Revue de Traduction et Langues Volume 23 Numéro 02/2024
Rivista di traduzione e lingue مجلة الترجمة واللغات
ISSN (Print): 1112-3974 EISSN (Online): 2600-6235
DOI: https://doi.org/10.52919/translang.v23i2.999

Tra equivalenza ed efficacia: la comicità coreana nella traduzione audiovisiva

Between Equivalence and Effectiveness: Korean Humor in Multimedia Translation

Imsuk Jung
Università per Stranieri di Siena —Italia
imsuk@unistrasi.it
Kukjin Kim
Università per Stranieri di Siena — Italia
kukjin.kim@unistrasi.it

Come citare questo articolo:
Jung I., & Kim K. (2024). Tra equivalenza ed efficacia: la comicità coreana nella traduzione audiovisiva. *Traduction et Langues, 23(2),* 118-140.

Ricevuto : 21/03/2024; **Accettato :** 18/05/2024; **Pubblicato :** 30/07/2024

Autore corrispondente: Kukjin Kim

Keywords

Humor; Audiovisual translation; Cultural translation; K-drama

Abstract

Humor can be defined as a cognitive experience aimed at eliciting laughter and amusement, particularly when conveyed through language in various forms (cf. Salmon, 2004). Its primary function is to provoke laughter in the listener, with the expectation that this effect will be preserved in translation. However, the multifaceted nature of humor, which encompasses linguistic, cultural, situational, and contextual elements, presents a significant challenge in achieving an adequate translation, particularly between languages as linguistically and culturally distinct as Korean and Italian. The translation of humor is widely recognized as one of the most challenging tasks for translators, due to its intricate nature and the profound interconnection between its nuances and the necessary linguistic, cultural, and contextual expertise. In relation to the Korean language, substantial comparative research has been conducted involving foreign languages such as English, Japanese, Chinese, and German. The objective of this study is to present a contrastive analysis of the subtitling of wordplay in Korean audiovisual content, motivated by the significant interest in this area over the past two decades, especially within the field of audiovisual translation. Therefore, the analysis will be focused on the humorous content of the movies and series, particularly wordplay, as these elements are deeply rooted in cultural specifics and require a high level of creative translation effort. It is of the utmost importance that the target language be shaped in such a way that idiomatic phrases, collocations, proverbs, or fixed expressions reflect a form of idiomaticity that preserves the original humor structures. In this regard, considerable emphasis will be placed on the concept of "cultural translation" and the issue of the "other." The objective of this paper is to investigate the feasibility of translating humorous elements, despite the inherent challenges that may arise in each case. The examination of selected examples will assist in identifying a variety of potential solutions, some of which may prove effective, and facilitate a rapid parallel comparison between the languages under study.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

Parole chiave

Umorismo; Traduzione Audiovisiva; Traduzione culturale; K-drama

Abstract

L'umorismo è un'esperienza cognitiva volta a suscitare risate e divertimento, soprattutto quando viene espresso attraverso il linguaggio in diverse forme (cfr. Salmon, 2004). La sua principale funzione è far ridere chi lo ascolta e si auspica che ciò accada anche nella sua traduzione. Tuttavia, data la sua natura sfaccettata, che coinvolge elementi linguistici, culturali, situazionali e contestuali, l'umorismo si traduce in una ardua sfida nel cercare un'adeguata interpretazione, soprattutto se si tratta di due lingue linguisticamente e culturalmente assai distanti come coreano e italiano. Tradurre l'umorismo è considerato uno dei compiti più ardui per i traduttori, in quanto la sua complessità è strettamente legata alle conoscenze linguistico-culturali e contestuali. Quanto alla lingua coreana sono già numerosi gli studi comparativi condotti che coinvolgono le lingue straniere come inglese, giapponese, cinese e tedesco. Il presente lavoro intende fornire un'analisi contrastiva della sottotitolazione dei giochi di parole nelle serie televisive coreane K-drama e mira a individuare alcune strategie adottate per la resa della comicità coreana in italiano. La presente ricerca nasce dal grande interesse per il cinema coreano di questi ultimi vent'anni, combinato con quello per la traduzione audiovisiva. Il campo d'analisi, tuttavia, verrà ulteriormente ristretto al contenuto umoristico della serie, e in particolare ai giochi di parole in quanto sono elementi altamente culturo-specifici e richiedono un grande lavoro creativo nella loro resa. La lingua target deve essere modellata affinché frasi idiomatiche, collocazioni, proverbi o formulazioni fisse richiamino una forma di idiomaticità che contenga strutture umoristiche di pari livello rispetto all'originale. In tal proposito si assisterà all'importanza data al concetto di «traduzione culturale» e alla questione dell'«altro». Il presente lavoro vuole riflettere su come, seppur con le difficoltà poste da ogni singolo caso, la traduzione degli elementi umoristici sia possibile. Gli esempi analizzati contribuiranno a determinare tipologie di soluzioni spesso molto diverse, che talvolta risultano anche efficaci e a comprendere un confronto rapido in parallelo tra le lingue oggetto di studio.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

키워드

유머;
시청각번역;
문화번역;
K-드라마

초록

유머를 웃음을 유발하는 인지적 경험으로 정의할 때 (Salmon, 2004), 청취자로 하여금 재미를 느끼고 웃음을 터트리게 하는 효과는 다른 언어로 번역되는 경우에도 동일하게 기대된다. 그러나 유머는 본질적으로 언어적, 문화적, 상황적, 맥락적 요소를 포괄하는 다면적 성격을 가지고 있기에 특히 출발어와 도착어가 한국어나 이탈리아어와 같이 언어적, 문화적으로 상이할 때 이를 적절하게 번역해 내는 작업은 굉장히 까다롭기에 마련이다. 특히 유머 번역은 출발어와 도착어 양자의 언어적, 문화적 맥락을 세밀하게 읽어내는 전문성을 필요로 하기에 번역가들이 직면하는 큰 어려움의 대상이 된다. 한국어의 경우 영어, 일본어, 중국어, 독일어 등을 대상으로 하는 유머 번역 관련 연구들이 수행되어 왔다. 이에 여기에서는 한국 영화와 드라마에 등장하는 유머의 이탈리아어 번역을 사례로 대조언어적 분석을 수행하는 것을 목표로 한다. 본 논문에서는 무엇보다 문화적 특수성이 강하게 반영되는 언어유희적 요소에 집중하였으며, 특히 출발어의 유머가 지닌 언어적 구조를 최대한 살리는 노력이 요구되는 관용구, 연어, 속담 등을 주요 분석 대상으로 삼아 유머의 번역 가능성 및 번역 전략을 탐색하고자 한다. 본 논문에서 제시하는 세부적인 유머 번역 예시에 대한 검토 및 분석을 통해 유머 번역이 수반하는 잠재적 어려움과 그 해결책을 가늠해 볼 수 있기를 기대한다.

1. Introduzione

L'umorismo è un'esperienza cognitiva volta a suscitare risate e divertimento, soprattutto quando viene espresso attraverso il linguaggio in diverse forme (cfr. Salmon, 2004). La sua principale funzione è far ridere chi lo ascolta, auspicandosi che ciò accada anche nella sua traduzione. Tuttavia, data la sua natura sfaccettata, che coinvolge elementi linguistici, culturali, situazionali e contestuali, l'umorismo si traduce in una faticosa sfida nel cercare un'adeguata interpretazione, soprattutto se si tratta di due lingue linguisticamente e culturalmente assai distanti come coreano e italiano. Tradurre l'umorismo è considerato uno dei compiti più ardui per i traduttori, in quanto la sua complessità è strettamente legata alle conoscenze linguistico-culturali e contestuali. Quanto alla lingua coreana sono sempre più numerosi gli studi comparativi condotti che coinvolgono le lingue straniere come inglese, giapponese, cinese e tedesco (cfr. Ahn, 1997; Chung, 2013; Kang, 2014; Oh & Park 2010; Shin, 2010; Yoon, 2000).

Tradurre i testi umoristici in altre lingue e culture richiede, dunque, uno spiccato interesse per le culture di riferimento, oltre alle necessarie conoscenze linguistiche puramente linguistiche (cfr. Chiaro, 2010). Il lavoro silenzioso del traduttore, spesso trascurato, costituisce in realtà un supporto fondamentale per ottenere un prodotto finale che tenga in conto la comprensione reciproca tra più utenti appartenenti a lingue e culture diverse. Nella traduzione umoristica il traduttore deve avere, oltre alla competenza linguistica e alla conoscenza della materia in questione, la piena capacità nel comprendere le sfumature date dalla versione originale, per poi renderlo al meglio a un pubblico linguisticamente e soprattutto culturalmente diverso (cfr. Diadori & Jung, 2012).

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Nella presente ricerca alcuni passaggi di prodotti multimediali, per lo più serie televisive coreane chiamate *k-drama*[1], verranno presi in esame al fine di analizzare la trasposizione degli elementi umoristici tipicamente coreani: giochi di parole, errori ortografici e grammaticali, gerghi, appellativi, parodia, proverbi, formulazioni fisse, collocazioni e *konglish*[2]. Intendiamo fornire un'analisi contrastiva della sottotitolazione dei giochi di parole nelle serie televisive coreane e individuare alcune strategie adottate per la resa della comicità coreana in italiano.

La presente ricerca nasce in generale dal grande interesse per il cinema coreano di questi ultimi vent'anni e dalla necessità di farlo conoscere a un pubblico sempre più ampio nel mondo attraverso la traduzione audiovisiva. Il campo d'analisi in questa sede, tuttavia, verrà ulteriormente ristretto al contenuto umoristico della serie, e in particolare ai giochi di parole in quanto sono elementi altamente culturo-specifici e richiedono un grande lavoro creativo nella loro resa. La lingua target deve essere rielaborata affinché frasi idiomatiche, collocazioni, proverbi o formulazioni fisse richiamino una forma di idiomaticità, che contenga strutture umoristiche di pari livello rispetto all'originale (cfr. Formiglio, 2021). In tal proposito si assisterà all'importanza data al concetto di «traduzione culturale», suggerito per la prima volta da Clifford Geertz (1983) e alla questione dell'«altro» proposta da Homi Bhabha (1994).

Rifletteremo infine su come, seppur con le difficoltà poste da ogni singolo caso, la traduzione degli elementi umoristici sia possibile. Sono stati presi in esame contenuti audiovisivi di recente trasmissione, limitando il genere a opere ambientate in epoca contemporanea. Gli esempi analizzati contribuiranno a determinare tipologie di soluzioni spesso molto diverse, che talvolta possono risultare anche efficaci e a comprendere un confronto rapido in parallelo tra le lingue oggetto di studio.

2. Tradurre l'umorismo coreano

2.1 Approcci traduttivi tra equivalenza ed efficacia

L'evoluzione degli studi sulla traduzione ha sviluppato varie discipline nell'ambito teorico, descrittivo e applicativo differenziando anche la figura e la funzione del traduttore da quelle del traduttologo, colui che fa ricerca sulla traduzione (cfr. Falbo *et al*., 1999). Un traduttore attraversata la fase di comprensione si trova a dover ricostituire il messaggio di partenza e restituirlo nel modo più corretto e fedele possibile in un'altra lingua, tenendo

[1] Il *k-drama* è un formato di serie televisiva coreano a puntate, generalmente di lunga durata. Nella maggior parte dei casi tratta di temi drammatici, romantico-sentimentali e a volte comici. I *drama* coreani sono diventati popolari in tutta l'Asia, contribuendo al fenomeno *hallyu* (Jung, 2015, p. 65).

[2] Il termine *konglish* (*Korean* + *English*) indica quei termini anglosassoni reinterpretati alla coreana in modo spesso errato e incomprensibile per i parlanti di madrelingua inglese. Per esempio, il verbo *cunning-hada*, creato dalla combinazione di *cunning* (aggettivo inglese) e *hada* (verbo 'fare' in coreano), non significa 'essere furbo' come nel significato originale inglese ma sta per l'atto di copiare il compito di qualcun altro durante l'esame. Si tratta chiaramente di un caso di *konglish* (Jung, 2015, p. 78; 2019, p. 360).

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

sempre conto che l'atto traduttivo debba andare al di là delle mere parole, ovvero cogliere il messaggio dell'autore in tutte le sue sfumature.

Dalla metà del XX secolo l'idea di equivalenza si sovrappone a quella di fedeltà e comincia a essere discussa con toni sempre più accesi nell'ambito delle teorie sulla traduzione (Diadori, 2018, p. 63). Gile (1988) afferma che le perdite sono frequenti anche nelle migliori traduzioni in quanto non sempre un traduttore può trovare un equivalente adatto nell'altra lingua. L'idea di equivalenza è, dunque, da considerarsi in senso più ampio; quindi, sia formale che dinamica e nella traduzione dovranno essere comprese anche le soluzioni linguistiche, paradigmatiche, stilistiche e testuali (cfr. Popovic, 1975). L'equivalenza fedele secondo Nida (1964) è proprio quella che egli definisce "dinamica", ovvero una soluzione che comprende elementi fonologici, morfologici e sintattici e che allo stesso tempo ammette l'esistenza di gradi intermedi per raggiungere forme accettabili di traduzione letteraria. Inoltre, Catford (1965) ribadisce l'importanza di una forma di equivalenza traduttiva da un punto di vista prettamente linguistico, che tenga conto soprattutto del diverso funzionamento delle due lingue coinvolte (Jung, 2022, p. 670).

Una traduzione non deve essere un semplice processo di trasferimento conseguito attraverso una corrispondenza formale o testuale, ma deve essere legata ai tempi e alla sensibilità che le circostanze storiche, culturali e sociali esprimono in un certo periodo storico e in una determinata cultura. Dunque, una traduzione ritenuta "fedele" deve anche considerare l'evoluzione storica delle lingue, delle culture, delle letterature e delle società (cfr. Faini, 2006). D'altro canto, non si può trascurare la visione di alcuni studiosi (cfr. Nergaard, 1990; Underhill, 2009) che riconosce alla traduzione la possibilità di passare da un'immagine del mondo a un'altra diversamente caratterizzata, benché ogni lingua esprima una visione peculiare del mondo propria. Per il traduttore mostrare maggiore o minor propensione all'adattamento nei confronti di un'altra cultura, talvolta anche accettando di rinunciare all'identità culturale, è da tenere in conto. Dato che ogni testo riflette la cultura, le scelte di un traduttore non possono prescindere dalla valutazione di vari riferimenti culturali.

Il dibattito molto accesso sul concetto di equivalenza che ha caratterizzato gli anni Settanta e Ottanta è andato affievolendosi negli anni successivi e una traduzione perfetta non esiste e naturalmente non tutto è traducibile. Si pensi al saggio di Umberto Eco dal titolo *Dire quasi la stessa cosa* (2003) dove si afferma che la perdita in una traduzione è frequente e inevitabile. Tuttavia, come sostiene anche Salmon (2003) ogni lingua e ogni traduzione potrà proporre soluzioni proprie per rendere i significati e i rapporti tra i costituenti della frase. Sarà dunque arduo compito del traduttore quello di adottare strategie e soluzioni adeguate.

Il concetto di "fedeltà" è stato spesso discusso come uno dei principali doveri del traduttore e per lo più come un atteggiamento che da egli di solito ci si attende (cfr. Eco, 2003). Gli studiosi esperti sono soliti valutare una traduzione segnalando eventuali errori o imprecisioni, suggerendo di adottare uno stile adeguato ed efficace o raccomandando la massima comprensione delle lingue e delle culture in gioco. In questa sede sono stati

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

analizzati, in una prospettiva comparativa e contrastiva, alcuni aspetti traduttivi. Le analisi sono state condotte da molte angolazioni diverse come quella dell'equivalenza, della traducibilità, dell'adeguatezza e della lealtà, introducendo concetti come quello di "perdita", "negoziazione", "adattamento", "compensazione", a favore delle varie scelte del traduttore, e valorizzando in particolar modo aspetti culturali che non andrebbero trascurati nel processo di traduzione (Jung, 2022, p. 683).

Riteniamo che risulti sempre particolarmente efficace il confronto tra due testi, condotto dal punto di vista linguistico, culturale e pragmatico, al fine di condividere una maggior conoscenza delle due lingue e culture coinvolte, ampliare la visione del mondo e riconoscere infine il difficile e importante ruolo del traduttore in un'era orientata al plurilinguismo e alla continua mediazione fra lingue e culture diverse.

2.2 Tradurre lo humor nei prodotti multimediali

Ricordiamo che nella traduzione audiovisiva va tenuta in considerazione la definizione del 'testo', caratterizzato dall'interazione di più canali (audio-orale e audio-visivo) e di codici verbali e non verbali, che interagiscono contemporaneamente e che vengono percepiti e compresi dallo spettatore in modo completo. Sebbene la traduzione dei prodotti multimediali riguardi principalmente la traduzione di dialoghi, il processo di traduzione non coinvolgerà solo l'output verbale di dialoghi (cfr. Jung, 2021). La traduzione audiovisiva ha, infatti, un ruolo cruciale nella comunicazione "interculturale" che tenga conto dei vari canali, segni, codici, fattori linguistici e culturali e anche elementi non verbali. Ragion per cui la traduzione totale sostenuta da Cary (1960), ormai da decenni, è considerata ancora rilevante, in particolare per il doppiaggio in quanto tale operazione comporta anche il trasferimento della fonetica, l'intonazione, il ritmo dei valori pragmatici, socioculturali, psicologici e intellettuali condensati nel dialogo cinematografico. (cfr. Cho, 2014; Diadori, 2003)

Pavesi (2005) osserva che la traduzione filmica ha di recente attratto l'interesse di linguisti ed esperti di traduzione non solo per la sua presenza pervasiva nel mondo della comunicazione di massa, ma anche per la peculiarità dei tratti che la contraddistinguono come attività polisemiotica dal forte impatto sociolinguistico (Pavesi, 2005, p. 7). Nel cinema coreano troviamo diversi riferimenti a usi e costumi tipicamente coreani ed elementi caratteristici della lingua coreana. Ispirati anche dalle moderne teorie traduttologiche l'approccio alla traduzione dovrà per forza di cose tener conto di un lettore modello che purtroppo non è cosciente di una realtà lontana come quella coreana. La perdita che ne risulterebbe, infatti, sarebbe incalcolabile, convinti come siamo che la traduzione sia innanzitutto importantissimo veicolo di interscambio culturale nonché enorme fonte di arricchimento, sia per la cultura di partenza che per quella di arrivo (cfr. Jung, 2021).

Oltre a ciò, nel doppiaggio varie componenti del discorso degli attori, come dialetti e accenti, intonazione, linguaggio del corpo e inflessioni del parlato, insieme occorrono a creare una narrazione. Questi elementi uditivi devono essere naturalmente sincronizzati

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

con gli elementi visivi. L'intera percezione di un personaggio nella narrazione può essere trasformata o distorta nel processo di traduzione e doppiaggio tra due lingue, se questi fattori non vengono presi in considerazione perfettamente. Inoltre, in un film sono spesso presenti elementi specifici appartenenti alla cultura di partenza che potrebbero non essere resi in modo appropriato nella lingua di arrivo qualora una traduzione venisse eseguita in modo troppo letterale o rozzo. Tutte queste sincronie sono fondamentali perché un film o un programma televisivo possa essere apprezzato dal pubblico come previsto dall'autore/regista.

Nella traduzione audiovisiva, dunque, diventa un lavoro consistente tenere in considerazione elementi culturali, umorismo, storia, luoghi geografici, canzoni, gastronomia, elementi religiosi, misure, personaggi di riferimento, politica, arte e gesti tipici. Il traduttore deve decidere ogni volta se rispettare il più possibile la versione originale o trovare delle soluzioni alternative che funzionino meglio nella lingua di arrivo. A volte gli elementi originali vanno parafrasati, cambiati o addirittura omessi, quindi abbandonati. Bovinelli e Gallini (1994), nel loro studio della traduzione di alcune categorie (cibo, unità di misura, toponimi, giochi, espressioni che mostrano la cultura popolare), non prendono alcuna posizione in favore o contro l'adattamento, ma affermano semplicemente che la traduzione audiovisiva sia un "tentativo" di portare il testo verso la lingua di arrivo. Per questa ragione spesso la versione doppiata del film tende a tradurre gli elementi contestuali con altri elementi delle stesse categorie, quindi più familiari al pubblico della cultura d'arrivo.

La traduzione audiovisiva, oggigiorno sempre più apprezzata rispetto a quella editoriale, permette la fruizione di una vastità di prodotti con contenuto culturalmente specifico a un pubblico internazionale senza barriere linguistiche e logistiche e il processo traduttivo supporta il pubblico a creare dei collegamenti con la propria cultura. Durante i primi mesi della pandemia globale legata al Covid-19 un'ondata di ironia e gag giunse sui social e media, soprattutto per alleviare l'ansia di chi si trovava confinato tra le mura di casa. I prodotti multimediali (serie televisive doppiate e sottotitolate) permisero agli utenti di affrontare più razionalmente e positivamente la situazione emergenziale, contribuendo a incrementare la fiducia delle persone nella capacità di fronteggiare le difficoltà. Ne è una conferma una ricerca condotta dal gruppo guidato da Jessica Gall Myrick dell'Università della Pennsylvania nel 2020[3].

I prodotti multimediali dell'industria culturale coreana per lo più k-drama si sono intensificati, ottenendo un impatto positivo nella gestione della situazione emergenziale e regalando un approccio più "spensierato". Infatti, in poco tempo un elevato numero di k-drama divertenti in chiave comica e umoristica sono stati prodotti con sottotitoli in varie

[3] "Consuming memes during the COVID pandemic: Effects of memes and meme type on COVID-related stress and coping efficacy," by Jessica Gall Myrick, PhD, and Nicholas Eng, MS, Pennsylvania State University, and Robin Nabi, PhD, University of California Santa Barbara. *Psychology of Popular Media* published online Oct. 18, 2021.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

lingue e diffusi in tutto il mondo, anche e soprattutto con lo scopo di aiutare le persone a far fronte allo stress da pandemia. La figura del traduttore è diventata cruciale.

2.3 Studi sull'umorismo coreano: la comicità coreana

L'umorismo appare in molti eventi comunicativi differenti e viene espresso attraverso parole, immagini, suoni e linguaggio del corpo, rappresentando una parte essenziale della comunicazione quotidiana. Sono particolari esperienze cognitive a provocare risate e a fornire divertimento di una determinata comunità linguistica e/o di un determinato contesto culturale. La conseguenza fisica più comune, suscitata dall'umorismo, è indubbiamente la risata ma l'umorismo, in realtà, in quanto un fattore sfuggente, può spesso essere presente anche senza risata (cfr. Roberts, 2019). L'umorismo, determinato da varietà linguistiche, culturali, situazionali e contestuali, diventa inevitabilmente una componente protagonista di innumerevoli opere letterarie, cinematografiche e artistiche.

L'umorismo si traduce tramite varie tecniche e modalità, alcune delle quali vengono maggiormente apprezzate in determinate culture. Quali sono le forme dell'umorismo presenti in tutte le tradizioni? Senza dubbio i cosiddetti giochi di parole in chiave umoristica sono presenti in tutte le lingue, e sfruttando le caratteristiche strutturali di una lingua si può creare un'atmosfera comica (cfr. Delabastita, 1996).

I giochi di parole inseriti nella comunicazione fanno riferimento a un doppio contesto (verbale e situazionale) con una doppia lettura e la somiglianza formale delle parole in oggetto può essere totale o parziale, e viene solitamente suddivisa in quattro gruppi, ovvero omonimia; omofonia; omografia; paronimia. I giochi di parole, dunque, giocano un ruolo fondamentale di supporto, generando l'umorismo e aumentano il coinvolgimento emotivo e l'attenzione degli ascoltatori. Il traduttore ha il compito di decifrare il messaggio, facendo affidamento a collegamenti lessicali, strutturali, semantici o concettuali, cogliere la forma originale dell'espressione in oggetto, individuare lo scopo comunicativo (umoristico), e renderlo nella lingua di arrivo in relazione allo scopo comunicativo.

Nel cinema coreano la comicità espressa verbalmente è a volte correlata all'umorismo nero, un sottogenere dell'umorismo che tratta di eventi generalmente considerati seri. È largamente risaputo che il black humor appartenga a una caratteristica cultura britannica e americana ed è presente nelle diverse serie televisive tradizionalmente.

Basti pensare alle serie come *M*A*S*H*[4], *I Griffin, South Park, I Simpson, Dr. House – Medical Division, Wilfred*, e tante altre. Tra i film coreani caratterizzati dalla

[4] La serie americana *M*A*S*H* (1972-1983), creata da Larry Gelbart e incentrata sulle vicissitudini del 4077° Mobile Army Surgical Hospital statunitense in un quartiere di Seoul durante la Guerra di Corea, considera la Guerra di Corea come un soggetto da commedia nera e vengono appositamente inserite delle risate preregistrate nelle situazioni assurde e tragiche.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

commedia nera ne è un buon esempio *A Taxi Driver*[5]. Si tratta di un film del 2017 diretto da Jang Hoon, in cui sono presenti degli elementi dell'umorismo nero, con l'intento di alleviare la situazione tragica, evidenziando il cui contrasto. Nei confronti del giornalista tedesco Jurgen Hinzpeter, che è diretto alla città di Kwangju per indagare la rivolta dei cittadini contro il governo militare, il protagonista principale Mansŏb[6], ignaro della situazione, cerca di trasmettere empatia, tentando di comunicare il più possibile in un *konglish* non facilmente comprensibile ai parlanti non coreani (cfr. Jung, 2015; 2019).

Le sue battute, che avrebbero l'intento di comunicare spiritosamente e farsi intendere dal giornalista, sono caratterizzate da un linguaggio totalmente arrangiato, che attinge un po' all'inglese e un po' al coreano. Le sue uscite in coreano, infatti, risultano molto divertenti. Questo suo modo di parlare tanto buffo quanto spensierato sarà stato colto e riportato dalla voce del doppiatore? Osserviamo dunque le battute che il tassista rivolge al reporter nella scena del loro primo incontro (00:21:00-00:22:00).

Tabella 1.

A Taxi Driver

Versione originale	Versione con sottotitoli	Versione doppiata
yuk'oria p'ŏst t'aim	È la prima volta che viene in Corea?	You Corea first time?
o riŏri	Ah davvero?	Oh, riori?
tis t'aeksi saudi mŏni	Questo taxi, soldi arabi.	This taxi, saudi money.
ai traibŭ saudi t'ŭrŏk	Ho guidato camion arabi.	I drive saudi truck, yeah!

[5] *A Taxi Driver* si basa su un tragico evento storico coreano che ha segnato pesantemente la città di Kwangju nel 1980. Un taxi di Seul ci porta nel buio della città di Kwangju, dove sta per esplodere la grande dimostrazione popolare contro l'atroce regime militare di Chŏn Du-hwan. Assistiamo al dramma della dura e violenta storia che cela nella rivolta di Kwangju e al contempo anche alla nascita di una toccante amicizia tra i due protagonisti. Le differefnze culturali tra Occidente e Oriente e le incomprensioni linguistiche divertono il pubblico ma allo stesso tempo mostrano il valore e il sentimento del popolo coreano. Nonostante la tragica storia narrata nel film il regista tenta di inserire anche degli elementi umoristici, proprio per evidenziarne il contrasto con la situazione tragica rappresentata da un mondo ignaro di tutto ciò che accadeva in una cittadina lontana dalla capitale coreana.

[6] Per la romanizzazione dei vocaboli coreani si adotta l'uso del sistema *McCune-Reischauer*. L'intento di questo sistema non è soltanto quello di traslitterare l'*han'gŭl* ma anche e soprattutto quello di renderne la pronuncia fonetica. Esso fu creato nel 1937 da due americani: George M. McCune e Edwin O. Reischauer. Si tratta di uno dei modi più adoperati dagli studiosi occidentali per la trascrizione del coreano in caratteri latini.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

Versione originale	Versione con sottotitoli	Versione doppiata
yu nŏmu ppalla. ket-sŭlo	Veloce! Vai "Slow"	Ehi you, veloce! Vai slow
kŭraeya ai k'aen in'glishi	Così io… "I can english"	Così io… I can english. Ok?

Mansŏb usa molte parole rozze e interiezioni nel suo discorso, cosa che sembra del tutto naturale per un tassista di mezza età di umili origini. Il suo parlato infatti è caratterizzato da un rozzo e maldestro inglese e un coreano non perfettamente corretto al livello fonetico e sintattico. Nella versione con i sottotitoli il suo parlato si trasforma in un italiano piuttosto corretto, mentre nella versione doppiata assistiamo a un discreto tentativo di mantenere tale caratteristica e preservarne almeno in parte l'umorismo. Infatti, il suo *konglish*, ovvero l'inglese coreanizzato, e gli elementi interazionali, caratteristiche tipiche del linguaggio spontaneo, sono in qualche modo conservati nel doppiaggio. Ciò non accade, invece, nei sottotitoli. Notiamo che il doppiatore italiano imita abilmente il goffo accento inglese pronunciato dall'attore anche se inevitabilmente alcune sfumature sono state perse. Possiamo quindi affermare che complessivamente in questa scena il parlato buffo e la provincialità delle espressioni del tassista è stata in parte persa nella resa del doppiaggio (cfr. Jung, 2021, pp. 160-167).

I vari passaggi della comicità presi in esame in questa ricerca sono principalmente di natura verbale, la cui traduzione richiede, infatti, la sostituzione di termini assonanti per ottenere un effetto altrettanto esilarante ed efficace. La scelta dei determinati giochi di parole, all'apparenza priva di una qualsiasi logica e del tutto casuale, è in realtà profondamente legata a riferimenti culturali tipicamente coreani, spesso non trascurabili per la comprensione completa del contesto coinvolto. Anche se la traduzione è un processo relativamente autonomo, orientato alla creazione di un nuovo testo, il traduttore deve studiare l'intento e le tecniche utilizzate nel testo di partenza al fine di raggiungere un testo finale efficace per il pubblico di arrivo. Nel caso dell'umorismo nel processo traduttivo bisogna indagare l'elemento comico che evochi una reazione del destinatario straniero quanto più simile possibile a quella del pubblico di partenza. In quanto la comicità racchiude un potenziale "*culture bump*", seppur non così significativo da inibire la comprensione dello spettatore straniero, la sua interpretazione non efficacemente resa in un'altra lingua impoverisce il messaggio, percepito invece vividamente dal fruitore coreano. Per la migliore resa il traduttore dovrà fare una scelta tra un approccio addomesticante o straniante.

3. Analisi dei passaggi della comicità coreana: giochi di parole umoristici

Come accade nelle diverse lingue, i giochi di parole umoristici occupano una quota significativa dell'umorismo nei prodotti audiovisivi coreani, costituendo simultaneamente un aspetto notevolmente arduo da tradurre in lingue sostanzialmente differenti. Tale

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

complessità deriva dalla natura intrinseca dei giochi di parole, i quali richiedono l'esistenza di due livelli di significato connessi tramite un elemento comune che faciliti il passaggio interpretativo. Il destinatario è inizialmente invitato a comprendere il significato più ovvio, per poi essere confrontato con un'ambiguità che sollecita un'elaborazione cognitiva più sofisticata al fine di risolvere la contraddizione emersa, rivelando così un secondo strato di significato in precedenza velato (cfr. Hien, 2019). Affrontare la traduzione di tali elementi da una lingua all'altra si rivela, dunque, un'impresa complessa per i traduttori. In questa sede si intende analizzare specifici esempi tratti da serie televisive coreane di recente produzione, con l'obiettivo di esaminare le traduzioni alla luce della loro equivalenza semantica e della loro efficacia nell'evocare l'effetto umoristico originale.

3.1 Malintesi, scherzi involontari, gaffe in Il suono del tuo cuore (2016)

Il primo esempio illustra situazioni umoristiche scaturite da scherzi non intenzionali, equivoci e *gaffe*, evidenziate nella webserie sudcoreana intitolata *Il suono del tuo cuore*[7] (puntata 9, 25:00-26:00). Aebong, la protagonista principale femminile, si fa male sia agli occhi che alle braccia a causa di un incidente causato dal suo fidanzato Sŏk, che è il protagonista principale della serie. Si tratta di una scena in cui interviene la madre di Aebong intenta a darle una mano inviando dei messaggi al suo ragazzo. Tale scenario dà vita a scene esilaranti dovute all'intervento di una donna poco avvezza all'uso dell'applicazione di messaggistica, che finisce per commettere *gaffe* in modo involontario, originate dagli errori nel digitare i messaggi e dalle errate interpretazioni degli emoji da parte della madre di Aebong.

Dopo aver ricevuto un messaggio dal fidanzato, Aebong chiede a sua madre di leggere i messaggi e scrivere delle risposte al posto suo, essendo impossibilitata con gli occhi bendati. Al suo ragazzo che si scusa e che chiede il suo stato di salute lei desidera rispondere come segue: «Sì, sto bene. Stai lavorando o giocando ai videogiochi»? Nel dettare il messaggio, la madre commette un errore di battitura, sostituendo "*keimha-ni*" (lett. giocare ai videogiochi) con "*keiba-ni*" (lett. essere in un gay bar), generando così una situazione imbarazzante basata su un gioco di parole.

[7] La serie in oggetto è stata originariamente trasmessa su Naver TV dal 7 al 28 novembre 2016 e successivamente messa in onda su KBS 2 dal 9 dicembre 2016 dal 6 gennaio 2017. Ispirata al webtoon di Jo Seok che porta lo stesso nome, questa sitcom ha ottenuto grande popolarità, diventando la webserie con il maggior numero di visualizzazioni in Corea del Sud, registrando circa 30 milioni di spettatori, e conquistando anche il pubblico cinese con oltre 100 milioni di visualizzazioni. Per gli spettatori italiani, è stata resa accessibile su Netflix in lingua italiana.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

Tabella 2.

Il suono del tuo cuore (Netflix) - 1

Versione originale	Versione con sottotitoli
*Kwaench'ana. Nŏn chagŏphani anim **keimhani**?* *- Kwaench'ana. Nŏn chagŏphani anim **keibani**?*	Sto bene. Stai lavorando o giocando alla **PlayStation**? - Sto bene. Stai lavorando o giocando alla **gaystation**?

Come evidenziato nella tabella, il traduttore dei sottotitoli in italiano ha optato per creare un gioco di parole impiegando il termine "PlayStation", piattaforma di videogiochi estremamente diffusa in Italia, sostituendo poi l'elemento "play" con "gay". Questo approccio ha permesso di mantenere la semantica originale, nonostante la perdita della similitudine fonetica tra due termini coreani "*keimha*" e "*keiba*", elemento distintivo del gioco di parole nell'originale.

Le scene che seguono sono caratterizzate da situazioni comiche nate da equivoci o malintesi dovuti a interpretazioni errate degli emoji. Sŏk, confuso dal riferimento al "bar gay", utilizza un'emoji raffigurante un pollo perplesso per manifestare il proprio dubbio. La madre, nel tentativo di trasmettere il messaggio ricevuto a voce, dice: «taktaegariga mwŏl kunggŭmhaehae», che si potrebbe tradurre letteralmente come «Ecco la testa di gallina incuriosita di qualcosa».

L'approccio della signora, infatti, genera malintesi a causa di una caratteristica specifica della lingua coreana, in quanto i verbi non vengono coniugati in base alla persona e per giunta il soggetto può essere omesso. Pertanto, benché la madre intenda usare una forma verbale riferita alla terza persona singolare per descrivere l'emoji, la figlia interpreta il messaggio come se fosse indirizzato direttamente a lei, associando così l'espressione "testa di gallina (cervello di gallina)" a sé stessa, un'espressione utilizzata in Corea per indicare qualcuno di molto stupido. Tuttavia, il sottotitolo ufficiale in lingua italiana, come evidenziato nella seguente tabella, non riesce né a catturare l'intento umoristico originale né a produrre una frase che risulti coerente all'interno della scena.

Tabella 3.

Il suono del tuo cuore (Netflix) - 2

Versione originale	Versione con sottotitoli
taktaegariga mwŏl kunggŭmhaehae.	La testa di un pollo perplesso.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

La descrizione 'letterale' interpretata dalla madre continua a causare fraintendimenti. Infuriata, Aebong gli chiede di incontrare immediatamente, scrivendo sempre tramite sua madre: «Puoi venire da me, adesso?». Il suo ragazzo, pensando che la fidanzata non sia arrabbiata con lui, risponde affermativamente con un'altra emoji, questa volta un maiale timido che si copre gli occhi. La signora tenta nuovamente di decifrare il messaggio ricevuto: «twaejigat'ŭn'ge nun karigo syohago issŏ chigŭm», che letteralmente si tradurrebbe in: «Sei un maiale che non ci vede dà spettacolo». Ancora una volta, la figlia interpreta che il maiale arrabbiato fosse riferito a sé stessa, e va su tutte le furie. Impaziente chiede alla madre di chiamarlo direttamente, e durante la conversazione lo insulta con grande severità. Tuttavia, anche in questa circostanza, il sottotitolo non riesce a fornire una traduzione adeguata alla scena.

Tabella 4.

Il suono del tuo cuore (Netflix) - 3

Versione originale	Versione con sottotitoli
twaejigat'ŭn'ge nun karigo syohago issŏ chigŭm?	"Adesso?" È un maiale che si copre gli occhi e si esibisce.

Come precedentemente osservato, le dinamiche umoristiche generate dalla descrizione letterale degli emoji nel contesto de *Il suono del tuo cuore* subiscono una perdita significativa di efficacia comica nella loro resa in italiano. Tale perdita è attribuibile alle divergenze linguistiche tra il coreano e l'italiano nello specifico l'assenza del sistema di accordo in coreano. In italiano il soggetto nullo avviene senza compromettere nella comprensione del contesto proprio grazie all'accordo, presente in molte lingue del mondo, mentre in coreano in verbi non si coniugano rispetto alla persona per cui la presenza del soggetto in una frase diventa indispensabile per la comprensione (cfr. Jung, 2018, pp. 79-82, 131). Ragion per cui è arduo valorizzare i giochi di parole che si basano su tali ambiguità linguistiche. Di conseguenza, gli esempi di umorismo analizzati in questa sede possono essere ritenuti effettivamente intraducibili.

3.2 Appellativi coreani in Squid Game *(2021)*

Il secondo esempio evidenzia una caratteristica linguistica, tipica della lingua e cultura coreana, ovvero termini affettivi e parentali utilizzati per indicare o fare riferimento a persone che non appartengono al proprio nucleo familiare. Questa abitudine riflette la tendenza dei coreani a instaurare un legame simbolico di vicinanza o familiarità anche con individui esterni, attraverso l'adozione di appellativi tipicamente riservati a membri della famiglia. Tale uso linguistico non solo sottolinea l'importanza dei valori comunitari e di solidarietà all'interno della società coreana, ma rappresenta anche una predisposizione del popolo coreano a ridurre le distanze sociali e creare un'atmosfera più

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

intima e accogliente, anche in contesti formalmente estranei alla sfera familiare. L'uso di tali appellativi, legati alla questione dell'età, si rileva un ottimo spunto per i giochi di parole, in quanto sfrutta le ambiguità e i doppi sensi che tali termini possono evocare. Infatti, si riscontra facilmente in numerose serie televisive coreane.

Osserviamo un esempio tratto da *Squid Game*. L'appellativo familiare preso in esame è "*oppa*", che significa letteralmente "fratello maggiore" e infatti può essere usato anche al di fuori del contesto familiare nel caso in cui una persona femminile più giovane si rivolge ad un interlocutore maschile più grande. Nella quarta puntata della serie (26:00-26:20), dopo una violenta rissa al buio, il gruppo guidato da Sŏngt'ae, uno dei protagonisti, fa il punto della situazione e l'unica donna del gruppo, di nome Minyŏ, cerca l'approvazione di Sŏngt'ae, chiamandolo affettuosamente "*oppa*". Il leader, tuttavia, inizia a schernirla mettendo in dubbio la sua età e sostenendo che non sia appropriato per lei usare il termine "*oppa*" nei suoi confronti. La reazione di Minyŏ, arrabbiata per essere presa per una più anziana, sfrutta un gioco di parole con gli appellativi familiari: passando infatti da "*oppa*" ad "*ajŏssi*", un termine che significa 'zio,' usato per rivolgersi a uomini di mezza età, o talvolta con una sfumatura dispregiativa (cfr. Jung, 2018).

Tabella 5.

Squid Game (Netflix)

Versione originale	Versione con sottotitoli	Versione doppiata
*Ma**tchi**, **oppa**?*	Giusto, baby?	Vero, papino?
- *oppa? naega chinjja oppa maja? anin kŏ katŭnde?*	- Baby? Davvero? Non saprei.	- Papino? Ne sei proprio sicura? Sei più vecchia tu.
***Ajŏssi**, naega myŏt sallo poyŏ**yo**?*	Senti un po', quanti anni mi dai?	Davvero? Perché, quanti anni mi dai?

Come si può osservare dagli esempi sopracitati, emerge una discrepanza marcata tra la versione con sottotitoli e quella doppiata. Nella versione sottotitolata, l'appellativo "*oppa*" è stato tradotto come "baby", una scelta dettata dall'uso comune di questo termine per esprimere affetto romantico da parte di una donna verso un uomo. Tale approccio, però, elimina completamente la connotazione di età intrinseca nell'originale, anzi ne inverte il significato. Nella versione doppiata, invece, è stato preferito l'appellativo "papino" che, mantenendo l'implicazione di una certa maturità dell'età del destinatario, potrebbe essere considerato una traduzione più fedele, benché il termine selezionato possa avere una connotazione leggermente volgare. L'utilizzo del termine "papino" nella versione doppiata, inoltre, aiuta a rendere più chiara la scena in cui Sŏngt'ae solleva dubbi

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

sull'età di Minyŏ, dettaglio che nei sottotitoli rimane ambiguo o viene omesso. Tuttavia, il doppiaggio omette di riflettere il cambio di appellativi operato da Minyŏ, un aspetto interessante dell'originale, così come la variazione dal registro informale con desinenza -*chi* a quello semiformale con -*yo*. Considerata l'abitudine italiana di utilizzare termini affettivi come "zio" o "zia" anche in contesti non familiari, l'introduzione di "zio" nella traduzione potrebbe preservare sia l'equivalenza che l'efficacia della trasposizione delle dinamiche dialogiche in esame.

3.3 Collocazioni ed espressioni fisse in The Glory (2022)

Il terzo esempio esplora i giochi di parole emergenti dall'impiego di collocazioni o espressione fisse in coreano. La considerazione della polisemia associata a tali collocazioni riveste un'importanza rilevante, in quanto l'obiettivo primario dell'indagine consiste nel raggiungere una traduzione che mantenga l'equivalenza semantica delle espressioni originali (cfr. Jung, 2018, pp. 112-113, 125-126). Verrà preso in esame un caso specifico estratto dalla serie televisiva *The Glory*, prodotta da Netflix. Si tratta dell'episodio 12, specificamente tra i minuti 14:15 e 14:20, che verrà esaminato per illustrare le sfide e le strategie di traduzione in questo ambito.

Nella sequenza analizzata, Chaejun fa irruzione con ira nell'ufficio del corpo docente intento nella ricerca dell'insegnante che aveva ripreso di nascosto sua figlia. Un membro del personale scolastico lo trattiene interrogandolo sul motivo della sua presenza con la domanda: «ŏttŏk'e osyŏssŏyo?» (trad lett. Come è venuto?). La risposta di Chaejun con «ch'a t'agoyo», che letteralmente significa «Con l'auto», gioca sull'ambivalenza dell'avverbio interrogativo coreano "*ŏttŏk'e*", suscettibile di essere interpretato sia come 'per quale motivo' sia come 'in che modo', inducendo il personaggio a fornire anche volutamente una risposta fuori contesto che alimenta l'umorismo della scena.

Tabella 6.

The Glory (Netflix)

Versione originale	Versione con sottotitoli	Versione doppiata
ŏttŏk'e osyŏssŏyo?	Posso aiutarla?	Posso aiutarla, signore?
- *ch'a t'agoyo.*	- No.	- Forse sì.

Come osservato nella tabella, tanto la versione sottotitolata quanto quella doppiata ricorrono a un'espressione idiomatica italiana, «posso aiutarla?», per tradurre l'interrogativo posto dallo staff scolastico, modificando così la dinamica originale dello scambio verbale in italiano. Di conseguenza, la risposta è confinata a un semplice 'sì' o

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

'no', con i sottotitoli che optano per 'no' e il doppiaggio che sceglie 'sì', seguito da un 'forse'. In entrambi i casi, l'elemento comico presente nell'originale viene completamente perso, rendendo la scena priva di umorismo. Un'alternativa potrebbe essere l'utilizzo di un'altra locuzione, come «cosa l'ha portata qui?», che apre alla possibilità di una risposta fuori contesto legata al 'come', permettendo così di preservare sia il significato sia l'effetto comico originari nella traduzione italiana.

La trasposizione linguistica di scambi verbali contenenti collocazioni o locuzioni idiomatiche, come illustrato nell'esempio precedente, presenta complessità intrinseche. Dato il legame arbitrario delle collocazioni, ogni lingua, infatti, fa scelte differenti riguardo ai termini che cooccorrono nella formazione delle collocazioni (Jung, 2018, p. 114). La difficoltà principale risiede nella mancanza di corrispondenze dirette tra tali espressioni nelle diverse lingue, attribuibile alla specificità culturale e contestuale in cui esse sono radicate. Di conseguenza, l'attività traduttiva richiede un approccio dinamico e creativo, impegnandosi nella ricerca e nell'adozione di strategie alternative che possano rendere il testo di arrivo non solo fedele a quello di partenza in termini di contenuto, ma anche equivalente dal punto di vista funzionale e stilistico.

3.4 Palindromo in Avvocata Woo (2022)

Il quarto caso in esame riguarda l'uso dei palindromi come forma di gioco di parole. Il repertorio lessicale coreano include numerosi sostantivi trisillabici, che facilitano la generazione di palindromi, a differenza delle lingue che adottano l'alfabeto latino, dove tale processo appare meno immediato. Un esempio emblematico di questa problematica traduttiva si manifesta nella serie televisiva *Avvocata Woo*, in cui la protagonista, affetta da autismo, si chiama Woo Young-woo, che costituisce proprio un palindromo. La ragazza ricorre continuamente e ripetutamente a questi giochi linguistici per presentarsi. Si tratta di una scena cruciale che viene ripetuta più volte in ogni puntata. Analizziamo il modo in cui la battuta dell'avvocata Woo viene trasposta in italiano, mettendo in luce le strategie adottate per preservare l'intento originale nonostante le differenze linguistiche. La scena in questione riguarda la prima puntata, precisamente tra i minuti 17:10 e 17:30, quando l'avvocata si presenta per la prima volta ai suoi nuovi colleghi sul posto di lavoro.

Tabella 7.

Avvocata Woo (Netflix)

Versione originale	Versione con sottotitoli
kirŏki, t'omat'o, sŭwisŭ, indoin, pyŏlttongpyŏl, uyŏngu. yŏksamyŏk?	Come kayak, radar, esose, Woo Young-woo. Stazione di Yeoksam?

Come illustrato nella tabella sopra, nella versione con sottotitoli i palindromi vengono ridotti da quattro a tre. La sfida più significativa emerge con l'ultima battuta, in

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

cui la protagonista fa riferimento al nome della fermata della metropolitana dove solitamente scende per andare al lavoro, evidenziando così che tale nome costituisce un palindromo. Il nome della fermata è "*yŏksam*", al quale viene aggiunto "*yŏk*", termine coreano per "stazione/fermata", formando così il palindromo "yŏk-sam-yŏk", cioè 'fermata di yŏksam', e fondamentalmente suscitando divertimento. Tale stratagemma linguistico fa leva, infatti, su una particolarità del coreano in quanto i nomi propri vengono formati da tre sillabe e la prima e l'ultima possono tranquillamente combaciare formando un palindromo. Nella traduzione in italiano, tuttavia, adottare questo meccanismo si è rivelato impraticabile. Di conseguenza, l'ultima battuta è stata resa focalizzandosi esclusivamente sul significato semantico, non riuscendo a trovare l'equivalente palindromico in italiano.

3.5 Dad joke (ajae gag) in Una famiglia in fuga (2023)

L'ultimo elemento relativo all'uso dei giochi di parole nel contesto dell'umorismo coreano è il cosiddetto "*ajae gag*" ossia *dad joke*. Questa forma di comicità, generalmente strutturata come una serie di battute o di scambi domanda-risposta, si manifesta meno frequentemente attraverso narrazioni. La denominazione è abitualmente attribuita agli uomini di mezza età, che spesso sono autori di tali scherzi, e vengono chiamati affettuosamente "*ajae*", un appellativo affine ad "*ajŏssi*". La peculiarità di queste barzellette risiede nell'impiego di due parole foneticamente simili per formulare risposte apparentemente slegate dal contesto, suscitando così il divertimento dell'interlocutore.

Considerando che l'*ajae gag* rappresenta una forma di umorismo diffusa nella vita quotidiana, lo troviamo frequentemente anche nei contenuti audiovisivi. A scopo illustrativo, si intende portare una sequenza estratta dalle serie televisive dal titolo *Una famiglia in fuga*, di recente pubblicazione su Disney+, focalizzandosi sull'episodio 9, e in particolare nel segmento temporale compreso tra i minuti 8:30-8:50. In questa scena, una coppia di giovani che ha iniziato a frequentarsi da poco si trova a cenare in un ristorante dall'ambiente gradevole. Il giovane alterna momenti di conversazione seria a improvvise battute umoristiche, mirando a provocare il sorriso della compagna. Quest'ultima, invece, esprime la propria perplessità riguardo alla costante tendenza del partner a scherzare, e si trova in difficoltà nel distinguere i momenti di serietà da quelli di leggerezza.

Tabella 8.

Una famiglia in fuga (Disney+)

Versione originale	Versione con sottotitoli
Chakku nongdamhanikka changnanhanŭn kŏnji ***chinji****han kŏnji kami chal an wayo.*	Continui a scherzare, non capisco se ora sei serio.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

Versione originale	Versione con sottotitoli
- *Nan **chinji**hande. **Chinji**...**hago** itchanhayo.*	- Sono serio. Mi sto davvero godendo questa cena con te.

Nel proseguimento della conversazione, come illustrato dagli esempi, il giovane impiega un gioco di parole basato sull'uso di omonimi. La parola chiave è "*chinji*", che riveste un duplice significato: vale a dire da un lato funge da termine onorifico per "pasto", e dall'altro assume il significato di "essere serio" se combinato con il predicato verbale "-*hada*" (lett. fare). Per rispondere alla sua ragazza l'uomo riutilizza "*chinji*" con un'accezione diversa da quella originariamente intesa da lei, ovvero 'essere serio', riferendosi stavolta al 'pasto' e desiderando farla ridere. Nella sua battuta applicando il suffisso connettivo "-*go*" al predicato verbale "*hada*" intende esprimere l'atto di 'consumare il pasto'. Nella traduzione italiana fornita dai sottotitoli, questa sfumatura viene inevitabilmente persa, data l'assenza di un equivalente diretto nella lingua italiana. Per mantenere l'effetto del gioco di parole, l'ultima battuta del giovane potrebbe essere tradotta in: «Mi sto seriamente godendo questa cena con te», consentendo così di conservare l'intento originale attraverso un adattamento che rispecchia l'uso delle parole in gioco.

Nel contesto dei giochi di parole in coreano la difficoltà non risiede unicamente nell'individuazione di equivalenti per gli omonimi nelle varie lingue, ma anche nell'ardua sfida di tradurre tutte le varianti generate dalla struttura agglutinante, tipica del coreano senza alterarne il significato originale. In questi casi si considera che l'utilizzo intenzionale di ripetizioni di parole o frasi nella traduzione possa contribuire a trasmettere, seppur parzialmente, le sfumature proprie del gioco di parole originale.

4. Conclusioni

Nella quotidianità sono numerose le situazioni comunicative che possono essere lette in chiave umoristica, dovute al divario tra il significato originario dell'enunciato e l'intento "nascosto" del parlante. Sono i casi in cui le strutture sintattiche, lessicali e fonologiche dell'enunciato restano tali ma assumono funzioni pragmatiche permettendo l'interpretazione del messaggio in più modi, come afferma Lew (1996[8]).

La presente ricerca ha l'intento di dimostrare che la traduzione audiovisiva di elementi umoristici è un'operazione complessa ma affascinante in quanto il compito del traduttore non si ferma alla mera trasposizione contenutistica e letterale delle forme linguistiche, ma viene coinvolto in una serie di fattori linguistici e culturali. Il lavoro di ricerca ha permesso di illustrare e comprendere la complessità dei sistemi linguistici coinvolti (collocazioni, forme grammaticali, strutture sintattiche e pragmatiche, giochi di

[8] "Pragmatic ambiguity in jokes arises when the two interpretations of the ambiguous fragment are identical with respect to their syntactic structure, lexical content, and phonetic form, but different in terms of the pragmatic function which the fragment exhibits within the two interpretations." (Lew, 1996, p. 39)

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

parole, ecc.) come uno strumento di comunicazione e come un'espressione culturale. In questo contributo, infatti, sono stati presi in esame alcuni esempi presi dai prodotti multimediali k-drama illustrando le modalità con cui la lingua coreana può creare l'umorismo. Dalle analisi abbiamo constatato che la loro natura umoristica risiede essenzialmente in un'ambiguità che ci invita a reinterpretare codici verbali, dare un nuovo significato e ridere, come afferma Hien (2019, p. 87):

> Si ride davanti a combinazioni di parole e significati che sembrano strani, curiosi, che infrangono le regole socialmente concordate all'interno di una comunità linguistica. Lo si può fare accostando due elementi mediante una finta metafora o similitudine, creando una situazione "alla rovescia", paradossale, tramite la distorsione delle unità fraseologiche, delle espressioni fisse, consentendo poi di rileggere quei segni verbali sotto una nuova luce. Laddove ci si aspetta che il testo comunichi in modo lineare, chiaro e conforme al contesto, sorge un'accezione inattesa. Tutte queste tecniche sono fonti inesauribili per la produzione umoristica.

Obiettivo del presente lavoro è confermare che nella traduzione audiovisiva, specialmente se si tratta di elementi umoristici, è fondamentale comprendere ogni sfumatura del discorso, capirne il senso completo e gli intenti e trasmettere al meglio a un pubblico linguisticamente e culturalmente diversi. Bisogna, dunque, riconoscere il difficile e importante ruolo del traduttore in un'era orientata sempre più al plurilinguismo e alla continua mediazione fra lingue e culture diverse, auspicando di godere dei risultati che valorizzino le sfumature nascoste.

Bibliografia

[1] Ahn, B. P. (1997). Analysis of the Russian humors. *The Journal of Humanities, 4*, 157–174.
[2] Bahbha, H. (1994). *The location of culture*. Routledge.
[3] Bovinelli, B., & Gallini, S. (1994). La traduzione dei riferimenti culturali nel doppiaggio cinematografico. In R. Baccolini, R. M. Bollettieri Bosinelli, & L. Gavioli (Eds.), *Il doppiaggio: Trasposizioni linguistiche e culturali* (pp. 175–202). Club.
[4] Cary, E. (1960). La traduction totale, *6*(3), 110–115.
[5] Catford, J. C. (1965). *A linguistic theory of translation*. Oxford University Press.
[6] Chaume, V. F. (2004). Synchronization in dubbing: A translational approach. In P. Orero (Ed.), *Topics in audiovisual translation* (pp. 35–52). John Benjamins.
[7] Chiaro, D. (2010). *Translating humor in the media*. Continuum.
[8] Cho, S. E. (2014). Dubbing and subtitling in *Memories of Murder*: Translation of Korean film into English. *STEM Journal, 15*(2), 17–33.
[9] Delabastita, D. (1996). *Wordplay and translation*. Routledge.
[10] Diadori, P., & Jung, I. S. (2012). La dimensione cronemica nella didattica dell'italiano L2 per studenti coreani: La cronemica della cultura coreana. In C. Buffagni, B.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

Garzelli, & A. Villarini (Eds.), *Idee di tempo: Studi tra lingua, letteratura e didattica* (pp. 319–332). Guerra Edizioni.
[11] Diadori, P. (2003). Doppiaggio, sottotitoli e fenomeni di code-switching e code-mixing: La traduzione dei testi mistilingui. *Italica, 80*(4), 531–541.
[12] Eco, U. (2003). *Dire quasi la stessa cosa: Esperienze di traduzione*. Bompiani.
[13] Falbo, C., Russo, M., & Straniero, S. F. (1999). *Interpretazione simultanea e consecutiva: Problemi teorici e metodologie didattiche*. Hoepli.
[14] Formiglio, O. (2021). L'umorismo nei dialoghi di *Friends*: Analisi linguistica di espressioni idiomatiche e collocazioni, e proposte di ritraduzione dall'inglese all'italiano. *RISU, 4*(1), 122–138.
[15] Geertz, C. (1983). Found in translation: On the social history of the moral imagination. In *Local knowledge: Further essays in interpretive anthropology* (pp. 36–54). Basic Books.
[16] Gile, D. (1988). La partage de l'attention et le 'modèle d'effort' en interpretation simultanée. *The Interpreters' Newsletter, 1*, 4–22.
[17] Hien, L. T. (2019). Analisi linguistica dei giochi di parole. *Rivista Italiana di Studi sull'Umorismo RISU, 2*(2), 71–89.
[18] Jung, I. S. (2022). Le parole di Deledda in lingua coreana: Riflessioni su una traduzione dell'opera *La Madre*. In D. Manca (Ed.), *"Sento tutta la modernità della vita": Attualità di Grazia Deledda a 150 anniversario della nascita di Grazia Deledda* (Vol. III, pp. 691–707). ISRE-Aipsa.
[19] Jung, I. S. (2021). Traduzione e adattamento delle opere cinematografiche dal coreano: Il doppiaggio in italiano nel cinema coreano. In F. Vitucci (Ed.), *La traduzione audiovisiva per le lingue extraeuropee* (pp. 153–180). Quaderni di semantica. Edizioni dell'Orso.
[20] Jung, I. S. (2019). Studio del neologismo coreano: Analisi linguistiche e socio-culturali. In B. Aldinucci, V. Carbonara, G. Caruso, M. La Grassa, C. Nadal, & E. Salvatore (Eds.), *Parola: Una nozione unica per una ricerca multidisciplinare* (pp. 353–365). Edizioni Università per Stranieri di Siena.
[21] Jung, I. S. (2018). *Manuale di lingua e linguistica coreana*. Mimesis Edizioni.
[22] Jung, I. S. (2015). Neologismo, comprendere la lingua e cultura coreana. In A. L. Bruno (Ed.), *Corea: K-pop multimediale* (pp. 67–93). Aracne Editrice.
[23] Jung, S. Y. (2013). *A study on discourse analysis of humor in Japanese conte* (Master's thesis). Dong-Eui University.
[24] Kang, Y. J. (2015). *Perceptions of Korean dialects by Gyeongsang residents* (Doctoral dissertation). San Diego State University.
[25] Lew, R. (1996). *An ambiguity-based theory of the linguistic verbal joke in English* (Doctoral dissertation). Adam Mickiewicz University.
[26] Nergaard, S. (1990). *Note e saggi sul Divano orientale-occidentale*. Einaudi.
[27] Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating*. Brill.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

[28] Oh, J. E., & Park, K. S. (2010). Humor formation in English sitcom texts. *Cogito, 68*, 405–427.
[29] Pavesi, M. (2005). *La traduzione filmica: Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Carocci.
[30] Park, H. S., Egedi, D., & Palmer, M. (2011). Recovering empty arguments in Korean. *University of Pennsylvania*.
[31] Popovic, A. (2006). *Teória umeleckého prekladu (1975): La scienza della traduzione. Aspetti metodologici. La comunicazione traduttiva*. (B. Osimo, Ed.; D. Laudani, Trans.). Hoepli.
[32] Roberts, A. (2019). *A philosophy of humour*. Palgrave.
[33] Salmon, L. (2003). *Teoria della traduzione*. Vallardi.
[34] Underhill, J. W. (2009). *Humboldt: Worldview and language*. Edinburgh University Press.
[35] Yoon, Y. E. (2000). A contrastive analysis of English and Korean verbal humor. *Journal of English Linguistics, 5*, 97–118.

Ringraziamenti

Desideriamo esprimere la nostra più sincera gratitudine al comitato scientifico e redazionale, che ci ha offerto la preziosa opportunità di sviluppare questa ricerca. Questo nostro contributo si inserisce nell'ambito della Giornata Internazionale di studi "L'umorismo dell'altro, l'umorismo nell'altro. Forme e rappresentazioni del comico tra lingue e culture/Humor of the other, humor in the other. Forms and representations of the comical between languages and cultures", svoltasi il 26 ottobre 2023 presso l'Università per Stranieri di Siena. Si ringrazia la *Rivista di traduzione e lingue – Revue de Traduction et Langues* per la realizzazione di questo numero speciale. Infine, si ringrazia l'Academy of Korea Studies in quanto questo lavoro è stato realizzato con il supporto del *Seed Program for Korean Studies*)[9].

Profilo degli autori

Imsuk Jung è attualmente professoressa associata di lingua e letteratura coreana (10/ASIA-01), nonché coordinatrice tecnico-scientifica del Centro CLASS (Centro di Ricerca sulle Lingue Straniere) e direttorice del Centro CeSK (Centro di Ricerche e Studi Coreani "Yun Dongju") presso l'Università per Stranieri di Siena. Ha conseguito il dottorato in Linguistica (XXIV ciclo) nel 2011, una laurea magistrale in Linguistica per la Comunicazione Interculturale nel 2007 e una laurea triennale in Mediazione Linguistica e Culturale nel 2004 presso lo stesso istituto, oltre a una seconda laurea in Studi Italiani presso la Hankuk University of Foreign Studies nel 2001. Ha anche completato il percorso

[9] This work was supported by the *Seed Program for Korean Studies* of the Ministry of Education of the Republic of Korea and the Korean Studies Promotion Service at the Academy of Korean Studies (AKS-2023-INC-2230001).

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155

KLTTP (*Korean Language Teachers Training Program*) presso il LEI (*Language Education Institute*), Seoul National University, nel 2010. È stata visiting professor di Lingua e Letteratura Coreana e Filologia Coreana presso l'Università Ca' Foscari di Venezia e l'Università La Sapienza di Roma dal 2010 al 2017, in collaborazione con l'Academy of Korean Studies. Dal 2017 è docente responsabile della cattedra di Studi Coreani presso l'Università per Stranieri di Siena e referente di vari progetti tra cui 'Online Sejong Hakdang', 'Global KF e-school' e programma di Doppio titolo, avviati con il Dipartimento di Studi Coreani e il Dipartimento di Didattica della Lingua Coreana della Busan University of Foreign Studies. Attualmente è direttrice del progetto di ricerca da titolo 'Asian Community and Europe (dal 2020)', promosso dalla Eurasia Foundation (dall'Asia), e del 'Seed Program for Korean Studies (2023-2026)', finanziato dall'Academy of Korean Studies. Le sue principali aree di ricerca vertono sulla Linguistica contrastiva, Linguistica coreana, Studi di Traduzione e Sociolinguistica.

Kukjin Kim è attualmente ricercatore a tempo determinato (tipo A) di Lingua e Letteratura Coreana (10/ASIA-01) presso l'Università per Stranieri di Siena, dove insegna Lingua e letteratura coreana e Storia coreana. Si è laureato in storia presso la Pusan National University (Repubblica di Corea), dove ha conseguito la laurea magistrale in storia nel 2012. Ha ottenuto il suo Dottorato di Ricerca (PhD) in storia presso l'Università di Pisa nel 2020 (XXXI ciclo). Dall'a.a. 2020/21 al 2021/22 è stato docente a contratto del corso di Filologia coreana per i corsi di laurea triennale e magistrale presso l'Università di Roma La Sapienza. I suoi interessi di ricerca principali riguardano la storia coreana, con una particolare attenzione agli scambi culturali tra la Corea e l'Europa, soprattutto con l'Italia. Si dedica inoltre all'analisi di testi letterari coreani attraverso metodologiche storiche, con un focus su saggi, lettere e diari, oltre alla didattica della lingua coreana. Tra le sue recenti pubblicazioni figurano studi sulle opere dantesche in Corea, la presenza della Corea nelle esposizioni universali del primo Novecento, gli scambi culturali tra il Mediterraneo e la penisola coreana nell'antichità (in corso di pubblicazione), la conoscenza medica in lingua latina nella Corea del Settecento (in corso di pubblicazione) e l'uso dell'intelligenza artificiale nell'insegnamento della lingua coreana come L2 (in corso di pubblicazione).

Contributi degli autori

Il saggio è frutto di una elaborazione comune tra gli autori, che tuttavia sono direttamente responsabili delle seguenti parti : Imsuk Jung ha redatto i capitoli 1, 2 e 4 ; Kukjin Kim il capitolo 3. La bibliografia è in collaborazione.

Dichiarazione di conflitto d'interessi

Gli autori dichiarano che non sussiste conflitto d'interessi in rapporto alla ricerca, all'autorialità e/o alla pubblicazione dell'articolo.

L'opera è sotto la licenza Creative Commons Attribuzione-Non commerciale 4.0 Internazionale.

Disponibile online su https://www.asjp.cerist.dz/en/Articles/155