Sommario

[Prefazione VII](#_Toc44085238)

[Caratteristiche generali VII](#_Toc44085239)

[Contenuto del progetto XII](#_Toc44085240)

[Aspetto del testo XII](#_Toc44085241)

[Osservazioni linguistiche XV](#_Toc44085242)

[Genere letterario XV](#_Toc44085243)

[Stile narrativo XVI](#_Toc44085244)

[Aspetti culturali XX](#_Toc44085245)

[Giochi di parole e ironia XXIV](#_Toc44085246)

[Espressioni idiomatiche e colloquialismi XXIX](#_Toc44085247)

[Figure retoriche XXXIII](#_Toc44085248)

[Linguaggio vampiresco XXXVII](#_Toc44085249)

[Linguaggio d’azione XXXIX](#_Toc44085250)

[Turpiloqui XL](#_Toc44085251)

# Prefazione

### Caratteristiche generali

La presente tesi offre una proposta di traduzione del videogioco *Red Embrace*, della casa sviluppatrice Argent Games di Seattle (USA), disponibile sulle piattaforme Itch.io[[1]](#footnote-1), Android e Steam[[2]](#footnote-2), ed una successiva analisi tanto del testo, quanto dei metodi e delle scelte adottate.

*Red Embrace* è una visual novel, letteralmente “romanzo visivo”, un genere di origine giapponese la cui componente principale non è l’interattività, tipica di un videogioco classico, bensì la narrazione. Il giocatore infatti, al contrario di altri generi come platform e sparatutto (vedi i famosi Super Mario e Call of Duty), si limita a effettuare delle scelte durante la lettura di una storia, modificandone così la trama. La sensazione quindi è proprio quella di leggere un romanzo, il cui destino è però nelle mani dell’utente, che passo dopo passo traccia le sorti del personaggio principale.

Nel caso specifico in oggetto, il giocatore indossa i panni di un giovane freelancer che, quando non si dedica alla scrittura, all’arte o alla musica (a seconda della decisione presa), fa il turno di notte in una decadente tavola calda nella periferia di San Francisco, finché tutto cambia quando viene a conoscenza dell’esistenza dei vampiri. Da qui in poi il giocatore potrà perseguire 4 differenti route[[3]](#footnote-3), concentrate sugli altrettanti 4 personaggi principali: Isaac, Rex, Dominic e Luka. Il gioco termina quando si raggiunge uno degli 8 finali, due per ogni percorso (uno negativo e uno positivo), per poi permetterti di ricominciare e esplorare le altre varianti.

La particolarità del gameplay[[4]](#footnote-4) di *Red Embrace,* che lo fa emergere dalla massa, è che non solo è possibile modificare le azioni del personaggio, ma anche la sua personalità. Infatti, a seconda del comportamento del giocatore davanti ai vari bivi, l’MC[[5]](#footnote-5) assumerà un diverso tratto della personalità, per questo, dopo una scelta, apparirà a schermo uno fra i seguenti tratti: +Carismatico, +Aggressivo, +Diretto o +Dolce. Durante la storia, le scelte disponibili varieranno a seconda del carattere, rendendo impossibile raggiungere specifici finali.

Per quanto riguarda l’aspetto narrativo, che, come si è detto prima, è il vero fulcro del gioco, ci si muove in un’ambientazione macabra fra le viuzze di un enorme metropoli come San Francisco. La musica rilassante di sottofondo incalza nei momenti di particolare pathos che, data l’atmosfera romantica e l’alto numero di momenti d’azione, sono frequenti. La storia infatti potrebbe ricordare in un certo senso la famosa saga di *Twilight*, visto che il protagonista umano si invaghisce, almeno in 2 route su 4, di un vampiro, o comunque si ritrova a gestire rapporti con personaggi appartenenti a un mondo diametralmente opposto al suo. La scelta effettuata alla fine del percorso comune, ovvero chi dei 4 personaggi seguire, permette di approfondire il rapporto con loro, portando anche alla scoperta di dettagli che non sono relativi solo a quella route, ma all’intero mondo di gioco, aggiungendo piano piano tutti i tasselli di un puzzle molto più grande e invitando il giocatore a raggiungere tuti i finali. La trama, comunque, è portata avanti prettamente da dialoghi intervallati a una narrazione in prima persona del protagonista che permette di conoscerne i pensieri e le sensazioni.

Dal punto di vista stilistico si tratta di un discorso

sempre estremamente informale, con un ampio utilizzo di modi di dire ed espressioni gergali tipiche del linguaggio giovanile americano. Nonostante questo, è interessante sottolineare quanto gli autori originali si siano impegnati nel caratterizzare il modo di parlare di ogni personaggio, adattandolo al carattere e al rango sociale di appartenenza. Se si mette a confronto un dialogo di Isaac con uno di Rex, anche senza il sussidio visivo delle illustrazioni, è subito chiaro che il primo appartiene a una classe sociale decisamente più elevata, dato il suo tono sempre elegante e posato, mentre il secondo risulta estremamente più rozzo e aggressivo, perfettamente in linea con la sua natura impulsiva e focosa.

È quindi facile immaginare quali siano le sfide traduttive di un testo di questo tipo che, oltre alle difficoltà tecniche intrinseche al passaggio da una lingua all’altra (e.g. elementi culturali e conoscenza materiale della lingua), costringe il traduttore a sfruttare tutta la sua creatività per trasmettere in un’altra lingua sfumature come quelle sopracitate. Questo problema è dovuto alla natura letteraria del testo, caratterizzato quindi da uno stile preciso che deve essere mantenuto nella maniera più fedele possibile, al contrario di un testo tecnico il cui focus è principalmente il significato.

Un’altra problematica affrontata durate il processo di traduzione è la presenza di caratteri tecnici, i c.d. “tag”, ovvero dei segni attraverso i quali la macchina comprende di dover svolgere determinate azioni. Fra i più comuni lungo tutto il testo ci sarà [\"], al principio e alla fine di gran parte delle frasi per indicare la presenza di un discorso diretto; come anche [{i}parola{/i}], affinché la parola venga scritta in corsivo (i.d. *italics*). Ovviamente, questi caratteri non vengono visualizzati in gioco, se ne vede solo l’effetto. Tuttavia, per un discorso di fedeltà al testo, è necessario prestarci molta attenzione e trasporli in maniera appropriata nel testo di arrivo[[6]](#footnote-6).

Nel capitolo relativo alle osservazioni linguistiche, verranno affrontate in maniera più approfondita queste e altre sfide traduttive, con esempi concreti tratti dal testo in oggetto.

### Contenuto del progetto

Il processo di traduzione ha riguardato tutte le diverse componenti del videogioco. Il testo che segue infatti comprende non solo la trasposizione in italiano dei file di gioco in sé (i.d. la narrazione), che rappresentano sicuramente il corpo principale del progetto, ma anche dell’interfaccia grafica[[7]](#footnote-7), delle componenti di acquisto in app e della pagina di Steam relativa a *Red Embrace*.

### Aspetto del testo

Il testo nel formato in cui verrà presentato in seguito differisce per diversi elementi dai file originali su cui è stato portato avanti il lavoro, per motivi pratici legati a un’eccessiva lunghezza del progetto. La Figura 1 presenta un esempio di file di gioco originale, da cui è stata tagliata tutta la parte che non è una stringa di testo, eliminando quindi quel codice proprio di ognuna che permette al computer di leggerla e visualizzarla al momento e nella sequenza corretti. Rimane però l’indicazione a inizio frase che fa capire chi sta parlando o se è una stringa narrativa, ogni carattere infatti è identificativo di un personaggio, del narratore o esprime le opzioni fra cui scegliere.

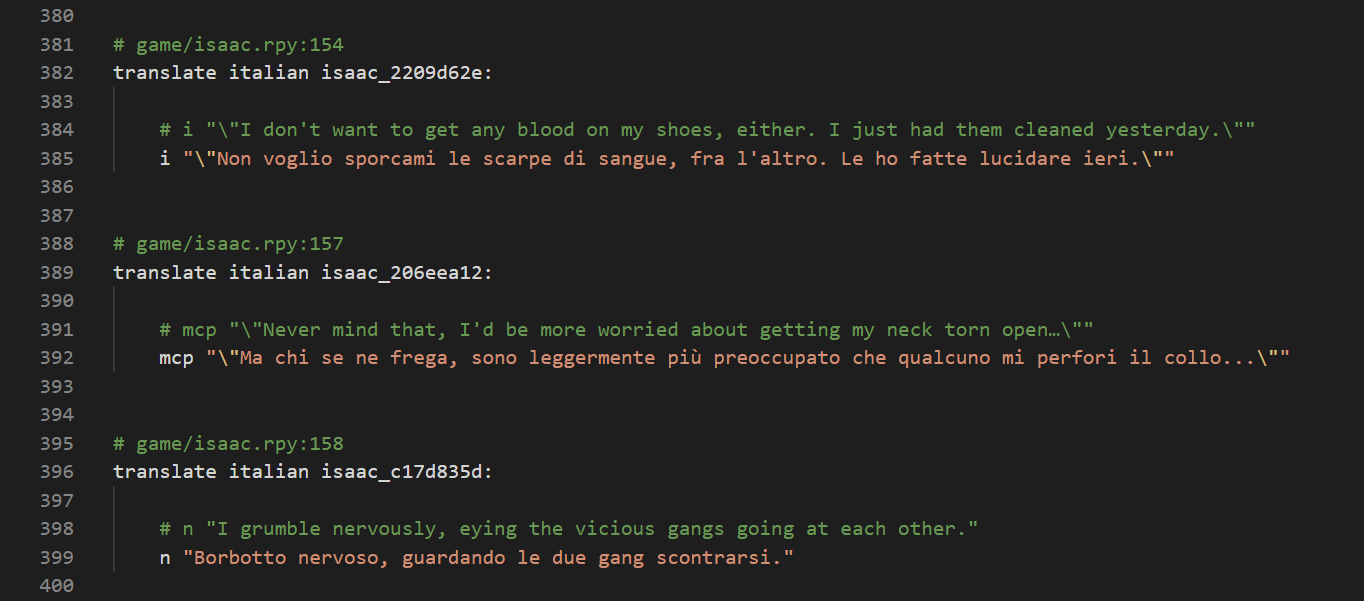


Figura 1

Per separare originale e traduzione, è stato necessario richiedere l’aiuto di un programmatore esperto che, tramite un lavoro automatizzato di *Natural Language processing[[8]](#footnote-8)*, è riuscito a creare due file differenti e trasformarli nel formato in cui sono presentati successivamente.

# 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 omossessuali, 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’NPC[[9]](#footnote-9) 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 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 risollevare 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 parti 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. In italiano quindi non abbiamo un corrispettivo che possa efficacemente definire un locale così fortemente caratterizzato. Il dubbio su se 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 anglicismi[[10]](#footnote-10). Il traducente 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 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 omesso il termine sostituendolo con altri appartenenti allo stesso campo semantico[[11]](#footnote-11), ma che rendevano la lettura più agile ("…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.

### 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, trasportalo 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.d. “crostata”) per “high” (i.d. 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 fanno 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 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 e 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 ritroverebbe 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."

É 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›› terriotry”, 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 composizionale (Casadei 1994: 61; Casadei 1995a: 335; Cacciari & Glucksberg 1995: 43), cioè non prevedibile a partire dai significati dei suoi componenti.” (Dizionario Treccani). 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 esiste, 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 quindi suppone sempre una ricerca accurata e una conoscenza 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 T9[[12]](#footnote-12). 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 retorico” (Enciclopedia Treccani). Attraverso questi strumenti è possibile enfatizzare un concetto utilizzando diverse tecniche.

Nel testo sono riscontrabili numerosissime onomatopee[[13]](#footnote-13) 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 foni[[14]](#footnote-14) in italiano infatti, è necessario fare riferimento a fonemi[[15]](#footnote-15) 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–! |
| 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’incespicare 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

|  |  |
| --- | --- |
| # l "\"I-If you don't want to, then you don't have to. I don't care.\"" | l "\"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…\"" |
| # l "\"P-p-pervert! I'm not gonna drink that!\"" | l "\"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:

# l "\"It's your life, not mine. It doesn't matter to m––\""

l "\"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 metafora[[16]](#footnote-16) 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 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 traducente 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[[17]](#footnote-17),* dato che è l’unico altro prodotto o documento in cui è stato riscontrato.

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, solitamene 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 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”.

1. Piattaforma di gestione e distribuzione digitale di videogiochi indie [↑](#footnote-ref-1)
2. Piattaforma di gestione e distribuzione digitale di videogiochi [↑](#footnote-ref-2)
3. Termine che fa riferimento ai diversi percorsi che si possono intraprende nelle avventure interattive. [↑](#footnote-ref-3)
4. In un videogioco, il funzionamento del gioco, l’esperienza di gioco; anche, giocabilità (Garzanti Linguistica). [↑](#footnote-ref-4)
5. Main Character, personaggio principale. [↑](#footnote-ref-5)
6. Il testo tradotto (vs. testo di partenza) [↑](#footnote-ref-6)
7. Modalità di comunicazione tra un computer o un dispositivo controllato da computer e l'utente che rappresenta gli oggetti e le entità interne al computer o al programma in una forma grafica direttamente manipolabile dall'utente (Dizionari, Corriere della sera) [↑](#footnote-ref-7)
8. “Si riferisce al trattamento informatico (computer processing) del linguaggio naturale, per qualsiasi scopo, indipendente dal livello di approfondimento dell’analisi” (Celi Language Techonolgy) [↑](#footnote-ref-8)
9. Non-Playable Character, letteralmente “personaggio non giocante” in quanto governato dal gioco. [↑](#footnote-ref-9)
10. Parola, locuzione o costrutto proprio della lingua inglese, importato in altra lingua, sia nella forma originale, sia adattato foneticamente. (Dizionario Treccani) [↑](#footnote-ref-10)
11. Nella linguistica il campo semantico è un insieme di termini che hanno un significato simile e sono strettamente legati tra loro. (Andrea Mimi) [↑](#footnote-ref-11)
12. 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 (Dizionario Treccani) [↑](#footnote-ref-12)
13. 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) [↑](#footnote-ref-13)
14. il fono è un fatto puramente acustico, cioè un insieme di

    caratteristiche del suono. [↑](#footnote-ref-14)
15. Il fonema invece ha valore semantico, cioè è portatore di un

    significato. [↑](#footnote-ref-15)
16. 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) [↑](#footnote-ref-16)
17. Film di genere horror del 1994, diretto da Neil Jordan, con Tom Cruise e Brad Pitt. Durata 122 minuti. Distribuito da Warner Bros Italai. [↑](#footnote-ref-17)