discorso è, secondo me, qual è il fine e qual è il mezzo. Ovvero, qual è la vettorializzazione di cosa verso cosa. Se il fine di una traduzione, come io credo, è quella di rendere l'originale nella la sua forma più corretta, ovvero fedele possibile, la lingua di arrivo, invero il mezzo, e il mezzo con cui si cerca di rendere un originale, che è la fonte; c'è una fonte, c'è un mezzo, che è lo strumento, che è la lingua d'arrivo, e c'è un risultato, un fine che è la traduzione. Il fine della traduzione è essere fedeli. Non è essere suadente, piacente.

**GP:** Dipende da...è obiettabile, dipende appunto dalla finalità della traduzione.

**CG:** La traduzione in sé, io sto parlando di una teoria...cito Kant, anzi cito Hans Kelsen. Quando Hans Kelsen, quando scrisse "La dottrina pura del delitto". Quando lo scrisse disse: "per fare una dottrina del delitto, si deve emancipare il diritto da qualsiasi alto campo: morale, etica... diritto". Allo stesso senso, io dico, per fare una dottrina pura della traduzione, la traduzione in sé, la sua *raison d'être* in quanto traduzione è la fedeltà. Che poi la traduzione sia uno strumento di commercio, vendita, questo è un altro discorso, allora non è dottrina pura; in qualche modo sento che non mi riguarda, perché non sono un commerciante, quindi se tu, lei, mi affidasse un copione dicendo: "ti prego di renderlo il più commerciale possibile", la mia risposta sarebbe "non sono capace", non è questa la mia capacità.

**GP:** Quindi lei non crede che ci siano appunto delle possibili vie di mezzo tra, prendo quello che io ritengo i due estremi, da una parte c'è *Princess Mononoke*, quindi modificare il testo per renderlo più piacevole possibile al pubblico d'arrivo, e il suo in cui c'è proprio l'originale.

**CG:** Chiedo scusa. Io non so se il testo di *Princess Mononoke* in italiano sia stato modificato per renderlo più piacevole. Io credo che in molti casi sia stato modificato per mera ignoranza. Perché..

**GP:** Riformulo la domanda basandola su testi di cui mi sono documentato. Il testo inglese che comunque presenta, rispetto al suo lavoro, presenta delle modifiche molto più ampie, e lo stesso adattatore ha detto "noi abbiamo riscritto delle frasi perché altrimenti traducendole fedelmente in inglese suonavano strane". Quindi da una parte c'è questo, riscrivere l'originale per far sì che il risultato ultimo sia più vicino alla lingua corrente, dall'altro vi è il suo esempio, quindi "l'italiano deve essere corretto però io voglio che sia più fedele possibile all'originale", quindi è una traduzione fedele con la f maiuscola. Lei non crede che ci siano delle vie di mezzo che si possono intraprendere? Nel senso la fedeltà più assoluta, ma cercare il più possibile di mantenere un linguaggio quanto più appropriato per la scena che stiamo guardando. Anche perché, quasi tutti i teorici di traduzione e adattamento, anche di

linguistica filmica, parlano dell'adattamento come un cercar di ricreare quello che dice il personaggio nella lingua, nel senso, togliamoci un po' dall'esempio di *Princess Mononoke*, prendiamo un esempio un po' più moderno, vicino. Se io guardo *Sen to Chihiro no Kamikakushi*, e sento parlare Chihiro, dico "una bambina in italiano non direbbe mai questa frase", c'è un minimo di estraniamento all'opera filmica, quando questi teorici dicono che l'adattamento fatto bene è quello che fa parlare i personaggi come parlerebbero nella lingua d'arrivo. Quindi, lei non crede che sia possibile trovare una via di mezzo?

**GC:** è una domanda articolata in cui, permettimi di rispondere, in maniera spero esaustiva. Credo che ciò che tu mi stai riportando come "quello che i taluni teorici dicono" sia assurdo, sia un male, sia un danno, sia una vergogna. Ovviamente Chihiro è una bambina giapponese, anche se parla in italiano. Chihiro è una bambina giapponese anche se noi la sentiamo parlare in italiano. Pensa cosa che pensano le bambine giapponesi. Avere la pretesa di vedere una bambina giapponese che parla come una bambina italiana è una frankensteinizzazione culturale. Ed è deprecabile.

**GP:** Mi scusi se la interrompo, è l'essenza stessa del doppiaggio. il doppiaggio è un'illusione.

**GC:** è solo una forma di simbolismo.

**GP:** Perché esistono anche altri modi di guardare un'opera audiovisiva in traduzione.

**GC:** Però perché parliamo di sottotitoli se parliamo di doppiaggio?

Parlando del doppiaggio// Perché ti dovresti aspettare che dicano quello che un italiano direbbe? È impossibile. Non solo, è sbagliato aspettarselo. Potrei dire che è stupido. Io penso che sia stupido aspettarselo.

**GP:** però questa è una sua opinione.

**GC:** lo penso che sia ingiusto, stupido aspettarselo, e sia sbagliato e impossibile realizzarlo. Penso che il risultato sia un mostro orribile, penso che si diseducativo, deculturalizzante..

**GP:** Per il de-culturalizzante io non sto parlando ovviamente di aspetti culturali della lingua giapponese...

**GC:** Pensare che una bambina giapponese debba dire quello che direbbe una bambina italiana al suo posto è deculturalizzazione.

**GP:** Nel senso quello che volevo dire, prendiamo l'esempio di cui abbiamo parlato l'altro giorno di..

**GC:** A quello devo ancora arrivare.

**GP:** Dopo ci ritorniamo, è una parentesi, quella del “sumimasen” per ringraziare. Lei ha detto: sumimasen è scusa, quindi lascerei scusa anche se in italiano

**GC:** Sì, sì, è un modo per chiedere perdono. Non è che lo lascerei, l’ho fatto.

C’è un film dello Studio Ghibli in cui il padre al tavolo chiede alla figlia di passargli il sale, e quando la figlia glielo dà, lui dice “sumimasen”, e io al doppiatore ho detto: “devi dire scusa come se dicessi grazie”. Perché in giapponese quando noi ringraziamo, loro a volte si scusano per il disturbo che hanno dato. Allora è venuto fuori che questa è la bellezza dell’audiovisivo, la capacità autoesplicativa, perché tu che stai vedendo quel film, vedi che è un padre che ha chiesto il sale alla figlia, lei glielo dà e lui dice “sumimasen”. Quindi cosa stai pensando, tu spettatore? Che la bambina ha un trauma infantile col sale? Se pensi questo ovviamente non sei particolarmente acuto e non sei soprattutto particolarmente attento a quello che stai vedendo. Io credo che questa piccola straniazione sia culturalizzante perché fa capire la cosa più importante, che le culture sono diverse. E capire che le culture sono diverse è la prima cosa che serve a decidere se l’altra cultura diversa interessa oppure no, ovvero capire. Quindi: “Ah, hai visto, il papà chiede il sale alla bambina”. Ho avuto casi di bambini che chiedono al genitore: “Mamma ma perché gli chiede scusa?”. Questo è cultura. La cultura è la domanda, la cultura non la compiacenza. La cultura non è il sollazzo, e soprattutto l’intercultura non lo ha. Non si può capire nulla, se si taglia la forma ad onda. Per quanto riguarda il discorso di grigio, zona grigia, zona nera, zona bianca, ovviamente il discorso della fedeltà è una gamma diffusa. Non ci sono barriere. Ovvero ci sono perché ognuno mette le sue. Questa era una famosa speculazione de “o la morale esiste ed è unica o non esiste” di Kant. O una soglia esiste in unico o non esiste. Non esiste. Indi per cui, ciascuno avrà un “fino a cui va bene” e poi non va più bene, anche io ce l’ho probabilmente. Quindi io ti dico che, chiaramente, un mio adattamento è già un compromesso. È il compromesso che io ritengo si adegui abbastanza. Io saprei produrre dei testi ancora più fedeli dei testi che ho prodotto, detto schiettamente, non ci vuole molto. Non saprei produrne di meno fedeli. Indi per cui, è già un compromesso, ovviamente la fedeltà, contrariamente a quello che qualcuno potrebbe molto scioccamente pensare, non è la fedeltà delle parole in quanto parole. Nel senso, quando Ashitaka dice una frase come “Vuol dire che non paga di tutto quello fatto finora, vorresti con rinnovato odio e rancore”, “aratanaru ga urami” è chiaro che c’è un cipiglio epico, ma c’è l’originale. Voglio dire, Miyazaki ha dichiarato che c’è un’ispirazione shakespeariana in questi testi, ha dichiarato che il modello di Eboshi è la moglie di Macbeth. Quindi certo, che il far dire ad Ashitaka una cosa come “vuoi dire che non paga di tutto quello che hai già fatto”. Si può dire anche “non soddisfatta”, è molto meno epico, ed è molto meno calzante per la scena, per il personaggio, per il modo in cui parla e per la caratterizzazione, che l’autore gli ha dato. Anche la fedeltà di esperienza può portare ad una difficoltà per il pubblico locale, perché le persone che criticano ciò, secondo me, più spesso si basano su una presunzione totalmente alla cieca, e guarda caso compiacente, di una indefinita semplicità fruitiva dell’originale, cosa che mi è stata soppesata più volte dagli autori.

**GP:** Riprendo un attimo il filo del discorso. Vorrei proseguire dunque su quello che lei definisce la creazione e l’invenzione che è stata fatta, più o meno l’ampliamento del discorso

che stiamo facendo ora. Ovvero, spesso nell'adattamento cinematografico per alcuni dialoghi vengono riscritti non per puro gusto dell'ascoltatore finale ma per immettere nel discorso elementi contestuali che altrimenti non si comprenderebbero dalla mera traduzione del dialogo. Lei questo lo considererebbe comunque un tradimento dell'originale o no?

**GC:** è stranamente difficile fare dei discorsi generalissimi, perché, tanto per dire una cosa banalissima, un prodotto comico, ad esempio, non è un prodotto storico.

Una narrativa comica ha ovviamente nella sua riuscita comica, una sua ragione d'essere principale. Quindi ovvio che non si può pensare applicato meccanicamente lo stesso livello di pretesa di fedeltà a diversi tipi di opere. Potremmo altresì dire che la traduzione di un bugiardinico, di un medicinale, ha uno scopo prettamente funzionale. Ha lo scopo di far sì che chi assume il medicinale lo assume in maniera corretta, non ne abusi, non si produca danno. Quindi benché secondo me la traduzione, come dicevamo telefonicamente, è sempre traduzione, è pur vero che esistono ambiti diversi, e anche in uno stesso testo esistono battute diverse, ovvero vi è una natura frattale. Potremmo dire che una parola, ad una frase, ad un dialogo, ad una scena ad un film, fa un autore, vi è una frattalità del livello di fedeltà auspicabile che si chiede, a livello frattale a una parola, ad una frase, ad un dialogo, ad una scena. Indi per cui, già se prendiamo due film dello stesso autore come Miyazaki Hayao, le parole sono diverse, e la fedeltà va a declinarsi in maniera non completamente diversa, ma sottilmente diversa. Detto questo, sicuramente l'introduzione di materiale, nel senso, indebito, "yokeina kotoba wo tsukauna", non utilizzare parole—nel senso, se una parola non è presente, è proprio l'extrema ratio.

Queste cose cambiano nel tempo, ovvero, giustamente tu hai citato un caso, secondo me significativo, quello di Neil Gaiman, l'autore dei dialoghi anglo-americani di *Mononoke Hime*. Neil Gaiman essendo un autore, un letterato di spiccatissimo livello, io non credo, anzi, sono certo, che si sono messi ad inventare cose a caso. Ha applicato una sua ratio, che ha candidamente dichiarato, che può essere condivisa o meno, ma c'è. E, detto schiettamente, il copione inglese di *Mononoke Hime* è alquanto fedele a quello giapponese.

**GP:** Però sono anche presenti cose aggiunte che nell'originale non sono presenti.

**GC:** Sicuramente non vi è alcuna intenzione di riscrittura del film, sicuramente non vi è alcuna intenzione di deprecazione del contenuto del film. Come ci si può aspettare da un vero autore, come Neil Gaiman, che prende in mano il testo da un vero autore, come Miyazaki Hayao. Non c'è sorpresa. Io, che non sono Neil Gaiman ma Gualtiero Cannarsi, pensi: "ok, stante la mia lingua, che non è l'inglese, secondo me posso fare un'opera più vicina all'originale, con le possibilità espressive che mi offre la mia lingua, una lingua molto meno legata ad una rigida imposizione". Indi per cui, non vi è alcuna critica da parte mia, per esempio, verso l'operato di Neil Gaiman in base a quello che ho fatto io, anche perché, io non sono un madrelingua inglese.//

Detto questo, secondo me, nulla deve togliersi e nulla deve aggiungersi, ma non per la libera interpretazione delle intenzioni dell'autore, cosa che ricorda molto da vicino -non si capisce-. Nella materia linguistica dell'originale. Anche perché esiste la famosa prova del nome, che

è: se io ho modificato una frase originale, sono arrivato alla frase italiana, e nella lingua originale si sarebbe potuta dire, evidentemente non ha voluto dire questo, perché avrebbe potuto. Questa è la storia del “bien sûr” della *renard* de “Le petit prince”, dove nelle pagine più significative, il narratore ripete molte volte la stessa frase “bien sûr”. A tre domande de le petit prince, la *renard* dice sempre *bien sûr*. Nella stessa pagina. Io non sono madrelingua francese, ma non è che in francese non ci siano altri modi per esprimere il senso.

Quindi, se una persona che si chiama Antoine de Saint-Exupery ha deliberatamente deciso di utilizzare tre volte la stessa frase, io non mi preoccupo neanche del perché l’abbia fatto, perché l’ha fatto.

Quindi, non preoccupandomi di ciò non andrò a sovrascrivere questa realtà fattuale, linguistica con una variazione, tipo come è nella versione italiana più diffusa, con tre risposte diverse, perché la mia maestra delle elementari mi ha detto che le ripetizioni sono brutte. Non mi interessa.

**GP:** Però, se mi permette, questo comunque è un po’ un tradimento della lingua italiana.

**GC:** No, no perché non c’è nessuna regola. Non è alcun tradimento. È solo un tradimento dell’insegnamento maestra delle elementari.

**GP:** Non è una regola però, nella lingua italiana comunque l’uso ripetuto della stessa parola è visto in modo negativo.

**GC:** Di queste cose io sono andato a parlare con il professor Seriani, perché tante persone mi hanno fatto questi esempi e hanno citato pagine di un libro di linguistica italiana del prof. Seriani, e ad un certo punto io mi sono stufato e gli ho scritto. Lui mi ha risposto e ne è venuto fuori un bellissimo dialogo, per me bellissimo, magari per lui sarà stata una seccatura, non lo so. Mi ha molto gentilmente risposto, mi ha fatto i complimenti, mi ha paragonato ad un altro abruzzese non laureato, ovvero Benedetto Croce, che è stato un paragone alquanto lusinghiero per me, per quanto io sia più vicino filosoficamente al suo allievo Giovanni Gentile, che invece era laureato. Però, detto questo, spesse volte si abbracciano dei luoghi comuni pensando che siano legge. C’è grande differenza tra un luogo comune e una legge. Il luogo comune si sedimenta. Io ho studiato diritto e c’è differenza tra una legge e la consuetudine. Quindi se una ripetizione è intesa, è voluta, è bella perché tale, ed è quello che l’autore ha ritenuto opportuno per comunicare quello che lui voleva comunicare, tutto il resto è chiacchiera.

**GP:** C’è da dire anche che comunque il giapponese tende a ripetere, quindi magari spesso alcune ripetizioni...

**GC:** Io ho letto testi giapponesi di varie...sono molto appassionato della letteratura, ovviamente conosco un po’ la lingua giapponese secondo le sue variazioni, parlando di giapponese più che diamesiche direi diafasiche. E questa proclività alla ripetizione, personalmente non è che io l’abbia riscontrata. Anzi, il giapponese parlato, è un giapponese

che soprattutto nella sua colloquialità vive di una economia linguistica pazzesca, vive di una imputazione contestuale di concetto pazzesca, vive a volte di una quasi una morfosintassi che va scarnicandosi, quindi questa voglia di ripetizione onestamente non la vedo.

**GP:** Le faccio un esempio concreto. Per esempio, la scena di quando Ashitaka segue Eboshi, ancora nella prima parte del film, nel suo giardino segreto e lo porta nella casa dove ci sono le persone malate. Un vecchio parla e fa un monologo, e parlando di Eboshi continua a ripetere *sono hito*. Ed è stato tradotto sempre con “quella persona”, ricordo perfettamente. Quindi in questo caso *sono hito* sarebbe un comunissimo “lei” o “Eboshi”, ma lei..

**GC:** Non sono già d'accordo.

**GP:** La capisco, è proprio per portare nello specifico..

**GC:** perché non hanno messo in giapponese *kanojo wa*? Quella stessa persona avrebbe potuto dire *kanojo wa*.

**GP:** è molto più cortese usare *sono hito*, *kanojo* si usa quando non è presente l'altra persona.

**GC:** Giusto, anche in italiano mettere distacco tra “te” e la persona a cui ti stai riferendo è cortese, soprattutto se stiamo parlando di quella caratterizzazione, ovvero noi non stiamo parlando di—stiamo parlando di un lebbroso, fasciato, che fa fatica a parlare, in epoca Muromachi in Giappone. Quindi posso facilmente pensare che tu stia dicendo *sono hito*, e se noti bene non sta dicendo *Eboshi sama*. Quindi in qualche modo c'è un distacco, c'è un oggettificazione, e soprattutto c'è anche un pronome dimostrativo, perché *sono hito* è a fianco ad Ashitaka, quindi lui sta parlando ad Ashitaka dicendo “sono hito”, quella persona che tu hai affianco. È l'unica persona che ci abbia curato. Vi è un significato profondo anche della singola scelta di un pronome rispetto ad un altro, il semplicismo di pensare che così non sia, secondo me, è una delle fonti del male della traduzione. Ogni cosa diversa è diversa. Non esistono due equivalenti perfetti. Non esistono due sinonimi perfetti. Perché in linguistica, secondo me, tutto è semantica. Tutto.

**GP:** Questo ci porta all'ultima domanda che le vorrei porre, proprio a proposito di linguistica. Ovvero: come ben saprà è impossibile tracciare un'equivalenza perfetta tra parole in una lingua straniera e quella in una lingua d'arrivo. Perché comunque anche se possono sembrare quasi uguali, appunto, si possano usare in contesti diversi

**GC:** La loro gamma semantica non combacerà mai perfettamente.

**GP:** Esatto. Quindi volevo un po' parlare di come ha lavorato su queste parole, in particolare vorrei parlare di *yamainu*, che ha tradotto con questo quasi neologismo di “cane selvatico”.

**GC:** Perché? Io ho sentito parlare di cani selvatici.



**GP:** Cani randagi...

**GC:** No, in campagna non si parla di cani randagi. Tipicamente il concetto di cane randagio è un- In campagna io ho sentito parlare di cani selvatici//

Randagi più per un ambiente urbano, nel senso, randagio vuol dire anche un po' ramingo. Però, al di là di questo, il motivo per cui io ho utilizzato *yamainu*, cioè ho reso *yamainu* come cani selvatici non è letteralissimo, perché//

**GP:** Sì, sarebbe cane di montagna. Però comunque si parte dal presupposto che la montagna è tutto ciò che non è urbano in giapponese.

**GC:** Io ci ho messo un po' ad arrivare a questo. Ovviamente, ogni parola, soprattutto nella lingua giapponese porta dentro di sé la sua etimologia.

Questo anche in italiano. Per esempio, potremmo dire in italiano silvestre e selvatico sono –perché rimandano alla selva, che è sempre la foresta. Selvaggio, selvatico, silvestre, teoricamente se avessi fatto una traduzione letteralissima avrei dovuto dire “cani rupestri” forse, di rupe. Però, come dicevo, e torniamo al compromesso, io mi sono reso conto che nel dizionario giapponese non ne giapponese etimologico, la resa di “yama”, ovvero montagna, come morfema prefissale di parole composte, ovviamente il concetto di composto in giapponese non è quello di morfema, perché ci sono kanji, per noi che abbiamo una lingua flessiva parliamo di morfema come prefisso, è quello che si rende in italiano come selvatico. Tant'è che *yamaneko* è gatto selvatico. Gatto selvatico si utilizza molto. Esistono molte specie animali che in italiano si utilizzano con selvatico, tant'è che si parla anche di selvaggina. Siccome ho studiato il gatto selvatico di Iriomote, una delle razze più rare in Giappone, che si dice Iriomote no yamaneko, il gatto selvatico di Iriomote. Mi resi conto che i cani montani o rupestri, erano semplicemente i cani selvatici. Feci al tempo una breve ricerca tassonomica del genus, andando a scoprire essenzialmente che da un punto di vista di linguistica storica, in epoca Muromachi non si era ancora distinto tra *inu*, *yamainu* e *ookami*.

**GP:** Infatti, il punto di domanda è perché cani selvatici e non lupi?

**GC:** Perché non è *ookami* in giapponese.

**GP:** Però *yamainu*, se si cerca sul monolingue, la prima cosa che esce fuori è *ookami*.

**GC:** Dipende dal monolingue.

**GP:** Io ne ho controllati tre e tutti e tre dicono...

**GC:** Io ne ho consultati molti e nel monolingue c'è scritto: “vecchio nome dei lupi”. E quindi allora non vuol dire lupi. È il vecchio nome dei lupi..tra l'altro un altro genus, che è un genus japonicus, oggi estinto, erano un po' più piccoli, questa cosa fa ridere perché [nel film] sono

giganteschi. Però questo genus japonicus aveva le gambe un po' più corte, quindi come al solito si tratta di capire cosa vogliono dire le parole nel modo in cui sono state utilizzate. Questa cosa ci porta direttamente a *shishigami*.

**GP:** Sempre rimanendo a *yamainu*, è una sfumatura lessicale del "lupo", questa via di mezzo tra cane e lupo che in italiano non è presente. Vorrei chiederle come mai ha optato per la traduzione letterale cane selvatica.

**GC:** Non è letterale, non è cane rupestre.

**GP:** Comunque è più vicina al giapponese...

**GC:** è un film giapponese con un concetto giapponese.

**GP:** Invece che l'utilizzo del termine lupo che è anche più..

**GC:** Perché Miyazaki Hayao avrebbe potuto dire *ookami*. Non l'ha fatto.

**GP:** Si potrebbe comunque dedurre che Miyazaki abbia usato *yamainu* per dare senso storico all'opera.

**GC:** "Si potrebbe dedurre" ci sono due errori in questa frase. Ovvero: hai usato "si potrebbe" un servile potenziale "potrebbe" e il verbo "dedurre". No. È *yamainu*. È *ookami*, no.

**GP:** Mi permetto di dire che neanche lei sa perché Miyazaki sa perché ha usato *yamainu* e non *ookami*.

**CG:** certo, però io so che l'ha usato. Quindi io non sto facendo un processo d'intenzione, tu sì.

**GP:** Sì, però *yamainu* vuol dire comunque lupo.

**GC:** No, *yamainu* vuol dire "cane selvatico", che equivale a lupo. No. *Yamainu* vuol dire cane selvatico

**GP:** è una categorizzazione che è assente in italiano. È come, mi scusi, lei "aoi shingo" lo tradurrebbe semaforo verde o semaforo blu?

**GC:** Ovviamente in giapponese non esiste il verde come noi lo intendiamo quindi lo tradurrei come semaforo verde, perché anche *aoi* vuol dire verde. Ti faccio notare che in italiano pesce azzurro e pesce verde sono intercambiabili.

**GP:** Però, è comunque una sovrapposizione...

**CG:** Direi “luce verde” o “segnale blu”. Per dire semaforo c’è un modo di dire un po’ più preciso. L’ho studiato tutto per i treni, quando ho lavorato a una cosa che aveva a che fare con “ginga tetsudou 999”. Ho fatto una lunga ricerca sulla terminologia dei colori e delle luci. Il discorso non è che *aoi* significa azzurro e noi diciamo verde. Il discorso è che *aoi* in giapponese indica un colore che semanticamente per noi corrisponde sia al verde che al blu.

**GP:** Esatto, quindi *yamainu* ...

**GC:** qui viene l’inverso. Non è esatto, è l’inverso. In questo caso abbiamo due cose diverse in lingua originale che tu vorresti far corrispondere a una sola parola in italiano in maniera gratuita, e anche in maniera scorretta dal punto di vista strettamente tassonomico, perché come abbiamo visto, e anche dal punto di vista linguistico, perché a quel tempo in Giappone non era stata ancora spiccata la parola *ookami*, quindi, è sbagliato da tutti i punti di vista. Che ancora, con questo non ha una traduzione letterale, perché non è cane montano, è cane selvatico.

**GP:** “Traduzione letterale” effettivamente è scorretto, quello che intendevo io era una traduzione più vicina al giapponese.

**GC:** Più vicina all’originale, non al giapponese. Miyazaki ha fatto quel film nel ventesimo secolo. Nel ventesimo secolo il termine *ookami* era bene assestato, non l’ha usato, ha deliberatamente, non so perché, non mi interessa, l’ha fatto. Io rispetto il fatto linguistico. Non l’intenzione linguistica, che quelli sono cani selvatici.

**GP:** Questa equivalenza si può dire che non è attestata, è una cosa che ha deciso lei. Il fatto che non si possa usare lupo in questo caso, perché ...

**GC:** No, non l’ho decisa io. Perché, sicuramente *inu* vuol dire cane, e sicuramente *yama* vuol dire montagna. E come prefisso indica la selvaticità della specie. Questa è una forma morfogenetica del giapponese, quindi si può verificare applicata a tante cose, quindi non l’ho inventato io.

**GP:** Io parlo dell’equivalenza che *yamainu* non possa essere tradotto come “lupo” perché...

**GC:** Perché non esistono due cose uguali che siano diverse, non esistono due cose diverse che siano uguali. Certo, ovviamente se io dico “occhiali”-non si capisce-non può essere tradotto, sarebbe un abuso della parola tradotto. Perché una traduzione è una traduzione. Una reinvenzione è una reinvenzione. Allo stesso modo, ci sono casi e casi diversi. In questo caso è molto preciso. È come il discorso di *mononoke*, di *shishigami*. D’altro canto, con *shishi* e *shika*, si ha soltanto il materiale del testo, e se ce l’ha, una interpretazione, e su quello deve lavorare. Ogni cosa che va fuori da quel testo è fuori tema.

**GP:** Va bene. Questa è la domanda finale. Si torna all'ideologia, quindi non a cose pratiche. Lei non crede che questa scelta di traduzione che opta possa quantomeno porre una sua impronta personale sull'opera originale, nel senso, molti critici dibattono che l'adattamento o una traduzione fatta bene è quella che non lascia trasparire l'impronta dell'adattatore. Nel suo caso i suoi adattamenti si riconoscono subito, non solo per Miyazaki. Lei non crede che sia in un certo senso un tradimento stesso del lavoro di adattatore.

**CG:** Penso sia invece il contrario. Ovvero penso che ciò che tu dici, che può essere anche vero, cioè, non mi sento di contestarlo a priori, sia l'effetto del fatto che vi è una comoda, secondo me, maniera che sovrascrive una banalità linguistica italiana a qualsiasi lingua straniera. A questa essendo avvezze, per mera imponenza statistica, le orecchie del pubblico. Essenzialmente quello che sto dicendo è che l'adattamento italiano sovraimpone a tutte le opere uno stile falsificante ma comune. Quindi, quando arriva l'unica cosa che non fa ciò, quella viene presa come marca stilistica. Ovvero, in un mondo in cui c'è una forte marca stilistica, pressoché comune su tutto, l'unica cosa che non ha mai avuto una marca stilistica sembra averla.

**GP:** Scusi, non le sto dicendo che tutto il resto è uguale e solo i suoi sono diversi.

**CG:** Lo sto dicendo io.

**GP:** Quello che sto cercando di dire è che guardando in traduzione, per esempio, se io guardo un'opera di Tarantino in italiano, e guardo un altro film, posso riconoscere che il film sia di Tarantino anche dai dialoghi. Non so mai chi l'abbia adattato. Invece se guardo un'opera su cui ha lavorato, spesso mi viene da dire: "secondo me è stata tradotta da G. Cannarsi".

**GC:** Lo capisco. C'è da dire comunque che io ho lavorato principalmente su opere giapponesi. Ho anche tradotto -non si capisce- però questa è, non già una marca stilistica, ma una inevitabile quanto involontaria permanenza, perché ho lavorato principalmente con opere in lingua giapponese. Nel tentativo di essere fedele a quella lingua, perché quella lingua è comune, è ovvio che verrà fuori qualcosa di quella lingua. Ne sono lieto, perché se così non fosse qualcosa sarebbe andato storto. Ovvero, per verificare questa cosa sarebbe necessario che io avessi adattato molte opere anche francesi, inglesi, dove io ovviamente avrei cercato di avvicinarmi ad opere in francese ed inglese. Quindi, probabilmente, in un mondo in cui si è abituati alla italianizzazione delle lingue straniere tramite doppiaggese, forse l'unica marca stilistica mia che tu registreresti è la non-marca della fedeltà all'originale che risulterà sempre in un certo grado di stranezza.

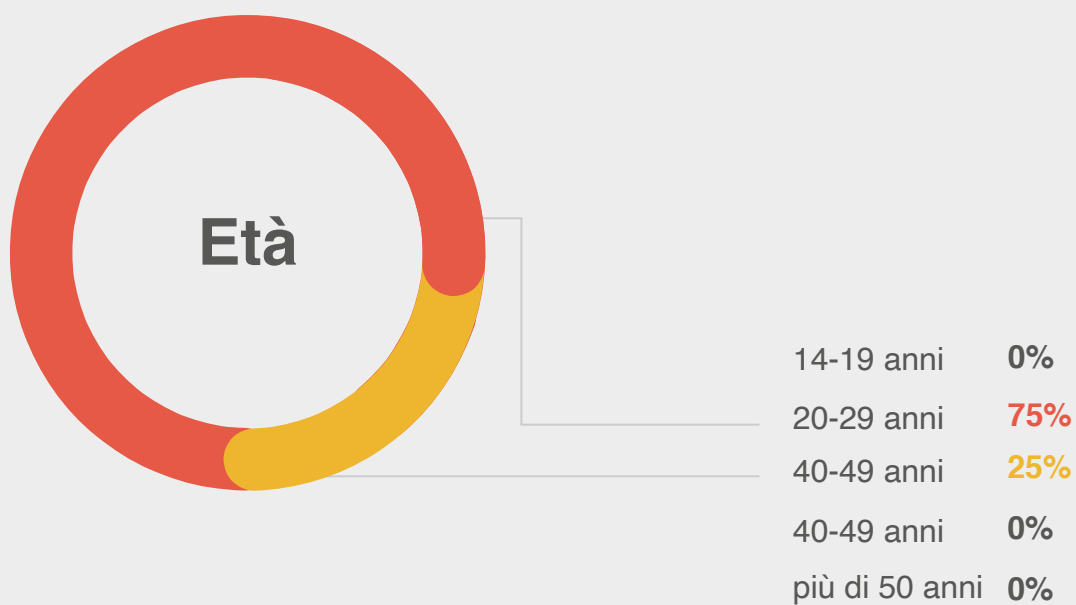
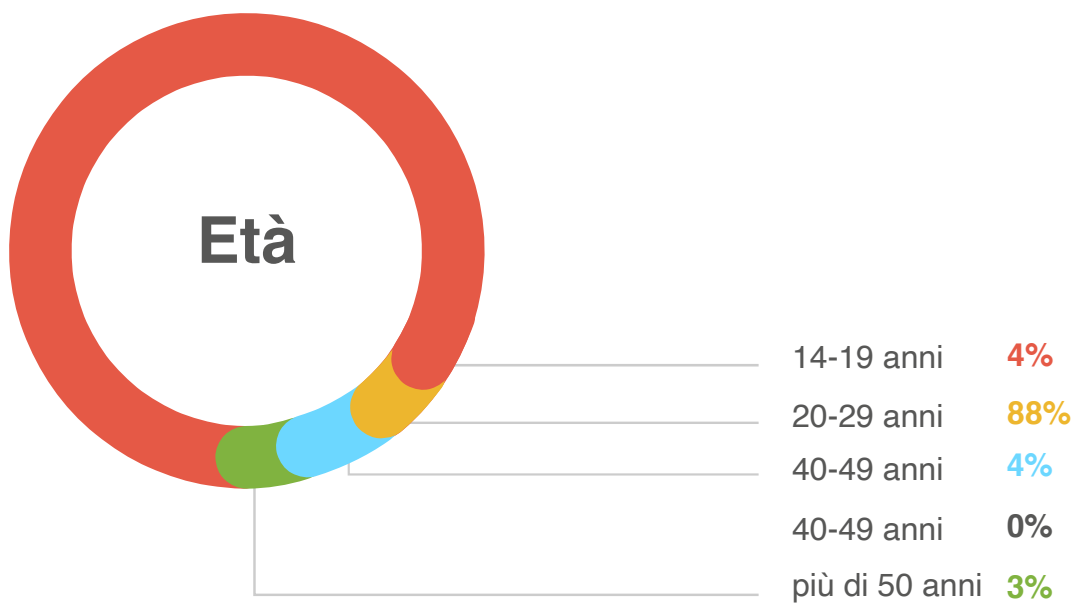
**GP:** Grazie mille, l'intervista è finita la ringrazio ancora per il suo tempo.

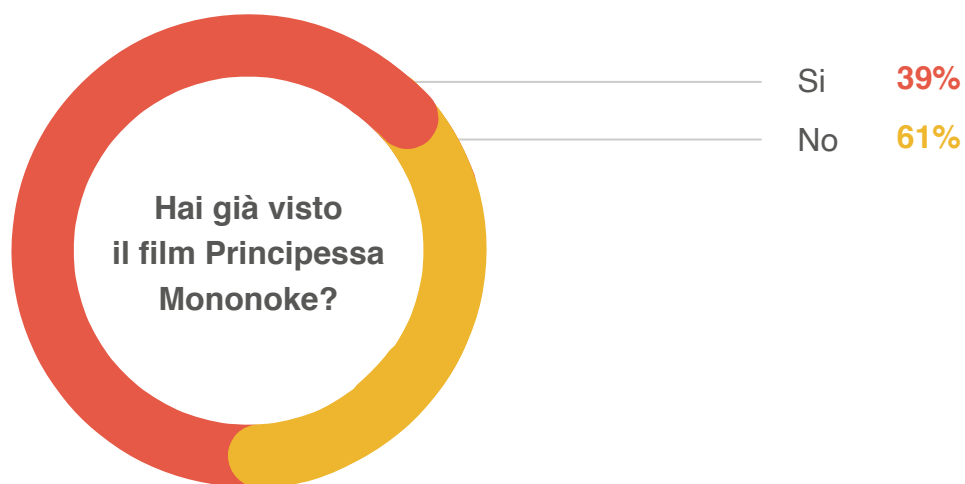
**GC:** Mi sono dimenticato di dirti che anche il discorso di quello che è strano e quello che non è strano cambia nel tempo. Perché per esempio, io che sono stato un fervente

carrolliano, avevo un'edizione italiana di *Alice's Adventures in Wonderland* sufficientemente antica, per mettere in nota, essendo un libro, spiegazioni di giochi di parole che tu riterrai banali. Evidentemente quando è stata pubblicata quell'edizione, non solo sono state mantenute queste cose, ma erano sufficientemente astruse per necessitare di una nota che le spiegasse. Soprattutto con il discorso idiomatico gli esempi sono tantissimi. D'altro canto, credo che la più parte degli italiani ignorino anche le radici italianistiche di alcuni modi di dire [elenca tre esempi idiomatici e la loro spiegazione in italiano]. Ci sono tantissime cose italianistiche di cui sappiamo l'origine, e tante altre che arrivano dalla traduzione più o meno fedele di opere straniere, e così deve essere. Una cosa molto interessante che io ho notato è che questo stranirsi, schermarsi da questo di straneità, diversità è tipico degli adulti, ma non appartiene ai bambini. Nel caso degli adulti, avendo una mente già strutturata, poiché la loro plasticità mentale è terminata più o meno verso gli otto anni, ovvero ha iniziato a scemare verso gli otto anni, giudicano molto per le idee preconcepite che hanno nella loro mente, non le cambieranno. Ma i bambini sono ancora in formazione. Tant'è che quando adattai *Gake no ue no Ponyo*, il protagonista che si chiama Sosuke, viene chiamato in giapponese con vari diminutivi giapponesi: So-chan, Sosuke-chan. I miei referenti professionali mi hanno chiesto: "Perché hai mantenuto questa cosa", ed io ho risposto "perché c'è nell'originale", e loro "ma noi in italiano non facciamo così". Ma sono dei bambini giapponesi. Non erano convinti. Allora ho fatto un esempio: "Tu come ti chiami?". Era un esempio. "Michela". "E da ragazzina ti chiamavano Micky?", e ha detto "sì, certo". "Con la y?", "sì". "Non è una lettera che stavi studiando alle elementari", è americano, è un nome italiano diminutivizzato con una logica inglese, perché andavano di moda quando eri piccola. Quindi, i bambini che andranno a vedere questo film e sentiranno Sosuke, So-chan, non si porranno il problema come voi, voi ve lo ponete perché siete vecchi. I bambini lo assumeranno, lo capiranno, e se gli piacerà, forse il giorno dopo la loro amica Michela la chiameranno Micky-chan. Perché sono bambini. Voi avete avuto la vostra infanzia, lasciate che i bambini di oggi abbiano la loro. Ogni mondo è vecchio di fronte alle nuove generazioni, è giusto che sia così. È bello che sia così. Mi viene anche in mente quando minacciai di lasciare l'azienda per cui lavoravo, perché mi imposi di mantenere concetti giapponesi come "ramen". Quando io lavoravo con i testi di un'anime che si chiama Ranma e mezzo, si parlava sempre di ramen. Negli adattamenti erano diventati "tagliolini in brodo", ma il ramen non è un nome di pasta ma di preparazione cinese naturalizzata giapponese. In secondo luogo, Ranma rappresenta l'idea della Cina in Giappone, perché è molto forte l'impronta cinese che cominciava ad andare di moda tra i giovani giapponesi in quegli anni in Giappone. [esempi di elementi cinesi in Giappone] Detto questo, non sono tagliolini sono ramen, così come carbonara è il nome del piatto. Questo fu il ragionamento che feci. Per fare ciò dovetti minacciare di abbandonare l'azienda. Di fatto ramen è un nome molto conosciuto anche in Italia. [...] Il tempo passa. Essere fedele ad un originale non tradisce mai. Non si può assoggettare la traduzione di un'opera al proprio contemporaneo, perché l'opera è ferma nel tempo. E così dev'essere. L'abitudine verrà sovrascritta da nuove abitudini. Non bisogna avere il narcisismo di pensare così importante la propria parentesi esistenziale.

**GP:** Grazie mille, è stato interessante. [1:29:17]

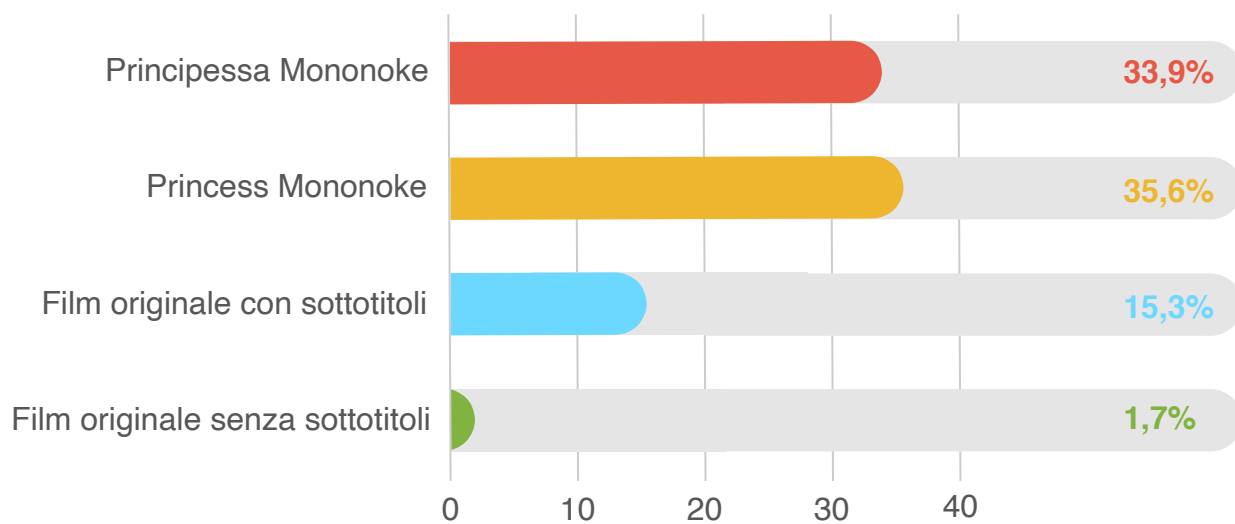
**Appendice B**  
**Dati raccolti dai questionari**







### Quale versione del film hai visto?



**Domanda assente nel questionario  
per nativi giapponesi**

## Prima Scena

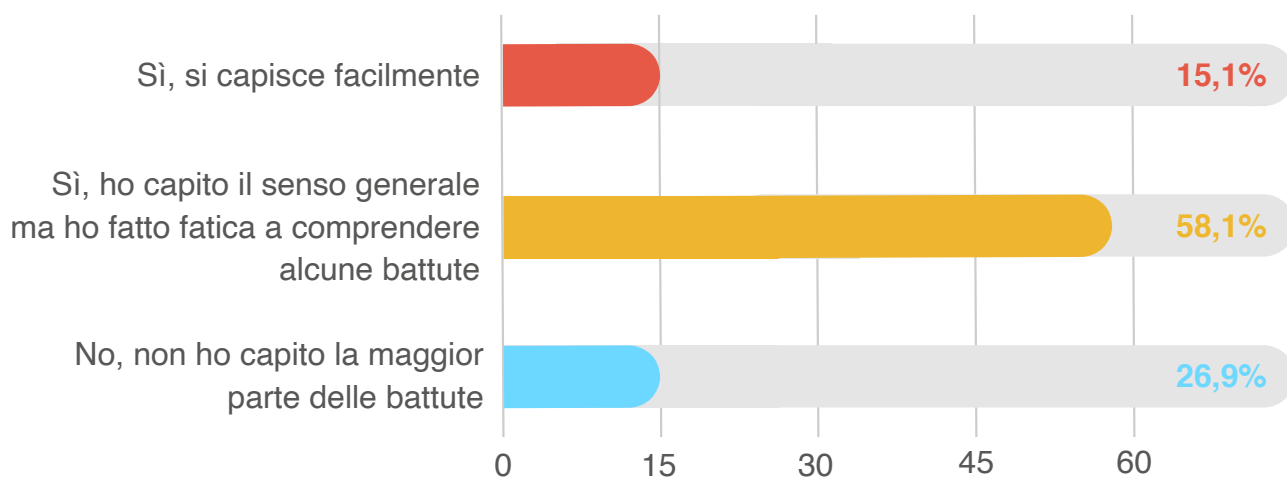
In questa scena, Ashitaka (il protagonista) si rivolge a una divinità corrotta che, impazzita, si dirige con forza distruttrice verso il villaggio del protagonista



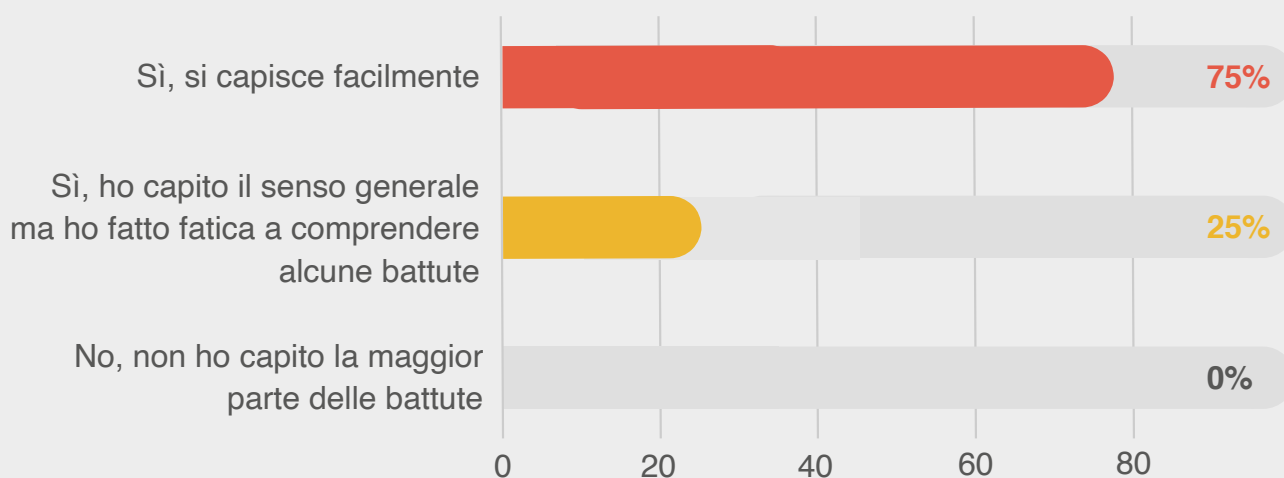
### シーン 1

このシーンでは主人公のアシタカは村を向かって走っているタタリ神に話しかける。

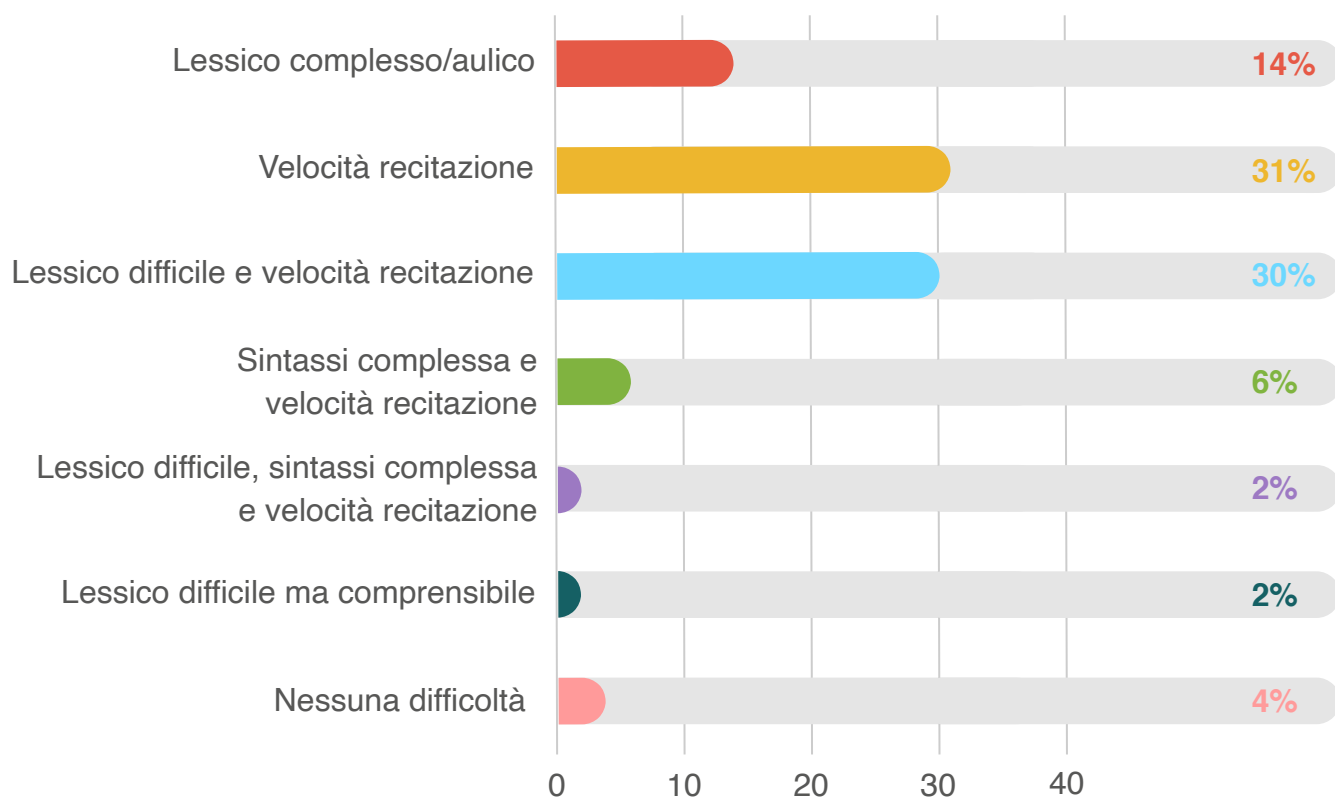
### Il dialogo è di facile comprensione?



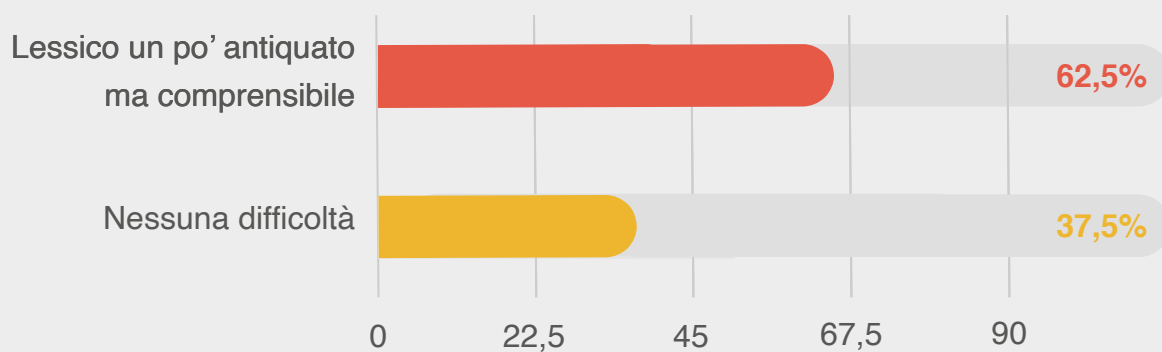
### Il dialogo è di facile comprensione?



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



## Commenti significativi

Sintassi, velocità di recitazione (ma se la sintassi fosse stata decente non sarebbe stato un problema)

Solitamente nelle scene d'azione i dialoghi sono limitati a poche e brevi parole. In questo caso il protagonista utilizza parole non in uso che rendono la frase di difficile comprensione

Il problema secondo me è la velocità con cui il doppiatore parla, dovuto dal fatto che forse per rendere tutta la frase tradotta dal giapponese, che forse risultava più breve di qualche secondo in lingua originale, ha fatto sì che per via di questa velocità ne venga compromessa la comprensione in italiano.

Il fatto che alcuni termini siano di uso poco comune si potrebbe anche adattare bene nel contesto del film. Ma sono utilizzati in frasi la cui struttura suona poco naturale e questo li rende ancora di più di difficile comprensione. E la velocità della recitazione non aiuta.

O si usa un linguaggio semplice o si parla veloce, unire le due cose rende il tutto incomprensibile

Bello che utilizzi un linguaggio importante, ma per taluni potrebbe effettivamente risultare di difficile comprensione

Un linguaggio troppo complesso in una scena d'azione è impossibile da capire (l'ho riascoltato tre volte)

Il lessico antiquato mi sembra coerente col contesto e col personaggio di Ashitaka

La recitazione credo sia corretta per dare il senso della scena però il lessico non rende comprensibile il senso.

Anche con una seconda visione, alcune parole pronunciate dal protagonista non mi sono chiare

Nessuno userebbe questo linguaggio, specialmente in una situazione come quella nella quale si ritrova il protagonista. Credo che questa complessità porti ad un doppiaggio "accelerato", che ostacola ulteriormente la comprensione.

Quello che non si capisce inizialmente è l'universo proposto, questa scena è una delle prime scene del film ed è spiazzante per il pubblico. Il pubblico viene così forzato a ricercare delle risposte attivamente (aumento dell'interesse alla trama)

#### Questionario per nativi giapponesi

昔の日本語だが意味はわかる

昔の話方

現代の口語ではあまり使わない、かきこまった話し方だから

## Seconda Scena

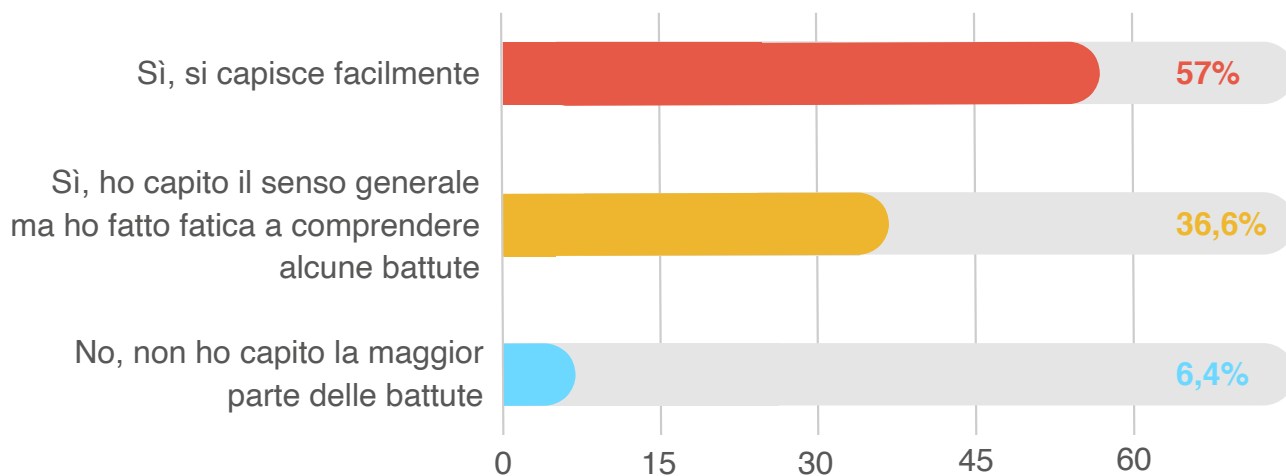
Dopo che Ashitaka ha abbattuto la divinità corrotta e averne subito la maledizione, Hii (l'anziana del villaggio) riflette sull'accadimento e parla con il giovane del suo futuro.



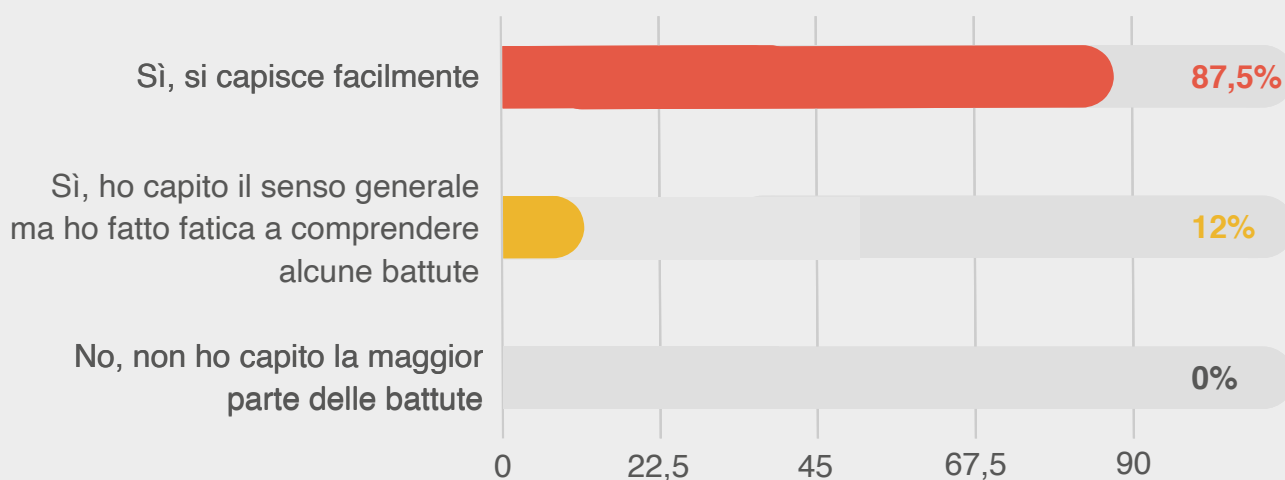
### シーン 2

ヒイ様はタタリ神を殺して呪いを受けたアシタカの運命について話す。

**Il dialogo è di facile comprensione?**

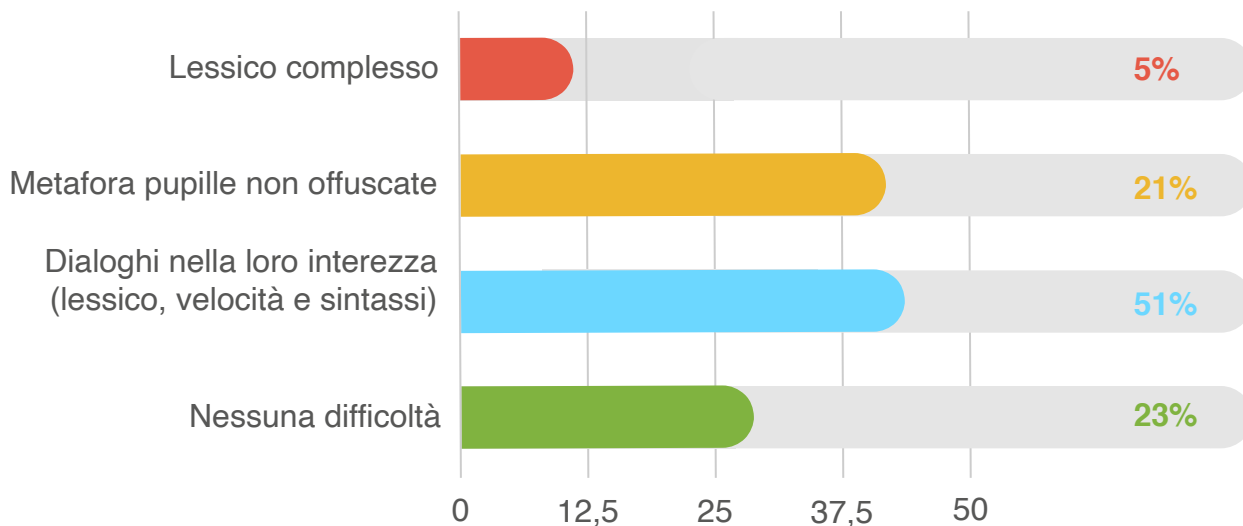


**Il dialogo è di facile comprensione?**

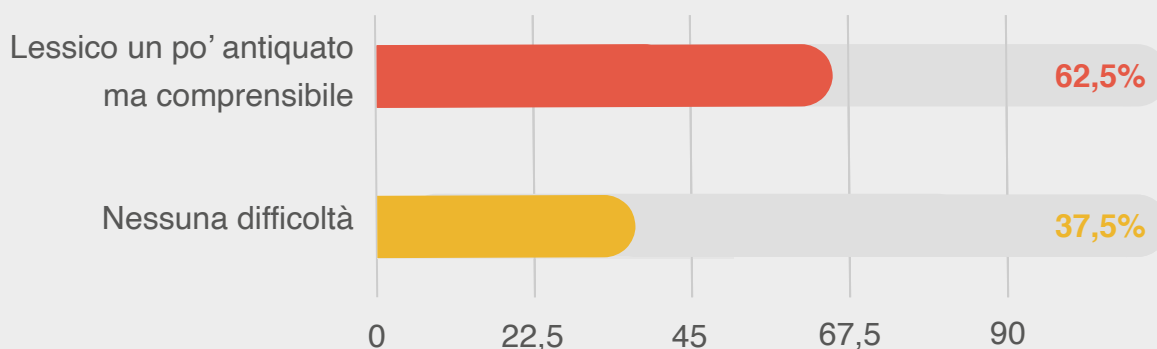




**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



## Commenti significativi

In alcuni punti il linguaggio usato è un po' aulico, credo che comunque il significato generale si possa intuire facilmente dal contesto

Il discorso dell'anziana richiede molta attenzione perché in alcune parti usa toni solenni e parole inusuali

Il discorso di come qualcosa possa infettare le bestie. Le battute erano chiare all'ascolto, ma le frasi sembravano composte in maniera strana.

Il dialogo si capisce, ma il lessico è abbastanza complesso/antiquato e richiede molta concentrazione per essere un film da proiettare al cinema

Trovo che "inguaiato" sia troppo dialettale e che, in generale, il lessico sia un po' antiquato e vicino a quello teatrale.

è fastidioso cercare di ascoltare una battuta se stai ancora cercando di capire la battuta di qualche secondo prima (se non peggio)

I termini usati sono a dir poco desueti e mi hanno anche fatto ridere se devo essere onesta. Non so se abbiano pensato al contesto e all'epoca in cui è ambientato il film per doppiarlo in modo più credibile, però dato che è rivolto a noi, che viviamo in un'epoca contemporanea, a volte potrebbe risultare difficile da capire e un po' troppo antiquato, alcuni termini non vengono più usati per cui risultano un po' ridicoli (e forse non necessari). Inoltre credo sia stato tradotto troppo letteralmente per cui alcune battute suonano ridondanti, mi pare di ricordare che l'anziana dicesse "il tuo proprio destino" o una cosa simile, secondo me non ha senso doppiarla così, non credo nemmeno sia corretta sintatticamente

l'ordine (a mio avviso) inusuale all'interno delle frasi. soggetti, complementi e verbi messi in ordine un po' casuale. In alcune parti mi ricordava il modo in cui parla Yoda nel film "Guerre stellari"

Personalmente reputo la scelta di adattare il dialogo con parole così ricercate veramente obsoleta. Capisco la necessità di adattare la nostra lingua al contesto, ma si potevano ricercare altre parole di una più facile comprensione, oppure formare frasi più semplici.

Alcune parole tipo “punzelle” o “accadimenti” stonano un po’ ...personalmente preferirei sentire “giovani” o “avvenimenti” (più utilizzato ma pur sempre “elevato”)

La sintassi e il linguaggio utilizzato sono poco comprensibili, alla fine della scena avevo una vaga idea di quello che aveva detto ma nulla di più, non ho capito esattamente cosa stanno dicendo

Sì capisce tutto e qualche termine in disuso rende bene nella scena. Ma per la maggior parte, le frasi sono solo inutilmente complicate.

In questo caso il lessico sembra meno complesso dell'esempio precedente, ma resta comunque su un livello che un normale fruitore della lingua italiana non userebbe mai. La scelta dei termini sembra quella di una traduzione letterale, non di un discorso di un individuo ad un altro.

全て意味はわかる

- ・「ふかでの毒に気触れ」が最初分かりづらかった。普通に言うなら「深い傷に苦しみ気が狂って」という感じ。
- ・そもそも「祟り神(タタリガミ)」って何?ってなる。
- ・「かの」→「あの」 「そなた」→「あなた、君」 「曇りなきまなこ」→「曇りのない眼」 「あるいは〜」→「もしかしたら、ひょっとして」など、古い言い回しや普段しない言葉使いをしている。

語尾は今使われてる日本語と少しちがうけど、意味はわかる

現代の小説でも読んだことのある程度の古い言い方だから、分かる

## Terza Scena

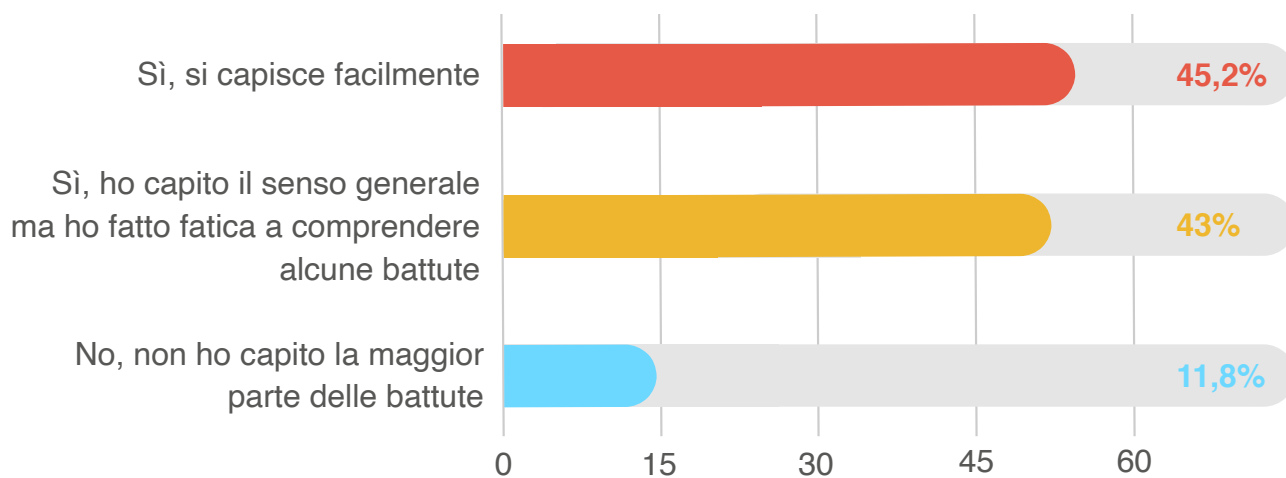
Dopo aver aiutato Ashitaka, poco familiare con il concetto di moneta, ad acquistare del riso in un mercato, il monaco Jiko insegue il giovane fuori dal villaggio e inizia a parlargli.



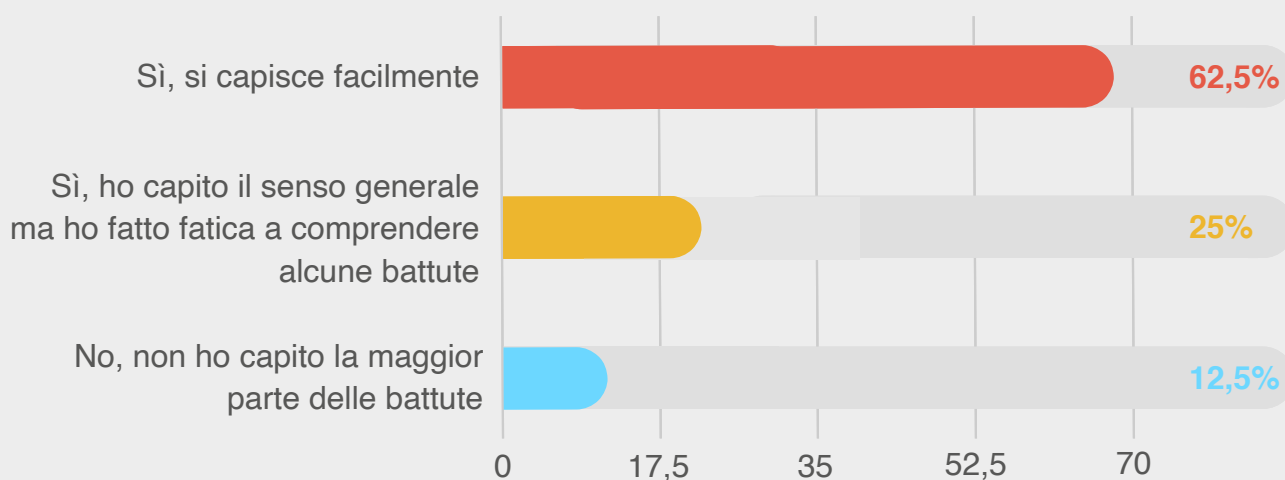
### シーン 3

市場で米を砂金で支払おうとしたアシタカがジコ坊に手伝ってもらった。村を出たら、アシタカがジコ坊に追いかけられた。

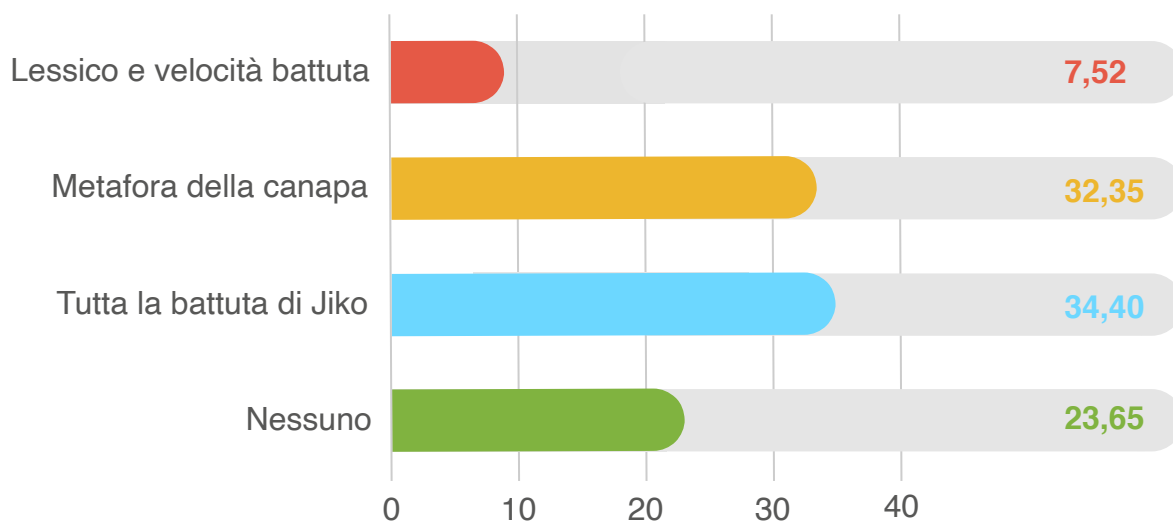
**Il dialogo è di facile comprensione?**



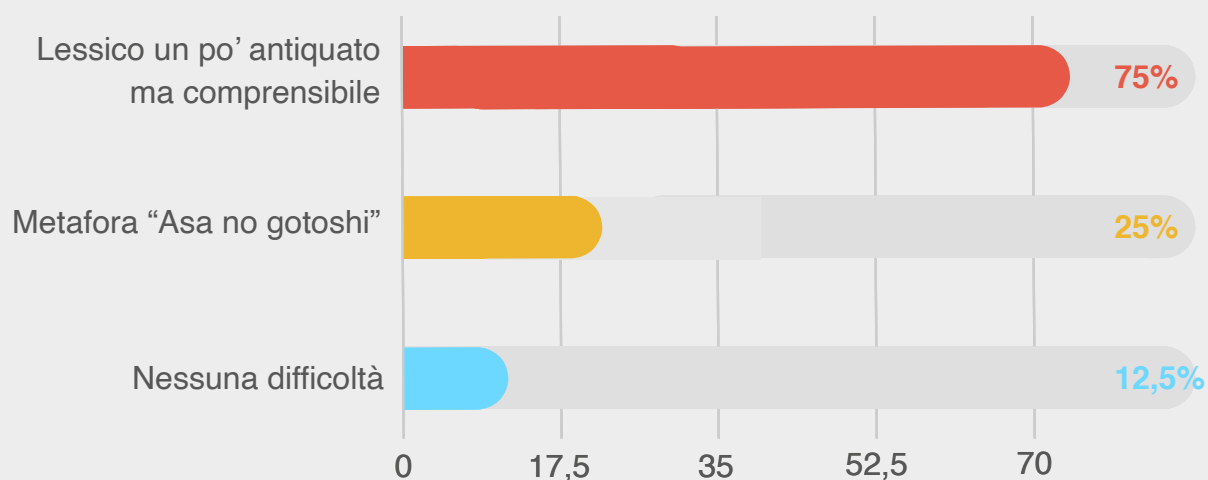
**Il dialogo è di facile comprensione?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



## Commenti significativi

Generalmente comprensibile, diventa complesso in quella battuta poichè pronunciata troppo velocemente

Ad un certo punto non ho capito che parola venisse usata dal Monaco... e anche qui il linguaggio mi è sembrato antiquato

Anche qui la struttura della frase è molto contorta, si fatica a comprendere di cosa si stia parlando o quale sia il soggetto della frase

Il repentino cambio di stile linguistico del monaco, che, come per i dialoghi precedenti, cade nell'uso di un linguaggio ormai inutilizzato.

Sintassi errata e uso di un linguaggio antiquato ma messo giù in una forma incomprensibile

Penso che sia tutto comprensibile visto che il dialogo è associato a delle immagini, anche se sul momento non saprei ricordare con perfezione la metafora che spiega il motivo per cui l'animo delle persone, venendo a contatto con l'oro, divenga avido al punto di aggredire.

La velocità della recitazione ha fatto perdere alla frase precedente il senso del discorso. Chi ha recitato il pezzo ha dovuto "comprimere" la sospensione tra pubblico e invero

Ad un certo punto la velocità delle battute è aumentata e d'istinto mi sono concentrata di più, ma nel caso della battuta specifica che ho citato non ho tutt'ora la più pallida idea di che cosa volesse dire.

I periodi non sembrano avere consequenzialità logica, si fa fatica a capire cosa voglia comunicare il personaggio

La ripetitività delle "frasi fatte" che utilizza. Che già di per sé sono auliche ma tendono anche a distogliere dal senso generale e dalla comprensione

Ho trovato di difficile comprensione il discorso sui fili di canapa perché non mi è risultato chiaro il nesso logico con la battuta successiva

Dopo aver visto anche questo terza scena, sto perdendo la voglia di proseguire, poichè la complessità dei dialoghi risulta ostacolante alla visione e al godimento del film

## Questionario per nativi giapponesi

なんとなく全体の意味は分かるけど、ジコ坊の台詞はほとんど謙った古い言葉を使っていたり、ことわざを使っている。～麻の如し」＝「糸がもつれて乱れているような様子」とか、調べないとわからない。



## Quarta Scena

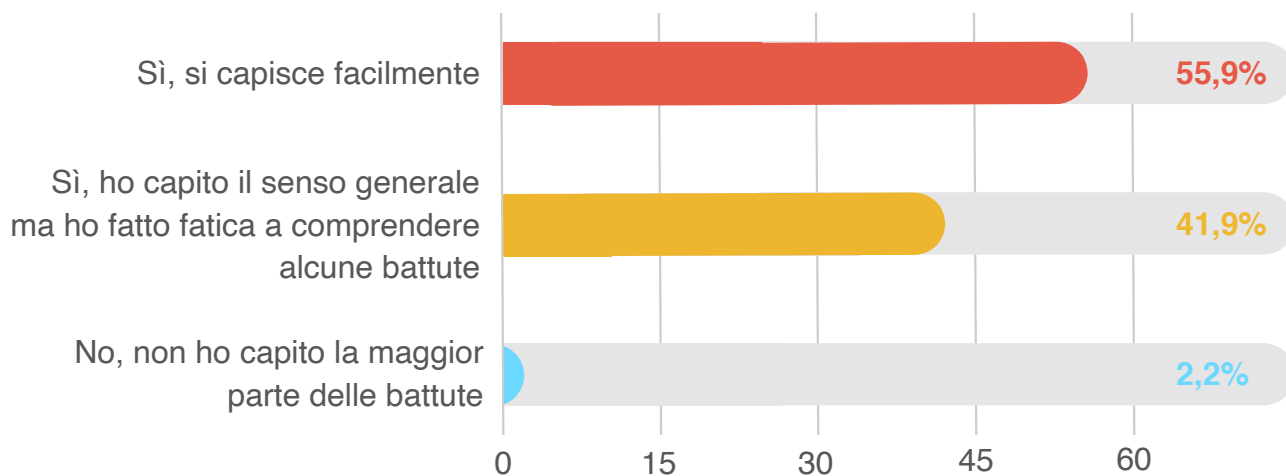
Ashitaka dopo aver riportato in salvo due abitanti del villaggio-fucina, incontra Eboshi la capa della fucina e responsabile di aver sparato alla divinità di inizio film causando la sua ira



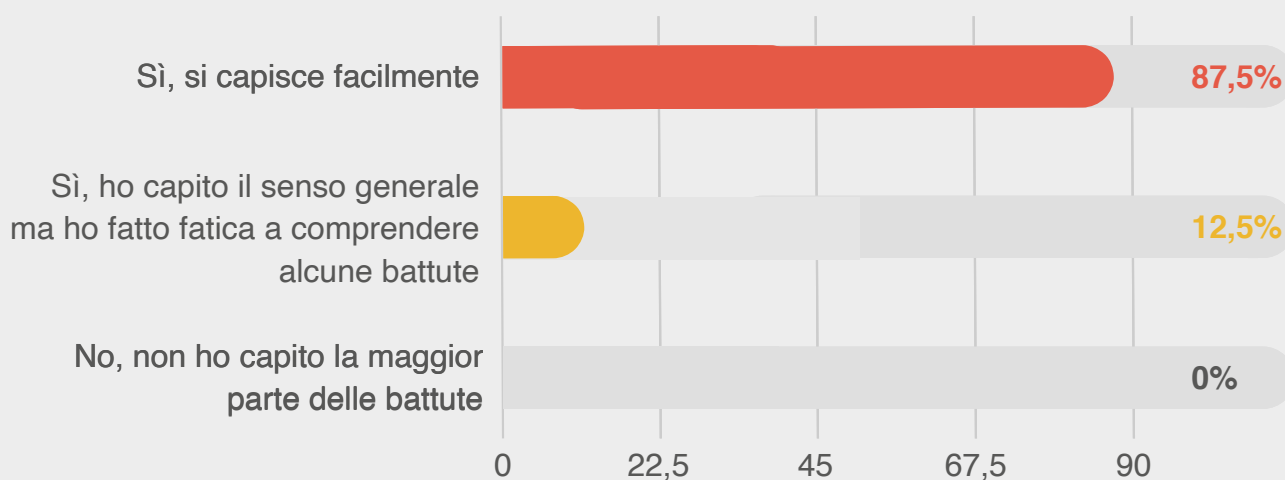
### シーン 4

たたら場の村長のエボシ様は村人を助けたアシタカを迎える。

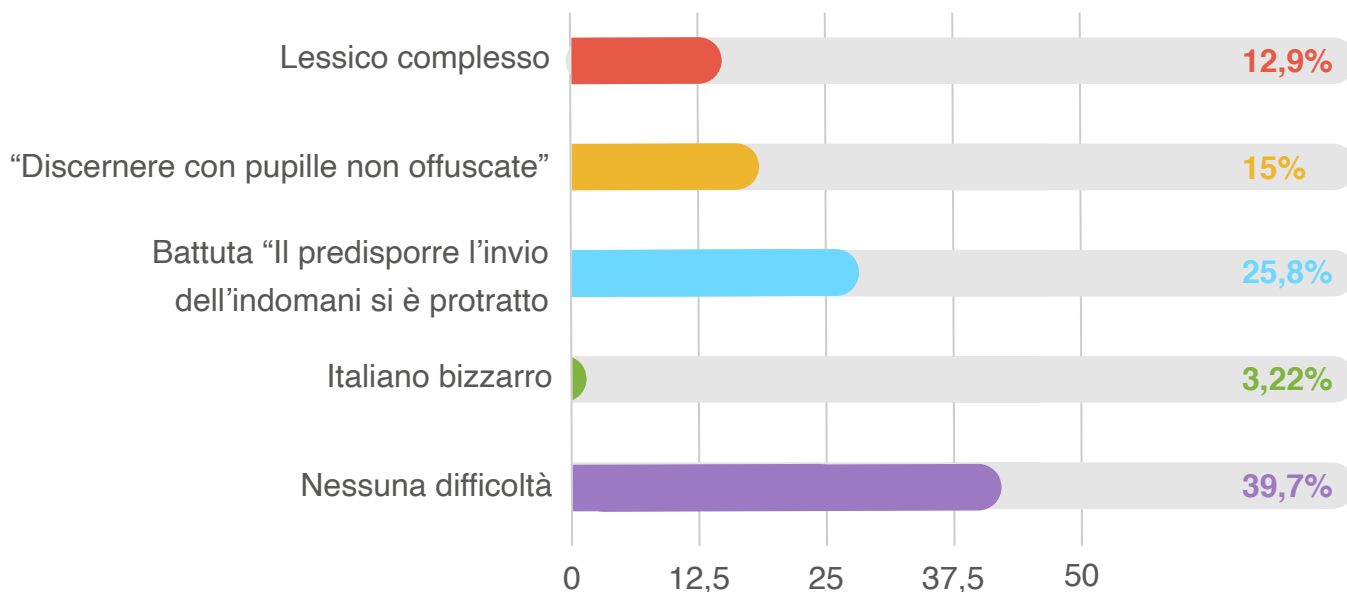
**Il dialogo è di facile comprensione?**



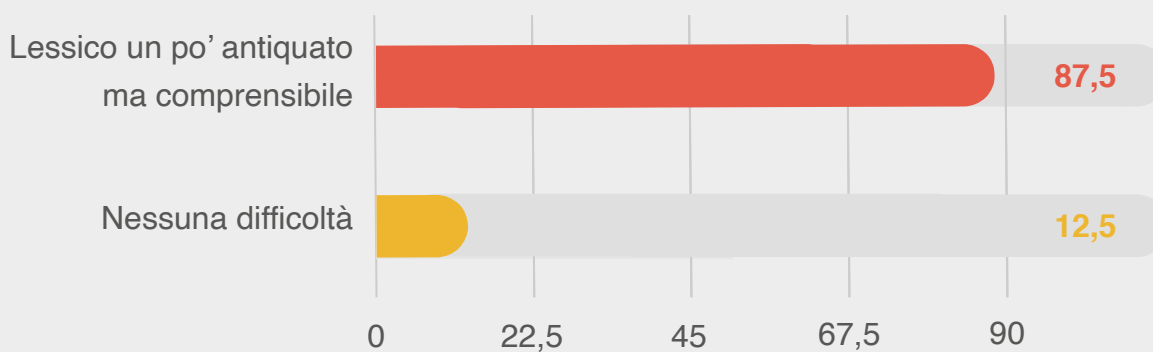
**Il dialogo è di facile comprensione?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



## Commenti significativi

Nonostante fosse tutto sommato più comprensibile, è comunque un'esperienza molto aliena perché il lessico improbabile non permette di immedesimarsi nella narrativa.

La prima battuta di Eboshi era di un lessico eccessivamente antiquato.

L'inversione delle frasi sicuramente non facilitò la comprensione del film: "riposatevi un po', dillo a tutte per cortesia!", ma anche l'utilizzo di terminologia antiquata "sgherro" o di, aggiungerei, mancanza di inventiva/elaborazione "Dio Cinghiale" "pupille non offuscate".

Come detto precedentemente, il lessico utilizzato è un tipo di linguaggio che ormai non si utilizza più in Italia che, unito alle frasi articolate, rende molto difficile seguire i dialoghi e, quindi, la storia.

Ancora una volta la traduzione in italiano non rispetta la struttura della nostra lingua. Noi non esprimeremmo quel concetto in quel modo. Il risultato è quantomeno strano e "buffo".

Non si capisce il motivo per il quale dica la frase: "il predisporre l'invio dell'indomani si è protratto".

Il dialogo si capisce, ma il lessico è abbastanza difficile/antiquato e quindi non adatto a tutti (es. bambini).

La scorrettezza grammaticale nel caso della frase riportata e il lessico complesso nel caso delle battute di Ashitaka.

La sintassi usata è strana, inverte soggetto e verbo, insieme a un lessico inusuale.

Dovrebbe essere un dialogo esplicativo e narrativo... E non viene usato un linguaggio di facile comprensione. Non è immediato.

Complicazione forzata delle frasi, come a voler ostentare un linguaggio aulico ma che rende la scena ridicola.

Sarebbe bastato un lessico leggermente meno complesso per rendere il tutto molto più comprensibile.

la doppiatrice di Eboshi riesce a far suonare tutto molto naturale, nonostante la mia scarsa familiarità dei termini che sono stati utilizzati nella maggior parte delle sue frasi

Ritengo che l'utilizzo di un registro così alto, per quanto in realtà corretto e in linea con il modo di parlare dei tempi, risulti inadatto ad un cartone come questo. Infatti diventa più difficile seguire i discorsi e questo non va bene, poichè alcuni dialoghi sono molto importanti e profondi.

"Se non rispondi schiettamente ti taglio a brandelli". Nessuno avrebbe mai minacciato in questo modo, utilizzando il termine "schiettamente". Non suona realistico. Si nota che, rispetto al resto dei dialoghi fino ad ora sentiti, comunque vi è un tentativo di abbassamento dei toni

#### Questionario per nativi giapponesi

くもりなきまなこ は、少し意味を考えた。エボシが悪いことをしていると決めつけない意味かな？  
少し頭を使った

そんなに難かしくはないけど、「～くれぬか」、「何とする」などは昔の言葉で普通には使わない。

エボシの話し方は時代劇などで聞いたことがあるから馴染み深いため

## Quinta Scena

Durante l'attacco di San (la principessa spet- tro) e dei suoi fratelli lupi alla fucina, Ashitaka si intromette per salvare la ragazza dagli archibugi di Eboshi. Ancora ferito dallo scon- tro, Ashitaka porta San lontana dalla fucina.

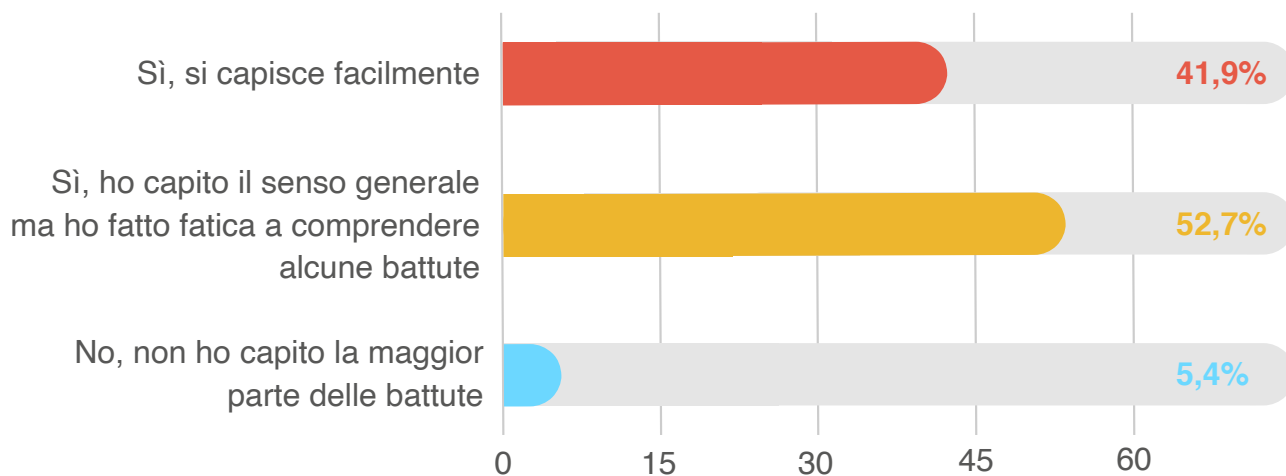
© 1997 Studio Ghibli · ND



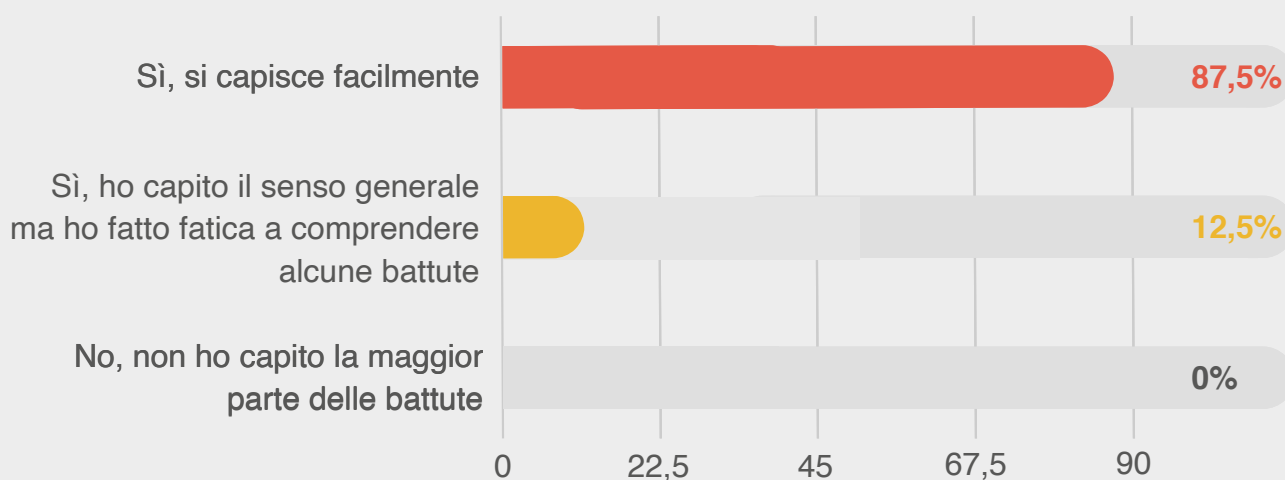
## シーン 5

エボシ様はたたら場を攻撃したサンを撃とうとしたがアシタカに邪魔された。撃たれたアシタカは倒れたサンを運んで逃げる。

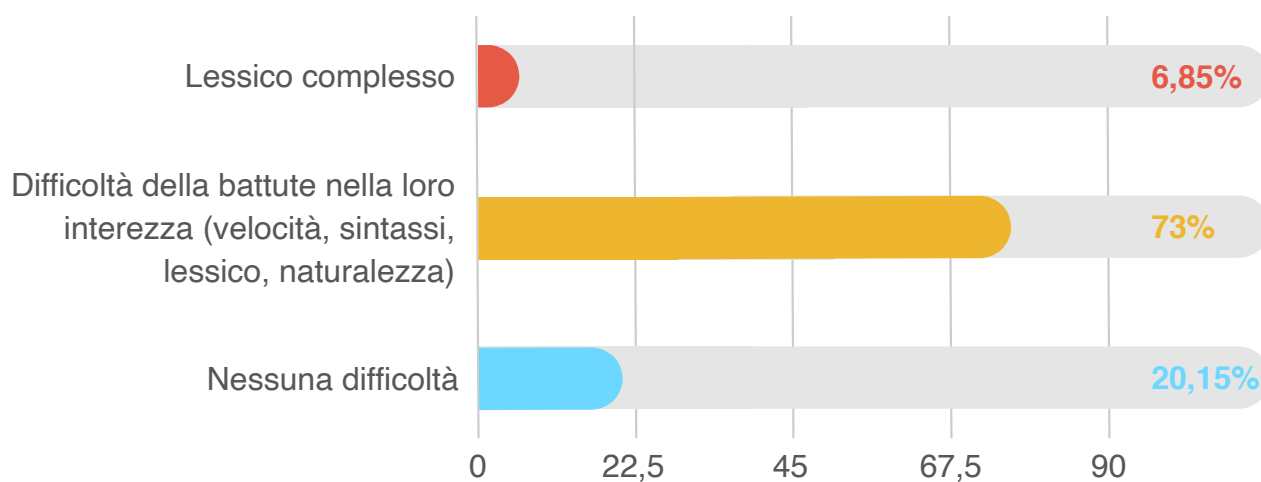
**Il dialogo è di facile comprensione?**



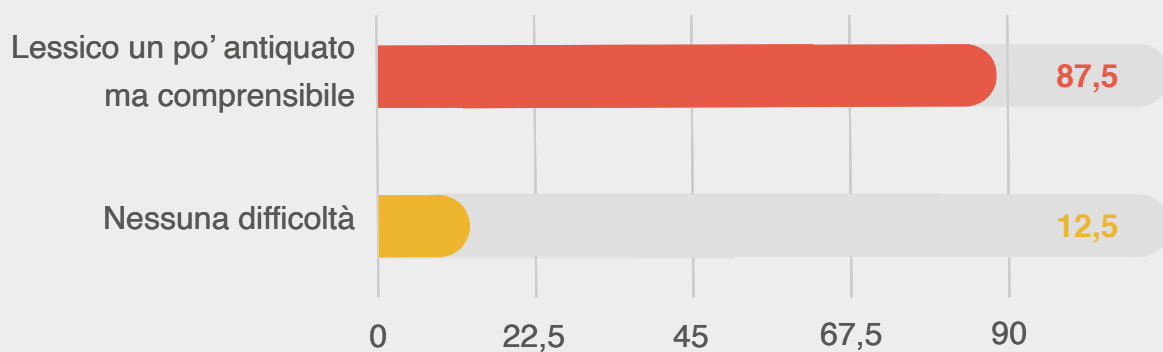
**Il dialogo è di facile comprensione?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**



**Se ci sono stati, quali sono stati quei fattori che secondo te hanno compromesso la comprensione della battuta?**





## Commenti significativi

Tutto molto comprensibile però invece di “ti sei messo ad intralciarmi” suonerebbe più naturale “ti sei messo in mezzo” . Anche con “indebito intralciarsi”

Mi sembra di guardare una trasposizione di Romeo e Giulietta; il problema è proprio la sintassi, costruita come se facessimo parte di un'altra epoca

Utilizzo di un lessico eccessivamente ricercato inutilizzato da tempo immemore

Qui si nota bene come in alcune frasi si sia scelto un linguaggio semplice e quotidiano, mentre in altre si ritorni all'utilizzo di un linguaggio antico di difficile comprensione.

Periodo di tipo arcaico (es. verbo al termine della frase)

Non si sono capite alcune parole, sia perché non di uso comune e anche per la velocità del dialogo

Visto che il lessico e la struttura delle frasi sono particolari, (con questo intendo dire che non rientra nelle mie abitudini sentire o proferire frasi di questo genere), desidererei che la recitazione fosse più lenta (anche a costo di perdere dinamismo) in modo da comprendere chiaramente ogni parola.

La forzata complessità nella costruzione della frase rende la battuta ridicola, andando a distruggere il pathos della scena

Anche qui il lessico usato non è corrente (vedi ciance), quindi non comprensibile da tutti

La costruzione della frase e l'ordine del periodo non è quella italiana usuale.

## Questionario per nativi giapponesi

・子供の頃、「その喉切り裂いて2度と無駄口叩けぬようにしてやる」と言うところが分かりづらかった気がする。「～を」や「～が」などの助詞が無いから?かも。・「～ぬ」=「～ない」 「我が」=「私の」なども昔の言い方。・「我が牙が届かぬうちに」という表現も、わかりやすく言えば「私に咬み殺されないうちに」という意味で、遠回しな言い方。

古い言い回しは少ないように思った

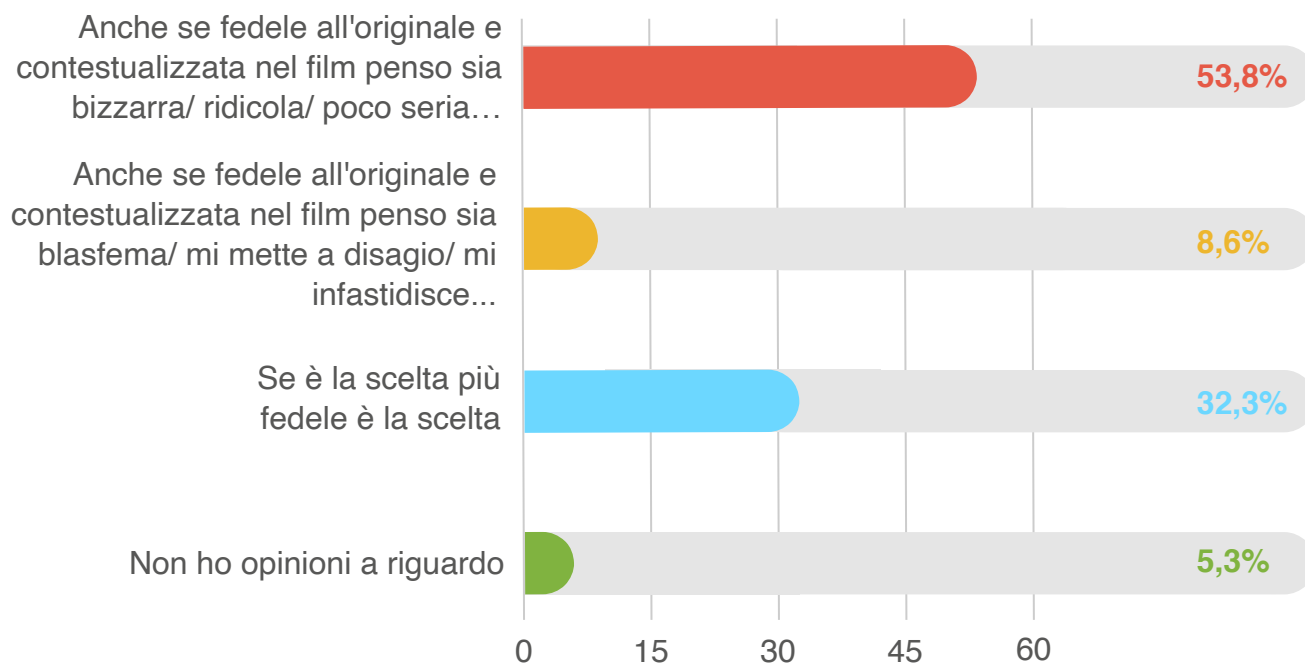
## Sesta Scena

Dopo aver restituito la testa mozzata al Dio della foresta e avere impedito la sua morte (e di conseguenza la morte della foresta), Ashitaka e San riprendono i sensi.



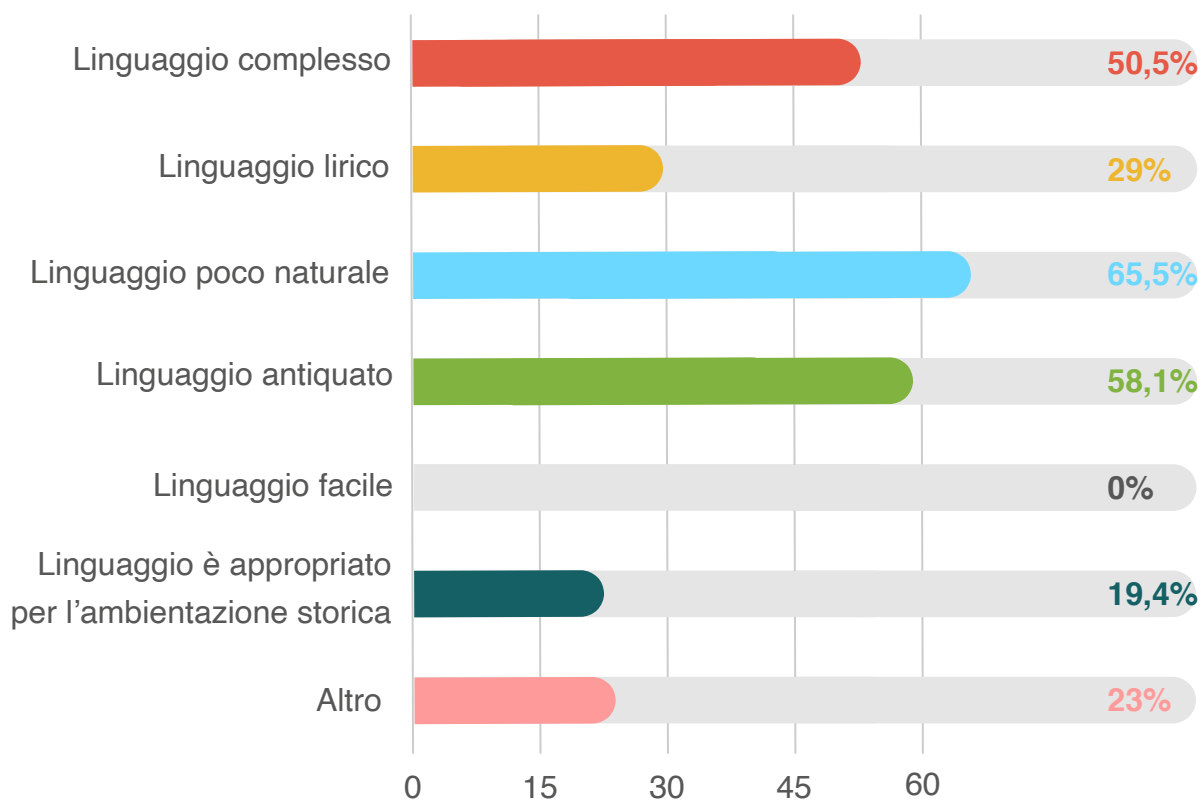
Uno dei punti più criticati del secondo adattamento italiano è stata l'utilizzo dell'epiteto "Dio bestia" per riferirsi alla divinità che vive e governa il bosco. Esso è effettivamente la traduzione letterale dell'epiteto giapponese Shishi-Gami, dove shishi indica un animale selvatico come cervo o cinghiale e "gami" vuol dire dio/ divinità.

**Che opinione hai a riguardo di questa scelta di traduzione?**

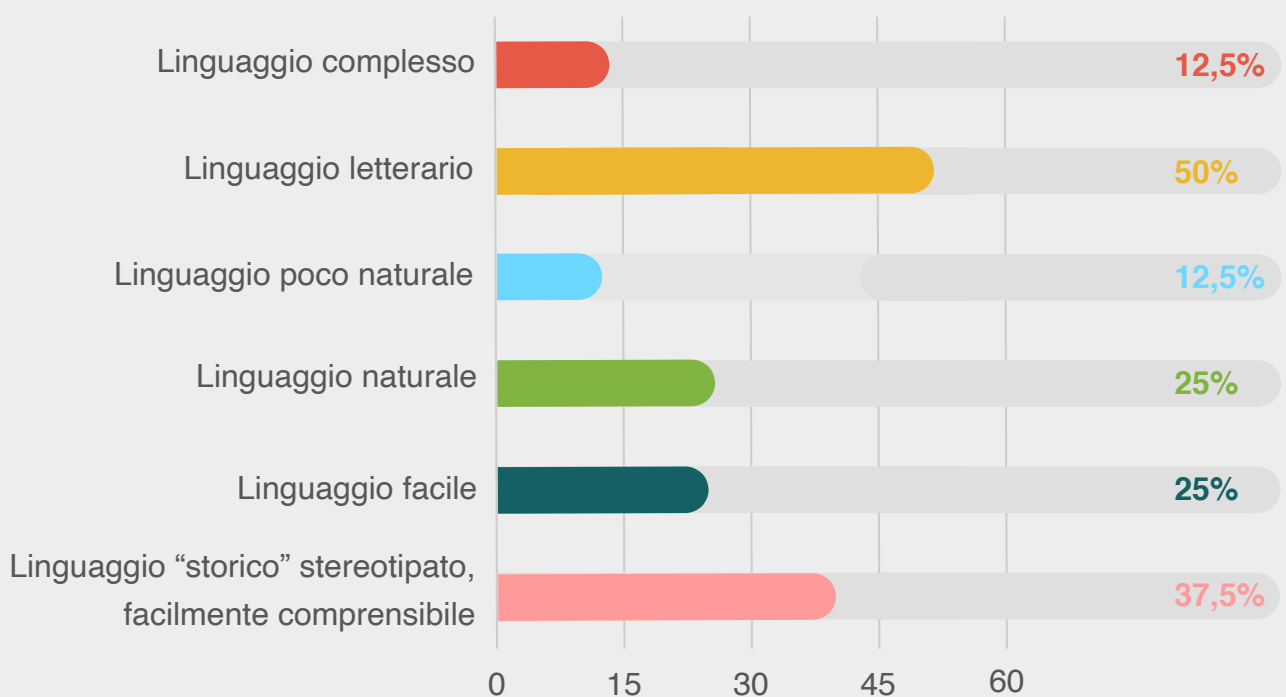


**Domanda assente nel questionario per nativi giapponesi**

**Quali sono le tue considerazioni finali sul linguaggio utilizzato nel film? (risposte multipli)**



**Quali sono le tue considerazioni finali sul linguaggio utilizzato nel film? (risposte multipli)**



## Altre opinioni

Per alcuni personaggi specifici, es la somma anziana, concordo con la scelta di voler usare un linguaggio più aulico, sofisticato e con una sintassi stravolta, tuttavia sentire i personaggi più giovani parlare in un modo così artefatto, rende il tutto innaturale. Anche se la principessa mononoke si può considerare un film che punta ad un pubblico più maturo rispetto al tipico target dello Studio, Miyazaki ha sempre detto di voler creare film che potessero arrivare a tutti e in particolare ai più piccoli; una traduzione simile non arriva facilmente nemmeno alla fascia d'età più adulta da quanto è innaturale e accompagnata da un doppiaggio così veloce che alcuni punti risultano incomprensibili

La traduzione è, secondo me, perfettamente in linea con i prodotti dello studio Ghibli. Questi lavori infatti aprono le porte di una cultura a me sconosciuta e trovo che un linguaggio poco "canonico" non faccia che aumentare la sensazione di mistero e meraviglia che provo nei confronti del prodotto.

Non ha senso voler emulare uno stile antico che non è mai esistito pensandolo adeguato per l'ambientazione. È un'opera moderna, scritta per essere comprensibile ai giorni nostri, non è shakespeare, che è scritto così perché all'epoca in cui scriveva si parlava così.

La palese poca naturalezza nella costruzione delle frasi rende tutti i dialoghi incredibilmente forzati e artefatti. Il lessico aulico può essere adatto ad alcuni personaggi più nobili o saggi (es. La vecchia del villaggio di Ashitaka, la Somma Eboshi), ma non certo a una ragazza cresciuta coi lupi o ad un esercito di villici, sui quali ha veramente poco senso. Inoltre in molti casi la forzatura delle frasi è talmente palese da risultare involontariamente ridicola, anche in momenti che dovrebbero essere drammatici, andando a distruggere l'atmosfera. Il nome "Dio Bestia" ovviamente non è usato in senso blasfemo, ma l'assonanza con una bestemmia fa inevitabilmente ridere (o crea disagio, se uno è credente). In generale lo ritengo un pessimo adattamento, che rende impossibile godere della bellezza dell'opera.

Pur cercando di rimanere fedele e quasi "poetico", finisce con l'essere poco scorrevole e di difficile comprensione

È giusto collocare il lessico di una lingua nel contesto storico del film se è richiesto ma l'italiano deve essere anche comprensibile. Un doppiaggio viene ascoltato da più categorie di persone e deve coinvolgere il pubblico nella storia, in questo caso annoia, sconvolge e anche rende ridicolo il tutto.

Per essere un bravo traduttore bisogna trasporre in un italiano adeguato e soprattutto fare in modo che sia di facile comprensione. Nonostante il traduttore volesse renderlo il più fedele possibile, secondo me ha rovinato il film. Ho visto la versione precedente a questa ed è nettamente migliore.

Un bambino non lo capisce (l'ho visto la prima volta da piccola e non ci ho capito nulla). Però visto da adulti rende meglio l'atmosfera e l'ambientazione storica

Cercherei di renderlo più di facile interpretazione, ma comunque cercando di non fuoriuscire dal contesto storico

Penso che prescindere dall'ambientazione, essendo un film che qui in Italia è stato indirizzato ad un pubblico di giovani, dovrebbe avere un linguaggio più semplice e più vicino a quello di uso comune, altrimenti i più piccoli non capiscono niente e i più grandi pur capendo potrebbero trovare il linguaggio alquanto ridicolo

Certe espressioni sono semplicemente intraducibili, è inutile tentare di riprodurle in malo modo, usando anche un linguaggio antiquato. Preferirei godermi il film piuttosto che cercare di capire delle frasi pressoché insensate per una pretesa di presunta fedeltà (e questo è successo anche in molti altri adattamenti di film Ghibli)

Rispetto alla domanda precedente la traduzione suona come un flop, soprattutto perché visto i destinatari la relazione con la blasfemia non ha aiutato. Sarebbe stato meglio utilizzare al posto di Dio Spirito, oppure per renderlo meno problematico il Dio delle bestie, oppure il Dio degli animali.

Credo che non abbia senso guardare un film giapponese in una lingua diversa dall'originale. Non ho mai visto il film in Italiano e guardando queste piccole scene sinceramente mi è venuto un po' da ridere. Il linguaggio è troppo complesso e il film diventa difficile da seguire con attenzione!

In questo film, l'ambientazione aiuta i dialoghi con lessico antiquato e formulati in maniera molto strana a non sembrare troppo fuori luogo. Ciononostante risulta fin troppo difficile da comprendere e a tratti ridicolo.

Secondo il mio personale parere l'adattamento è ben fatto. Soprattutto per chi è in grado di comprendere alcune sfumature legate alla cultura giapponese. Ad esempio rendere sama con somma e San con signorino. Purtroppo però trovo che sia anche rischioso portare in sala un adattamento così complicato dal lessico antico e con terminologia non utilizzata nella vita quotidiana.

Il film è stato proiettato nei cinema italiani con un target ampio. Molti di coloro che ne hanno preso visione sono italiani con una istruzione media, non necessariamente in grado di apprezzare il lessico utilizzato. Essendo poi in Italia molto forte l'idea di cartone animato come film per bambini sicuramente molti bambini lo hanno visto e non credo che abbiamo potuto comprendere a pieno i dialoghi.

Insomma un adattamento cinematografico per pochi eletti...

Usare certi termini antiquati o lirici ci sta bene in una ambientazione storica. Ma in questo film anche frasi che potrebbero essere semplici vengono complicate inutilmente, senza aggiungere niente al film se non confusione. Dubito che un bambino capirebbe.

Film bellissimo! Il linguaggio complesso mi piace abbinato all'ambientazione, anche se a volte è troppo soprattutto se insieme ad una velocità esagerata

Personalmente penso sia un vero peccato che il doppiaggio di questi film meravigliosi venga dato in mano a un incompetente che, con un accanimento senza senso, vuole tradurre parola per parola per essere il più fedele possibile alla lingua originale. Tutto questo senza tenere conto del fatto che se la lingua è diversa, lo è di conseguenza anche la cultura (italiano e giapponese in particolare sono agli antipodi). Un ADATTAMENTO è fondamentale, anche perché trovo sia triste sentir dire che i film di Miyazaki non piacciono a causa di questo doppiaggio insulso.

A me piace l'adattamento "fuori dal tempo" che Cannarsi attua e se ben contestualizzato\*, come in Principessa Mononoke, aggiunge un senso di fantastico in più. Però molte battute hanno una forma poco naturale risultando strane o di difficile comprensione.

Non so se c'entra molto, ma, ad esempio, l'adattamento di Evangelion, simile a questo di Mononoke, lo trovai molto fuori luogo. Evangelion è ambientato in tempi moderni e l'uso di termini ricercati o particolari mi stonò molto all'orecchio.



Penso che il linguaggio faccia parte dell'immagine complessiva di questo film d'animazione. Penso che il lessico si adatti molto bene al film ed è anche quest'ultimo a contribuire all'atmosfera onirica e ancestrale di principessa Mononoke. Anche con traduzioni con lessico più semplificato sono dell'opinione che per comprendere al meglio i film di Miyazaki siano necessari almeno un paio di rewatch per il semplice fatto che in un unico film si trovano molteplici spunti di riflessione legati intrinsecamente alla trama.

Certamente non è un linguaggio comune al giorno d'oggi, i più piccoli non potrebbero capire il significato di determinate parole ormai rare nel parlato di tutti i giorni, ma un ragazzo che ha visto altre serie ambientate in periodi storici antichi non dovrebbe avere difficoltà nel capire il linguaggio, tranne per versi recitati troppo velocemente.

I dialoghi rivelano una scarsa dimestichezza con la lingua italiana. L'impressione è che non sia stato effettuato un processo di revisione. Inoltre, spesso le battute sono troppo lunghe rispetto ai tempi di recitazione concessi, cosa che rende molto difficile la comprensione dei dialoghi.

意味がわからないほど難しくは無いけれど、現代では使わない言葉遣い

日本のテレビで放送されている時代劇程度の古い言い回しのため、あまり違和感なく意味を理解できる。文語的、まで古い言い回しとは感じにくい。

難しい言葉遣いは多いが、ストーリーの流れで感覚的に読み取れます。



## Bibliografia

Aixelá, F. (1996) “Culture-specific Items in Translation”, in Álvarez, R.; Vidal, M. (a cura di), *Translation, Power, Subversion*. Clevedon: Multilingual Matters, 52-78.

Antonioni, M. (1940) *Vita impossibile del signor Clark Costa*, in “Cinema”, V, pp. 328-330.

Armstrong, N. (2005) *Translation, Linguistics, Culture: A French- English Handbook*. Clevedon: Multilingual Matters.

Avadesh K. S. (2014) “Translation Studies in the 21st Century”, *Translation Today*, vol. 8, no. 1 p. 5.

Balboni, P.; Caon, F. (2015) *La comunicazione interculturale*. Venezia: Marsilio.

Bargen, D. G. (1997) *A Woman's Weapon: Spirit Possession in The Tale of Genji*. Honolulu: University of Hawai'i Press.

Bazzanella, C. (2008) *Linguistica e pragmatica del linguaggio. Un'introduzione*. Roma/Bari: Laterza Edizioni.

Berman, A. (1985) “Translation and the Trials of the Foreign”, in L. Venuti (a cura di), *The Translation Studies Reader* (trans. L. Venuti), New York and London: Routledge.

Berruto, G. (2006) *Corso Elementare di Linguistica Generale*, Torino: UTET Università. Berruto,

G., Cerruti, M. (2011) *La Linguistica. Un corso introduttivo*. Torino: UTET Università.

Carter, L. (2018) “Marketing *Anime* to a Global Audience: A Paratextual Analysis of Promotional Materials from *Spirited Away*”, *East Asian Journal of Popular Culture*, vol.4 issue 1. Publisher: Intellect. DOI: 10.1386/eapc.4.1.61\_1.

Cavagnoli F. (2012) *La voce del testo*. Milano: Feltrinelli.

Cavallaro, D. (2006) “*Princess Mononoke*.” In *The Anime Art of Hayao Miyazaki*, pp.120–30. Jefferson, NC: McFarland.

Chaume, F. (2002) Models of Research in Audiovisual Translation. *Babel*. 48, pp.1-13. 10.1075/babel.48.1.01cha.

Chaume, F. (2004) “Film Studies and Translation Studies: Two disciplines at Stake in Audiovisual Translation”, *Meta* 49 (1), pp.12–24. doi: 10.7202/009016ar

- Chesterman, A. (1993) "From 'is' to 'ought': Laws, norms and strategies in Translation Studies", *Target* 5 (1), pp.1–20. doi: 10.1075/target.5.1.02che
- Chesterman, A. (1998) "Causes, translations, effects", *Target* 10 (2): 201–230. doi: 10.1075/target.10.2.02che
- Chesterman, A., Wagner, E. (2002) *Can Theory Help Translators: A Dialogue Between the Ivory Tower and the Wordface*. Manchester: St. Jerome Publishing.
- Chesterman, A. (2007) "Bridge concepts in translation sociology", in: Michaela Wolf & Alexandra Fukari (a cura di) *Constructing a Sociology of Translation*, pp.171–183. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins. doi: 10.1075/btl.74.12che
- Chiarini, L. (1936) "Intraducibilità del film", in *Lo schermo*, II, 8, pp. 30-32.
- Darbelnet, J., Vinay, J.P. (1958) *Stylistique comparée du français et de l'anglais*. Paris: Didier.
- Davison, A., Green, G. M. (a cura di) (1988) *Linguistic Complexity and Text Comprehension: Readability Issues Reconsidered*. Hillsdale, N.J.: Lawrence.
- Denison, R. (2005) "Disembodied Stars and the Cultural Meanings of *Princess Mononoke*' s Soundscape", *Scope: An Online Journal of Film Studies*, vol. 3, no. 1, (November 2005). <http://www.nottingham.ac.uk/scope/documents/2005/october-2005/denison.pdf>
- Denison, R. (2007) "The Global Markets for *Anime*: Miyazaki Hayao's *Spirited Away* (2001)" in A. Phillips and J. Stringer (eds.), *Japanese Cinema: Texts and Contexts*, London and New York: Routledge, pp. 308-21.
- Denison, R. (2008a) "Star- Spangled Ghibli: Star Voices in the American Versions of Hayao Miyazaki's Films", *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 3, no. 2, p. 144.
- Denison, R. (2008b) "The Language of the Blockbuster: Promotion, *Princess Mononoke* and the *Daihitto* in Japanese Film Culture" in L. Hunt and L. Wing-Fai (eds.), *East Asian Cinemas: Exploring Transnational Connections on Film*. London and New York: I.B. Tauris, pp. 103-22.
- Derrida, J. (1985) "*Des tours de babel*" in Joseph. F. Graham (a cura di), *Difference in Translation*. Ithaca, NY: Cornell University Press.
- Di Giovanni, E., & Gambier, Y. (2018) *Reception studies and audiovisual translation*. Amsterdam; Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Diadori, P. (2018) *Tradurre Una Prospettiva Interculturale*. Roma: Carocci.
- Duff, A. (1981) *The Third Language: Recurrent Problems of Translation into English*, Oxford: Pergamon Press.

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

Ebert, R. (2000 [2014]) “Traditional Japanese aestheticism in *Princess Mononoke*: An interview by Roger Ebert, Interview at Park Hyatt, Toronto, September 19, 1999”, in H. Miyazaki, *Turning Point 1997-2008*. San Francisco: Viz Media.

Faini, P. (2008) *Tradurre. Manuale teorico e pratico*. Roma: Carocci.

Foster, M. D. (2009) *Pandemonium and parade: Japanese monsters and the culture of Yōkai*. Berkeley: University of California Press.

Garzelli, B.; Baldo, M. (a cura di), *Subtitling and Intercultural Communication*. Pisa: Edizioni ETS, pp. 27-54.

Ghezzi, E. (1995) *Paura e desiderio. Cose (mai) viste*. Milano: Bompiani.

Gottlieb, H. (1992) “Subtitling. A New University Discipline”. Dollerup, C.; Loddegaard, A. (a cura di), *Teaching Translation and Interpreting 1. Training, Talent and Experience*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, pp.161-70.

Gottlieb, N. (2005) *Language and Society in Japan*. Cambridge: Cambridge University Press.

Gottlieb, H. (2014) “Foreign Voices, Local Lines: In Defense of Visibility and Domestication in Subtitling”. in Garzelli, B.; Baldo, M. (a cura di), *Subtitling and Intercultural Communication*. Pisa: Edizioni ETS, pp. 27-54.

Hasegawa, Y. (2012) *The Routledge Course in Japanese Translation*. London; New York: Routledge.

Iwasaki, S. (2006) *Japanese*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Ikegami, Y. (1981) “*Suru*” to “*naru*” no Gengogaku – Gengo to bunka no taiporojī e no shikiron. Tokyo: Daishūkanshoten.

Jakobson, R., Nergaard, S. (1995) *Teorie Contemporanee Della Traduzione*. Milano: Bompiani. Strumenti Bompiani.

Jauss, H. R. (1982) *Toward an Aesthetic of Reception*. Translated by Timothy Bahti. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Jolin D. (2009) “Back Story: Miyazaki on Miyazaki”, *Empire*. p.119.

- Judah, T. (2014) “*Princess Mononoke*: Transgressing the Binaries That Bind”, *ScreenEducation*, no. 74, p. 61.
- Kamei, C. (1994) *Atama kara no honyakuhō*, Tokyo: Shinzansha.
- Katan, D. (1999) *Translating Cultures. An Introduction for Translators, Interpreters and Mediators*. London; New York: Routledge.
- Katan, D. (2014) “Intercultural Communication, Mindful Translation and Squeezing Culture onto the Screen”. Garzelli, B.; Baldo, M. (a cura di), *Subtitling and Intercultural Communication*. Pisa: Edizioni ETS, 55-75.
- Lavinio, C. (1986) “Tipologia dei testi parlati e scritti”, *Linguaggi*, III, 1-2, pp.14-22.
- Lefevere, A. (1992/2017) *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Frame*. London/New York: Routledge.
- Mangiron, C. (2013) “The Five Lives of Botchan: A Comparison of the English Translations of Natsume Sōseki’s Classic”, In *Translation Right or Wrong*, edited by Bayó Belenguer S., Ní Chuilleanáin E., Ó Cuilleánáin C., pp.62– 77. Dublin: Four Courts Press.
- Makino, S. and M. Tsutsui (1989) *A Dictionary of Basic Japanese Grammar*. Tokyo: Japan Times.
- Miyazaki, H. (2002) *Kaze no kaeru basho*. Tokyo: Rokkingu On.
- Miyazaki, H. (2013) ““Naushika” tanjō made no shikō sakugo”, in Studio Ghibli and Bunshun bunko (a cura di), *Jiburi no kyōkasho 1: Kaze no tani no naushika*, Tokyo: Bungei Shunjū, pp.82-105.
- Miyazaki, H. and T. Yōrō (2002) *Mushi me to anime*, Tokyo: Tokuma shoten.
- Napier, S. (1998) “Vampires, Psychic Girls, Flying Women and Sailor Scouts: Four Faces of the Young Female in Japanese Popular Culture”, in D.P. Martinez (a cura di), *The Worlds of Japanese Popular Culture*, Cambridge: Cambridge University Press, pp.91-109.
- Napier, S. (2001) *Anime from Akira to Howl’s Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Anime*. New York: Palgrave.
- Napier, S. (2005) “*Princess Mononoke*: Fantasy, the Feminine, and the Myth of ‘Progress.’” In Napier, S. *Anime: From Akira to Howl’s Moving Castle*, 231–48. New York: Palgrave Macmillan.
- Napier, S. (2006) “Matter out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki’s *Spirited Away*”, *Journal of Japanese Studies*, 32:2, Summer, pp.287-310.

- Napier, S. (2007) *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave.
- Newmark, P. (1988) *A textbook of translation*. New York; London: Prentice Hall.
- Nicholson, J. E. (2017) "The Translation and Adaptation of Miyazaki's Spirit Princess in the West." *Princess Mononoke: Understanding Studio Ghibli's Monster Princess*. By Rayna Denison. London: Bloomsbury Academic, pp.133–150. *Bloomsbury Collections*. Web. 23 Nov. 2020. <<http://dx.doi.org/10.5040/9781501329753.ch-007>>.
- Nida, E. A. (1964) *Toward a science of translating: With special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Leiden: Brill.
- Novielli, M. R. (2001) *Storia del cinema giapponese*. Venezia: Marsilio.
- Novielli, M.R. (2012) *Lo schermo scritto. Letteratura e cinema in Giappone*. Venezia: Cafoscarina.
- Novielli, M.R. (2015) *Animerama. Storia del cinema d'animazione giapponese*. Venezia: Marsilio.
- Okuda, S. (2015a) "Purodūsā Okuda Seiji ga kataru "mōhitotsu no jiburi shi": rensai dai 4kai: "Majo no takkyūbin" o meguru futari no funki. Eiga senden wa terebi o furukatsuyō suru jidai e" *Neppū*, pp.45-57.
- Okuyama, Y. (2015) *Japanese Mythology in Film: A Semiotic Approach to Reading Japanese Film and Anime*. Lanham: Lexington Books. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/soas-ebooks/detail.action?docID=2032734>.
- Osimo, B. (2010) *Propedeutica della traduzione*. Milano: Hoepli.
- Osimo, B. (2011) *Manuale del traduttore*. Milano: Hoepli.
- Otto, A. F., & Holbrook, T. S. (1902) *Mythological Japan: Or, The symbolisms of mythology in relation to Japanese art*. Philadelphia: D. Biddle.
- Painter, A. (1996) "Japanese daytime television, popular culture and ideology," Treat J. (a cura di), *Contemporary Japan and Popular Culture*. Honolulu: University of Hawaii Press, pp.197-234.
- Palermo, F. (2005) *La lingua del doppiaggio. Tecniche e strategie di adattamento*. Università di Messina.
- Palmer, R. E. (1969) *Hermeneutics: Interpretation theory in Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, and Gadamer*. Evanston, Ill.: Northwestern University Press.
- Paolinelli, M.; Di Fortunato, E. (2005) *Tradurre per il doppiaggio. La Trasposizione linguistica dell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*. Milano: Hoepli.

- Pavesi, M., Malinverno, A.L. (2000) “Usi del turpiloquio nella traduzione filmica”, in C. Taylor (a cura di), *Tradurre il cinema*. Atti Convegno (Trieste, 29-30 novembre 1996), Trieste.
- Perego E. (2005) *La traduzione audiovisiva*. Roma: Carrocci.
- Pérez González, L. (2011) “Audiovisual Translation”, in M. Baker and G. Saldanha (a cura di) *Routledge Encyclopaedia of Translation Studies*, New York and London: Routledge.
- Pizzuto, D. (2018) “Can faithfulness to the original text betray the target public? The adaptations of Mononokehime (Princess Mononoke) in Italy”, *East Asian Journal of Popular Culture*, vol.4 issue 1. Publisher: Intellect. DOI: 10.1386/eapc.4.1.61\_1.
- Pestelli, L. (1973) “I dialetti del cinema”. La Stampa, 17 novembre, p.3
- Pflugfelder, G. M., & Walker, B. L. (2005) *JAPANimals: History and culture in Japan's animal life*. Ann Arbor: Center for Japanese Studies, University of Michigan.
- Ramière, N. (2006a) Reaching a Foreign Audience: Cultural Transfers in Audiovisual Translation. DOI:[10.26512/CALEIDOSCOPIO.V3I1.25323](https://doi.org/10.26512/CALEIDOSCOPIO.V3I1.25323) Corpus ID: 145602807
- Ramière, N. (2006b) “Reaching a Foreign Audience: Cultural Transfers in Audiovisual Translation”, *The Journal of Specialised Translation*, Issue 6 – July 2006.  
[https://www.jostrans.org/issue06/art\\_ramiere.pdf](https://www.jostrans.org/issue06/art_ramiere.pdf)
- Rafael, V.L (2012) “Translation, American English and the National Insecurities of Empire” in Lawrence Venuti (a cura di), *The Translation Studies Reader*. Abingdon: Routledge, p. 461.
- Raffaelli, S. (2003a) *L'italiano nel cinema muto*. Firenze: Cesati.
- Raffaelli, S. (2003b) “Lessico Cinematografico”. *Enciclopedia del cinema*, III, Roma, Istituto della Enciclopedia Italiana, pp.523-526.
- Rega, L. (2010) ““Realia” e didattica della traduzione”, in Fusco F., Ballerini M. (a cura di) *Testo e Traduzione. Lingue a confronto*. Francoforte: Peter Lang. <http://hdl.handle.net/11368/2299819>
- Robinson, D. (1991) *The Translator's Turn*. Baltimore: Johns Hopkins.
- Rossi, F. (2006) *Il Linguaggio Cinematografico*. Roma: ARACNE Editrice.
- Schleiermacher, F. D. (2000) *Ermeneutica*. Torino: Bompiani.
- Shuttleworth, M. (2014) *Dictionary of translation studies*. London; New York: Routledge.



Studio Ghibli (2002) *Naushika no 'shinbun kōkoku' tte mitakoto arimasuka: jiburi no shinbun kōkoku 18 nenshi*, Tokyo: Tokuma shoten.

Suzuki, T. (1996) “*Sutajio jiburi no 10 nen – sono rekishi to genjō*” in Studio Ghibli (a cura di), *Sutajio jiburi sakuhin kanren shiryōshū I*, Tokyo: Tokuma shoten, pp.128-131.

Suzuki, T. (2014a) *Shigoto dōraku shinban: sutajio jiburi no genba*. Tokyo: Iwanami Shoten.

Suzuki, T. (2014b), “‘Josei ga tsukuru hikōki no eiga’”: Miyazaki Hayao no odorokubeki ketsudan,’ in Studio Ghibli and Bunshun bunko (a cura di), *Jiburi no kyōkasho 7: Kurenai no buta*, Tokyo: Bungei Shunjū, pp. 37-55.

Szarkowska, A. (2005) “The Power of film translation”, *Translation Journal*, 9 (2).  
<https://translationjournal.net/journal/32film.htm>

Tahir Gürçağlar, Ş. (2011) “Audiovisual Translation”, in M. Baker and G. Saldanha (a cura di) *Routledge Encyclopaedia of Translation Studies*, New York and London: Routledge.

Tuominen, T. (2012) *The art of accidental reading and incidental listening: An empirical study on the viewing of subtitled films*. University of Tampere. Unpublished PhD thesis.

Venuti, L. (1995/2008) *The translator's invisibility. A history of translation*. London/New York: Routledge. doi: 10.4324/9780203360064

Vinay, J.; Darbelnet, J. (1995) *Comparative Stylistic of French and English: A Methodology for Translation*. Amsterdam: John Benjamins.

Vitucci, F. (2016a) “Survey on the Pragmatic Elements of Television Interviews. What can Be learnt from Japanese Talk Shows” [online]. *Annali di Ca' Foscari – Serie Orientale*, 52, 371-97. DOI 10.14277/2385-3042/ AnnOr-52-16-14.

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

Vitucci, F. (2016c) “Tracking the Features of Japanese Dialogue Through Audiovisual Materials: a Pragmatic Proposal”, *Athens Journal of Philology*, (3)2, pp. 117-30.

Vitucci, F. (2020) “The Concepts of Ambiguity and Equivalence in Interlingual Japanese-Italian Subtitling- How the Semiotic Coexistence of Iconic Elements, Soundtrack and Written Language Influences the Interlingual Translation Process”. *EL.LE Educazione Linguistica*. Edizioni Ca' Foscari- Digital Publishing, Venezia.

Yin, R. K. (2002) *Case Study Research, Design and Methods, 3rd Edition*. Newbury Park: Sage.

Yoshida, K. (2011) “National Identity (Re)Construction in Japanese and American Animated Film: Self and Other Representation in Pocahontas and Princess Mononoke”, *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies* (September 2011), Article 5.  
<http://www.japanesestudies.org.uk/articles/2011/Yoshida.html>

Yoshioka, S. (2008) “Heart of Japaneseness: History and Nostalgia in Hayao Miyazaki’s *Spirited Away*”, in M.W. MacWilliams (a cura di) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, Armonk, NY: ME Sharpe, pp.256-273.

Yoshioka, S. (2018) “Toshio’s Movie Castle: A Historical Overview of Studio Ghibli’s Collaboration and Promotional Strategies”, *East Asian Journal of Popular Culture*, vol.4 issue 1, pp. 15-32 Publisher: Intellect. DOI: 10.1386/eapc.4.1.61\_1.

## Sitografia

Anonimo (2014) *Conosciamo meglio i personaggi di Principessa Mononoke* in “Studio Ghibli.it”, <https://www.studioghibli.it/conosciamo-meglio-i-personaggi-di-principessamononoke/> 04-10-2021

Anonimo (2018) ‘Tiberio Timperi e la bestemmia in tv, Rai multata di 25.000 euro’ in *Il Messaggero*, [https://www.ilmessaggero.it/societa/persona/tiberio\\_timperi\\_bestemmia\\_rai\\_multa\\_5\\_settembre\\_2018-3954364.html](https://www.ilmessaggero.it/societa/persona/tiberio_timperi_bestemmia_rai_multa_5_settembre_2018-3954364.html) 04-10-2021

Anonimo (2019) *Adattamento e doppiaggio dei film Studio Ghibli* in “Lucky Red”, <https://www.luckyred.it/adattamento-e-doppiaggio-dei-film-studio-ghibli/> 04-10-2021

AnimeClick (2010) *In chiamata con Gualtiero Cannarsi* in “Youtube”, <https://www.youtube.com/watch?v=HT1BTkPILaI> 04-10-2021

Armelli, P. (2020) *Lo Studio Ghibli su Netflix: Gualtiero Cannarsi è di nuovo preso di mira su “WIRED.it”*, [https://www.wired.it/play/cinema/2020/01/21/studio-ghibli-su-netflix-ironia-versioni-gualtiero-cannarsi/?refresh\\_ce](https://www.wired.it/play/cinema/2020/01/21/studio-ghibli-su-netflix-ironia-versioni-gualtiero-cannarsi/?refresh_ce) 04-10-2021

Armelli, P. (2019) *Cos’è successo col nuovo adattamento di Neon Genesis Evangelion*, in “WIRED.it”, <https://www.wired.it/play/televisione/2019/06/24/neon-genesis-evangelion-nuovo-adattamento/>, 04-10-2021

Brooks, X. (2005) *A god among animation* in “The Guardian”, <https://www.theguardian.com/film/2005/sep/14/japan.awardsandprizes> 04-10-2021

Biodrowsky, S. (2009) *Changing Sake into Wine – Neil Gaiman on Adapting “Princess Mononoke” for America* in “Cinefantastique Online”, <http://cinefantastiqueonline.com/2009/02/changing-sake-into-wine-neil-gaiman-on-adapting-princess-mononoke-for-america> 04-10-2021

Cannarsi, G. (2014) *Mononoke Hime - ineditamente in italiano*

in “Studio Ghibli.Org”, <http://www.studioghibli.org/forum/viewtopic.php?f=21&t=3766>. 04-10-2021

Cannarsi, G. (2020) *Su traduzioni ed adattamento* in “Pluschan Magazine”, <https://magazine.pluschan.com/su-traduzioni-ed-adattamenti/> 04-10-2021

Cassani, A. (2015) *Il doppiaggio: intervista a Gualtiero Cannarsi* in “Cinefile”, <http://www.cinefile.biz/il-doppiaggio-intervista-a-gualtiero-cannarsi> 04-10-2021

Martin, K.T.A. (2020) *In search of Japan’s lost wolves- Zoological mystery* in “The Japan Times”, <https://features.japantimes.co.jp/3-search-japan-wolves/> 04-10-2021

Medina, J. J. (2020) *Apparently, Harvey Weinstein Lost His S\*\*t Over Hayao Miyazaki’s Princess Mononoke* in “LRM online”, <https://lrmonline.com/news/apparently-harvey-weinstein-lost-his-st-over-hayao-miyazakis-princess-mononoke/> 04-10-2021

Netflix, (2020) Comunicato rimozione doppiaggio redatto da cannarsi di Neon Genesis Evangelion: <https://www.facebook.com/netflixitalia/posts/2489951947716762>

Niola, G. (2014) *Più aulico, più complesso, più duro. Ecco la nuova traduzione di Principessa Mononoke*, in “badtaste.it”, <https://www.badtaste.it/2014/05/06/pi-aulico-pi-complesso-pi-duro-ecco-la-nuova-traduzione-di-principessa-mononoke/49025/>, 04-10-2021

Pasqualini M., (2018-2019) *Gualtiero Cannarsi, nel di lui caso*, in “Dimensione Fumetto”, <http://www.dimensionefumetto.it/gualtiero-cannarsi-nel-di-lui-caso-introduzione/>, 04-10-2021

Rossi F.(2012) *Doppiaggese, filmese e lingua italiana*, in “Treccani”, [https://www.treccani.it/magazine/lingua\\_italiana/speciali/doppiaggio/Rossi.html](https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/speciali/doppiaggio/Rossi.html), 04-10-2021

Stavolo, E. (2020) *Neon Genesis Evangelion, arriva il nuovo doppiaggio di Netflix dopo il “Cannarsi-Gate”* in “ilBosone” <https://www.ilbosone.com/neon-genesis-evangelion-netflix/> 04-10-2021

Lucky Red (2019) Comunicato riguardante operato di Cannarsi, su “Facebook”, <https://www.facebook.com/LuckyRedItalia/posts/10159404223626515>

Townsend E. (1999) *Neil Gaiman. The Sandman scribe on anime and Miyazaki (exclusive interview)*, <http://purpleplanetmedia.com/eye/inte/ngaiman.php>. 04-10-2021

Teruyoshi, Y. (2006) *Shishi-odori* in “*Eyclopedia of Shinto*”, The Digital Museum of Kokugakuin University, <https://d-museum.kokugakuin.ac.jp/eos/detail/id=8940> 04-10-2021

Yamato S.R.L. (2008) *Lo Studio Ghibli pronto per lo sbarco in Italia. Intervista ad Alessandra Tieri di Lucky Red*, [http://www.yamatovideo.it/focuson\\_int.asp?idEntita=401](http://www.yamatovideo.it/focuson_int.asp?idEntita=401). 04-10-2021

## Filmografia

Miyazaki, H. (1997) *Mononoke Hime*, Studio Ghibli. Giappone

Miyazaki, H. (2000) *Princess Mononoke*, Studio Ghibli. Giappone. [DVD film] Buena Vista Home Entertainment

Miyazaki H., (2014) *Principessa Mononoke*, Studio Ghibli. Giappone. [DVD film] Lucky Red