

Osservazioni linguistiche

Genere letterario

Essendo *Red Embrace* una visual novel, ovvero una forma di romanzo visivo interattivo, è possibile inserirlo in un classico genere letterario che, data la trama e gli elementi vampireschi, coincide con la letteratura per adulti di tipo fantasy romantico. Il fantasy romantico è un sottogenere del fantasy in cui prevalgono storie e intrighi amorosi passionali, spesso omosessuali, come nel caso in oggetto. All'interno del gioco infatti, il personaggio principale di nome Ash (è possibile modificare il nome) avrà a che fare esclusivamente con altri personaggi di sesso maschile, intrattenendo con la maggior parte di loro relazioni di tipo amoroso. Questo perché ogni route giocabile, che si distingue per l'NPC¹ protagonista (uno fra Isaac, Dominic, Rex e Luka), ha sempre come caratteristica principale l'innamorarsi dei due personaggi, a priori dalle scelte effettuate dal giocatore, che

¹ Non-Playable Character, letteralmente "personaggio non giocante" in quanto governato dal gioco.

al massimo determinano se l'amore terminerà con un *"...e vissero per sempre felici e contenti"* o con un finale tragico.

L'aggiunta del "per adulti" nella classificazione di prima non è casuale, inoltre, perché non solo il testo è ricco di parole volgari, ma vengono anche descritte e visivamente accennate scene d'amore carnale, ovviamente non adatte ad un pubblico troppo giovane.

Stile narrativo

Il racconto è portato avanti da un narratore interno, definito anche "io narrante", che coincide con il protagonista e quindi di conseguenza con il giocatore. Grazie all'utilizzo della tecnica della focalizzazione interna è possibile conoscere i sentimenti e pensieri del personaggio, ma allo stesso tempo seguire il corso dei fatti insieme a lui (e.g. "And here I am, staring at the whirring milkshake blender, bored out of my mind..." → "Ed eccomi qui, a fissare il frullatore che gira rumorosamente, annoiato a morte..."). La lettura, inoltre, viene resa ancora più immersiva dall'uso del tempo presente che caratterizza tutta la narrazione, sono pochi infatti i casi, solitamente flashback, che riportano all'uso di un tempo del

passato. Pertanto, il racconto si presenta in maniera complessivamente lineare.

All'io narrante, contrassegnato dalla lettera "n" al principio di ogni stringa, si alternano poi numerosissimi dialoghi. Il testo risulta dunque molto ricco di discorsi diretti che spesso presentano un lessico estremamente colorito. Non è raro infatti l'uso di turpiloqui e espressioni volgari (e.g. "fucking", "shit", "asshole", ecc.).

Da qui si può facilmente dedurre che il registro è basso e colloquiale, strettamente legato al linguaggio giovanile e alla cultura americana.

La presenza di molti dialoghi comporta necessariamente un altro elemento degno di nota, ovvero la caratterizzazione dei personaggi. Il protagonista, così come Dominic, Isaac, Rex, Luka e altri personaggi minori, presentano ognuno un modo di parlare personale che li contraddistingue e ne esprime a fondo la personalità. Isaac è fondamentalmente un viscido uomo d'affari con un forte potere persuasivo. La sua parlata risulta sempre molto composta e pacata, raramente si scompone e pertanto difficilmente utilizza espressioni volgari. Al contrario, il livello dei suoi dialoghi tende a risollevarsi lievemente il

registro con l'uso di parole più ricercate (e.g. "To put it bluntly – humans who learn about what goes on here at night? They get dealt with quite expediently." → "In poche parole: degli umani che vengono a sapere cosa succede da queste parti la notte? Se ne occupano piuttosto celermente."). Rex invece è l'esatto opposto, aggressivo e istintivo, utilizza frequentemente parolacce e colloquialismi, facendo trasparire un carattere focoso e anche fortemente immaturo (e.g. "He was awesome, real strong, but we thought that was just 'cuz he pumped a shit-ton of iron." → "Era fantastico, fortissimo, ma pensavo fosse solo perché era fisso in palestra a sollevare pesi.")). Dominic e Luka si trovano più verso il centro di questo immaginario spettro appena delineato. Il primo ha un carattere incredibilmente riservato, tant'è che nei primi dialoghi parla molto poco e utilizzando frasi secche e brevi (e.g. mcp "The electricity's on... Wow, do people actually still use this place? ", dp "...Seems like it." → mcp "C'è elettricità... Wow, vuol dire che davvero le persone usano ancora questo posto? ", dp "...A quanto pare."); il secondo, data la giovane età, è alquanto ingenuo e poco sicuro di sé. Ciò si manifesta in un tono particolarmente scocciato nella maggior parte dei casi e nel suo incespicare

ogni volta che si ritrova in una situazione imbarazzante. (e.g. "P-p-pervert! I'm not gonna drink that!" → "P-p-pervertito! Non lo voglio più bere!").

Le caratteristiche del testo appena presentate hanno fatto sorgere una serie di problematiche durante il processo traduttivo che verranno esposte nei paragrafi successivi.

Approccio alla traduzione

Prima di iniziare a tradurre è stato necessario giocare *Red Embrace* nella sua interezza, in modo da avere un'idea generale della trama e delle caratteristiche che lo contraddistinguono. Una volta portato a termine il lavoro di comprensione del testo, è risultato fondamentale avvalersi di diversi strumenti come documenti sulla scrittura creativa e, ovviamente, dizionari bilingue e monolingue per proseguire nella trasposizione vera e propria verso l'italiano. La cultura americana che permea la narrazione, inoltre, ha reso a volte necessaria una ricerca approfondita su determinati aspetti che mancano nella cultura di arrivo. Infine, è stato determinante un continuo dialogo con la casa sviluppatrice che ha fornito tutto il materiale necessario e si è mantenuta

sempre disponibile per eventuali dubbi sul progetto, soprattutto dal punto di vista tecnico.

Aspetti culturali

Immediatamente si presenta davanti al traduttore un dilemma di proporzioni enormi che è anche un elemento chiave e estremamente ricorrente durante tutta la narrazione: il locale dove lavora il protagonista. Si tratta infatti, in inglese, di un *diner*, ovvero un ristorante solitamente economico e molto diffuso negli Stati Uniti che riprende l'estetica dei vecchi vagoni ristorante e che serve principalmente hamburger, patatine e l'onnipresente caffè americano. Resi noti da film e serie tv come *Grease* e *Happy Days*, i *diner* sono uno dei pilastri della cultura statunitense che, però, non è mai stato davvero importato in Italia se non con locali tematici che si rifanno, appunto, alla loro estetica e atmosfera, spesso cristallizzata agli anni '50. In italiano, quindi, non abbiamo un corrispettivo che possa efficacemente definire un locale così fortemente caratterizzato. Il dubbio sul fatto di dover effettivamente tradurlo e come tradurlo sorge spontaneo. Inizialmente si era pensato di mantenerlo in inglese, magari

in corsivo, data comunque la fama dei due prodotti multimediali sopracitati e dal target del videogioco, improntato più che altro su un pubblico giovane e quindi ipoteticamente familiare con il concetto. Tuttavia, alla fine si è optato per un corrispettivo più nostrano che, pur non identificando nello specifico quella tipologia di ristorante, fa riferimento a un locale simile e più noto a un giocatore italiano: la tavola calda. Si mantiene così quell'aspetto di pasti veloci solitamente serviti al bancone, insieme al tipico servizio da bar, nonostante comprenda anche una cucina più complessa ed elaborata.

Un altro problema derivante dal concetto di *diner* americano è ovviamente l'insieme delle pietanze e delle bevande che vi vengono tipicamente servite. Infatti, per quanto ormai la parola "hamburger" sia entrata nell'uso comune e quotidiano degli italiani, altri alimenti risultano estranei alla nostra cultura gastronomica e quindi dalla nostra lingua. Nel testo si fa spesso riferimento ai famosi *milkshake*, frullati di latte, gelato e aromi vari (tipicamente cioccolato o frutta) spesso sorseggiati dagli statunitensi. Anche in questo caso, nonostante la bevanda possa essere più nota a un lettore italiano, la scelta si è orientata verso una traduzione

sufficientemente fedele del termine per poter ridurre al minimo l'uso di anglicismi². Il traduttore scelto è “frappè”, che anche se può confondere e risultare concettualmente identico al *milkshake*, viene in realtà preparato con una ricetta differente che mantiene come unico ingrediente comune il latte, a cui poi si aggiunge un elemento di frutta, come banane o fragole, o del cacao, e infine del ghiaccio tritato.

A complicare ulteriormente la situazione vi è il famigerato caffè, attorno al quale ruotano molti dialoghi e scene. Nello specifico, la sfida nasce dai metodi di preparazione e dalla tipologia del caffè. È risaputo che il nostro amato espresso non è così frequente all'estero, soprattutto negli Stati Uniti, dove viene invece preferito un caffè lungo, solitamente servito in tazze grandi. Per questo in tutto il testo non si fa mai riferimento a tazzine di caffè. La preparazione poi è completamente diversa, la tipica caffettiera italiana viene sostituita dalla caraffa con filtro percolatore, rappresentando spesso un problema nel momento in cui se ne fa riferimento. Scrivere la definizione

² Parola, locuzione o costrutto proprio della lingua inglese, importato in altra lingua, sia nella forma originale, sia adattato foneticamente. (cfr. Enciclopedia Treccani)

completa risulterebbe infatti molto tedioso a lungo andare, per cui alle volte si è fatto riferimento semplicemente a una caraffa di caffè o si è omissso il termine sostituendolo con altri appartenenti allo stesso campo semantico³, ma che rendevano la lettura più scorrevole ("...When I start brewing a fresh pot..." → "...Quando inizio a versare una tazza calda...").

Di più semplice soluzione è invece stata la traduzione del termine “booth”, seduta tipica dei *diner* con tavoli individuali separati fra loro da morbide panche che creano come dei piccoli cubicoli aperti. Pur perdendo l’immagine ben chiara a cui il termine rimanda, è stato scelto di tradurli semplicemente come “tavoli”, sempre per un motivo di rapidità nella lettura.

³ Nella linguistica il campo semantico è un insieme di termini che hanno un significato simile e sono strettamente legati tra loro. (cfr. Andrea Mimi)

Giochi di parole e ironia

Uno degli aspetti linguistici più complessi da tradurre sono i giochi di parole, le c.d. *pun*, perché, visto che l'umorismo è dato da un elemento intrinseco alla lingua, spesso risulta estremamente difficile, se non impossibile, trasportarlo in un'altra. Spesso un gioco di parole si basa su una rima, come nel seguente caso tratto dal testo:

```
# mc "\"–That's a whole pie, sir. Are you sure you really  
want a {i}whole{/i} pie?\""  
# u "\"High? I'm not high, you're high!\""
```

È evidente che qui l'equivoco che scatena una risatina ilare risulta scaturire dal cliente che, scambiando la parola “pie” (i.e. “crostata”) per “high” (i.e. sotto effetto di sostanze) e sentendosi quindi personalmente attaccato, inveisce contro il protagonista. Ovviamente si dovessero tradurre letteralmente i due termini, il risultato sarebbe ben diverso. Perciò, quello che si è cercato di fare è stato trovare un'altra coppia di parole che facessero rima e che allo stesso tempo rimandassero da una parte al campo dell'alimentazione e a

un cibo che potesse essere servito in una tavola calda; dall'altra a un aggettivo appartenente al campo semantico della droga e delle sostanze in generale. Dopo una lunga riflessione e una serie di tentativi, la soluzione migliore che è stata trovata è la seguente:

```
mc "\"Signore, è uno sformato intero. È sicuro di volere un  
    {i}intero{/i} sformato?\""  
u "\"Fumato? Io non sono fumato, tu sei fumato!\""
```

Un problema simile, ma più legato a una differenza linguistica incolmabile fra inglese e italiano, è il seguente:

```
# n "Man, I really get why they call it the \"graveyard  
    shift\"..."  
# n "It feels like I'm watching over a cemetery sometimes.  
    One that smells like greasy burgers."
```

Nell'esempio proposto, infatti, si fa riferimento al turno di notte chiamandolo "graveyard shift", un'espressione molto utilizzata nella lingua inglese, ma che non ha alcun corrispettivo italiano. Nella lingua di arrivo il turno di notte non è chiamato in altro modo se non "turno di notte", quindi

risulta impossibile tentare di trovare un'espressione simile che possa anche poi mantenere il gioco di parole nella frase successiva. L'*escamotage* ideato per ovviare a questo ostacolo apparentemente insormontabile è stato cambiare il tempo verbale della prima frase. Infatti, passando da un presente a un condizionale e modificando il soggetto verso un generico "loro" è possibile poi inserire qualunque termine fra virgolette, perché ci si ritrova nel caso dell'ipotesi e quindi nel non-reale. Il risultato si presenta come in seguito:

n "Cavolo, dovrebbero chiamarlo il \"turno dei morti\"..."
n "A volte mi sembra di fare il guardiano in un cimitero. Un
cimitero che puzza di unto."

In questo modo si è dunque riusciti a mantenere la tematica macabra e cimiteriale in entrambe le frasi e, di conseguenza, l'ironia del personaggio.

L'ironia però non è uno strumento che gli autori si trattengono dall'utilizzare, ci sono infatti altri termini nel testo a cui viene dato un tono di questo tipo, spesso con l'aggiunta di una nota canzonatoria. Un esempio potrebbe essere l'uso della parola "suit" nella seguente frase:

n "...This guy's no thug, he's just some suit trying to act intimidating."

È facilmente intendibile che non si sta parlando di un capo di vestiario in sé, quanto di un uomo in abiti formali che si cerca di ridicolizzare, riducendolo a ciò che indossa. In italiano si sarebbe potuta utilizzare una perifrasi come “tizio in giacca e cravatta” che sarebbe stata efficace, ma fino a un certo punto, dato che non avrebbe colto quella sfumatura più tagliente che la parola in inglese ha. Si è quindi optato per il termine “damerino” che in italiano già presenta una connotazione fortemente dispregiativa, oltre a riferirsi precisamente a un uomo in abito elegante. Il risultato completo è quindi il seguente:

n "...Questo tipo non è un criminale, è solo un damerino che cerca di farmi paura."

In altri casi, nonostante la frase originale avesse già un carico ironico abbastanza elevato, si è scelto di calcare ancora di più il tono per dare un effetto comico maggiore. L'esempio specifico in questione è il seguente:

n "With an unconvinced chuckle, Isaac saunters towards me, stopping only when he enters 'too close' territory."

In questa stringa, il disagio del protagonista al vedersi invaso il proprio spazio personale è espresso dalla locuzione “<<too close>> territory”, già simpatica in inglese. In italiano si è deciso di giocare sulla locuzione “territorio nemico/amico”, tipica del linguaggio bellico e rendere l’ironia originale ancora più marcata. Il risultato finale è il seguente.

n "Con una risatina poco convincente, Isaac passeggia tranquillamente verso di me, fermandosi solo una volta entrato in territorio 'troppo amico'."

Espressioni idiomatiche e colloquialismi

Si è già parlato in precedenza del registro basso e colloquiale che caratterizza il testo, vediamo adesso come questa affermazione si manifesta effettivamente all'interno della narrazione.

“Con *espressione idiomatica* si indica generalmente un'espressione convenzionale, caratterizzata dall'abbinamento di un significante fisso (poco o niente affatto modificabile) a un significato non compositivo (Casadei 1994: 61; Casadei 1995a: 335; Cacciari & Glucksberg 1995: 43), cioè non prevedibile a partire dai significati dei suoi componenti”⁴. La sfida traduttiva che questi elementi linguistici fanno sorgere è legata al fatto che spesso non sono traducibili perché il concetto descritto è inesistente nella lingua d'arrivo; altre volte, invece, esiste, ma non è una traduzione letterale, quindi va ricercata in un bagaglio di espressioni che può sempre risultare incompleto, dato che è impossibile trattenere un numero così elevato di informazioni. La presenza di locuzioni, di conseguenza, suppone sempre una ricerca accurata e una conoscenza

⁴ Cfr. Enciclopedia Treccani

approfondita non solo della lingua di partenza, ma anche di quella d'arrivo. Nella Tabella 1 si elencano alcuni degli esempi più rappresentativi del testo in oggetto con le rispettive soluzioni traduttive:

Tabella 1

To make a jab at me	Farmi la ramanzina
To gawp	Guardare come un allocco
Like a porcupine retracting its quills	Come un gatto che ritrae gli artigli
that'd really put a damper on my day	mi renderesti questa giornata davvero una merda
Hey, is it always so dead in here?	Ehi, è sempre un mortorio qui?

He must have an ego made of glass!	Deve avere un ego di cristallo!
Is there a reason you were cowering in the corner?	C'è una ragione per la quale ti nascondevi in quell'angolo come un coniglio?
to really reach the stars	scalare le classifiche
Since you're pulling my arm and everything...	Dato che mi stai praticamente costringendo...
it seems it's not in the cards	sembra che non sia destino

Nel corso della narrazione si incorre inoltre in un in una tipologia di scrittura che è quasi una lingua a parte: il linguaggio dei messaggi. Chi ha vissuto la propria adolescenza attorno al 2010 si ricorderà sicuramente gli SMS

che, per questioni di rapidità, abbreviavano tutte le parole togliendo vocali o sostituendole con numeri o altri simboli grafici. Nel testo in oggetto ne troviamo un esempio perfetto:

mcp "\"...'Sry abt 2nite. Meet me @ club skyline tmrw
nite. Want 2 apolygize.\"'"

Per tradurre questo particolare elemento è stato necessario ritornare a un'epoca un po' lontana e immaginarsi di dover di nuovo scrivere con il T9⁵. La soluzione scelta è la seguente:

mcp "\"Scs x sta ntt. C vediamo allo Skyline dmn ntt.
Voglio chied scs.\"'"

Figure retoriche

“Le figure retoriche sono artifici linguistici con cui si creano espressioni e parole con un particolare effetto

⁵ Abbreviazione di Text on 9 keys, tecnologia che permette di scrivere testi con l'uso dei soli 9 tasti numerici dei dispositivi portatili dotati di tastiere ridotte (cfr. Enciclopedia Treccani)

retorico”⁶. Attraverso questi strumenti è possibile enfatizzare un concetto utilizzando diverse tecniche.

Nel testo sono riscontrabili numerosissime onomatopee⁷ che hanno rappresentato una sfida traduttiva in quanto il passaggio ad un'altra lingua comporta anche il passaggio a un sistema fonologico diverso. Per riprodurre gli stessi foni⁸ in italiano infatti, è necessario fare riferimento a fonemi⁹ differenti. Suoni come “phew” in inglese, in italiano dovranno essere scritti come “fiù” (notare che il suono riprodotto è lo stesso, ma cambia la grafia). Nella Tabella 2 si mettono in evidenza le onomatopee maggiormente riscontrate nel testo:

Tabella 2

Eh?!	Eh?!
Grh—!	Grh—!

⁶ Cfr. Enciclopedia Treccani

⁷ In linguistica, modo di arricchimento delle capacità espressive della lingua mediante la creazione di elementi lessicali che vogliono suggerire acusticamente, con l’imitazione fonetica, l’oggetto o l’azione significata (Enciclopedia Treccani)

⁸ il fono è un fatto puramente acustico, cioè un insieme di caratteristiche del suono.

⁹ Il fonema invece ha valore semantico, cioè è portatore di un significato.

Haah	Aaah
Hahah	Ahahah
Hey!	Ehi!
Ngh-?!	Ngh-?! Uff Umpf...!
Oh	Oh
Phew	Fiù
Tch!	Tzè!
Uh	Uhm
Whoa	Woah
Wow!	Wow!

Anche il silenzio alla fine può essere un'onomatopea e, infatti, l'assenza di suono in un dialogo viene rappresentata nel testo dai 3 punti di sospensione "...", sia in inglese che in italiano.

A volte nei dialoghi viene anche riprodotto l'increspicare e il balbettio del personaggio, che graficamente si presenta con una ripetizione della vocale o consonante colpita intervallata da un trattino alto. Nella Tabella 3 vengono riportati alcuni esempi:

Tabella 3

# 1 "\"I-If you don't want to, then you don't have to. I don't care.\""	1 "\"S-se non vuoi, non devi. Non m'importa.\""
# u "\"Y-yeah, I'll have, uh... just the fries, uh, yeah...\""	u "\"S-sì- vorrei, uhm... solo delle patatine, uhm, sì...\""
# 1 "\"P-p-pervert! I'm not gonna drink that!\""	1 "\"P-p-pervertito! Non lo voglio più bere!\""

Il trattino alto è un carattere che viene anche spesso utilizzato per indicare l'interruzione di una frase o parola prima della fine. Un esempio:

1 "\"It's your life, not mine. It doesn't matter to m—\""
 1 "\"È la tua vita, non la mia. A me non import-\""

Nel testo vengono utilizzate anche altre figure retoriche, pur essendo meno frequenti. Di seguito evidenziamo due esempi di metafora¹⁰ tratti dal testo:

i "\"You see, behind the spit-shine gloss of our beloved San Francisco is a much, much darker underbelly... \'" i
"\"Vedi, dietro la luccicante patina della nostra amata San Francisco c'è un lato molto, molto più oscuro...\'"

ip "\"I'm nothing more than a tool to Bishop.\'"
ip "\"Non sono altro che un burattino nelle sue mani.\'"

Linguaggio vampiresco

Data la trama e i personaggi risulta ovvia la necessità di parlare di tutti quei termini legati alla mitologia dei vampiri che ricorrono spesso lungo la narrazione.

Alcune di queste parole sono abbastanza banali e di facile traduzione, come “canini” per “fangs” o “assetato di

¹⁰ Figura retorica che risulta da un processo psichico e linguistico attraverso cui, dopo aver mentalmente associato due realtà differenti sulla base di un particolare sentito come identico, si sostituisce la denominazione dell'una con quella dell'altra. (Enciclopedia Treccani)

sangue” per “bloodthirstyt”, o ancora “sete di sangue” per il sostantivo “bloodlust”. Altri termini però sono meno comuni ed è stato necessario un processo di ricerca per trovare un’eventuale traduttore efficace. Tuttavia, delle parole che verranno messe in evidenza, solo un paio hanno presentato un corrispettivo in italiano e sono quindi state tradotte. Si tratta nello specifico dei termini “embrace” e “dark gift”.

Il primo, facente anche parte del titolo del videogioco, fa riferimento al processo di trasformazione di un umano in vampiro. Il c.d. “abbraccio” infatti, è l’atto di far bere a un umano qualche goccia di sangue di vampiro in punto di morte, sangue che poi gli ridarà forza e nuovi poteri, trasformandolo in un non-morto.

In un certo senso anche il secondo si rifà più o meno allo stesso concetto, riferendosi però più nello specifico alla condizione di essere un vampiro, che viene appunto considerata un “dono oscuro”. Questa locuzione sembra derivare dal film *Intervista col vampiro*¹¹, dato che è l’unico altro prodotto in cui è stato riscontrato.

¹¹ Film di genere horror del 1994, diretto da Neil Jordan, con Tom Cruise e Brad Pitt. Durata 122 minuti. Distribuito da Warner Bros Italia (Coming soon)

I termini che non è stato possibile tradurre sono “coven”, con cui si identifica l’insieme di vampiri che vivono in una determinata città e che sono governati da un vampiro capo (nel caso in oggetto, Bishop), e “clan”, che sta invece ad indicare le diverse “famiglie” che compongono un coven (nel caso in oggetto, gli Helgen e i Seirei).

Ai due termini appena analizzati si aggiunge un terzo, la parola “Strix”. Questo sostantivo di origine latina, da cui deriva l’italiano “strega”, denomina una creatura leggendaria, solitamente femminile, che non solo si ciba di sangue, ma anche di cadaveri. In *Red Embrace* però, se ne dà un’interpretazione diversa. Il protagonista infatti viene definito uno “Strix” più volte nel corso della narrazione perché il suo sangue risulta particolarmente delizioso al palato dei vampiri. Inoltre, sembrerebbe che questa tipologia di umani sia più ricettiva e potente nel momento in cui viene trasformata. In generale quindi, risulta una preda particolarmente ambita nel mondo oscuro in cui si svolge il racconto.

Linguaggio d'azione

Le scene d'azione, le scazzottate e gli inseguimenti hanno rappresentato una sfida dal punto di vista traduttivo, perché l'inglese, in generale, risulta essere molto ricco di termini e avverbi che descrivono diverse sfumature di azioni dinamiche.

La difficoltà principale è sorta dall'enorme mole di sinonimi della parola “correre” esistenti in lingua inglese, ma che delineano tutti un tipo di corsa specifica che varia in velocità e tipologia. Alla manciata di sinonimi italiani fra cui si ritrovano “scattare”, “precipitarsi” e il semplice “correre” in sé e per sé, si contrappongono “run”, “dash”, “sprint”, “bolt”, “hurry”, “jog”, “rush”, “leg it”, ecc. tutti con leggere sfumature di significato che in italiano devono essere necessariamente riportate con l'uso di avverbi oppure omesse, dato che una serie numerosa di avverbi tende ad appesantire e rallentare la lettura, a lungo andare.

La situazione è analoga nel contesto degli scontri corpo a corpo, dove si “sferrano pugni” e si “colpisce” l'avversario, azioni che in inglese possono essere descritte da vari termini fra cui “hit”, “strike”, “knock”, “blow”, “smash”, ecc.

Turpiloqui

La questione delle c.d. *parolacce* e delle volgarità rappresenta un problema solo nel cercare di non tradurre le singole parole letteralmente, ma nell’inserirle in un contesto e scegliere quel corrispondente che in italiano sarebbe più comunemente utilizzato. Infatti, nonostante anche in Italia si faccia uso frequente della parola “merda”, l’occorrenza è sicuramente minore rispetto a “shit” in inglese, visto che si tende a preferire il termine “cazzo”. A espressioni come “holy shit” si contrapporranno più che altro locuzioni come “porca puttana” e al ricorrente “damn”, in tutte le sue varianti, si affiancherà principalmente l’aggettivo “fottuto/a”.

Linguaggio tecnico

Come si sarà potuto notare dalla lettura del testo precedentemente riportato, la narrazione presenta una serie di simboli e caratteri che nel linguaggio tecnico vengono chiamati *tag*, ovvero dei marcatori che evidenziano non tanto l’aspetto, quanto il senso, il ruolo, o l’organizzazione che

vogliamo assegnare ai contenuti¹². Ognuno di essi è un comando specifico per la macchina, a cui seguirà un determinato risultato. I *tag* in gioco non sono visibili infatti, se ne vede solo l'effetto. Nella Tabella 4 sono riportati i caratteri più frequenti e il loro significato:

Tabella 4

"frase"	Distingue le singole stringhe in generale e ogni frase vi è contenuta
\ "dialogo \"	Identifica i discorsi diretti e fa visualizzare le virgolette alte in gioco
{i}parola{/i}	Fa visualizzare in corsivo la parola contenuta (solitamente, per enfatizzarla)
[mc]	Nome scelto dal giocatore

¹² Cfr. <html>.it

{ w }	È necessario un clic ulteriore per visualizzare il resto della stringa
{ w=0.4 }	Identifica il numero di secondi dopo i quali deve comparire il resto della stringa
[result]%\n_____	Calcola una percentuale
[config.version!t]\n	Verifica la versione del gioco

All'inizio di ogni stringa, poi, si notano dei caratteri e delle lettere che identificano o il personaggio che parla, o il narratore o le varie opzioni nel momento in cui si presenta una scelta. Nella tabella 5 si presentano i suddetti caratteri:

Tabella 5

old	Nel testo di partenza: opzione
new	Nel testo di arrivo: opzione
n	Narratore
mcp mc	Protagonista
t	Troy
i	Isaac
d	Dominic
l lp	Luka
r	Rex
b	Bishop
u	Sconosciuto

Una volta analizzati questi caratteri speciali risulta ovvia la loro importanza e quindi l'attenzione a cui bisogna

prestarvi per trascriverli nella maniera più appropriata e accurata nella lingua di arrivo.

Il linguaggio tecnico di questo progetto non si riduce però solo al linguaggio macchina finora discusso, ma comprende anche tutti quei termini che sono tipici di un videogioco, ovvero quelle parole che compongono l'interfaccia grafica del gioco, anche detta GUI. La Tabella 6 ne presenta alcuni esempi:

Tabella 6

Menu	Menu
Exit	Esci
Start	Inizia
Save	Salva
Load	Carica
Pref	Impostazioni
Credits	Crediti
Continue	Continua
Music	Musica
Fullscreen	A schermo intero
Window	Finestra

Come si può facilmente notare, si tratta di termini comuni a tutti i videogiochi e che sono la chiave per permettere al giocatore di vivere l'esperienza di gioco. Si può quindi dedurre che abbiano dei traduttori specifici che vengono sempre utilizzati. Per poterli trasporre efficacemente, allora, sarà necessario avere una certa esperienza in questo campo ed avere bene in mente come si presenta solitamente il menu di un videogioco.

Conclusioni

La localizzazione di un videogioco, soprattutto di una *visual novel*, è un processo lungo e articolato che, come si è evidenziato, data la diversità dei testi che lo compongono, stimola diverse abilità del traduttore: dalla creatività, necessaria in presenza di un racconto, alle conoscenze pratiche e tecniche proprie del lavoro e del campo specifico.

La soddisfazione che nasce dal trovare la parola perfetta però, è un sentimento che vale tutte le ore spese davanti al PC. Alla fine del progetto poi, non si può fare a meno di sentirsi in parte autore del testo e andarne fieri.

In conclusione, non sempre ci si rende conto del lavoro e della passione che si nascondono dietro ad ogni traduzione, perché al contrario di uno scrittore, il traduttore è un autore invisibile troppo spesso dimenticato.