

Introduzione



FILTRO TEORICO DI LETTURA

In questa introduzione si propone come filtro di lettura critica¹ delle strategie traduttive la “game theory”². Attraverso questo approccio teorico la proposta di studio presuppone l’osservazione critica del comportamento di due o più traduttori dello stesso originale nell’ambito di un conflitto di interessi³, come la traduzione fosse un gioco di competizione⁴.

REGOLE GENERALI DELLA FORMULAZIONE LUDICA

A. Modelli di gioco

Il modello più semplice nella “game theory” presuppone due persone (=nel caso della traduzione esse sono rappresentate dall’autore

¹ M. Baker (1998) *Translation studies*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 277-280.

² M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London: Routledge, pp. 90-92.

³ Φρ. Μπατσαλιά (2001) *Περι μεταφράσεως σύγχρονες προσεγγίσεις*, Atene: Κατάργη, pp. 100-128. In queste pagine si presentano le posizioni principali di Berman sulla nozione dei conflitti di interessi che produce ogni atto traduttivo.

⁴ M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

dell'originale e uno o più traduttori dello stesso originale, come il caso in esame) e lo “zero-sum game”⁵ (=se si sono attivati flussi perfetti di informazioni sulla base di ottime strategie): in questo tipo di gioco partecipano due giocatori e il gioco finisce quando si identificano esplicitamente il vincitore, il perdente e una strategia la quale permette ad un solo giocatore di vincere indipendentemente dalle mosse dell'avversario. Nel caso della traduzione ci sono tipologie di valutazione *critica della qualità traduttiva*⁶, *garantendo così l'identificazione del “vincitore”*. Gli approcci qualitativi delle traduzioni sono di: (a) tipo aneddotico e soggettivo, (b) tipo psicolinguistico, (c) tipo testo-centralizzato, (d) tipo funzionale-pragmatico. In questa ricerca⁷ si è adottato il tipo di valutazione testo-centralizzata perchè si basa su fatti empirici-testuali ed è, per questo motivo, oggettivo.

B. Lo zero-sum game e la “pay-off matrice”

Nelle situazioni di vita reale pochissimi sono i casi di zero-sum game e in realtà i giocatori (in questo caso “traduttori”) e gli agenti sociali, allo scopo di scegliere ottime strategie, agiscono in quadri strategici imperfetti⁸. In questi casi i giocatori raggiungono delle ottime strategie attraverso una “pay-off matrice”⁹ (= una formula che include *alternative e strategie* accessibili ai giocatori, le quali a loro volta, permettono la valutazione degli eventuali risultati e di

⁵ M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

⁶ J. House (1998) *Quality of translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 197-200.

⁷ Il vuoto di thing-aloud protocols dei traduttori in esame si colma con una valutazione testo-centralizzata delle loro opere. Vd. R. Jaaskelainen, 1998, *Thing-aloud protocols*, *Routledge encyclopedia of translation studies*, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 265-269.

⁸ M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

⁹ M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

conseguenza le scelte di ottime strategie).

Il “minimax teorema”¹⁰ prevede che i giocatori siano capaci di minimizzare il massimo delle perdite, che altri giocatori-traduttori hanno accumulato: la formulazione-base del minimax teorema è che in un modo finito, due persone, in un quadro di zero-sum game, hanno a loro disposizione una somma di sapere garantito solo per uno dei due a prescindere dal fatto che tutti e due giocano razionalmente.

C. Gioco traduttivo razionale e ottimizzazione strategica

Nella teoria della traduzione, è centrale la questione della ottimizzazione strategica, notevole modello della quale è il prototipo formale per il processo di decisione traduttiva di Wilss¹¹. I fenomeni traduttivi sono del tipo “open-ended”¹² perchè da una parte permettono l’adozione di soluzioni minimatrix e dall’altra parte lo sviluppo di ottime strategie per la realizzazione dello scopo traduttivo: però, mentre la teoria della traduzione, tende a diventare normativa perchè istruisce i traduttori a trovare delle ottime soluzioni, le operazioni traduttive sono di tipo pragmatico¹³ e in questo quadro le operazioni traduttive si identificano con delle soluzioni di problemi-situazionali-traduttivi le quali “promettono” il massimo dei risultati con il minimo sforzo. La teoria della traduzione offre due tipi di istruzioni¹⁴: le defi-

¹⁰ M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

¹¹ W. Wilss, *A framework for decision-making in translation*, Target 6:2, pp.131-150.

¹² M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

¹³ Secondo M. Cronin, ci sono delle contraddizioni che impediscono la visione dell’atto traduttivo come puro gioco nel senso che da’ alla parola gioco la “game theory”. Le contraddizioni sono di base: (a) affettiva, (b) ideologica, (c) fisiologica, (d) temporale.

¹⁴ M. Cronin (1998) *Game theory and translation*, in Routledge encyclopedia of translation studies, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp. 90-92.

nizionali¹⁵ e le selettive¹⁶.

D. La game theory nella teoria della traduzione

Il fatto che permette la visione dell'atto traduttivo filtrato dalla teoria formale del gioco è l'accettabilità generalizzata della nozione della "strategia traduttiva".

Secondo la problematica di Cronin, la nozione di strategia traduttiva presuppone due livelli di analisi strategica: il livello della lettura interpretativa dell'originale (=il traduttore visto come qualsiasi altro lettore) e il livello della lettura-modello (=il traduttore visto come il lettore-modello di Eco, il quale anticipa le strategie dell'autore dell'originale). In questo quadro Cronin identifica due giochi testuali: quello del traduttore che riceve informazioni testuali e quello del traduttore che produce informazioni testuali. Questa posizione di Cronin è rafforzata, a livello teorico, dai seguenti fatti:

1. Secondo Brass, citata da Cronin, gli autori giocano con i loro lettori e per questo motivo il loro gioco si classifica nella categoria dello zero-sum game, il quale è pieno di giochi di motivazioni e di giochi di cooperazioni.

2. Secondo Cronin, la traduzione dei testi offre due vantaggi: il piacere cognitivo, derivato dalla resistenza del testo originale, e il piacere della funzione ludica, correlativa alla soddisfazione del traduttore quando offre al pubblico il suo prodotto finale.

3. La separazione dell'estetica dalla nozione dell'utilità sociale promossa da Jakobson [il quale ha visto la funzione poetica della lingua come autoriflessiva] è superata da : (a) Forbes, il quale insiste

¹⁵ Secondo M. Cronin le istruzioni definizionali sono di livello semantico e definiscono il paradigma e cioè la classe delle soluzioni possibili di una situazione traduttiva. Ad esempio, per tradurre in greco la parola italiana "legno" [XXVI canto dell'Inferno, v. 138 in greco è attivata la classe a cui appartengono i seguenti due membri "η πλωτή[-μας]" e "του πλοίου" (altri traduttori non prendono la stessa posizione e aggiungono un terzo membro "το ξύλο[-μας]").

¹⁶ Secondo M. Cronin le istruzioni selettive indirizzano le scelte traduttive verso alternative testo-centralizzate e di conseguenza il gioco traduttivo dipende da queste scelte alternative.

sull'aspetto locale o nazionale dell'opera letteraria (=i prodotti letterari sono determinati da una particolare cultura) prodotta per essere ricevuta da un particolare pubblico (=particolare a livello di identità socioculturale), (b) la linea post-strutturalistica degli studiosi americani [la quale è stata rafforzata anche dagli studi di Hymes sulla traduzione della letteratura locale] classifica le traduzioni di letteratura locale in adeguate, accurate o semplicemente utili secondo le prove del livello di informazioni che nel percorso traduttivo utilizza il traduttore (vd. game theory), (c) Schoolcraft, studiato da Hymes, propone un paradigma processuale per la traduzione della letteratura (=i) studio profondo dell'originale ➡ (ii) traduzione letterale ➡ (iii) traduzione dell'originale).¹⁷

4. Dinda Gorleè studia la traduzione a livello di semiotica (=la traduzione come interpretazione di segni) e di conseguenza la base dei suoi studi è la semiotica relativamente al "game theory" (=la nozione della strategia traduttiva è basata su esperienze precedenti di ogni traduttore). Secondo Gorleè, la traduzione può essere considerata come un gioco perchè è governata da regole rigide e perchè, nel percorso traduttivo, intervengono processi logici appartenenti al "thirstness" di Pierce (=associazioni tra simboli e oggetti sulla base di consensi del livello collettivo)¹⁸.

5. Wilss propone nella didattica della traduzione, un paradigma istruttivo di "decision-making" il quale include le seguenti fasi: (a) identificazione dei problemi traduttivi ➡ (b) descrizione dei problemi traduttivi ➡ (c) selezione di informazioni ➡ (d) delibera della modalità del processo traduttivo ➡ (e) momento di scelta traduttiva ➡ (f) valutazione dei risultati traduttivi. Wilss, per sostenere il suo paradigma, pone regole istruttive di tipo rigido (vd. la nozione del comportamento razionale nella game theory).¹⁹

¹⁷ A. Krupat (1989) *The voice in the margin-Native american literature and the canon*, Berkley, University of California Press, pp. 201-203, 41, 206-207, 103, 102.

¹⁸ D. Gorleè (1994) *Semiotics and the problem of translation-With special reference to the semiotics of Charls S. Pierce*, Amsterdam, Rodopi, pp. 67-86.

¹⁹ W. Wilss. *A framework for decision-making in translation*, Target 6:2, pp.131-150.

6. Halverson vede il concetto di “traduzione” come una categoria prototipa e fa la distinzione tra traduzione e non-traduzione (=questa categorizzazione presuppone una relazione particolare tra la traduzione interlinguistica di un testo e un sottostante modello cognitivo)²⁰.

IDENTIFICAZIONE DEL GIOCO IN ESAME

Il gioco che si descrive qui è la ricerca per una soluzione del problema traduttivo che presenta la traduzione in greco del XXVI canto dell’Inferno dantesco²¹. Il problema della traducibilità²² di questa opera

²⁰ La Halverson vede rapporti di interrelazioni fra adattamento, parafrasi e traduzione ma non mette nella stessa classe tipologica tutti e tre i concetti. Vd. S. Halverson. *Conceptual work and the “translation” concept*. Target 11:1, pp. 1-31/ D. Robinson (1998) *Paraphrase*, in *Routledge Encyclopedia of translation studies*, a cura di Mona Baker, London, Routledge, p. 166/ G.L.Bastin. *Adaptation*, in *Routledge encyclopedia of translation studies*, pp. 5-6.

²¹ La Divina Commedia come base del gioco traduttivo a cui partecipano più di un giocatore irrigidisce le regole “ludiche” per i seguenti motivi: (a) è una delle maggiori opere letterarie di una letteratura più forte della nostra e nella storia della letteratura neogreca ci sono vari momenti di riciclaggio di concetti e forme prototipi di origine occidentale classificabili a livello temporale nella stessa categoria della Divina Commedia. Questo già pone le regole rigide di ottimizzazione strategico-traduttiva per una traduzione in greco secondo i concetti prototipi di Halverson: è evidente il bisogno di formazione di *catene intertestuali*. Per la nozione delle catene intertestuali vd. Φρ. Μπατσάλιά. *Περι μεταφράσεως σύγχρονες προσεγγίσεις*, Atene, Κατάρτι, 2001, p. 227 e per il concetto di intertestualità vd. B.Hatim e I. Mason (1999) *The translator as communicator*, London, Routledge, p. 205. (b)Ci sono varie traduzioni in greco della Divina Commedia. Vd. Κ.Θ. Δημαράς, *Ιστορία της νεοελληνικής λογοτεχνίας-Απο τις πρώτες ρίζες ως την εποχή-μας*, Αθήνα, Ίκαρος, pp. 27, 29, 66, 77, 233/ Μ. Βίττι (1979) *Η γενιά του τριάντα-Ιδεολογία και μορφή*, Αθήνα, Ερμής, pp. 205/ Φ.Κίσση-ρα-Καζαντζή (2000) *Σχετικά με την τύχη του Δάντη στην Ελλάδα-Αθησαύριστες μεταφράσεις της Θείας Κωμωδίας*, Atti del II convegno bilaterale di italianistica 2000, Dipartimento di lingua e letteratura italiana, Salonicco: University Studio Press, pp. 197-216.

²² A. Pym and H.Turk (1998) *Translatability*, in *Routledge encyclopedia of translation studies*, a cura di Mona Baker, London, Routledge, pp.273-277.