



di Camilla Pieretti



autrice di Michael Rosen, *Il libro dei giochi. 101 modi per divertirti di più nella vita*, Milano, Il Saggiatore, 2020 (da *Michael Rosen's Book of Play*, London, WellcomeCollection, 2019)

Tradurre *Il libro dei giochi* di Michael Rosen è stata una delle esperienze più divertenti della mia vita, ma anche una delle più impegnative.

Con il suo stile arguto e irriverente, ironico e insieme profondo, l'autore si "prende gioco" (letteralmente) di qualunque cosa per spiegarci come giocare serva a imparare a essere più flessibili, a convivere con i cambiamenti, a riscrivere le regole per organizzarle in strutture nuove... nella vita di tutti i giorni come, ovviamente, nella lingua!

Il testo, una via di mezzo tra un saggio sulla creatività e una guida al gioco per grandi e piccini, include un intero capitolo dedicato ai giochi di parole, ma Rosen coglie ogni occasione per sfruttare appieno il potenziale del linguaggio, stravolgendo e reinventando morfologia, sintassi, semantica, fonetica e punteggiatura. Traducendolo ho capito, una volta di più, che la lingua è qualcosa di plastico e mutevole, e che parole e frasi sono come mattoncini di Lego



con cui giocare, scomponendoli e ricomponendoli. Non solo: ho imparato a guardarmi attorno con occhi diversi, cercando in ogni cosa uno spunto nuovo, una nuova prospettiva, reinterpretando ciò che vedo (e sento) in chiavi diverse e non soltanto in quella più ovvia.

Tra rime, limerick, assonanze, filastrocche, titoli storpiati e vocaboli inventati è stato come sottoporre il mio cervello a intense sessioni di allenamento, che lo lasciavano ogni sera spossato ma sempre più "in forma". Con il passare delle settimane (e delle sfide linguistiche da affrontare), mi è sembrato che diventasse sempre più elastico, sempre più pronto a rispondere alle mille sollecitazioni a cui veniva sottoposto. In qualche caso, come per le citazioni di Carroll, ho potuto attingere al lavoro dei colleghi che mi avevano preceduto; in altri ho coinvolto amici e familiari, estendendo il gioco anche al di là della traduzione in sé: inventare "Titoli gatteschi" o "Titoli enologici" è stato uno dei tanti passatempi con cui distrarsi durante il primo lockdown, con risultati esilaranti quali *I promessi pelosi*, *Fusa da Alcatraz*, *Il barolo rampante*, *Il cabernet inesistente* e via dicendo. In questo caso più che di traduzione si è trattato di "transcreazione", perché ho dovuto trovare delle alternative che funzionassero in italiano ma che non hanno nulla a che vedere con l'inglese. Altre volte ancora, ho dovuto fare ricorso a tutta la mia fantasia. Un esempio? Citerei il gioco di parole che forse più mi ha messo in difficoltà: *The poet Roger McGough told me that he had once seen a sign outside a restaurant that listed 'Today's Special', and written underneath it: 'So's every day'*. Per giorni mi sono scervellata su possibili alternative a tema ristorante. Ho immaginato decine di menù, cartelli, insegne e lavagnette, ma mi venivano in mente solo soluzioni forzate, poco naturali. Poi mi sono detta: ma deve essere per forza un ristorante? La risposta, chiaramente, era no. Dovevo trovare una scritta in cui si può incappare passeggiando per strada e reinterpretarla in maniera non convenzionale, "giocandoci". Ecco allora che nella mia testa ha cominciato a spuntare un piccolo mondo, una lunga via di casette colorate, popolata di ristoranti, bar, locali, e poi negozi di abbigliamento, cinema, librerie... Più ci pensavo, più la passeggiata del mio io interiore si faceva lunga e ricca di possibilità. Finché, alla fine, è comparso anche un parrucchiere e, con lui, una soluzione: «Un mio conoscente mi ha detto che un giorno ha visto un cartello fuori da un parrucchiere che diceva "Oggi permanente" e ci ha scritto sotto "Nulla lo è"».



È l'unica soluzione possibile? Certo che no. È la migliore che si potesse trovare? Forse nemmeno. Però trovo che rispetti lo spirito di fondo della battuta e che sia piuttosto efficace nel trasmettere il concetto cardine del libro di Rosen: tutto, attorno a noi, è gioco, basta solo imparare (o reimparare?) a vederlo!