

*A cura di* **Carola Barbero**

# Un burattino nella rete

TRADURRE PINOCCHIO  
IN INTERNET



**Marietti**  
1820



Carola Barbero

## Fare giochi con le parole

Già dalle prime righe ci saremmo dovuti accorgere, o perlomeno rassegnare all'idea, che molto probabilmente i conti non sarebbero tornati.

C'era una volta...

Un re! – diranno subito i miei piccoli lettori.

No, ragazzi, avete sbagliato. C'era una volta un pezzo di legno.

Come dire: cominciamo male. Rispetto alle fiabe tradizionali, infatti, questa inizia già mettendo in difficoltà il lettore, e proprio con l'incipit, che solitamente è la parte più rassicurante. Ma rispetto a quanto ci attende non è nulla. Davvero. Prendiamo il protagonista, Pinocchio. Di fatto è una marionetta (anche se senza fili, come ricordava Edoardo Bennato nel suo disco del 1977 *Burattino senza fili*), ma Collodi lo chiama “burattino” (che in teoria dovrebbe essere un fantoccio con la testa di legno e il corpo di pezza che si muove con la mano) perché all'epoca in cui scrisse *Le avventure di Pinocchio* (1881) la parola “marionetta” non era



molto usata in italiano e si utilizzava invece il termine “burattino” anche per i pupazzi mossi dai fili.

Insomma, Pinocchio, che una volta era un pezzo di legno, viene trasformato da Geppetto in qualcosa che non è quello che il suo autore dice che sia (e peraltro nemmeno il suo autore è chi dice di essere: in realtà è Carlo Lorenzini, lo pseudonimo “Collodi” deriva dal nome del paese in provincia di Pistoia in cui visse con la famiglia). Di bene in meglio. Ma i problemi non finiscono qui. Anche nella fiaba, Pinocchio continua ad avere problemi di identità. Vuole diventare un ragazzo in carne e ossa, peccato che dopo la sua permanenza nel paese dei balocchi e cinque mesi di cuccagna abbandonati sì le sue sembianze lignee, ma per trasformarsi in un ciuchino con tanto di orecchie e coda ed essere poi acquistato dal direttore di una compagnia di pagliacci che però, quando l’asino-Pinocchio rimane zoppo, pensa bene di rivenderlo perché sia trasformato nella pelle di un tamburo; ma quando il nuovo acquirente lo butta in mare con una pietra al collo sperando che muoia presto, ecco che allora torna a essere un burattino. E qui viene il bello, perché mentre cerca di nuotare verso uno scoglio, viene ingoiato dal Pesce-cane al cui interno ritrova l’amato Geppetto (che era stato invece mangiato due anni prima, «come un tortellino di Bologna») del quale, una volta in salvo, si prenderà cura con generosità e affetto fino a diventare un bambino vero, «coi capelli castagni,

cogli occhi celesti e con un'aria allegra e festosa come una pasqua di rose».

E il vecchio Pinocchio di legno dove si sarà nascosto? – Eccolo là! – [...] un grosso burattino appoggiato a una seggiola, col capo girato sur una parte, con le braccia ciondoloni e con le gambe incrociate e ripiegate a mezzo, da parere un miracolo se stava ritto. Pinocchio si voltò a guardarlo: e dopo che l'ebbe guardato un poco, disse dentro di sé con grandissima compiacenza: – Com'ero buffo, quand'ero un burattino! e come ora son contento di esser diventato un ragazzino perbene!...

Quante avventure, quante trasformazioni, quante promesse, quante bugie e quanti tradimenti, però, prima di diventare «un ragazzino perbene!...» (dove peraltro il punto esclamativo e i puntini di sospensione sono piuttosto eloquenti riguardo all'atteggiamento ironico di Collodi nei confronti del finale della storia). Avremmo dovuto immaginarlo fin dal principio, con lo scherzetto d'apertura, che ne avremmo viste delle belle (sarà forse uno scherzo anche il finale?). Mai quante ne ha viste Pinocchio, in ogni caso, circondato da individui loschi come il Gatto e la Volpe – incontrati per la prima volta nel capitolo XII, con le monete d'oro ricevute da Mangiafuoco – che hanno sempre cercato di tradirlo, e proprio per questo si sono meritati poi la brutta fine di cui leggiamo nel capitolo XXXVI.

Anche le traduzioni che avete qui tra le mani sono in un certo senso dei tradimenti, come diceva

Joachim du Bellay, «mieux dignes d'estre appelez traditeurs, que traducteurs»<sup>1</sup>, però a differenza dei tradimenti subdoli di quei due, che cercano in continuazione di ingannare il povero burattino, qui il clima è più quello di una festa in maschera. Divertente. Sconclusionata. Irresistibile. Pronti? Inseriamo il pilota automatico e via! Come? Il pilota automatico? Sì, perché l'organizzatore di questa festa non è un essere umano, bensì un programma, Google, che traduce sempre la prima pagina e quando cerca di tornare al punto di partenza, di fatto non lo ritrova mai<sup>2</sup>. Il che può risultare snerante o elettrizzante, a seconda dei punti di vista. E come fa questo “organizzatore automatico”, senza testa né cuore, a fare qualcosa del genere? Usa le tecniche di *deep learning* che grazie alle reti neurali artificiali consentono di avere un sistema dotato di una conoscenza di base del mondo espressa in linguaggio macchina e di regole di inferenza logica per “ragionare” sulle informazioni ricevute. Proprio come Pinocchio prima della magica trasformazione finale, anche questo programma di traduzione non è umano ma ha l'aria di esserlo, però a differenza di Pinocchio – che nonostante la testa di le-

<sup>1</sup> J. DU BELLAY, *La Défense et illustration de la langue française* (1549), Sansot, Paris 1905, p. 76, in italiano: «sarebbero meritevoli di essere chiamati traditori anziché traduttori».

<sup>2</sup> Un gioco analogamente automatico e altrettanto divertente è quello messo in pratica da Ricardo Bloch ne *À la recherche du texte perdu* (Éditions Philippe Rey, Paris 2019) in cui a essere tradotta a ripetizione è la prima pagina della *Recherche* di Marcel Proust.

gno pensa, parla e capisce le cose – il programma non *comprende* quello che traduce, ma calcola una serie di valori elaborando informazioni in maniera il più possibile completa. Questo è quello che sostiene John R. Searle<sup>3</sup> con il famoso argomento della *stanza cinese*, quando propone l’analogia tra la comprensione linguistica posseduta da un simile programma e quella di una persona chiusa in una stanza che riceve, attraverso una fessura, dei fogli contenenti delle domande in cinese e che, pur non sapendo una parola di questa lingua, riesce a ritrasmettere all’esterno le risposte corrette in cinese grazie al fatto di possedere delle *istruzioni* su come disporre uno dopo l’altro su un foglio certi simboli di tale lingua. Ebbene, nessuno direbbe che la persona dentro la stanza *comprenda* il cinese. Da ciò, Searle conclude che se la *capacità di manipolare simboli* non basta perché si possa parlare di *comprensione* di una lingua, allora il programma, per quanto sofisticato e potente, non capisce.

Traduce senza capire, perché a differenza dell’uomo, pur manipolando correttamente complesse stringhe di fattori, in senso proprio *non ha* un linguaggio. O almeno non ce l’ha nel senso in cui lo abbiamo noi esseri umani, che lo usiamo per parlare, per (provare a) esprimere le nostre emozioni e per fare moltissime altre cose – tra cui de-

---

<sup>3</sup> J.R. SEARLE, *Minds, Brains and Programs*, “Behavioral and Brain Sciences”, 3, 3 (1980), pp. 417-457.

scrivere porzioni di mondo, dare ordini, battezzare navi e bambini, dire bugie, fare promesse, formulare ricette, rimproverare, pregare e costruire mondi nuovi raccontando storie vecchie. Proprio come quella del burattino di legno che vuole diventare un bambino e che, dopo tante incredibili avventure, continua ad averne qui, in questo viaggio non d'istruzione, bensì di traduzione e per giunta a tradimento. Come con la portantina cinese che Per-sky propone al professor Kugelmass – «chiudo la porta, batto tre colpi e... zac!, si trova proiettato in quel libro»<sup>4</sup> – anche a Pinocchio succede di essere catapultato in mondi linguistici completamente nuovi, inaspettati e automatici. Se un programma informatico come Deep Blue ha potuto battere l'11 maggio del 1997 l'allora campione del mondo di scacchi Garry Kasparov, non stupisce più di tanto che un programma di ultima generazione si cimenti nell'impresa di tradurre la prima pagina de *Le avventure di Pinocchio* in 50 lingue. Quello che stupisce – diverte, fa riflettere, incuriosisce – semmai è il risultato, soprattutto in alcuni casi in cui diventa particolarmente evidente come, nonostante il programma possa tradurre in maniera soddisfacente, chiaramente non abbia *afferrato*, in senso proprio, alcun significato. E se per tradurre, poniamo, libretti di istruzioni per lava-

<sup>4</sup> W. ALLEN, *Il caso Kugelmass*, in *Effetti collaterali* (1975), Bompiani, Milano 2002, p. 43.

trici o microonde, non è indispensabile afferrare chissà che cosa, per i testi letterari l'impressione è quella di giocare con il fuoco perché non si tratta semplicemente di cogliere *ciò che è detto* (e che potremmo chiamare il contenuto), ma anche *come è detto* (lo stile), *perché è detto* (le motivazioni), *a chi è detto* (la comunità letteraria di ricezione) e *da chi è detto* (l'autore). Tutto questo il programma che traduce non lo può dire in nessun modo, e si vede (si legge).

Ecco così che tradurre i testi letterari è sempre tradire. Perché, per usare il titolo di un libro di Umberto Eco, *Dire quasi la stessa cosa*<sup>5</sup>, nel caso delle opere letterarie, non basta (o meglio, sembra non essere sufficiente). La traduzione si basa infatti sull'idea che si possa stabilire un'equivalenza tra due lingue, quella originale e quella di arrivo. Equivalenza che tuttavia, nel caso letterario, non potrà mai darsi; da qui l'inevitabilità del tradimento. Perché, per quanto si afferri la struttura del testo in una determinata lingua e si cerchi di rispettare e ricreare lo stile e la metrica del testo originario, non si potrà che essere infedeli allo scritto di partenza. Walter Benjamin<sup>6</sup> riflettendo sull'importanza della traduzione si domanda a che cosa, propriamente, serve e che cosa ci si

<sup>5</sup> E. ECO, *Dire quasi la stessa cosa*, Bompiani, Milano 2003.

<sup>6</sup> W. BENJAMIN, *Il compito del traduttore* (1920) [prefazione alla traduzione di *Charles Baudelaire. Tableaux parisiens*], in "Aut-aut", 334, (2007) pp. 7-20.



# Indice

Fare giochi con le parole <i>di Carola Barbero</i> .....	pag. 5
Testo originale .....	» 21
Afrikaans .....	» 22
Albanese .....	» 24
Amarico .....	» 26
Arabo .....	» 28
Armeno .....	» 30
Bengalese .....	» 32
Catalano .....	» 34
Ceco .....	» 36
Cinese .....	» 38
Coreano .....	» 40
Corso .....	» 42
Croato .....	» 44
Danese .....	» 46
Ebraico .....	» 48
Esperanto .....	» 50
Filippino .....	» 52
Finlandese .....	» 54
Francese .....	» 56
Georgiano .....	» 58
Giapponese .....	» 60
Greco .....	» 62

Hindi . . . . .	» 64
Igbo . . . . .	» 66
Inglese . . . . .	» 68
Islandese . . . . .	» 70
Lituano . . . . .	» 72
Malese . . . . .	» 74
Malgascio . . . . .	» 76
Maltese . . . . .	» 78
Nepalese . . . . .	» 80
Norvegese . . . . .	» 82
Olandese . . . . .	» 84
Persiano . . . . .	» 86
Polacco . . . . .	» 88
Portoghese . . . . .	» 90
Rumeno . . . . .	» 92
Russo . . . . .	» 94
Sloveno . . . . .	» 96
Somalo . . . . .	» 98
Spagnolo . . . . .	» 100
Svedese . . . . .	» 102
Swaili . . . . .	» 104
Tailandese . . . . .	» 106
Tedesco . . . . .	» 108
Turco . . . . .	» 110
Ungherese . . . . .	» 112
Urdu . . . . .	» 114
Vietnamita . . . . .	» 116
Yiddish . . . . .	» 118
Zulu . . . . .	» 120