

ALMA MATER STUDIORUM - UNIVERSITA' di BOLOGNA

**SCUOLA DI LINGUE E LETTERATURE, TRADUZIONE E
INTERPRETAZIONE
SEDE di FORLI'**

CORSO di LAUREA IN

MEDIAZIONE LINGUISTICA INTERCULTURALE (Classe L-12)

ELABORATO FINALE

La localizzazione italiana delle voci Pokédex di *Pokémon Gold, Silver e Crystal*: analisi e proposte di traduzione alternative

CANDIDATO

Loris Perrone

RELATORE

Silvia Bernardini

Anno Accademico 2017/2018

Secondo Appello

INDICE

INTRODUZIONE	3
1. La localizzazione e le strategie di traduzione	5
1.1 Il concetto di localizzazione	5
1.2 Lo <i>skopos</i> e le strategie di traduzione	6
1.2.1 Le macrostrategie	6
1.2.2 Le microstrategie	8
1.2.2.1 <i>Transfer</i>	8
1.2.2.2 Calco	8
1.2.2.3 Traduzione letterale	8
1.2.2.4 Traduzione obliqua	9
1.2.2.5 Esplicitazione	9
1.2.2.6 Parafrasi	10
1.2.2.7 Condensazione	10
1.2.2.8 Adattamento	10
1.2.2.9 Aggiunta	11
1.2.2.10 Eliminazione	11
1.2.2.11 Sostituzione	12
1.2.2.12 Permutazione	12
2. Le voci del Pokédex	13
2.1 La gestione dello spazio	13
2.2 L'applicazione delle microstrategie	15
2.2.1 L'eliminazione e la condensazione	15
2.2.2 L'esplicitazione	16

2.2.3 L'adattamento	17
2.2.4 La permutazione	17
2.2.5 Effetti particolari dell'uso delle microstrategie	18
2.3 Il tema della morte	20
3. Le voci Pokédex: proposte di traduzione alternative	22
3.1 Voce di Crobat in Pokémon Cristallo	22
3.2 Voce di Sentret in Pokémon Argento	23
3.3 Voce di Umbreon in Pokémon Argento	24
3.4 Voce di Gligar in Pokémon Oro	25
3.5 Voce di Quagsire in Pokémon Argento	25
3.6 Voce di Pikachu in Pokémon Argento	27
3.7 Voce di Sudowoodo in Pokémon Cristallo	28
3.8 Considerazioni finali	29
CONCLUSIONI	30
BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA	32
RINGRAZIAMENTI	33

Introduzione

In questa dissertazione verrà condotta un'analisi della localizzazione italiana dei videogiochi *Pokémon Gold, Silver e Crystal*, originari del Giappone e rilasciati in Europa nel 2001; nel dettaglio, mi concentrerò sulla localizzazione delle voci del Pokédex, l'enciclopedia elettronica presente nei giochi che contiene informazioni riguardanti i Pokémon. Queste ultime sono di varia natura: vengono descritti soprattutto i comportamenti della creatura in questione, le sue caratteristiche fisiche, l'habitat preferito, i suoi poteri peculiari.

L'idea di trattare questo argomento è nata dalla mia passione per la saga videoludica Pokémon, che ho iniziato ad apprezzare da bambino e dopo tanti anni mi entusiasma ancora come i primi tempi. Inoltre, avendo avuto la possibilità di apprendere la lingua giapponese durante il mio percorso universitario, ho pensato che la stesura della tesi di laurea poteva essere un'occasione per sfruttare le competenze sia linguistiche che traduttive che ho acquisito e approfondire le mie conoscenze su questi videogiochi, ancora oggi di gran lunga i miei preferiti dell'intera serie.

Sebbene le versioni originali dei giochi siano giapponesi, all'epoca la versione inglese veniva utilizzata come "bridge", ovvero come ponte, per la localizzazione italiana: Pokémon Oro, Argento e Cristallo sono stati tradotti, infatti, dall'inglese, e non dal giapponese. Questo ha ulteriormente stimolato la mia curiosità di verificare se le traduzioni italiane fossero valide e coerenti con i testi di partenza inglesi, che a loro volta potevano tuttavia contenere imprecisioni poi ereditate dal testo di arrivo italiano.

Le informazioni contenute all'interno del Pokédex, come già evidenziato, sono essenzialmente descrittive, oggettive, all'apparenza semplici da tradurre. Tuttavia, i traduttori dei giochi hanno dovuto tenere conto di un fattore molto vincolante: lo spazio ridotto. Le informazioni sui Pokémon sono infatti distribuite su due piccole caselle rettangolari, capaci di contenere all'incirca una decina di parole l'una. Questo ha portato spesso all'uso di strategie traduttive funzionali alla gestione del poco spazio, in modo da esprimere lo stesso contenuto del testo di partenza nel rispetto del limite imposto.

Ho quindi voluto illustrare, nel primo capitolo dell'elaborato, una tassonomia di strategie traduttive, in modo da fornire un quadro teorico per una corretta comprensione dell'analisi. Questa classificazione sarà preceduta da un'introduzione al concetto di localizzazione, con un'attenzione particolare alla localizzazione in ambito videoludico. Nel secondo capitolo

verrà invece condotta l'analisi vera e propria, cercando nelle voci del Pokédex l'applicazione delle strategie descritte. Poiché prendere in esame tutte e 251 le voci sarebbe stato impossibile per ragioni di spazio, ho considerato solo i casi a mio parere più rilevanti, mettendo in evidenza l'uso delle strategie di traduzione e gli effetti prodotti dalle stesse. Nel terzo e ultimo capitolo fornirò invece delle proposte alternative per le voci italiane analizzate, tenendo in considerazione non solo la descrizione inglese come testo di partenza, ma anche quella giapponese. Inoltre, la parte finale del capitolo sarà dedicata ad alcune considerazioni generali sui processi utilizzati.

L'elaborato ha quindi come obiettivo non solo la ricerca delle peculiarità traduttive della versione italiana, ma anche una riflessione sull'uso delle strategie traduttive nelle voci ufficiali dei giochi e su come utilizzarne altre dia origine a un risultato differente.

1. La localizzazione e le strategie di traduzione

1.1 Il concetto di localizzazione

Nel corso degli anni, il mercato videoludico ha conosciuto una forte espansione. Se nel passato erano in pochi a usare i videogames come esperienza d'intrattenimento, al giorno d'oggi l'industria dei videogiochi è una delle più sviluppate e competitive (O'Hagan, 2013: 13).

Questa graduale ascesa ha spinto le industrie a tentare di esportare i propri prodotti anche al di là dei mercati locali, soprattutto per coprire le spese di produzione che aumentavano di pari passo (Bernal-Merino, 2006). Chiaramente, per essere portato all'estero, il prodotto necessitava un adattamento totale ai Paesi coinvolti: in breve, il prodotto doveva essere localizzato.

Per localizzazione si intende dunque un processo non soltanto linguistico, ma anche culturale, di adattamento al Paese dove un prodotto verrà distribuito (O'Hagan, 2013: 19). È evidente che si tratta di un processo fondamentale per il potenziale successo sul mercato: un pubblico estero sarà restio ad acquistare un videogioco la cui lingua differisce dalla propria.

Il processo di localizzazione richiede il lavoro di un intero team e viene affidato a delle équipes specializzate. Esso comprende non solo la traduzione dei videogiochi, ma anche di altri elementi come i siti web, le pagine ufficiali nei social, i trailer, le grafiche, il doppiaggio di eventuali dialoghi¹. Di conseguenza, è un processo decisamente più dispendioso di quanto si creda, ma altro non è che un investimento tramite il quale si creano nuovi mercati e le vendite vengono incrementate: il guadagno supera quindi le spese sostenute.

Per la mia analisi, prenderò in considerazione la localizzazione del Pokédex di Pokémon Oro, Argento e Cristallo, videogiochi pubblicati dalla Nintendo: si tratterà di un'indagine condotta seguendo una tassonomia di strategie, elaborata principalmente per la traduzione audiovisiva (AVT, *Audiovisual Translation*), ma che è possibile applicare anche in ambito videoludico.

¹<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-game-localization-viaggio-nel-mondo-della-localizzazione-dei-videogiochi-39870.html>

1.2 Lo *skopos* e le strategie di traduzione

Vi sono due tipologie di strategie traduttive da prendere in considerazione: le macrostrategie e le microstrategie. Esse operano su due piani diversi, poiché le macrostrategie permettono di determinare l'orientamento globale da seguire nella traduzione, mentre le microstrategie si applicano a singoli casi all'interno delle frasi. Tuttavia, prima di utilizzare ciascuna delle due strategie, è necessario innanzitutto individuare lo scopo principale della traduzione, ovvero lo *skopos*.

La teoria dello *skopos* è stata elaborata negli anni Settanta in Germania, dai linguisti Hans Vermeer e Katharina Reiss. Il termine è di origine greca e significa letteralmente “scopo”, “fine” (Munday, 2016: 126). Questa teoria si basa sull'idea che è fondamentale comprendere il motivo per il quale un testo viene tradotto, in modo che il testo di arrivo svolga le stesse funzioni di quello di partenza. In particolare, è necessario individuare il pubblico di riferimento e la funzione del *source text*. È importante sottolineare che lo *skopos* del testo di partenza può essere diverso da quello del *target text* (Schjoldager, 2008: 166): quest'ultimo può infatti avere un pubblico diverso, e di conseguenza anche la funzione può variare.

Lo *skopos*, inoltre, è un concetto molto importante se si pensa che un singolo testo può essere tradotto in numerosi modi. Individuandone lo scopo, è possibile infatti comprendere la giusta macrostrategia da utilizzare per fornire una traduzione coerente col testo di partenza.

1.2.1 Le macrostrategie

Cosa si intende, dunque, per macrostrategia?

Come detto in precedenza, la macrostrategia consiste nello scegliere l'approccio globale per tradurre un testo. Esso può essere orientato verso il testo di partenza (*source-text oriented macrostrategy*) o verso quello di arrivo (*target-text oriented macrostrategy*). I criteri per scegliere il giusto orientamento sono illustrati nella tabella 1.1 (Schjoldager, 2007: 72):

Macrostrategia “source-text oriented”	Macrostrategia “target-text oriented”
Attenzione posta sui contenuti del testo di partenza	Attenzione posta sull'effetto del testo di arrivo
Comunicazione diretta del messaggio del <i>source text</i>	Adattamento del messaggio del <i>source text</i>

Traduzione “overt”	Traduzione “covert”
--------------------	---------------------

Tabella 1.1: criteri per la selezione della macrostrategia

Un testo da tradurre richiederà una strategia *source-text oriented*, infatti, quando il suo contenuto deve necessariamente essere mantenuto inalterato, ed è quindi fondamentale comunicare il messaggio all’interno del testo per quello che è: un esempio può essere la traduzione di documenti giuridici.

Di conseguenza, la traduzione sarà “overt”, ovvero facilmente riconoscibile come una traduzione, esplicita, priva di filtri culturali e vicina al testo di partenza (House, 2001: 249).

Al contrario, la strategia *target-text oriented* sarà necessaria quando il testo di partenza non è così vincolante, permettendo dunque una maggiore libertà nella traduzione. Il testo di arrivo sarà quindi adattato alla cultura destinataria del testo e la traduzione viene definita “covert”, ossia coperta da un filtro culturale, a causa del quale il testo non è immediatamente identificabile come una traduzione (House, 1981: 194).

Per individuare la macrostrategia prescelta per tradurre le voci del Pokédex di Pokémon Oro, Argento e Cristallo è fondamentale analizzare queste ultime sia nella lingua di partenza che in quella di arrivo, l’italiano. È bene ribadire che nonostante le versioni originali dei giochi siano giapponesi, le traduzioni italiane sono state svolte a partire dalla versione inglese, che funge quindi da versione “bridge”, ovvero da ponte tra le altre due lingue. Solo nel 2010, con l’arrivo di *Pokémon Black and White*, Game Freak (la *software house* sviluppatrice della serie dei giochi Pokémon) ha richiesto ai team localizzatori di tradurre direttamente dalla versione giapponese (Eurogamer, 2011).

Le descrizioni contenute nel Pokédex forniscono informazioni riguardo alle caratteristiche principali dei Pokémon: fisionomia, attività tipiche, comportamenti particolari, poteri peculiari. Si tratta dunque di descrizioni decisamente oggettive, che consistono in una o due frasi brevi. Tuttavia, come vedremo, l’effetto del testo tradotto si è rivelato più importante rispetto al mantenimento della forma del testo di partenza.

Si può dunque affermare, a mio parere, che la macrostrategia utilizzata per la traduzione delle voci Pokédex è la *target-text oriented*: i traduttori sono stati liberi di lavorare sul testo in funzione del pubblico italiano, attraverso l’uso di alcune strategie traduttive che hanno permesso di adattare i contenuti del testo di partenza alla cultura di arrivo.

1.2.2 Le microstrategie

Una volta definita la macrostrategia, è possibile considerare nel dettaglio le microstrategie, ovvero una serie di processi usati per tradurre a livello frasale.

Illustrerò la tassonomia proposta da Schjoldager, che suggerisce 12 microstrategie (Schjoldager, 2008: 92) e fornirò un esempio per ciascuna di esse.

1.2.2.1 *Transfer*

La parola o l'espressione del testo di partenza non viene tradotta, ma viene riportata tale e quale nel testo di arrivo.

CEO (Chief Executive Officer)	AD (Amministratore Delegato)/CEO
-------------------------------	----------------------------------

Nella lingua italiana, la figura dell'amministratore delegato viene spesso identificata tramite l'uso della sigla di origine inglese, CEO, sebbene un'espressione e una sigla italiane siano comunque esistenti.

1.2.2.2 Calco

Il calco consiste nella riproduzione, nella lingua di arrivo, di una parola, una struttura o un'espressione tipica della lingua di partenza. Spesso risultati di questo tipo non sono accettabili al 100%, poiché vengono percepiti come anomali dal lettore. Tuttavia, i calchi possono anche integrarsi nella lingua di arrivo e dare vita a nuove espressioni.

To realise	Realizzare (che)
------------	------------------

Il verbo "realizzare" viene ormai comunemente usato in italiano con il significato di "rendersi conto", per l'influsso dell'inglese "to realise"².

1.2.2.3 Traduzione letterale

Si tratta forse del processo traduttivo più conosciuto, probabilmente anche con una connotazione negativa. Ma è in alcuni casi una strategia valida che consiste in una traduzione

² <http://www.treccani.it/vocabolario/realizzare/>

della frase parola per parola: di conseguenza la struttura delle frasi del *source text* e del *target text* sarà la stessa.

After he comes back.	Dopo che lui ritorna.
----------------------	-----------------------

La soluzione italiana è assolutamente accettabile dal punto di vista grammaticale, ma sono possibili delle alternative non letterali, come dimostra la prossima strategia.

1.2.2.4 Traduzione obliqua

Può essere definita come una strategia inversa rispetto a quella precedente. La traduzione non avviene parola per parola: quello che conta è la resa del senso del testo, a prescindere dalla forma.

After he comes back.	Dopo il suo ritorno.
----------------------	----------------------

Confrontando con l'esempio fornito in 2.2.3, il senso della traduzione italiana è il medesimo, ma viene attuato un processo di sostantivizzazione che cambia la forma della frase.

1.2.2.5 Esplicitazione

Tramite questa strategia, alcune informazioni che nel *source text* restano implicite vengono rese esplicite nel *target text*. Viene usata soprattutto per la resa di elementi culturali sconosciuti dai lettori della lingua di arrivo.

You can taste Shepherd's Pie here.	Qui potrete assaggiare la Shepherd's Pie, un piatto inglese con agnello e purè di patate.
------------------------------------	---

Il piatto tipico "Shepherd's Pie" può non essere noto ai lettori italiani, di conseguenza è possibile scegliere di fornirne una definizione per garantire una maggiore chiarezza.

1.2.2.6 Parafrasi

La parafrasi viene attuata soprattutto quando il testo di partenza risulta impossibile da tradurre sulla base delle parole. Essa permette di mantenere il contenuto del testo di partenza, a scapito di alcune sfumature secondarie.

L'esempio che segue è tratto da "Friends", stagione 1, episodio 4.

You can totally live on this.	Con quel che resta, gli extra te li paghi bene.
-------------------------------	---

Nella scena, una donna mostra la sua misera busta paga ad alcuni amici: uno di questi commenta con l'affermazione mostrata sopra, che in italiano viene resa stravolgendo la forma, ma mantenendo intatto il significato del testo.

1.2.2.7 Condensazione

Attraverso questa strategia, il traduttore condensa il significato delle frasi del testo in pochi termini, oppure ne esclude alcuni inutili nella lingua di arrivo, in modo da rispettare i vincoli spaziali (e/o temporali nel caso del sottotitolaggio) che gli vengono imposti.

L'esempio è tratto da "Black Mirror", stagione 3, episodio 1.

[...] like, to look around and think, well, I guess I'm okay.	[...] per guardarmi intorno e pensare "finalmente sto bene".
---	--

I termini "like" e "well" sono stati rimossi per rispettare i vincoli temporali della scena.

1.2.2.8 Adattamento

L'adattamento viene applicato quando nel testo di partenza sono presenti delle parole o delle espressioni assenti nella lingua di arrivo. È il caso, ad esempio, dei riferimenti culturali, che il traduttore rende attraverso un elemento analogo della cultura di arrivo, in modo da non perdere il significato del *source text*.

La seguente affermazione è tratta da "The Big Bang Theory", stagione 1, episodio 7.

Every Saturday since we've lived in this apartment I have [...] turned on BBC America and watched Doctor Who!	Ogni sabato [...] accendo la televisione e guardo " Fisici si nasce "!
---	--

La BBC e la serie televisiva "Doctor Who" vengono sostituiti da due elementi più neutri, poiché troppo legati alla cultura del pubblico americano. Allo stesso modo però, gli elementi del testo italiano sono comunque vicini al contenuto del testo di partenza: il significato, di conseguenza, non viene perso.

1.2.2.9 Aggiunta

Questa strategia viene usata dal traduttore per aiutare il lettore a comprendere un elemento poco chiaro. Viene infatti aggiunta un'informazione che non era nemmeno implicita nel testo di partenza.

Il seguente esempio è tratto da "Friends", stagione 1, episodio 4.

Hey, by the way, great service today.	E poi hai le mance, il servizio è stato ottimo.
---------------------------------------	---

L'affermazione è immediatamente successiva a quella descritta in 1.2.2.6 e viene fatta dallo stesso personaggio. Nel testo inglese, il riferimento alle mance è assente: in italiano è stato aggiunto per chiarire il significato dell'affermazione, dato che immediatamente dopo quest'ultima i personaggi danno dei soldi all'amica.

1.2.2.10 Eliminazione

L'eliminazione è il processo inverso dell'aggiunta ed è simile alla condensazione: consiste, come suggerisce il nome, nella rimozione di un elemento del testo di partenza. Tuttavia, questa non avviene a causa di un vincolo spaziale, ma per semplice scelta del traduttore.

I can't believe this, that's a real shame.	È un vero peccato.
--	--------------------

La prima parte della frase viene completamente eliminata, di conseguenza nel testo d'arrivo viene persa la sfumatura di stupore trasmessa dall'espressione "I can't believe this".

1.2.2.11 Sostituzione

Si tratta di una strategia piuttosto drastica tramite la quale il contenuto del testo di partenza viene sostituito, nel *target text*, con un nuovo contenuto.

La seguente citazione proviene da "The Big Bang Theory", stagione 1, episodio 7.

I'll watch the last 24 minutes of "Doctor Who"... although, at this point, it's more like "Doctor Why Bother?" .	Mi guarderò gli ultimi 24 minuti di "Fisici si nasce"... giuro che il primo che parla è in pericolo di vita!
---	---

1.2.2.12 Permutazione

La permutazione permette al traduttore di esprimersi nella sua creatività. Essa consiste nella resa di un elemento complesso da tradurre tramite la creazione di un'espressione nella lingua di arrivo, in modo da non perdere alcune sfumature del testo. È spesso usata per la traduzione di espressioni umoristiche o giochi di parole. Un esempio è il titolo della seguente serie animata:

The Fairly OddParents	Due Fantagenitori
-----------------------	-------------------

Nel titolo tradotto in italiano è assente il termine "odd", che significa "strano", "bizzarro"; tuttavia viene creata una parola macedonia con la traduzione delle parole "fairly" e "parents", dando vita così al termine "fantagenitori".

2. Le voci del Pokédex

2.1 La gestione dello spazio

Il Pokédex costituisce una fonte preziosissima di spunti su questioni per le quali i traduttori hanno dovuto tenere conto in primis del fattore vincolante menzionato nel primo capitolo: lo spazio ridotto, dovuto alla grafica composta da due piccole caselle rettangolari. Chiaramente, anche la versione inglese dei giochi presentava la stessa caratteristica; tuttavia è necessario sottolineare che le espressioni inglesi riescono spesso a condensare un messaggio ben preciso usando un numero di parole minimo. È il caso, ad esempio, dei *phrasal verbs*, come il verbo *tap out* nella figura 2.1, o dei gruppi nominali (*tail-biting* nella figura 2.2) che per l'appunto sono presenti in grande quantità.



Figura 2.1: seconda pagina della voce di Marowak in *Pokémon Gold* (Game Boy, 2000)



Figura 2.2: prima pagina della voce di Slowbro in *Pokémon Gold* (Game Boy, 2000)

Prima di analizzare nel dettaglio le voci più significative, è doveroso fare una premessa: escludendo l'ostacolo dello spazio citato poc'anzi, è bene precisare che spesso questi

contenuti offerti dai giochi non rappresentano una vera e propria sfida traduttiva: si tratta perlopiù di descrizioni di semplici attività tipiche della creatura in questione, o delle sue caratteristiche fisiche.

Innanzitutto, riprendendo il concetto di mancanza di spazio, si nota subito una predilezione per le frasi minime, in cui talvolta è assente persino un predicato: lo dimostra, ad esempio, una parte della descrizione inglese di Ledyba in Pokémon Cristallo. “It is timid and clusters together with others” diventa in italiano “Timidi, stanno sempre uniti”, in modo da lasciare maggiore spazio per la frase successiva. Un’altra dimostrazione valida è fornita dalla voce di Sentret in Pokémon Argento: “It stands on its tail so it can see a long way” viene reso con “Ritto sulla coda, guarda lontano”. In quest’ultimo caso, inoltre, vi è una leggera differenza di senso: il testo di partenza è inteso letteralmente come “Si alza sulla coda per riuscire a vedere lontano”, mentre nel testo di arrivo viene persa la sfumatura per la quale l’ergersi sulla coda permette al Pokémon di vedere a grandi distanze.

Tuttavia, per esprimere il concetto in uno spazio minimo è stato necessario, in alcuni casi, omettere informazioni anche fondamentali per la comprensione della tipicità del Pokémon in questione. Il caso più lampante è sicuramente quello della voce di Sudowoodo in Pokémon Cristallo, in cui la descrizione inglese “If a tree branch shakes when there is no wind, it's a Sudowoodo, not a tree. It hides from the rain” viene resa in italiano con la sola traduzione della prima frase: “Se si nota un albero ondeggiare anche se non c’è vento, quello non è un albero, ma SUDOWOODO”. Ciononostante, si può a mio parere presumere che i traduttori possano aver tralasciato il dettaglio a causa della presenza della medesima informazione nella voce Pokédex di Pokémon Argento, nella convinzione che un giocatore interessato ad approfondire la conoscenza delle caratteristiche dei Pokémon cerchi anche le descrizioni presenti nelle altre due versioni. Allo stesso tempo, però, non si poteva dare per scontato che il giocatore avesse acquistato (o potesse acquistare) anche il prodotto pubblicato un anno prima (Pokémon Argento), e soprattutto non era certo che avesse la possibilità di documentarsi attraverso la lettura del testo di partenza in inglese, specie se pensiamo che all’epoca Internet non era ancora sviluppato e le informazioni erano dunque disponibili esclusivamente all’interno dei giochi.

2.2 L'applicazione delle microstrategie

Buona parte delle microstrategie descritte nel primo capitolo sono state applicate per la traduzione dei testi delle voci del Pokédex. Chiaramente, il vincolo spaziale ha fatto sì che l'eliminazione e la condensazione siano le più usate.

Prenderò in analisi, in questa sezione, i casi più rilevanti dell'applicazione delle microstrategie illustrate in precedenza.

2.2.1 L'eliminazione e la condensazione

Per quanto concerne l'eliminazione, un esempio interessante è costituito dalla descrizione di Crobat in Pokémon Cristallo (tabella 2.1):

Voce Pokédex inglese	Voce Pokédex italiana
As a result of its pursuit of faster, yet more silent flight, a new set of wings grew on its hind legs.	Gli è cresciuto un altro paio di ali, con cui può volare in modo ancora più rapido e silenzioso.

Tabella 2.1: Voci Pokédex di Crobat

Tramite un processo di eliminazione, si perde l'intenzionalità per la quale, in un universo ovviamente immaginario, è proprio il tentativo di volare in maniera rapida e silenziosa a far spuntare la coppia di ali aggiuntiva alla creatura. Inoltre, il testo di arrivo risulta più informale rispetto a quello di partenza, come dimostra la frase "gli è cresciuto un altro paio di ali".

Un esempio di condensazione è offerto invece dalla voce di Electrode in Pokémon Argento (tabella 2.2):

Voce Pokédex inglese	Voce Pokédex italiana
It stores an overflowing amount of electric energy inside its body. Even a small shock makes it explode.	Immagazzinando elettricità in sovrabbondanza, esplose alla minima provocazione.

Tabella 2.2: Voci Pokédex di Electrode

I termini inglesi “amount”, “energy” e l’espressione “inside its body” vengono resi impliciti nelle parole “immagazzinando” ed “elettricità”, in modo da rispettare i limiti di spazio. È notevole come la quantità di caratteri dei termini usati faccia sì che le caselle del Pokédex vengano riempite con poche parole: basti pensare che solo la prima frase (“immagazzinando elettricità in sovrabbondanza”) occupa l’intera prima casella.

2.2.2 L’esplicitazione

Se da un lato le informazioni vengono spesso condensate per far rientrare le informazioni all’interno delle caselle, dall’altro lato è stato talvolta necessario agire con una strategia di esplicitazione in modo da rendere intelligibili alcune nozioni descritte nelle varie voci. Il caso più evidente non è derivato dalla diretta traduzione della versione inglese: si tratta di un’esplicitazione inserita prima nei giochi inglesi dagli originali giapponesi e mantenuta poi in quelli italiani. Parliamo della descrizione di Paras in Pokémon Argento (tabella 2.3):

Voce Pokédex giapponese	Voce Pokédex inglese	Voce Pokédex italiana
からだがおおきくなると せなかからとうちゅうか そうというキノコがは えてくる。	As its body grows large, oriental mushrooms called tochukaso start sprouting out of its back.	Mentre il corpo cresce, sul dorso gli spuntano funghi orientali chiamati tochukaso.

Tabella 2.3: Voci Pokédex di Paras

Nella versione giapponese vengono menzionati i funghi *tochukaso*, un tipo di fungo che cresce sugli insetti e si trova principalmente in Nepal, Tibet, nell’Himalaya e nella provincia del Sichuan³. Essi sono conosciuti in Giappone, ma nella cultura occidentale sono praticamente ignoti: di conseguenza è stato necessario, nella versione inglese, fornirne una breve definizione all’interno delle caselle. Essa è stata poi chiaramente mantenuta nel gioco italiano.

³ http://www.tochukaso.co.jp/english/what1_e.html

2.2.3 L'adattamento

Un'altra strategia di localizzazione ampiamente usata è l'adattamento, essenziale per le unità di misura. Un esempio è la descrizione di Flareon in Pokémon Cristallo (tabella 2.4):

Voce Pokédex inglese	Voce Pokédex italiana
Once it has stored up enough heat, this Pokémon's body temperature can reach up to 1700 degrees.	Quando immagazzina abbastanza calore, la sua temperatura corporea può salire fino a 900 gradi.

Tabella 2.4: Voci Pokédex di Flareon

Nel caso della voce inglese, infatti, la scala presa in considerazione è il Fahrenheit, in accordo con la cultura di riferimento, mentre in quella italiana è stata effettuata una conversione in gradi Celsius, coerentemente con l'unità utilizzata in Italia.

2.2.4 La permutazione

Un caso particolare di strategia utilizzata riguarda le permutazioni. Esse sono state necessarie per un elemento del Pokédex, ovvero la "specie" a cui appartiene il Pokémon in questione. Questa "specie" (poi rinominata "categoria" dall'uscita di Pokémon X e Pokémon Y in poi) consiste in una definizione (data da un solo nome) che sintetizza le caratteristiche biologiche del Pokémon. Sebbene siano presenti denominazioni standard quali "Pokémon Fiore", "Pokémon Foglia", "Pokémon Rana" etc., spesso vengono usati dei giochi di parole che hanno richiesto uno sforzo traduttivo maggiore. Ad esempio, Azumarill viene descritto in inglese come "Aqua Rabbit Pokémon", poiché esso ricorda un coniglio ed è un Pokémon di tipo Acqua. La soluzione proposta in italiano è stata "Pokémon Acquaniglio", creando dunque una parola macedonia con i termini "acqua" e "coniglio". Altri esempi sono illustrati nella tabella 2.5:

Pokémon	"Specie" in inglese	"Specie" in italiano	Origine del nome della specie
Sneasel	Sharp Claw	Pokémon Lamartigli	Sneasel è un Pokémon dotato di artigli affilati

	Pokémon		
Gligar	Fly Scorpion Pokémon	Pokémon Aliscorpio	Gligar ricorda uno scorpione, ma è in grado di volare
Celebi	Time Travel Pokémon	Pokémon Tempovia	Celebi è capace di viaggiare nel tempo: il nome della specie ricorda quello di un mezzo di trasporto

Tabella 2.5: esempi di permutazioni nel Pokédex

2.2.5 Effetti particolari dell'uso delle microstrategie

L'utilizzo delle varie strategie ha talvolta prodotto delle differenze di registro tra la voce italiana, quella inglese e quella giapponese. È interessante notare che, per quanto il target principale dei videogiochi fossero (almeno all'epoca) i bambini, le voci del Pokédex presentano un linguaggio spesso complesso, elegante, a tratti poetico. Alcune traduzioni sono assolutamente riuscite in questo senso, come per esempio quella della descrizione di Meganium: “Anyone who stands beside it becomes refreshed, just as if they were relaxing in a sunny forest” (*Pokémon Crystal*, 2001) diventa “Chiunque gli stia vicino si ritempra come se riposasse in una foresta accarezzata dal sole” (*Pokémon Cristallo*, 2001). Tuttavia, alcuni esiti sono meno coerenti con il testo di partenza, soprattutto se consideriamo che il linguaggio nelle corrispondenti voci delle versioni inglesi è ben più articolato e ricercato. Un caso evidente è quello di Umbreon: la frase inglese “When darkness falls, the rings on the body begin to glow, striking fear in the hearts of anyone nearby” (*Pokémon Silver*, 2000) viene resa con “Nell'oscurità, gli anelli sul suo corpo brillano, terrorizzando chi si trova nelle vicinanze” (*Pokémon Argento*, 2001). È possibile notare come le espressioni “when darkness falls” e “striking fear in the hearts” siano state condensate in italiano (“nell'oscurità”, “terrorizzando”) al fine di risparmiare spazio, diminuendo però quella componente di enigmaticità che caratterizza il Pokémon. Il tutto è confermato se si legge la versione giapponese della voce: “ちかよるものをおそれさせるためからだのわかもようはくらくらになるとしげんにひかりだす” (la cui traduzione letterale è “Per terrorizzare chi si

avvicina, gli anelli sul corpo brillano spontaneamente al buio”). La struttura delle frasi è infatti più complessa del normale, e anche i termini sono ricercati. Tuttavia, è possibile a mio parere presumere che l’espressione “nell’oscurità” sia stata usata per precisare che gli anelli brillano durante tutta la durata della notte; dire “gli anelli brillano quando si fa buio” avrebbe potuto indurre il lettore a pensare che essi splendano solo durante il passaggio tra giorno e notte.

Il tutto può essere spiegato ancora una volta dalla carenza di spazio, che ha probabilmente vincolato i traduttori a tal punto da spingerli a sacrificare delle sfumature secondarie a favore della comunicazione del concetto principale. Tuttavia, poiché l’abbassamento di registro appare piuttosto drastico, vi è motivo di credere che si possa trattare anche di un tentativo di accrescere l’intelligibilità del testo per i giocatori più piccoli, magari meno vicini a strutture complesse e termini forbiti.

Altre strategie hanno portato invece, in altre voci, a incertezze dal punto di vista linguistico-grammaticale. Tra queste, sicuramente l’esempio chiave è la voce di Gligar in Pokémon Oro: la versione inglese recita “It flies straight at its target's face then clamps down on the startled victim to inject poison”, e in italiano è stata resa con una traduzione praticamente letterale: “Vola verso il viso del nemico, lo atterrisce e poi lo afferra per iniettargli il suo veleno”. È stato inoltre esplicitato il contenuto dell’espressione “to clamp down on”, che significa letteralmente “diventare più rigorosi con”, “porre un freno a” (Grande dizionario Hazon di inglese 2.0, 2010: 213), tramite i verbi “atterrire” e “afferrare”. La soluzione scelta dai traduttori è stata quindi una realizzazione visiva della situazione attraverso questi due termini; tuttavia, è evidente che il primo verbo non è adatto al contesto, poiché la scena vorrebbe che Gligar atterri (e non atterrisca!) la preda per poi afferrarla e iniettare il suo veleno. In questo caso, vi è motivo di credere che l’inesattezza sia sfuggita in fase di revisione, poiché il testo di arrivo sarebbe anche accettabile se non si facesse riferimento alla versione inglese. Il verbo atterrare era dunque quello corretto da utilizzare, come conferma tra l’altro la correzione dell’errore nel remake Pokémon Heart Gold del 2010. Un altro esempio è fornito dalla voce di Quagsire in Pokémon Argento: “It often bumps its head on boulders and boat hulls as it swims” (*Pokémon Silver*, 2000) diventa “Nuota scontrando i massi e gli scafi delle barche”, dove il verbo scontrarsi (che tra l’altro perde anche il pronome riflessivo) è una traduzione letterale dall’inglese “to bump” e viene inspiegabilmente usato con valore transitivo.

Oppure, possiamo notare una confusione terminologica tra le parole “lampo” e “fulmine” nella voce di Pikachu in Pokémon Argento: “It raises its tail to check its surroundings. The tail is sometimes struck by lightning in this pose” (*Pokémon Silver*, 2000) è stato tradotto come “Solleva la coda per analizzare l'ambiente. La coda talvolta è colpita da un lampo in questa posizione” nella versione italiana. Il termine inglese “lightning” può significare sia “lampo” che “fulmine” in italiano, ma nei giochi è possibile constatare una scelta terminologica in favore di “lampo” in tutti i casi (oltre alla voce di Pikachu, infatti, è presente anche nelle voci di Zapdos e Raikou, dove però esso è indubbiamente corretto).

2.3 Il tema della morte

Infine, mi focalizzo ora su un tema che viene affrontato in alcune voci del Pokédex: la morte. Storicamente, si tratta di un argomento controverso, anche in ambito videoludico. Innanzitutto, è bene precisare che l'idea di morte nel mondo orientale è assai diversa da quella occidentale: se nel primo essa è accettata e vista come una legge naturale alla quale è inutile opporsi anche mentalmente, in Occidente la morte è un vero e proprio tabù, del quale si fatica a parlare, tanto che viene menzionata molto spesso tramite eufemismi. Questa differenza culturale si riflette anche nel mondo dei videogiochi: nel 1991, le versioni inglesi dei giochi Nintendo contenevano numerosi riferimenti alla violenza e alla morte (Provenzo, 1991: 134) che vennero aspramente criticati a causa della potenziale influenza negativa sui giocatori di tenera età. Di conseguenza, Nintendo decise di censurare i contenuti meno adatti nei suoi prodotti; i riferimenti alla morte vennero dunque cancellati. Tuttavia, nel corso degli anni si sviluppò una maggiore flessibilità riguardo alla censura, tanto che iniziarono a comparire nuovamente allusioni a questo tema (come tra l'altro è possibile constatare nel Pokédex di *Pokémon Gold, Silver e Crystal*).

Ciononostante, almeno per quanto riguarda la serie Pokémon, la localizzazione italiana ha continuato e continua a essere restia a trattare l'argomento esplicitamente. Come abbiamo già sottolineato, il target principale dei giochi, ai tempi, erano sicuramente i bambini: le meccaniche di gioco non sono così complesse, l'intreccio narrativo è senza dubbio scorrevole e privo di concetti difficili da cogliere, e il brand Pokémon accresceva la sua fama proprio in quegli anni grazie al celebre anime. Per questa ragione, è possibile presumere che i traduttori italiani abbiano scelto di censurare il testo, sostituendo i riferimenti espliciti e diretti alla morte con eufemismi ed espressioni più vaghe.

Lo dimostra chiaramente la voce di Haunter: “Its tongue is made of gas. If licked, its victim starts shaking constantly until death eventually comes.” (*Pokémon Silver*, 2000) diviene in italiano “La sua lingua è gassosa. Se la vittima viene leccata, si agita fino a cadere sfinite” (*Pokémon Argento*, 2001). E ancora in *Pokémon Cristallo*: “It hides in the dark, planning to take the life of the next living thing that wanders close by” viene resa con “Si cela nell'ombra attendendo di sopraffare il prossimo essere vivente che gli capita a tiro”. *Death e take the life* diventano rispettivamente “cadere sfinite” e “sopraffare”. Eppure, la descrizione italiana di un altro Pokémon, Cubone, cita esplicitamente la morte della madre di quest'ultimo, senza preoccuparsi di scuotere l'animo infantile. Come si può spiegare questa scelta? A mio parere, è possibile interpretarla concentrandosi sull'immagine che le due situazioni forniscono. Haunter viene descritto quasi come un assassino, che uccide lentamente la sua vittima avvicinandosi a essa in maniera assai inquietante, mentre la storia di Cubone, orfano della madre della quale indossa il teschio, crea una forte empatia nei confronti del Pokémon. Probabilmente è stato preferito evitare le immagini più crude e violente per non urtare la sensibilità di un bambino, ma poiché la voce di Cubone descrive in maniera oggettiva la sua condizione, senza elementi angoscianti in gioco, è stato ritenuto opportuno chiamare la morte col suo nome.

3. Le voci Pokédex: proposte di traduzione alternative

In questo capitolo fornirò delle traduzioni alternative per le voci Pokédex meno adeguate.

Come già sottolineato nel corso di quest'elaborato, buona parte di esse non hanno rappresentato ostacoli così insormontabili, trattandosi ad esempio di semplici e oggettive descrizioni di attività compiute dai Pokémon. Credo sia tuttavia encomiabile lo sforzo di aver formulato le descrizioni in funzione del poco spazio disponibile. A questo proposito, i traduttori hanno saputo applicare le giuste strategie, pur dovendo ammettere qualche svista: in alcuni casi sono state usate forme inutilmente estese, o termini lunghi che potevano essere sostituiti da sinonimi assai più brevi.

Inoltre, abbiamo potuto constatare la presenza di imprecisioni create dall'uso delle strategie all'interno di alcune voci. Il fattore spaziale è sicuramente stato determinante per queste inesattezze, poiché la scelta di mantenere il contenuto ha talvolta obbligato a escludere delle sfumature (fatta eccezione per il caso di Sudowoodo, in cui come abbiamo visto è stata omessa anche parte del contenuto). Ciò non toglie che siano presenti anche imprecisioni di natura concettuale, stilistica o addirittura grammaticale.

Le proposte alternative che presenterò derivano, oltre che dalla traduzione delle voci nella versione inglese, da un confronto con le descrizioni giapponesi, per assicurarmi che il contenuto offerto da *Pokémon Gold, Silver e Crystal* fosse coerente con quello delle versioni originali dei videogiochi. Inoltre, ho applicato varie microstrategie, spesso diverse da quelle usate nelle voci italiane ufficiali, che a mio parere potevano essere utili per tradurre efficacemente il testo di partenza.

3.1 Voce di Crobat in Pokémon Cristallo

Il primo caso che consideriamo è quello di Crobat in Pokémon Cristallo (tabella 3.1) per il quale avevamo sottolineato una deviazione di senso rispetto alla versione inglese, oltre che un'imprecisione stilistica (precisamente, un abbassamento di registro).

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
よりはやくしずかにとぶことを おいも	As a result of its pursuit of faster, yet	Gli è cresciuto un altro paio di ali, con cui può	La ricerca di un volo più rapido e silenzioso

とめていった けっ か うしろあしにも はねが はえた。	more silent flight, a new set of wings grew on its hind legs.	volare in modo ancora più rapido e silenzioso.	ha fatto spuntare due ali sulle sue zampe posteriori.
------------------------------------	---	--	---

Tabella 3.1: Voci di Crobat e proposta per voce italiana alternativa

Ho scelto innanzitutto di ricorrere a un processo di esplicitazione per chiarire il rapporto consequenziale tra le due frasi, in modo da spiegare al lettore che è stato proprio il tentativo di volare in quel modo a fare apparire le nuove ali al Pokémon. Inoltre, ho cercato di elevare il registro sostituendo il verbo “crescere” con “spuntare” e l’espressione “un altro paio di ali” con “due ali”; il tutto tenendo a mente il vincolo spaziale delle caselle del Pokédex. Infine, ho aggiunto un dettaglio assente nella voce italiana: le ali sono spuntate sulle zampe. L’informazione è infatti presente sia nella versione inglese che in quella giapponese.

3.2 Voce di Sentret in Pokémon Argento

Il secondo caso riguarda Sentret (tabella 3.2): come abbiamo visto, la sua descrizione in Pokémon Argento presenta un piccolo errore di senso.

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
遠くまで見れるよ うに尻尾を使って 立つ。敵を見つけ ると大声で仲間に 知らせる。	It stands on its tail so it can see a long way. If it spots an enemy, it cries loudly to warn its kind.	Ritto sulla coda, guarda lontano. Se nota un nemico fa forti versi per avvertire quelli della sua specie.	Riesce a vedere lontano sollevandosi sulla coda. Se scorge un nemico, urla per avvisare i suoi simili.

Tabella 3.2: Voci di Sentret e proposta per voce italiana alternativa

Ho cercato di esplicitare l’idea che il Pokémon riesce a vedere lontano se si solleva sulla coda, come espresso dalla voce inglese (“so it can see a long way”) e da quella giapponese (“遠くまで見れるように尻尾を使って立つ”, la cui traduzione letterale è “usando la coda si solleva per riuscire a vedere lontano”). Inoltre, ho preferito utilizzare il verbo “scorgere” invece di “notare” per accentuare la capacità di vedere a grandi distanze. Ho infine preferito

l'espressione "i suoi simili" a "quelli della sua specie" non solo perché più elegante, ma anche per rispettare il limite di spazio, che sarebbe stato altrimenti superato.

3.3 Voce di Umbreon in Pokémon Argento

Passiamo ora all'imprecisione stilistica trattata nello scorso capitolo. Abbiamo visto che la voce di Umbreon (tabella 3.3) presentava una netta differenza di registro tra la versione italiana e quella inglese. Il confronto con la voce giapponese ha inoltre confermato che il linguaggio della descrizione in Pokémon Argento sarebbe dovuto essere più ricercato, coerentemente con la natura di Umbreon.

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
ちかよるものをおそれさせるためからだのわっかもようはくらくなるとしぜんにひかりだす。	When darkness falls, the rings on the body begin to glow, striking fear in the hearts of anyone nearby.	Nell'oscurità, gli anelli sul suo corpo brillano, terrorizzando chi si trova nelle vicinanze.	Gli anelli sul corpo iniziano a brillare al calar della notte, per incutere timore a chi gli sta vicino.

Tabella 3.3: Voci di Umbreon e proposta per voce italiana alternativa

Innanzitutto, ho sostituito l'espressione "nell'oscurità" perché troppo neutrale: era infatti necessario, a mio parere, un modo di dire più poetico, che aderisse meglio al contesto di mistero e terrore che caratterizza l'intera voce. La soluzione più adatta mi è sembrata "al calar della notte". Inoltre, come è emerso nel capitolo 2, l'utilizzo di un'espressione come questa comportava una possibile ambiguità riguardo alla durata del brillare degli anelli. Pertanto, ho deciso di riportare nella mia proposta il verbo "iniziare", che è presente anche nella versione inglese, ma è stato tagliato nella voce italiana. Chiaramente, questa scelta ha comportato l'uso di un maggior numero di caratteri: ho deciso dunque di semplificare anche l'espressione finale "chi si trova nelle vicinanze" con "chi gli sta vicino". Ho infine esplicitato la relazione finale tra le due proposizioni, che era presente nella voce originale ed è stata oscurata nelle altre due versioni.

Analizziamo infine le imprecisioni grammaticali trattate.

3.4 Voce di Gligar in Pokémon Oro

Il primo caso che esaminiamo è quello di Gligar (tabella 3.4), in cui avevamo messo in luce una svista grammaticale in Pokémon Oro sfuggita anche in fase di revisione (l'uso del verbo “atterrire” al posto di “atterrare”).

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
がんめんめがけてとんでくる。はりつかれたえものがおどろくあいだにどくバリーをさしこむ。	It flies straight at its target's face then clamps down on the startled victim to inject poison.	Vola verso il viso del nemico, lo atterrisce e poi lo afferra per iniettargli il suo veleno.	Mentre vola mira al viso della preda, alla quale si aggrappa all'improvviso per iniettarle il veleno.

Tabella 3.4: Voci di Gligar e proposta per voce italiana alternativa

Credo sia evidente che la mia proposta risulti assai differente dalla voce italiana. Questo perché, dopo un confronto con la voce giapponese, mi sono accorto che c'erano delle sottili differenze con la versione inglese. In giapponese viene infatti usato il termine “めがける”, che significa letteralmente “mirare a”, “puntare”, che ho voluto quindi tradurre letteralmente per far emergere l'indole cacciatrice di Gligar (a questo proposito, ho anche sostituito la parola “nemico” con “preda”, che tra l'altro è la traduzione letterale di “えもの”). Inoltre, ho notato che l'espressione “to clamp down on” proviene dal verbo “はりつく”, che significa letteralmente “aggrapparsi a”, che mi è sembrata una soluzione valida in questo contesto. Infine, ho constatato che la voce giapponese presenta una sfumatura in più: il verbo “おどろく” significa infatti “essere sorpreso”. La scena vuole quindi che la preda venga catturata da Gligar senza che se lo aspetti; questo senso non è stato espresso né nella versione inglese né in quella italiana. Pertanto, ho scelto di effettuare una traduzione obliqua e aggiungere l'espressione “all'improvviso”.

3.5 Voce di Quagsire in Pokémon Argento

Il secondo caso che prendiamo in considerazione è quello di Quagsire (tabella 3.5): la sua voce in Pokémon Argento presenta il verbo “scontrarsi” usato con valore transitivo e senza il pronome riflessivo.

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
のんびりとしたせいかくでおよいでいてはかわぞこのいわやふなぞこにあたまをぶつけている。	Due to its relaxed and carefree attitude, it often bumps its head on boulders and boat hulls as it swims.	Con il suo atteggiamento rilassato e disinvolto, nuota scontrando i massi e gli scafi delle barche.	Data la sua natura calma e sbadata, mentre nuota sbatte spesso la testa contro scogli e barche.

Tabella 3.5: Voci di Quagsire e proposta per voce italiana alternativa

Ho preferito innanzitutto esplicitare il rapporto causale delle frasi, che era a mio parere ambiguo, usando l'espressione "data...". Inoltre, nella stessa proposizione, ho scelto di sostituire entrambi gli aggettivi della voce italiana, per due ragioni differenti: "rilassato" era una parola troppo lunga e mi è parso inutile riempire spazio se esiste un sinonimo altrettanto valido; "disinvolto", invece, non mi sembrava la soluzione più adatta al contesto. Più che una creatura disinvolta, in questa voce viene descritto un Pokémon maldestro perché senza pensieri o preoccupazioni, e in quanto tale agisce senza prestare attenzione a ciò che fa. Pertanto, un termine coerente con quest'immagine mi è sembrato "sbadato". Ho anche sostituito la parola "atteggiamento" con "natura" perché la prima mi ha dato l'idea di un comportamento mutevole, quando invece la descrizione delinea un modo di fare tipico di Quagsire. Per quanto riguarda la proposizione successiva, oltre ad aver corretto il termine "scontrando" con "sbattere contro", ho aggiunto un piccolo dettaglio, "la testa", presente sia nella voce inglese ("its head") che in quella giapponese ("あたま"). Mi è sembrato opportuno, infatti, specificare quale parte del corpo venisse colpita. Ho invece generalizzato "scafi delle barche" riportando semplicemente "barche", poiché considerando il vincolo spaziale, non mi sembrava un dettaglio di estrema importanza, nonostante la presenza della medesima informazione nelle altre voci: la scena può essere ugualmente immaginata nella stessa maniera.

Nel secondo capitolo, inoltre, abbiamo visto un'inesattezza lessicale e un'omissione dovuta al poco spazio disponibile.

3.6 Voce di Pikachu in Pokémon Argento

Il primo caso riguarda Pikachu (tabella 3.6), la cui voce in Pokémon Argento presenta un'impresione terminologica che coinvolge i termini “lampo” e “fulmine”.

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
しっぽをたててまわりのようすをさぐっているときどきかみなりがしっぽにおちてくる。	It raises its tail to check its surroundings. The tail is sometimes struck by lightning in this pose.	Solleva la coda per analizzare l'ambiente. La coda talvolta è colpita da un lampo in questa posizione.	Analizza i dintorni sollevando la coda, che durante il processo viene talvolta colpita da un fulmine.

Tabella 3.6: Voci di Pikachu e proposta per voce italiana alternativa

Innanzitutto ho scelto di usare il termine “fulmine”. Infatti, mentre il lampo rappresenta la manifestazione visiva di una scarica elettrica, quest'ultima è invece il fulmine vero e proprio:

lampo s. m. – Luce abbagliante e di brevissima durata, manifestazione ottica delle scariche elettriche che hanno luogo nell'atmosfera.⁴

fulmine s. m. – Violenta scarica elettrica atmosferica (più esattamente, successione di scariche, ciascuna di brevissima durata), che si produce fra una nube e la superficie terrestre, o fra nube e nube o, più frequentemente, nell'interno di una stessa nube, con manifestazioni visive (lampo) e sonore (tuono) generalmente molto vistose.⁵

Ho inoltre modificato la composizione della frase, al fine di evitare la ripetizione del termine “coda” della voce italiana. Infine, mi sono accorto che l'espressione “in questa posizione” tradotta letteralmente dall'inglese “in this pose” non trova alcun riferimento nella voce originale giapponese: pertanto, ho deciso di allontanarmi dal testo di partenza inglese e cercare una struttura equivalente. La mia scelta è ricaduta su “durante questo processo”.

⁴ Treccani, <http://www.treccani.it/vocabolario/lampo/>

⁵ Treccani, <http://www.treccani.it/vocabolario/fulmine/>

3.7 Voce di Sudowoodo in Pokémon Cristallo

L'omissione menzionata in precedenza è invece rintracciabile nella voce di Sudowoodo in Pokémon Cristallo (tabella 3.7). A causa del vincolo spaziale, la seconda frase presente all'interno della descrizione è stata completamente tagliata, in modo da comunicare almeno il messaggio di quella precedente.

Voce giapponese	Voce inglese	Voce italiana	Proposta di voce italiana
かぜもないのにゆれているきをかけたらそれがウソツキー。あめのひはすがたをかくすという。	If a tree branch shakes when there is no wind, it's a Sudowoodo, not a tree. It hides from the rain.	Se si nota un albero ondeggiare anche se non c'è vento, quello non è un albero, ma SUDOWOODO.	Se il ramo di un albero trema anche se non c'è vento, è il braccio di un Sudowoodo. Si ripara se piove.

Tabella 3.7: Voci di Sudowoodo e proposta per voce italiana alternativa

Questa voce è stata, almeno per me, la più complessa da rendere. La ragione principale è sicuramente la distanza linguistica col giapponese, il quale ha condensato l'intero messaggio con strutture brevissime: ad esempio, in una porzione di frase è perfino assente il predicato (“それが ウソツキー。”), e sono state usate espressioni grammaticali in cui è presente la forma piana di alcuni verbi, di lunghezza ridotta rispetto a quella standard (“ない”, “ゆれている”). Ma un altro fattore molto vincolante è stato la difficoltà nel trovare parole e strutture italiane che riuscissero a esprimere adeguatamente il contenuto del testo di partenza rispettando il limite spaziale. Nel dettaglio, ho cercato di applicare una strategia di eliminazione per tagliare le espressioni italiane a mio parere superflue, in modo da lasciare spazio per altre informazioni. Ho dunque eliminato il verbo “si nota” all'inizio della frase, trasformando dunque “il ramo” in soggetto della frase. Coerentemente con la voce inglese, ho deciso di aggiungere questo elemento per creare un'analogia con “il braccio di un Sudowoodo”, che mi è sembrata una soluzione valida per modificare la ridondante voce italiana e per dare maggior linearità alla frase, oltre che per includere l'informazione finale che in Pokémon Argento era stata omessa. A questo proposito, ho anche cambiato il predicato della prima proposizione, inutilmente lungo, con il verbo “tremare” che funziona ugualmente.

Infine, avendo ancora una manciata di caratteri a disposizione, ho aggiunto l'informazione eliminata nella voce italiana, che tra l'altro è una delle principali caratteristiche del Pokémon: nonostante il suo aspetto richiami quello di un albero, è in realtà una creatura composta da roccia che detesta l'acqua.

3.8 Considerazioni finali

In sintesi, dalla presentazione di queste proposte di traduzione è emerso che le strategie da me usate seguono una direzione diversa rispetto a quelle applicate dai traduttori dei giochi. Infatti, se nel secondo capitolo avevamo sottolineato che le strategie più utilizzate dai traduttori sono state l'eliminazione e la condensazione, in questo caso quelle più ricorrenti sono state l'esplicitazione e l'aggiunta, poiché era a mio parere necessario chiarire ogni tipo di ambiguità nel testo di arrivo e tentare di includere tutte le informazioni presenti anche nei testi delle altre due lingue. Inoltre, si può notare come abbia effettuato anche un perfezionamento stilistico, per far sì che il registro delle frasi fosse coerente con lo stile del testo di partenza e, allo stesso tempo, adatto al pubblico del testo di arrivo.

Conclusioni

Giunti al termine di questa dissertazione, possiamo trarre delle conclusioni riguardo alla localizzazione italiana del Pokédex di *Pokémon Gold, Silver e Crystal*.

Innanzitutto, per quanto concerne l'analisi testuale delle voci ufficiali, abbiamo potuto constatare come la versione italiana sia probabilmente ancor più orientata verso un pubblico giovane rispetto alla versione giapponese e quella inglese. Alcune scelte stilistiche, come quella di Umbreon nel secondo capitolo, fanno presumere che la semplificazione del registro non sia ascrivibile esclusivamente alla carenza di spazio; Pokémon era, all'epoca, un gioco indirizzato principalmente ai bambini, i quali non potevano certamente trovarsi di fronte a testi dal linguaggio eccessivamente articolato. Di conseguenza, è possibile notare come la localizzazione possa cambiare un prodotto videoludico, in maniera decisiva o meno. Le scelte traduttive vengono infatti determinate anche sulla base del target di riferimento, che dovrà avere tra le mani un prodotto comprensibile e adeguato sotto ogni aspetto.

Lo stesso ragionamento è valido anche dal punto di vista culturale: l'adattamento dei contenuti è avvenuto anche in questo senso, come è emerso dall'analisi del tema della morte nel secondo capitolo. Per questo argomento in particolare, inoltre, abbiamo notato che sebbene la cultura occidentale differisca da quella orientale, nel caso della serie Pokémon è piuttosto la localizzazione italiana ad essere restia a trattare questo argomento esplicitamente, al contrario di quella inglese. Questo regala alle versioni italiane dei giochi un tratto distintivo, che potrebbe essere ricondotto all'idea dell'orientamento della localizzazione verso un pubblico giovane.

Inoltre, è stato evidenziato che alcune strategie traduttive sono state usate più spesso rispetto ad altre, ad esempio a causa del vincolo spaziale (che ha portato a un uso sistematico dell'eliminazione e della condensazione) o di alcune difficoltà nel testo di partenza (che ha spinto all'uso, per esempio, dell'adattamento o della permutazione). Queste strategie, oltre a quelle usate con minor frequenza, hanno talvolta prodotto degli effetti specifici nel testo di arrivo, come un abbassamento di registro o l'omissione di alcune informazioni secondarie. Tuttavia, abbiamo dimostrato che l'uso di strategie differenti da quelle delle voci italiane ufficiali ha permesso di evitare le imprecisioni o le omissioni messe in luce nel secondo

capitolo, mantenendo quindi il contenuto integrale dei testi di partenza nel rispetto del limite spaziale.

A questo proposito, è stato fondamentale anche il confronto con il testo originale giapponese (assente nelle voci delle versioni ufficiali), grazie al quale è stato possibile non solo capire se fosse davvero necessario includere determinate informazioni o variare il registro del testo, ma anche evitare la riproduzione di eventuali imprecisioni della versione inglese nelle voci italiane. Inoltre, come visto nel terzo capitolo, l'analisi del contenuto dei testi giapponesi ha indubbiamente facilitato la selezione delle strategie da applicare: ad esempio, in alcuni casi una traduzione letterale di un termine giapponese ha fornito una soluzione più valida rispetto a quella generata, nelle voci ufficiali, dall'uso di un'altra strategia.

Bibliografia

Bernal-Merino M. Á. (2006). *On the Translation of Video Games*. The Journal of Specialised Translation 06.

House, J. (2001). *Translation Quality Assessment: Linguistic Description versus Social Evaluation*. Meta, 46(2), 243–257.

Mangiron C. e O'Hagan M. (2013). *Game Localization*, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Munday, J. (2012). *Introducing Translation Studies: Theories and applications*. Routledge, Abingdon/New York: Auflage.

Provenzo, E.F., Jr. (1991). *Video Kids: Making Sense of Nintendo*. Cambridge/MA: Harvard University Press.

Schjoldager, A. (2008). *Understanding Translation*. Denmark: Academica.

Vita, L. (a cura di), Grande dizionario Hazon di inglese 2.0 (2010), Milano: Garzanti.

Sitografia

Bulbapedia https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Main_Page (ultimo accesso 12/09/2018)

Eurogamer

<http://www.eurogamer.it/articles/2011-02-23-localizzazione-importante-per-i-pokemon> (visitato il 12/08/2018)

Everyeye: l'importanza della localizzazione

<https://www.everyeye.it/articoli/speciale-videogiochi-l-importanza-della-localizzazione-32571.html> (visitato il 25/07/2018)

La morte: cultura occidentale vs orientale <http://www.asia.it/adon.pl?act=doc&doc=1770> (visitato il 23/08/2018)

Pokémon Central Wiki <https://wiki.pokemoncentral.it/Home> (ultimo accesso 12/09/2018)

Romajidesu <http://www.romajidesu.com/> (ultimo accesso 06/09/2018)

Tanoshii Japanese <https://www.tanoshiijapanese.com/home/> (ultimo accesso 06/09/2018)

Treccani <http://www.treccani.it/> (ultimo accesso 10/09/2018)

Ringraziamenti

Ci tengo a ringraziare innanzitutto la professoressa Silvia Bernardini, per avermi fornito le indicazioni fondamentali per strutturare il lavoro nel giusto modo e per avermi saputo guidare al meglio nella stesura di questo elaborato.

Ringrazio tutti i docenti che hanno lasciato la loro impronta dentro me e che hanno contribuito alla mia formazione. In particolare, grazie alla professoressa Maggi, che ho avuto il piacere di incontrare durante il mio percorso scolastico. Se non avessi avuto questa fortuna, probabilmente il mio desiderio di accedere a questo corso di laurea non si sarebbe mai realizzato, e non avrei vissuto questi tre magici anni a Forlì. Un insegnante può cambiare la vita a uno studente.

Grazie alla mia famiglia, che ha sempre creduto in me anche quando chiedevo di non farlo, ha gioito insieme a me per le cose belle e, anche da lontano, mi ha fatto sentire il suo calore.

Ringrazio le amiche e gli amici incontrati a Forlì, che mi hanno aiutato a trovare il giusto equilibrio tra studio e divertimento.

Ringrazio Miriam, Giorgia, Sara e Cristiano, per aver sopportato la mia ansia perenne, per i pranzi e le cene in compagnia, per aver condiviso con me momenti speciali e per essere, ognuno a suo modo, un punto di riferimento e delle persone su cui poter contare.

Grazie alle “moraliste” Silvia e Mirjam, senza le quali resistere ai bambini e ai paesani sarebbe impossibile e che anche lontano da Lecce hanno continuato a condividere con me gioie, dolori... e disgusti.

Grazie alle amiche di riserva Francesca e Federica, che per tanti anni hanno sopportato la parte di me meno sopportabile e che, nonostante tutto, sono ancora al mio fianco.

Grazie a Lorenza, per i pomeriggi passati nel “salotto virtuale” e perché riesce a farmi sentire importante per qualcuno.

Grazie ai miei gatti, che mi hanno calmato nei momenti bui in cui non c’era nessun altro e hanno regalato una luce nuova alla mia casa.

Infine, il ringraziamento più grande va a mia mamma, che non mi ha mai lasciato solo, non mi ha mai fatto mancare nulla e senza la quale non sarei niente: è a lei che devo tutto.