Proposta di traduzione del videogioco *Red Embrace*

Traduzione dall’inglese all’italiano

Ilaria Pisanu

**Abstract**

La presente tesi di traduzione riguarda il videogioco Red Embrace, della casa sviluppatrice Argent Games di Seattle, USA. Si tratta di una visual novel, ovvero un videogioco in cui il giocatore, tramite le sue scelte, non solo porta avanti la storia, ma la modifica. Il gioco prevede 8 finali diversi, raggiungibili tramite la conoscenza degli altri 4 personaggi presenti: Isaac, Dominic, Rex e Luka.

La sfida traduttiva offerta da questo gioco è incredibilmente complessa, data la presenza prevalente di dialoghi e monologhi interni che spesso utilizzano un linguaggio estremamente informale e ricco di espressioni gergali. Non solo, risulta anche fondamentale tentare di caratterizzare ogni personaggio con uno specifico modo di parlare, come gli sviluppatori hanno voluto fare nel testo originale. Inoltre, il testo di partenza presenta lunghe descrizioni che portano a interrogarsi sull’uso di un termine piuttosto che un altro, vista l’importanza di mantenere un tono e una forma il più possibile vicini all’originale che un testo di natura prettamente letteraria come questo comporta. Dal punto di vista tecnico, è necessaria molta concentrazione durante la fase di traduzione per evitare di lasciarsi sfuggire caratteri tecnici (i cosiddetti, “tag”) che sono necessari al corretto funzionamento del file di testo in gioco.

Il metodo con cui affronterò il progetto prevede prima di tutto la totale comprensione del testo, raggiungibile giocando il videogioco in sé, oltre che la lettura di testi simili in italiano che possano aiutarmi nel processo di traduzione. Le fonti che utilizzerò comprenderanno sia dizionari online che cartacei e vari altri documenti di sussidio alla scrittura creativa.

In conclusione, la traduzione del videogioco Red Embrace presenta molteplici sfide interessanti che stimolano non solo le abilità tecniche del traduttore, ma anche e soprattutto la sua creatività.