



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI GENOVA
SCUOLA DI SCIENZE UMANISTICHE

DIPARTIMENTO DI LINGUE E CULTURE MODERNE

Corso di Laurea Magistrale in TRADUZIONE E INTERPRETARIATO
(CLASSE LM-94)

Tesi di Laurea

**Localizzazione dei videogiochi: traduzione della *visual novel Moonlight*
Lovers e commento**

Relatore: Prof.ssa Laura Salmon

Correlatore: Prof.ssa Marta Albertella

Candidato: Alice Onofri (5007707)

Anno Accademico 2021/2022

INDICE

INTRODUZIONE	1
1. Introduzione al TP	3
1.1. <i>Visual novel</i> : cenni storici e caratteristiche.....	3
1.2. <i>Otome game</i> : la <i>visual novel</i> romantica.....	6
1.3. La <i>visual novel</i> in Francia: i prodotti della Beemoov.....	10
2. Traduzione o localizzazione?	13
2.1. Gerhard Chroust, gli strati di localizzazione e la diversità culturale.....	15
2.2. Localizzazione e traduzione nell'industria videoludica.....	17
2.2.1. <i>Il processo di localizzazione del prodotto videoludico</i>	18
2.2.2. <i>Le strategie di traduzione</i>	21
2.2.3. <i>Modifica dei contenuti extralinguistici</i>	24
3. Presentazione del TP: <i>Moonlight Lovers – Ethan</i>	25
3.1. La trama.....	28
3.2. I personaggi.....	29
3.3. Modalità di gioco e progetto di traduzione.....	32
4. Proposta di traduzione	35
5. Tipologia testuale e difficoltà traduttive	66
5.1. Traduzione multimediale e audiovisiva: differenze.....	72
6. Strategie di traduzione	75
6.1. Un caso particolare di storicizzazione: Tu/Lei/Voi.....	76
6.2. Omologazione e straniamento.....	79
7. Tecniche di traduzione	82
7.1. Esplicitazione.....	83
7.2. Condensazione.....	84
7.3. Compensazione.....	86
7.4. Spostamento.....	88
Bibliografia	90
Sitografia	93

INTRODUZIONE

Con l'avanzare delle nuove tecnologie, il mondo della programmazione e dello sviluppo di software ha raggiunto qualsiasi dominio della nostra società, tra cui quello dell'intrattenimento, mediante la nascita dei videogiochi. A partire dagli *arcade* degli anni Ottanta, passando per lo sviluppo sempre più sofisticato dei giochi per PC e console, i prodotti videoludici si sono ulteriormente diversificati, includendo generi e tipologie differenti, in grado di raggiungere qualsiasi fascia di pubblico, in qualsiasi parte del mondo. Lo sviluppo di Internet è sfociato anche nella consapevolezza, da parte sia degli sviluppatori, sia degli utenti stessi, di quanto questi prodotti influenzino società e di come costituiscano, a livello globale, l'intrattenimento principale, che può fatturare più della musica e del cinema messi insieme. È chiaro che tale consapevolezza abbia fatto riflettere anche sul ruolo che hanno i traduttori professionisti all'interno del settore. Si potrebbe pensare, infatti, che un gioco, in quanto tale, sia giocabile da qualsiasi tipologia di pubblico e in qualsiasi parte del mondo, anche quando non sottoposto ad azioni di localizzazione o di adattamento culturale. Un pensiero di questo tipo potrebbe scaturire, inoltre, dalla poca considerazione che il mondo accademico ha riservato al settore videoludico, in evidente contrasto con la sua popolarità.

Le questioni su cui si basa questo studio riguardano la localizzazione e il processo lavorativo che comporta, poiché è importante distinguerla dal processo di traduzione, oltre che il modo in cui la traduzione di un prodotto videoludico viene affrontata, nella maggior parte dei casi. Data la grande varietà di generi e tipologie esistenti, il presente lavoro prende principalmente in considerazione il genere della *visual novel*.

La presente analisi riguarderà, inizialmente, le origini della *visual novel* e il processo che ha condotto il genere, negli anni, a svilupparsi e diffondersi; si proseguirà, in seguito, con un approfondimento delle sue caratteristiche, sulla base sia del *gameplay*, sia della componente grafica e culturale, per poi approfondire il caso dell'*otome game* francese *Moonlight Lovers* e proporre la traduzione di una parte dell'opera.

Gli *otome game* sono generi videoludici apparentemente semplici, ma che necessitano di una cura e un'attenzione particolare. A seconda della tipologia di gioco che si è deciso di affrontare, infatti, sarà opportuna un'ibridazione di diverse strategie, talvolta comuni a quelle utilizzate nel fumetto e nei prodotti audiovisivi. Considerata la natura multimediale dei videogiochi, è necessario che elementi extralinguistici come illustrazioni, espressioni e posture dei personaggi, musica ed effetti sonori siano, nel loro insieme, analizzati in quanto testo unico. Di conseguenza, è importante sottolineare che, per quanto riguarda la traduzione qui proposta, nonostante sia presentata nella sua forma puramente testuale, il progetto di traduzione si basa sulle riflessioni condotte durante l'approfondimento teorico.

Scopo di questo lavoro è mettere in evidenza una serie di considerazioni di natura teorica. Infine, la sintesi e la produzione di un supporto teorico, sulla base di ricerche accademiche, ha lo scopo di evidenziare l'importanza di un settore trascurato, non sempre considerato rilevante dal punto di vista accademico, e dimostrare, di conseguenza, quanto possa essere utile analizzarlo e collocarlo all'interno dell'ambito della traduttologia.

1. Introduzione al TP

Moonlight Lovers è una *visual novel*, più precisamente un *otome game*, rilasciato il 20 novembre 2019 e prodotto dalla Beemoov, una società di sviluppo e creazione di giochi online con sede a Nantes, che nasce nel 2006 come agenzia Web, per poi specializzarsi nel development. Beemoov raggiunge un discreto successo nel 2007, con l'uscita del gioco online per ragazze *Ma Bimbo*¹. Da allora, la società ha prodotto e sviluppato sei giochi, accessibili direttamente dal Web oppure scaricabili da App Store, Google Play e Steam (quest'ultimo caso riguarda solo il gioco *Le Secret d'Henri*, uscito nel 2017). A oggi, il gioco più popolare da loro sviluppato è *Amour Sucré*, conosciuto in Italia come *Dolce Flirt*, tradotto in 9 lingue, che conta in totale 67.467.639 utenti iscritti².

Prima di analizzare più approfonditamente le caratteristiche di *Moonlight Lovers*, al fine di dare un'informazione completa su quello che sarà il suo processo traduttivo dal francese all'italiano, è necessario focalizzarsi maggiormente sugli elementi che caratterizzano la *visual novel* e che la separano da altri generi videoludici, partendo innanzitutto dalle origini.

1.1. *Visual novel*: cenni storici e caratteristiche

La *visual novel* (tradotta dall'inglese come “romanzo visivo”) è un genere videoludico caratterizzato da un'esperienza di gioco basata sulla lettura, dove il giocatore, generalmente in modalità *single player* e in prima persona, agisce all'interno di un ambiente bidimensionale caratterizzato da immagini, suoni e testi scritti, e vive un'avventura in cui svolgimento e finale sono influenzati dalle scelte del giocatore stesso (cfr. Andlauer 2019: 10). La *visual novel*, dunque, interseca più archi narrativi e si divide in finali differenti a seconda dell'opzione scelta dal giocatore tra quelle proposte dal sistema (cfr. Cavallaro 2010: 1), avvalendosi di un principio “causa-effetto” che può avere ripercussioni in qualsiasi momento durante lo svolgimento dell'avventura.

Risalire alle origini dei videogiochi, così come, di conseguenza, a quelle del genere della *visual novel*, può risultare molto complicato: è quasi impossibile, infatti, reperire qualsiasi tipologia di documentazione legata alla ricerca in campo informatico, in quanto avrebbe potuto svolgersi in qualsiasi parte del mondo, dai primi anni Cinquanta in poi (cfr. Lischi 2017). Tuttavia, secondo quanto riportato da Demaria e Wilson (2003), è comunemente accordato ricondurre la nascita dell'intrattenimento videoludico all'inizio degli anni Sessanta, con l'uscita *Spacewar*, presso il

¹ Cfr. Beemoov, *jeux virtuels sur internet* : <https://www.beemoov.com/>

² Cfr. Beemoov, *jeux virtuels sur internet* : <https://www.beemoov.com/> (dato visionato il 15/06/2022)

Massachusetts Institute of Technology, considerato il primo videogioco mai creato (cfr. Mangiron e O'Hagan 2006). Allo stesso modo, come affermato da Lischi (2017):

anche le origini del genere della *visual novel* sono da ricercare nello sviluppo dell'industria informatica durante la seconda metà del Novecento rimanendo però [...] non sulla strada delle console o dei dispositivi portatili, ma [...] nell'ambito della programmazione dei computer, nello specifico [...] ai primi anni Settanta in America

In questo periodo, William Crowther, impegnato nella creazione di un linguaggio di programmazione su un computer PDP-10 e spinto dalla passione per l'esplorazione, ispirandosi al gioco di ruolo fantasy *Dungeons and Dragons*³, creò nel 1976 l'*adventure game Colossal Cave Adventure* (cfr. Lischi 2017). Il gioco, conosciuto anche come *Adventure*, è un'avventura basata su testo, in cui il giocatore si addentra in caverne misteriose e affronta creature fantastiche, al fine di trovare preziosi tesori (cfr. Sharma 2008: 8). L'unico modo in cui il giocatore e il gioco stesso interagiscono è attraverso il puro testo: non vi sono immagini o altre componenti grafiche, solo descrizioni di scenari che permettono al giocatore di spaziare quanto più possibile con la fantasia. È presente anche una certa libertà di azione, pur nei limiti delle impostazioni di gioco, che permette al giocatore di uccidere entità pericolose, raccogliere oggetti o decidere se esplorare più o meno a fondo il mondo che gli viene presentato (cfr. Sharma 2008:8). *Colossal Cave Adventure* divenne il "primo gioco nel suo genere" (cfr. Sharma 2008:8) e diede il via a un processo di sviluppo della videoludico con base testuale che si diffuse sempre di più, variando in termini di genere e modalità di gioco negli anni successivi. L'arrivo sul mercato del computer Apple II, in grado di elaborare programmi sempre più complessi, rese possibile l'uscita di *Mystery House* (1980), realizzato da Ken e Roberta Williams e al cui testo venne aggiunta la componente visiva, anche se semplice (cfr. Lischi 2017). *Mystery House* eredita alcune caratteristiche di *Colossal Cave Adventure*, quali l'esplorazione dell'ambiente e la ricerca di indizi, aggiungendo anche l'elemento del mistero, in quanto l'obiettivo consiste nel trovare l'assassino che a poco a poco sta uccidendo ogni abitante della villa in cui si trova il personaggio interpretato dal giocatore stesso.

La nascita e lo sviluppo di questo tipo di giochi prenderà piede anche al di là dei confini statunitensi, in particolar modo in Giappone, tant'è che a oggi la *visual novel* viene comunemente

³ Gioco di ruolo da tavolo in cui i giocatori utilizzano un alter ego, muovendolo in un'ambientazione medievale fantasy, e in cui si utilizzano i dadi per impostare i livelli di forza, intelligenza, saggezza, destrezza, costituzione e carisma del personaggio (cfr. DeRenard, Kline 1990: 1219).

considerata come “un genere videoludico strettamente legato all’ambiente mediatico nipponico” (Bonaldi 2018: 4). Il mercato giapponese ricalcò in parte l’eredità degli *adventure games*, con alcuni titoli di un certo impatto come *Pōtopia Renzoku Satsujin Jiken* (Enix, 1983); d’altra parte, diede il via a una produzione piuttosto massiccia di videogiochi a carattere erotico, conosciuti come *eroge*, le cui caratteristiche si avvicinano maggiormente a quella che oggi è la “visual novel moderna”⁴ (cfr. Lischi 2017). Talvolta il termine *visual novel* viene confuso con quello di *sound novel*. Infatti, Lebowitz e Klug (2011) li usano come sinonimi, mentre Lischi (2017) ne specifica la differenza, riconducendola alla nascita stessa dei termini: *sound novel* era il marchio registrato della Chunsoft con cui l’azienda designava i propri prodotti al fine di distinguerli dagli RPG, mentre *visual novel* era il termine con cui la Leaf designò il genere del titolo *Shizuku* (cfr. Lischi 2017). Qui e in seguito faremo riferimento al genere videoludico semplicemente come *visual novel*, in particolare al genere legato all’ambiente mediatico nipponico. Infatti, il termine viene frequentemente utilizzato nell’ambito del movimento *dōjin*⁵, dal quale, negli anni Ottanta, nacque anche il termine *otaku*⁶ (cfr. Bonaldi 2018). A seguito del successo degli *eroge*, le case sviluppatrici giapponesi iniziarono a sviluppare sempre più titoli riconducibili al genere *visual novel*, proponendo temi diversi e nuove modalità di interazione per impedire che giocatori perdessero interesse per questa tipologia di prodotto (cfr. Lischi 2017). L’aspetto erotico continuò a essere più o meno presente, ma la maggior parte dei prodotti faticò a diffondersi al di fuori del Giappone. Questo era dovuto in parte alla natura indipendente di molti sviluppatori e, in parte, alla preoccupazione che il contenuto erotico dei giochi potesse provocare una reazione negativa da parte dei giocatori occidentali (cfr. Lebowitz, Klug 2011: 193). Bisogna tuttavia far presente quanto il Giappone abbia avuto un ruolo estremamente importante per l’ampliamento del mercato videoludico. La tradizione artistica degli *anime* e dei *manga*, nonché la loro sempre crescente popolarità nel mondo occidentale, ha fortemente influenzato il design dei videogiochi, anche di quelli sviluppati oltre i confini giapponesi. I giocatori occidentali, infatti, rispondono positivamente allo stile tipico delle animazioni giapponesi, in quanto ormai abituati ai prodotti nipponici e alla loro lunga tradizione (cfr. Cavallaro 2010: 7).

Tenendo conto delle caratteristiche che accomunano ogni sottogenere e dell’evoluzione della *visual novel* nel corso degli anni, possiamo constatare che a rendere questa tipologia di gioco

⁴ Termine utilizzato da Lischi (2017) al fine di distinguere il termine “visual novel” da “adventure game” e “sound novel”.

⁵ Con *dōjin* si intendono “dei circoli di appassionati attivi nella produzione, fruizione e distribuzione di artefatti mediatici specifici” (cfr. Bonaldi 2018)

⁶ Il termine *otaku* indica coloro che si dedicano a qualsiasi forma di subcultura riconducibile ad anime, videogiochi, informatica, fantascienza, film con effetti speciali ecc. (cfr. Azuma 2009: 3)

piacevole e coinvolgente è l'interattività, cui si aggiunge l'interazione con personaggi originali e accattivanti. A questo proposito, anche la scelta dello stile illustrativo e dei colori ha un ruolo fondamentale. Tuttavia, è difficile saper dare una definizione precisa alla tipologia di genere, così come non è chiaro il modo in cui si potrebbe calcolare il livello di interattività di una storia. Su questo problema si sono interrogati Lebowitz e Klug (2011), che hanno coniato il termine *player-driven storytelling* proprio per poter definire con la maggior precisione possibile il modo di narrare una storia all'interno di un genere videoludico dove il giocatore ha un ruolo ben preciso:

To state it simply, if an interactive story is one in which the players can in some way interact with the story, a player-driven story is one in which, through their interactions, players can alter the story in significant ways. By definition, all player-driven stories are interactive, but not all interactive stories are player-driven (Lebowitz, Klug 2011: 119).

In sintesi, secondo quanto constatato dagli autori, non è detto che tutti i titoli considerati interattivi sul mercato delle *visual novel* permettano al giocatore di alterare completamente la trama, rendendolo partecipante attivo e padrone del gioco. I giochi *player-driven* sono a loro volta classificabili a seconda delle molteplici modalità di *gameplay*. Tra questi possiamo elencare alcune tipologie di storie definite da Lebowitz e Klug (2011: 120-121): *fully traditional stories*, *interactive traditional stories*, *multiple-ending stories*, *branching path stories*, *open-ended stories* e *fully player-driven stories*.

1.2. Otome game: la visual novel romantica

Con il passare del tempo la *visual novel* si è sviluppata fino a diventare un prodotto che, oltre all'aspetto narrativo, vede come suo punto di forza l'aspetto emotivo. Nonostante l'interattività possa sembrare limitata rispetto ad altri giochi, la manipolazione testuale può offrire ai videogiocatori quella che Bonaldi (2018) chiama "interattività affettiva": le scelte talvolta sporadiche che portano allo sviluppo della trama lasciano ampio spazio all'immaginazione e l'interazione con i personaggi stimola particolarmente la sfera emotiva. Spesso lo scopo principale della *visual novel* non è tanto quello di arrivare al finale (riuscire o fallire), bensì quello di scoprire l'evoluzione della storia mano a mano che si compiono delle scelte (cfr. Bonaldi 2018). Generi come i *dating simulator* o gli *otome game*, in cui l'amore e l'amicizia costituiscono il tema principale dell'avventura lasciando la trama da "sfondo" (cfr. Cavallaro 2010), si sono evoluti grazie soprattutto all'eredità dei popolarissimi *eroe*.

Gli *otome game* sono delle *visual novel* rivolte principalmente al pubblico femminile, il cui obiettivo principale consiste nel far sviluppare una relazione amorosa tra la protagonista (femminile)

e uno dei tanti personaggi (nella maggior parte dei casi maschili) mediante dialoghi e/o narrazione *in-game* (cfr. Dunkel-Duerr 2021: 8). L'intreccio della storia romantica va di pari passo con l'avventura che la protagonista deve affrontare. Gli *otome game*, come tutti i prodotti videoludici, possono avere modalità ed esperienze di gioco diverse a seconda delle scelte degli sviluppatori. È tuttavia possibile identificare alcune caratteristiche più o meno ricorrenti. Proprio come le *visual novel*, gli *otome game* si basano sulla lettura di un testo accompagnato da supporto multimediale: immagini, animazioni, musiche, suoni di ambientazione e, talvolta, il doppiaggio dei personaggi in accompagnamento alla trascrizione dei dialoghi sullo schermo. I personaggi maschili, che rappresentano i possibili oggetti amorosi della protagonista, spesso incarnano stereotipi calcati dalle opere giapponesi che, come accennato in precedenza, hanno un ruolo fondamentale nell'evoluzione delle *visual novel* (cfr. Dunkel-Duerr 2021: 8). Tra i prototipi stereotipici più conosciuti, ci sono lo *tsundere* (colui che si mostra duro e antipatico al prossimo per mascherare la propria debolezza interiore), il *kūdere* (colui che si atteggiava in modo freddo e distaccato e che solo verso la fine di un lungo processo riesce a manifestare i suoi veri sentimenti), il *dereedere* (il timido e introverso che tuttavia riesce a far trapelare un lato amichevole e affettuoso; cfr. Silvestri 2016: 33-34). Talvolta, le caratteristiche dei prototipi vengono mescolate tra loro con l'intento di creare personalità diverse rispettando i gusti del maggior numero possibile di giocatori. Si consideri, infatti, che gli atteggiamenti di alcuni personaggi all'interno di giochi sviluppati in Giappone o in Corea del Sud potrebbero scontrarsi con il gusto condiviso dalla cultura occidentale. Questo è un elemento fondamentale da analizzare durante la localizzazione. Il traduttore, infatti, deve scegliere se trasmettere le prerogative culturali dell'opera di partenza o rendere più appetibile il prodotto finale al pubblico di arrivo (cfr. Dunkel-Duerr 2021 e Lischi 2017).

Quando il giocatore, o giocatrice, sceglie il personaggio con cui la protagonista comincerà la storia d'amore, si dice che decide di intraprendere una *route*, ossia un singolo ramo della "storia ramificata" (Lebowitz, Klug 2011: 121)⁷ che esclude tutti gli altri. Una volta scelta la *route*, la trama potrebbe venire intaccata solo parzialmente dalle scelte del giocatore (cfr. Lebowitz, Klug 2011: 121), oppure, al contrario, sfociare in più finali, spesso indicati come *good ends*, *normal ends* o *bad ends* (cfr. Dunkel-Duerr 2021: 8). Per raggiungere il finale auspicato (presumibilmente il *good end*), il giocatore deve accumulare nel corso dell'intreccio le cosiddette *flag*, le risposte "corrette" (cfr. Lischi 2017), che permettono di sbloccare scene speciali e dialoghi "positivi" (in altre parole, quelle che fanno guadagnare l'affetto e la fiducia del personaggio scelto), e, inoltre, condurre al raggiungimento di

⁷ *Branching path stories*, storie a più finali in cui il giocatore può scegliere un solo intreccio principale, e in cui le scelte durante del gioco possono intaccare la trama solo di poco (Lebowitz, Klug 2011:121).

tutti gli obiettivi proposti dal gioco. Spesso le *flag* non sono espresse in maniera esplicita (cfr. Lischi 2017) ed è dunque compito del giocatore riuscire a individuarle, grazie al proprio intuito o alla sua capacità di comprendere il testo, dunque individuare indizi o suggerimenti nascosti nei dialoghi e/o narrazione. Il già citato *Amour Sucré*, ad esempio, deve parte del suo successo proprio all'esperienza di gioco piuttosto lenta e non sempre facile. Uno degli obiettivi è quello di ottenere la simpatia del personaggio designato mediante l'accumulo di *flag* che, nonostante le apparenze, possono rivelarsi piuttosto difficili da individuare. Prendiamo come esempio un dialogo dell'episodio 8: in una scena, la protagonista chiacchiera con Nathaniel, un ragazzo gentile e studioso avente molti tratti in comune con il prototipo *dereedere*. Nell'estratto di conversazione riportato sotto, il ragazzo confessa la sua passione per i romanzi gialli. Il gioco propone, dunque, di scegliere tra tre possibili risposte della protagonista.

Qu'est-ce que tu lis au fait ?

Nathaniel : Un roman policier. Je lis beaucoup de romans policiers.

A. Tu ne lis rien d'autre ? Il y a pleins d'autres genres !

B. Moi aussi j'aime beaucoup les romans policiers ! Ce sont mes préférés.

C. Rien de plus barbant quoi ...

Si intuisce che la risposta C potrebbe condurre a una conseguente reazione negativa da parte del ragazzo. Invece, al fine di suscitare la simpatia di Nathaniel nei confronti della protagonista, il giocatore potrebbe pensare alla risposta B come quella più adatta per proseguire.

B. Moi aussi j'aime beaucoup les romans policiers ! Ce sont mes préférés.

Nathaniel : C'est vrai ? Ça nous fait un point commun alors ! J'adore ce genre de livres. J'aime tout particulièrement ceux qui ne donnent pas le nom du criminel dès le début du roman.

Oui c'est mieux quand on ne le sait pas.

Nathaniel : Parfois j'ai l'impression que tu vas dans mon sens sans savoir de quoi tu parles ...

Ah ah, je suis démasquée...

Nathaniel : Tu n'as pas besoin de faire ce genre de choses. Si tu n'y connais rien dis-le. Je n'aime pas être pris pour un idiot.

D-Désolée.

Contrariamente a quanto previsto, Nathaniel si accorge delle risposte accomodanti della protagonista, come se stesse "smascherando" le vere intenzioni del giocatore dall'altra parte dello schermo. La cosa non gli fa piacere, anzi, dice di sentirsi preso in giro. Se il giocatore, invece, decide di selezionare la risposta A all'inizio del dialogo, può accedere a un dialogo completamente diverso:

A. Tu ne lis rien d'autre ? Il y a pleins d'autres genres !

Nathaniel : Je sais, mais c'est le genre de livre que je préfère. J'adore essayer de savoir qui est le coupable avant la fin du livre.

Je préfère lorsqu'on le sait.

Nathaniel : Vraiment ?

Oui je préfère voir comment le héros va trouver qui est le criminel.

Nathaniel : C'est vrai que c'est tout aussi passionnant !

Nonostante la protagonista si sia mostrata in disaccordo con il ragazzo, le risposte ottenute hanno lo stesso contribuito ad aumentare l'affinità con il personaggio e, sicuramente, si riveleranno utili andando avanti nella trama. Chi ha scelto A al posto di B potrebbe avere intuito la possibilità di “sbloccare” una conversazione amichevole con Nathaniel e, in qualche modo, approfondirne la conoscenza: la protagonista afferma infatti che, anche se non ama particolarmente i gialli, condivide con il ragazzo la passione della lettura. Questo può permettere di sbloccare dialoghi extra anche negli episodi successivi, utili al raggiungimento l'obiettivo finale del gioco: ottenere la massima affinità con il personaggio maschile scelto e, conseguentemente, farlo innamorare. La *flag* è dunque la A, che è intuibile, ma non è la risposta che appare più ovvia. Un'altra caratteristica tipica degli *otome game* è il background sconosciuto, a volte tormentato, delle protagoniste mosse dai giocatori. Il passato vago e misterioso facilita il tentativo di creare una maggiore immedesimazione nel racconto in prima persona (cfr. Dunkel-Duerr 2021: 9). Ad esempio, nel gioco *Eldarya*, la protagonista viene catapultata magicamente in un mondo fatato senza possibilità di tornare indietro, costretta a vivere l'avventura senza dare indicazioni precise sul proprio passato o la propria famiglia (come se fosse il giocatore stesso a essersi proiettato in quel mondo). Lo stesso concetto è presente in *Amour Sucré*, dove la protagonista incarna la “nuova arrivata”, colei che si è appena trasferita, e i genitori non verranno mostrati finché la loro presenza non risulterà conveniente ai fini dell'intreccio. Nello stesso *Moonlight Lovers*, inoltre, la protagonista è una ragazza orfana. L'immedesimazione in un adolescente dal passato tormentato è un elemento ricorrente nelle *visual novel* giapponesi, dove elementi come la lotta contro i traumi giovanili, l'esperienza visionaria e onirica, l'amnesia e il ritorno a un luogo d'origine hanno sì l'obiettivo di rendere la trama interessante (cfr. Cavallaro 2010: 14), ma anche quello di giustificare l'inizio dell'avventura e renderlo immersivo il più possibile. Allo stesso tempo, il fatto che la protagonista non venga quasi mai mostrata (talvolta in alcune *cut-scenes* o nelle

immagini sbloccate grazie all'accumulo di *flag*⁸), oppure che il giocatore possa scegliere lui stesso il nome con cui farsi chiamare per tutta la durata del gioco (cfr. Dunkel-Duerr 2021: 13) sono elementi fondamentali che contribuiscono all'illusione di vivere un'avventura in prima persona (cfr. Lebowitz, Klug 2011: 128), aumentando in questo modo anche il coinvolgimento emotivo e affettivo.

1.3. Le *visual novel* in Francia: i prodotti della Beemoov

I *dating simulator* e gli *otome game* sviluppati in Giappone raggiungono un numero elevatissimo, e non tutti sono riusciti a raggiungere il suolo europeo o americano. I prodotti videoludici giapponesi popolano gran parte degli scaffali dei nostri negozi, ma è molto difficile trovarci una *visual novel*, o altre tipologie di giochi che rispecchino la *visual novel* “pura” fondata sul binomio testo-immagini (cfr. Lischi 2017). È tuttavia ben noto che, con la nascita della cultura *otaku* a partire dagli anni Ottanta (cfr. Bonaldi 2018), la nicchia di amanti di *anime* e *manga* ha iniziato a espandersi progressivamente anche in Occidente (cfr. Andlauer 2019: 24 e Cavallaro 2010: 7), conquistando una fetta di pubblico affermata. Le *visual novel*, dunque, iniziano a conquistare un'ampia percentuale del mercato e proprio al fine di soddisfare questa domanda nasce, in Francia, la Beemoov.

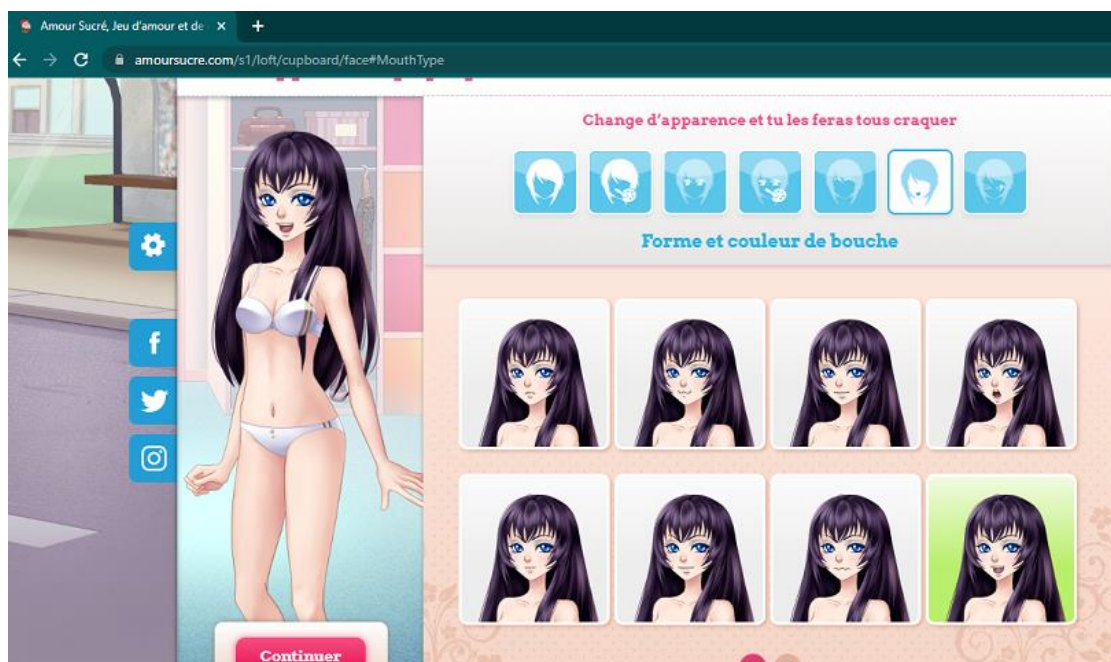
La produzione di *dating simulator* in Occidente inizia nel 1995 con *McKenzie & Co* (Her Interactive), mentre il primo *otome game* francese, *Lovely Juliet*, esce nel 2009, sviluppato da Les Tanukis (cfr. Andlauer 2019: 122). Dopo il successo della Beemoov con *Amour Sucré*, nel 2011, la produzione di *dating simulator* in Francia prese sempre più piede, grazie sia alla localizzazione in lingua inglese, sia allo sviluppo di applicazioni scaricabili su cellulare (cfr. Andlauer 2019: 122). Nel 2014 nascono svariati titoli francesi disponibili su *mobile*, tra cui *L'Amour Interdit* (Accela Inc.), *Love Academy* (KOYONPLETE), *Le sceau de Lycoris* (Accela Inc.), *Seras-tu ma princesse?* (Voltage Inc.), a cui se ne aggiungono altri nel 2015 tra cui *Is It Love?* (Studio 1492), *Anticlove* (Tictales) e *French Kiss* (Lardoux – Nemorious). Al momento, i prodotti della Beemoov sono sei: *Ma Bimbo* (2007), *Amour Sucré* (2011), *Eldarya* (2014), *Le Secret d'Henri* (2017), *Moonlight Lovers* (2019) e *Uncover* (2021). *Ma Bimbo*, *Amour Sucré* ed *Eldarya* sono, al momento, gli unici a essere stati tradotti in lingua italiana⁹.

⁸ Le illustrazioni finali di ciascun capitolo sono una caratteristica dei prodotti sviluppati dalla Beemoov: nella maggior parte dei loro giochi, infatti, l'accumulo di determinate *flag* permette di sbloccare e collezionare una serie di immagini, che illustrano una scena specifica dell'episodio. Tale scena è possibile giocarla solo se il giocatore è stato in grado di individuare e scegliere tutte le *flag* utili allo sblocco di tale illustrazione.

⁹ Cfr. *Beemoov, jeux virtuels sur internet* : <https://www.beemoov.com/> (dato visionato il 20/07/2022)

In *Amour Sucré*, il giocatore veste i panni di una ragazza liceale che ha appena cambiato città. Dopo aver creato il profilo, in cui il giocatore decide il proprio nickname con cui verrà chiamato per tutta la durata dell'avventura, il gioco consente all'utente di personalizzare il proprio avatar: lunghezza e colore dei capelli, colore e forma degli occhi, espressione, tratti distintivi quali lentiggini, voglie ecc. (cfr. Fig. 1). Ciò permette, a discrezione di chi gioca, di modellare la protagonista "a propria immagine e somiglianza", oppure di darle un aspetto che rispecchi proprio gusto personale, o i propri standard estetici. La personalizzazione del personaggio è possibile solo in alcuni prodotti, a discrezione degli sviluppatori. Non è prevista, ad esempio, in *Eldarya* o in *Le Secret d'Henri*: in questi ultimi, l'avatar proposto rimane lo stesso per tutta la durata del gioco, senza possibilità di modificarlo.

Fig. 1 – Amour Sucré: personalizzazione della forma della bocca



Una volta deciso l'aspetto dell'avatar, il giocatore inizia l'avventura all'interno. Ogni cosa viene vista dalla prospettiva della protagonista, la quale è mostrata in un'icona in basso a sinistra della schermata (cfr. Fig. 2). *Amour Sucré* è suddiviso in 40 episodi totali, In ognuno di essi è possibile vivere una mini-avventura in cui il giocatore dovrà raggiungere determinati obiettivi, al fine di avanzare nella trama (cfr. Andlauer 2019: 128). Il gioco possiede tutte le caratteristiche già precedentemente elencate della *visual novel*: si presenta come un testo su immagini che mostrano diversi ambienti, dentro i quali è possibile spostarsi e cambiare scenario cliccando delle icone; le

azioni sono limitate, in quanto buona parte del gioco consiste nella lettura dei dialoghi e nella scelta delle giuste *flag*. Nonostante ciò, il gioco non si limita a questo. Alcuni degli obiettivi possono essere, ad esempio, esplorare gli ambienti, cercare e raccogliere oggetti cliccandoci sopra, sbloccare più dialoghi possibili con i personaggi al fine di risolvere dei misteri o di portare a termine una missione (cfr. Andlauer 2019: 129). Mano a mano che si procede, il giocatore deve anche avere il giusto intuito per scegliere le risposte “corrette” nei dialoghi con l’oggetto amato scelto. L’accumulo di *flag* permette di aumentare il *love o’meter* del personaggio (cfr. Fig. 2), mentre le risposte “errate” lo faranno abbassare. Le *flag* e le azioni del giocatore indirizzano il gioco verso una *route* precisa: nei primi episodi, infatti, il gioco appare piuttosto lineare, mentre in seguito la storia avrà dei risvolti differenti a seconda del ragazzo scelto (colui che avrà il *love o’meter* più alto) (cfr. Andlauer 2019: 129). *Eldarya* presenta una modalità di gioco molto simile, aggiungendo tuttavia alcune azioni come il combattimento (un minigioco dalla meccanica *point and click*) e presentando una trama molto più complessa e ricca di avventura in cui la storia d’amore, nonostante rimanga l’obiettivo principale, appare quasi come sfondo all’interno di un intreccio più ampio.

Fig. 2 – avatar del giocatore (in basso a sinistra) e il *love o’meter* del ragazzo al 13% (a destra)



Completamente diversa è invece la modalità di gioco di *Le Secret d’Henri*, in cui il giocatore veste i panni della liceale Lyla e l’accompagna nella sua storia romantica con il misterioso Henri, senza possibilità di personalizzare l’avatar, cambiare nome o scegliere un ragazzo diverso da Henri. La *route* che ci viene presentata è unica e l’unica azione possibile è quella di cliccare sullo schermo al

fine di “voltare pagina”. L’influenza delle *visual novel* nipponiche la si può notare dallo stile grafico dei giochi, oltre che dalle caratteristiche che accomunano buona parte dei personaggi. I disegni e le fisionomie di questi ultimi ricalcano lo stile dei *manga shōjo*: corpi slanciati, arti allungati, occhi grandi, capelli dai colori talvolta innaturali (bianchi, rossi, blu ecc.) e dalle acconciature bizzarre (cfr. Silvestri 2017: 18).

2. Traduzione o localizzazione?

Se ci si riferisce al mercato e alla distribuzione dei videogiochi, implicandone anche l’importazione e la fruizione in una lingua e cultura diversa, non è corretto parlare di traduzione, bensì di localizzazione. Quali sono, dunque, le caratteristiche che contraddistinguono queste attività? Come indicato da Salmon (2017: 21):

nelle lingue indoeuropee contemporanee, il termine *traduzione* [...] si usa per eccellenza e *per default* a indicare due oggetti/concetti: il *processo* di ri-codificazione di un testo [...] in lingua naturale (“parlata” dagli udenti o “segnata” dai non udenti) in un testo in una lingua naturale diversa; il *prodotto* di questo processo, cioè il testo tradotto [...].

Alla luce di questa considerazione, è necessario specificare che in questo studio la traduzione viene intesa come processo che riguarda i segni linguistici, dunque non la si intende come mera conversione di un sistema di segni da una lingua a un’altra (*interlingual translation*), ma anche come interpretazione di un segno linguistico per mezzo dei segni di una stessa lingua (*intralingual translation*) e per mezzo di un sistema di segni non linguistici (*intersemiotic translation*; cfr. Jakobson 2000: 114). La localizzazione è, invece, uno specifico processo molto complesso che non riguarda solo i segni linguistici. Al suo interno comprende, con i processi di traduzione, anche l’adattamento culturale e lo studio del mercato straniero, al fine di rendere un prodotto digitale godibile e adatto al pubblico al di fuori del paese in cui è stato prodotto (cfr. Panena, Perego 2018: 133). Il videogioco è un esempio eloquente di prodotto digitale che necessita di un processo di localizzazione, con tutte le sue tappe. L’obiettivo di questo capitolo sarà quello di analizzare alcuni aspetti della localizzazione, in particolare le caratteristiche che distinguono questa attività dalla professione della traduzione, come definita e studiata fino a oggi.

L’origine della localizzazione si potrebbe ricondurre agli anni Ottanta, periodo in cui era fiorita l’industria dei computer e dei software, creando anche una rete distributiva internazionale dei prodotti dell’informatica (cfr. Šiaučiūnė, Liubinienė 2011: 47). Inizialmente, agli sviluppatori non sembrava

necessario investire in processi di internazionalizzazione e localizzazione, in quanto considerati non utili al fine ultimo di commercializzare, distribuire e vendere prodotti. La tendenza è drasticamente cambiata all'inizio degli anni Novanta, grazie alla diffusione di Internet (cfr. Esselink 2000: 5). Non è raro, oggi, che le aziende sviluppatrici creino dipartimenti di traduzione interni, oppure che affidino la traduzione a professionisti freelance o ad altri distributori nazionali. La complessità e le dimensioni dei progetti di localizzazione, attualmente in espansione, hanno costretto le aziende a cercare nuovi modelli di esternalizzazione, in quanto gestirli richiedeva quantità di tempo sempre maggiori, oltre che competenze e risorse sempre nuove e diversificate (cfr. Esselink 2000: 5). Secondo la definizione fornita dalla Localization Industry Standards Association (LISA), riportata da Fry in *The Localization Industry Primer* (2003: 3):

localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold.

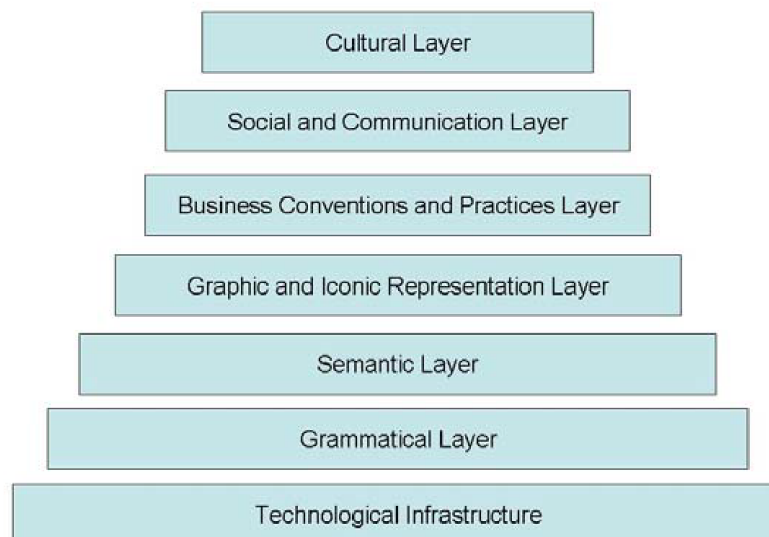
Di particolare importanza è il concetto non solo di “pubblico”, ma anche di “mercato”, inteso come un’istituzione sociale che non si limita a ricevere domande, bensì si impegna e agisce al fine di produrre bisogni e desideri nei consumatori, a creare, dunque, una vera e propria richiesta (cfr. Bestor 2001: 84). Il processo di localizzazione di un videogioco implica lo studio e l’ideazione di strategie di marketing efficaci, adatte alla tipologia del bene da commercializzare, al pubblico, al rapporto di domanda-offerta e alla cultura di arrivo. Non è da trascurare nemmeno l’aspetto tecnologico dei prodotti soggetti a tale processo: l’esportazione e il trasferimento di un software comporta l’adattamento degli standard di proprietà a livello tecnologico e ingegneristico, a seconda del paese in cui è stato prodotto (cfr. Šiaučiūnė, Liubinienė 2011 e Carlson, Corliss 2011). Tra i fattori da tenere in considerazione ci sono, inoltre, le norme e le leggi, applicate dagli Stati a beni e prodotti importati dall’estero, che potrebbero comportare una modifica radicale del bene in questione: ad esempio, la censura di contenuti testuali e/o grafici, sia nel caso in cui siano vietati dalle norme locali, sia nel caso non vengano ben visti socialmente e culturalmente da parte del pubblico di arrivo. Secondo quanto afferma Esselink (cfr. 2000: 4), il processo di localizzazione, proprio a causa dei numerosi elementi a cui è necessario applicarlo, deve comprendere più attività e figure professionali:

[...] localisation process encompasses not only the activities of traditional translation, i.e. terminology research, editing, proofreading, page layout but also multilingual project management, software and online help engineering and testing, conversion of translated documentation to other formats, translation memory alignment and management, multilingual product support, and translation strategy support (Šiaučiūnė, Liubinienė 2011: 47).

2.1. Gerhard Chroust, gli strati di localizzazione e la diversità culturale

A proposito dei diversi elementi da considerare durante l'adattamento di un bene tecnologico con l'obiettivo di proporlo al mercato estero, nel presente paragrafo, considereremo lo studio di Gerhard Chroust (2007) in cui vengono analizzati i problemi della localizzazione e catalogate le relative le caratteristiche in sette strati (*layers*). L'autore sottolinea che, con l'aumento quantitativo dei prodotti basati su software, sono aumentati anche il realismo, la qualità delle interfacce e, in aggiunta, la necessità dei computer di obbedire alle convenzioni tecnologiche. L'importanza della localizzazione risiede anche nella diminuzione delle interazioni verbali a favore di una comunicazione sempre più elettronica, che conduce a nuove prospettive da parte dei consumatori (maggiormente attratti da una comunicazione di alta qualità nella loro lingua madre), all'aumento di applicazioni sofisticate, non più meramente orientate al testo, e a una nuova domanda di mercato, dove i potenziali acquirenti sono più attratti da prodotti con elementi corrispondenti alle proprie caratteristiche locali e possono perdere facilmente interesse a causa di una localizzazione inadeguata (cfr. Chroust 2007: 2-3). I diversi strati in cui agisce la localizzazione secondo Chroust sono riportati nella Fig. 3.

Fig. 3 – *Layers of Localization, Chroust (2007: 4)*



Secondo l'autore, la base del processo di localizzazione è costituita dallo strato di infrastruttura tecnologica (*technological infrastructure layer*), quasi invisibile agli occhi dell'utilizzatore, ma

fondamentale affinché un prodotto sia pronto per essere localizzato (cfr. Chroust 2007: 3). In seguito, Chroust descrive lo strato grammaticale (*grammatical layer*) e quello semantico (*semantic layer*), che riguardano principalmente la traduzione testuale. I testi supportati da computer, infatti, necessitano di considerazioni aggiuntive e regole specifiche, diverse rispetto ai testi standard e letterari. Lo strato grammaticale, in particolare, corrisponde all'abilità di applicare queste regole per riprodurre un linguaggio tecnico, uniforme e privo di ambiguità nella LA. Lo strato semantico, invece, evidenzia la differenza tra linguaggio tecnico e linguaggio comune. Si tratta dunque del livello in cui l'azione della traduzione umana si rivela cruciale (cfr. Chroust 2007: 3). Gli strati successivi sono necessari soprattutto se considerate le nuove tecnologie in continuo aggiornamento, che un prodotto basato su software unico nel suo genere, oltre che le caratteristiche multimediali che scaturiscono dagli elementi testuali. Lo strato di rappresentazione grafica e iconica (*graphic and iconic representation layer*), ad esempio, coinvolge elementi come pannelli, animazioni o simboli, necessariamente analizzati all'interno del contesto di partenza per poter riconoscere il valore o il significato di un'icona, di un colore o di una forma (Chroust 2007: 3 e Chandler 2005: 86). Gli strati rimanenti riguardano, invece, le differenze culturali e le preferenze riconducibili al livello sociale degli utenti. Lo strato delle pratiche commerciali (*business conventions and practices layer*) concerne lo studio dei diversi approcci delle leadership, la struttura organizzativa nelle aziende nell'ambito della cultura di arrivo e le modalità con cui vengono valutati i venditori. Trascurare l'aspetto delle convenzioni commerciali rischia di condurre a confusioni e incomprensioni che riguardano, ad esempio, gli strumenti di gestione, il design delle pagine Web e altri fattori che potrebbero richiedere modifiche radicali in diversi contesti culturali. Tra i diversi esempi citati dall'autore, troviamo la differenza tra culture fortemente gerarchizzate, i cui utenti considerano positivamente un sito che prevede un accesso *member only* e quelle invece più egualitarie, dove una limitazione di questo tipo può risultare sgradevole (cfr. Chroust 2007: 8). Nell'ambito dell'industria videoludica, lo strato delle convenzioni e pratiche commerciali è cruciale nel rapporto tra sviluppatore e localizzatore, ma non riguarda in alcun modo il giocatore (cfr. Šiaučiuėnė e Liubinienė 2011: 47). Lo strato sociale e comunicativo (*social and communication layer*) e lo strato culturale (*cultural layer*) si riferiscono alle convenzioni sociali e culturali a seconda dei diversi Paesi e contesti. Chroust (cfr. 2007: 10) sottolinea l'importanza che per la comunicazione, l'educazione, l'etichetta e i comportamenti che potrebbero contrastare tra una linguo-cultura e l'altra è fondamentale lo strato sociale dei parlanti e del pubblico; se questi fattori non venissero affrontati con la giusta cura, rischierebbero innescare pesanti ambiguità. Si consideri, ad esempio, il modo in cui è opportuno rivolgersi al cliente/utente (il titolo da usare, i gesti, il modo in cui ci si presenta ecc.), il modo in cui rispondere a una richiesta, gli stili comunicativi in base alla posizione sociale, all'età, al genere ecc. Lo strato culturale, al contrario di

quello sociale e comunicativo, riguarda principalmente il prodotto in sé, ovvero il modo in cui viene tradotto a seconda dell'utilizzo e della categoria di pubblico a cui è rivolto. L'autore sottolinea l'attenzione da dedicare ai tabù implementati nel pensiero comune, alle metafore, ai giochi di parole e alle battute divertenti che spesso mettono in risalto le divergenze culturali, che sono legate anche alle credenze religiose e alle diverse tabuizzazione che, se non adeguatamente adattate, potrebbero condurre a incomprensioni e malumori.

Alla luce di queste considerazioni, è chiara la necessità, per un progettista, di possedere conoscenze culturali sufficientemente approfondite e di saperle applicare durante la fase di costruzione del software per evitare potenziali problemi legati agli aspetti tecnici o per adottare preventivamente disposizioni mirate a facilitare l'attuazione di una localizzazione di qualità. Una localizzazione non adeguatamente eseguita potrebbe comportare la riduzione dell'efficienza del prodotto, l'insoddisfazione dei clienti e la diminuzione della fiducia nei confronti del rapporto commerciale instaurato (ivi: 12).

2.2. La localizzazione nell'industria videoludica

L' aumento della produzione di software, di pari passo con il progresso delle nuove tecnologie, ha condotto a uno sviluppo crescente del settore della localizzazione, rendendolo parte dell'industria GILT (*Globalisation, Internationalisation, Localisation and Translation*; cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 10; Fry 2003) che, sin dai primi anni Novanta, ha aiutato le aziende nella commercializzazione dei prodotti a livello mondiale. Secondo le stime della LISA, le dimensioni minime dell'industria GILT sono comprese tra i 3.7 e i 5 miliardi di dollari, fino a raggiungere anche i 15 miliardi (cfr. Fry 2003: 6). Come analizzeremo nel corso del nostro studio, investire in tutti i servizi della GILT, senza precluderne nessuno, può portare le aziende ad avere un importante ritorno economico e si rivela fondamentale anche nello sviluppo del settore videoludico. Lo si evince, ad esempio, dall'insieme di decisioni – non solo traduttive, ma anche legali, finanziarie e di marketing – che è necessario prendere in quest'ambito in un contesto globalizzato.

A oggi, i videogiochi sono una delle forme d'intrattenimento più comuni, in grado di occupare mercati diversi grazie allo sviluppo di nuove tecniche di programmazione, al miglioramento di piattaforme online che contribuiscono all'interazione e cooperazione e alle diverse modalità di gioco in grado di soddisfare qualsiasi tipologia di utente (cfr. Costales 2012: 387). Secondo un articolo del Finance CuE, pubblicato il 29 marzo 2022, il mercato del *gaming* ha raggiunto il valore di 145.7 miliardi di dollari nel 2019 (il doppio rispetto al settore della musica e del cinema messi insieme) e di 175 miliardi nel 2020. Grazie alla diffusione del 5G e dell'intelligenza artificiale, di pari passo con l'esplosione delle console *next gen* (Playstation 5, Xbox Serie X), si stima che il mercato dovrebbe

attestarsi sui 220 miliardi di dollari (250 miliardi di dollari di giro d'affari entro il 2025, secondo il report di Mordor Intelligence)¹⁰. Nonostante i numeri siano impressionanti, il settore videoludico è stato a lungo ignorato dagli studi accademici, a differenza del cinema e della letteratura (cfr. Costales 2012: 390). Si consideri, tuttavia, l'importanza delle competenze traduttive necessarie a adattare adeguatamente tali prodotti, affinché circolino rispettando le normative nazionali, le necessità tecniche dei diversi software e le esigenze dei mercati in diversi contesti culturali (cfr. Carlson, Corliss 2011: 64). Sottoporre un videogioco a un processo di sola traduzione non è sufficiente e una localizzazione di qualità è fondamentale affinché il prodotto abbia successo al di fuori del Paese in cui è stato sviluppato. Inoltre, il localizzatore deve sia essere un traduttore esperto, con eccellenti conoscenze della lingua e cultura di partenza e di arrivo, ma anche possedere un solido bagaglio tecnico, in particolare informatico, che comprenda i principali linguaggi di programmazione, l'attitudine alla concisione del contenuto, la capacità di riconoscere quali elementi siano da sottoporre o meno alla traduzione ecc. (cfr. Dalin 2017: 35). Tenendo conto della "natura multistrato" della localizzazione (cfr. paragrafo 2.1) e di tutte le competenze che richiede, ci focalizzeremo sugli aspetti riguardanti la traduzione dei videogiochi, sulle caratteristiche fondamentali dei prodotti e, di conseguenza, sui differenti approcci e strategie traduttive da adottare a seconda della tipologia testuale.

2.2.1. Il processo di localizzazione del prodotto videoludico

Il processo di traduzione videoludica presenta diversi aspetti analoghi a quello di un software, in quanto entrambi necessitano di un trasferimento linguistico combinato con l'ingegneria di cui sono composti (cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 11). Tuttavia, nel videogioco sono presenti meccanismi ed elementi che rendono evidenti le differenze tra le due tipologie di prodotti. Infatti, a differenza dei titoli più datati, formati principalmente da semplici interfacce che limitavano le azioni del giocatore a poche e ridotte funzioni, i giochi più moderni sono caratterizzati non solo da immagini e icone, ma anche da musiche, effetti sonori, dialoghi doppiati o trascritti; queste funzionalità richiedono un continuo supporto tecnico e una formazione del traduttore in costante aggiornamento (cfr. Costales 2012: 388). Le competenze richieste sono sempre più specifiche e, per questo motivo, il lavoro può essere talvolta facilitato da una fase di internazionalizzazione, precedente alla traduzione che, tuttavia,

¹⁰ *Il valore del gaming: i numeri di un mercato in crescita*, 29/03/2022, Finance CuE: <https://financecue.it/valore-gaming-numeri-mercato-crescita-fatturato-abbonamenti/33261/>

incidono anche su tempi e costi necessari alla finalizzazione del prodotto localizzato (cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 12; Dalin 2017: 38).

Secondo Chandler (cfr. 2005: 12-14), esistono diversi livelli di localizzazione: un livello di *no localization*, quando il prodotto viene commercializzato senza alcun adattamento; la *box and docs localization*, ovvero la traduzione della confezione e del manuale delle istruzioni; la *partial localization*, quando viene tradotto il testo *in-game*, mantenendo il doppiaggio nella LP; la *full localization*, quando tutti gli asset vengono tradotti e adattati. Nel caso della *full localization*, le caratteristiche tecniche e informatiche comportano una vera e propria sfida per il localizzatore: ad esempio, come indicato da Dalin (2017 :38), il TP può essere proposto con diversi formati di file che richiedono diversi software in grado di supportarli e che presentano variabili all'interno del codice. Il processo di internazionalizzazione, ovvero un intervento sul gioco effettuato già durante la fase di sviluppo, facilita di molto la gestione dei formati e di molte altre questioni di livello tecnico (cfr. Dalin 2017: 38; O'Hagan 2005: 78). Secondo il *The Localization Primer* della LISA (cfr. Fry 2003: 14), per internazionalizzazione s'intende l'abilitazione specifica a livello tecnico di un prodotto così che venga localizzato. In altre parole, un prodotto internazionalizzato non richiede un'ingegnerizzazione o una riprogettazione, ma un adattamento: il processo consiste nell'astrarre le funzionalità di un prodotto da una lingua, in modo che il supporto linguistico possa essere aggiunto successivamente, senza preoccuparsi che le caratteristiche specifiche di una lingua pongano problemi una volta che il prodotto è localizzato. L'internazionalizzazione è cruciale a livello non solo tecnico, ma anche culturale. Permette, infatti, che il videogioco venga accolto dal mercato e apprezzato in egual modo dal pubblico di arrivo. L'aspetto culturale costituisce un importante strato nel processo di localizzazione (cfr. paragrafo 2.1) e ha un impatto considerevole nella scelta delle strategie di traduzione e delle modifiche da apportare al prodotto, al fine di garantirne il successo.

Nel processo di localizzazione videoludica, ma non solo, è molto comune l'utilizzo del modello *sim-ship* (*simultaneous shipment*), che concerne il rilascio del prodotto originale in contemporanea con le versioni localizzate; il lavoro di localizzazione, quindi, avviene mentre il videogioco è ancora in produzione (cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 12). Questa pratica è decisamente meno diffusa nella traduzione di testi a stampa, che viene per lo più effettuata una volta che il prodotto o il documento è già finito e rilasciato (cfr. Šiaučiuėnė, Liubinienė 2011; Mangiron, O'Hagan 2006)¹¹. Il *sim-ship* viene utilizzato soprattutto in Europa e negli Stati Uniti, ma è meno apprezzato dalle aziende giapponesi, che preferiscono adottare il modello *post-gold*, ovvero quando l'avvio del processo di localizzazione

¹¹ È importante precisare che non avviene sempre: ci sono determinati casi in cui anche alcuni documenti o opere letterarie vengono tradotti ancor prima che l'opera originale venga pubblicata o che, addirittura, sia ancora in fase di stesura.

avviene dopo il rilascio del prodotto di partenza (cfr. Dalin 2017: 41). La scelta su quale modello adottare può dipendere da strategie di marketing precedentemente stabilite e indagini di mercato condotte da figure professionali specifiche. Se si considera il mercato come un'istituzione sociale, che non si limita solo a ricevere la domanda, ma che agisce anche per creare richiesta (cfr. Bestor 2001: 85), risulta evidente che le decisioni legate a un prodotto sono mosse da più forze e più pressioni che possono prescindere da questioni linguistiche e culturali (cfr. Carlson, Corliss 2011: 70). L'adozione di un modello *post-gold* può considerarsi una scelta pratica: il modello *sim-ship*, infatti, crea diversi problemi al traduttore, ad esempio il fatto di dover eseguire un lavoro senza avere una visione completa del prodotto finito (cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 13). L'industria videoludica non fornisce nemmeno adeguati strumenti al traduttore, come le MT (memorie di traduzione) o gli strumenti di gestione terminologica, più utilizzati nella localizzazione dei software o dei siti Web (cfr. Dalin 2017: 39). Questi strumenti, estremamente utili nel campo della traduzione tecnico-scientifica, spesso stereotipata e ricca di terminologia, vengono riutilizzati quando i software subiscono aggiornamenti o quando si traducono dei file in un formato con cui si è già lavorato, permettendo di ottimizzare la produttività e facilitando il lavoro di gruppo (cfr. Esselink 2000: 366). Presentano, tuttavia, anche alcuni svantaggi: la loro creazione, ad esempio, richiede del tempo e devono avere un formato specifico a seconda del programma o della piattaforma in cui vengono utilizzate; inoltre, la MT è poco efficiente in alcuni casi, ad esempio nel settore della traduzione letteraria o audiovisiva, in quanto le caratteristiche testuali e le competenze richieste al traduttore sono completamente diverse (cfr. Esselink 2000: 396). Durante il processo di traduzione delle stringhe di testo in gioco, al localizzatore può essere fornita una serie di file in formato Excel oppure un file di testo scritto in HTML o XML (in questo caso, la conoscenza dei linguaggi di programmazione è necessaria). Il traduttore è dunque costretto a lavorare fuori contesto, senza propriamente conoscere le caratteristiche del gioco, non ancora finalizzato (cfr. Dalin 2017: 39). Questo fattore può essere problematico durante una traduzione che richiede creatività e dove la relazione tra testo, suoni e immagini è fondamentale. È quindi auspicabile che alcune informazioni siano segnate all'interno della tabella Excel (ad esempio, riferite al contesto, al genere dei personaggi ecc.), oppure che venga fornita al traduttore una guida di stile, delle istruzioni legate all'ambiente del gioco e/o un glossario per mantenere la coerenza terminologica, essenziale quando si ha a che fare con un titolo facente parte di una serie o se sono presenti alcuni termini specifici di una piattaforma (la terminologia della Wii sarà diversa rispetto a quella della Xbox, ecc.; cfr. Dalin 2017: 40-41). Un'ulteriore questione concerne la tendenza a sottovalutare la componente audio e l'inclusione di vere e proprie scene animate doppiate (*cut-scenes*), che richiedono le competenze della traduzione audiovisiva (cfr. Costales 2012: 389).

Inoltre, è bene ricordare che la localizzazione di un videogioco comprende sia un processo di traduzione che concerne il codice verbale (dialoghi, sottotitoli, comandi e indicazioni nell'interfaccia ecc.), sia eventuali modifiche da apportare alle modalità di gioco, alla grafica e/o altri contenuti multimediali al fine di rendere il prodotto adatto al mercato e al pubblico di arrivo (cfr. Panena, Perego 2018). Talvolta ci si riferisce alla *linguistic localization* in riferimento alla sola fase di traduzione interna al processo di localizzazione (cfr. Panena, Perego 2018: 134-135).

2.2.2. Il codice verbale nel videogioco: alcune strategie

Classificare i videogiochi secondo la loro tipologia di genere è molto difficile perché occupano uno spazio decisamente vasto e vario (cfr. Costales 2012: 389). Anche restringendo il campo al genere della *visual novel*, s'incontrerebbe comunque un'ampia varietà di tipologie testuali (mistero, avventura, romantico ecc.). Ma non solo. Se ci riferissimo agli *otome game*, non sarebbe comunque sufficiente individuare una sola strategia traduttiva adeguata a ogni sottogenere (fantasy, *eroge*, storico, *slice-of-life* ecc.), considerando anche l'esistenza di titoli "misti", molto difficili da classificare (cfr. Costales 2012: 390). Le strategie di cui si discuterà, quindi, saranno solo alcune di quelle proposte da traduttori e ricercatori, al fine di fornire una panoramica chiara, senza perdere di vista la complessità del prodotto videoludico. Prima di elencare le possibili tecniche e strategie, tuttavia, è necessario soffermarsi su alcune cruciali questioni metodologiche: perché tradurre, a chi è rivolta la traduzione e qual è il suo scopo? Secondo quanto affermano Mangiron e O'Hagan (2006), la priorità della localizzazione è quella di preservare il *look and feel* del prodotto di partenza, ovvero la stessa esperienza di gioco, tenendo conto non solo degli aspetti linguistici, ma anche di quelli culturali, compresi gli atteggiamenti del destinatario medio di arrivo e del modo in cui potrebbe affrontare il gioco (ivi: 14). In breve, scopo del localizzatore è quello di produrre una versione di gioco che l'utente sperimenta come se fosse stato originariamente sviluppato nel proprio Paese (cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 14-15). Secondo Šiaučiūnė e Liubinienė (2011), questo approccio potrebbe essere ricondotto alla *Skopostheorie*. La teoria dello *skopos* impone che "*a translational action is governed by its purpose*" (Reiss, Vermeer 2014: 104), il che implica l'applicazione di modifiche affinché la traduzione soddisfi la stessa finalità del TP. Diventa, quindi, fondamentale avere una conoscenza approfondita del contesto¹² e saper interpretare lo scopo del testo, tenendo

¹² La nozione di "contesto" è centrale in molte discipline che si occupano dell'uso della lingua, inclusa la traduzione (cfr. House 2006: 338). La natura dei testi scritti richiede una visione diversa del contesto, in quanto essi presentano vincoli spaziali e temporali e il loro significato non può essere colto se non si implica la relazione tra le unità linguistiche e la

conto della situazione dell'azione (cfr. Reiss, Vermeer 2014: 106). Inoltre, è essenziale saper cogliere il messaggio dell'autore stesso (*producer*) e la potenziale interpretazione del lettore/ascoltatore (*recipient*), che difficilmente coincidono tra loro (cfr. Reiss, Vermeer 2014: 107). La *Skopostheorie* si basa, infatti, su una serie di studi e norme complesse, la cui applicazione – data la sua natura – può rivelarsi decisamente adatta nella traduzione videoludica.

Il codice verbale all'interno del prodotto videoludico, che rappresenta solo una parte del bene complesso, costituisce la componente da sottoporre al processo di traduzione. Considerando, dunque, lo scopo della traduzione in base alla tipologia del gioco e al pubblico di arrivo, è necessario decidere quale strategia e quali tecniche adottare. La scelta di una strategia di traduzione o dell'ibridazione di più strategie è il fine ultimo della creazione di un progetto di traduzione efficace che non pregiudichi il potenziale comunicativo ed estetico del TP (cfr. Salmon 2017: 197). Di conseguenza, sarà necessaria un'analisi approfondita delle due lingue e delle rispettive asimmetrie che presentano, della tipologia e anche di eventuali fattori esterni come tempo, rischi, costi, ecc. (ivi: 198). A seconda, quindi, del genere e delle caratteristiche testuali su cui si lavora, è necessario individuare fattori come la distanza temporale e la distanza cultura, prima di decidere quale approccio traduttivo adottare. Secondo quanto afferma Salmon (cfr. 2017: 202), si possono distinguere tre strategie per quanto riguarda la distanza culturale: omologazione, straniamento ed estraniamento.

La strategia dell'omologazione comporta l'eliminazione di fattori culturali estranei alla cultura d'arrivo, implicando talvolta un adattamento del TP, se ritenuto opportuno, che può comportare una totale trasposizione nella cultura di arrivo. In questo caso, l'omologazione può rivelarsi rischiosa, soprattutto nei testi realistici, dato che “nel migliore dei casi produce una falsificazione, nel peggiore un'incongruenza” (ivi: 203). La strategia dello straniamento, invece, è ricondotta al concetto formalista di “straniamento”, che implica che un elemento ben noto al lettore venga mostrato come strano o nuova, “mostrata dalla prospettiva di chi vede strano ciò che il lettore ben conosce” (ivi: 203). Lo straniamento si contrappone all'estraniamento, che comporta il mantenimento di concetti estranei, quando “l'autore si riferisce a qualcosa di ignoto e incomprensibile per il lettore senza fornire spiegazioni” (ivi: 204). Nella teoria della traduzione, la strategia dell'estraniamento consiste nel non esplicitare nel TA ciò che il lettore del TP comprende senza spiegazioni, talvolta implicando tecniche di “non-traduzione”. La strategia dello straniamento può applicare, invece, la tecnica di esplicitazione (cfr. paragrafo 7.1), esplicitando le informazioni opache al lettore del TA mediante una spiegazione, ma lasciando, comunque, un effetto straniante.

situazione in cui vengono espresse (ivi: 343). Il concetto di contesto è dunque fondamentale nella traduzione, perché collegato con i concetti di equivalenza e marcatezza.

Secondo quanto afferma Costales (2012), nel caso videoludico è molto comune che venga adottata una strategia di straniamento al fine di mantenere le atmosfere e le sensazioni suscitate nella LP. È il caso dei prodotti in cui vengono coinvolte diverse culture, come in *Assasins' Creed* o in *Grand Theft Auto IV* (cfr. Costales 2012: 394). Il gioco *Final Fantasy X*, invece, ha subito una strategia di omologazione nella localizzazione statunitense, come si può notare da alcune scelte traduttive riguardanti nomi propri, giochi di parole, tipo di humor ecc. Un esempio è la scelta di chiamare *Yunapalooza* lo spettacolo della protagonista Yuna, riferendosi al Festival *Lollapalooza*, perfettamente noto nella cultura nordamericana (cfr. Panena, Perego 2018: 141). Tuttavia, inserire elementi reali all'interno di un mondo virtuale, per lo più in un gioco fantasy, rischia di rompere la sospensione dell'incredulità e rovinare, in tal modo, l'esperienza di gioco (cfr. Di Marco 2007: 6). I testi che si riferiscono al mondo fantasy, inesistente o delle fiabe, collocati spesso in una dimensione spazio-temporale astratta, sono da sempre stati sottoposti, generalmente, alla strategia di omologazione (ad esempio, gli innumerevoli nomi propri "italianizzati" nella traduzione di fiabe, cartoni animati, fumetti ecc.; cfr. Salmon 2017: 203). In generale, affidarsi a una sola strategia delle tre precedentemente distinte potrebbe non rivelarsi una buona soluzione. Al fine di mantenere equivalente l'esperienza di ricezione, è chiaro che, qualunque sia la strategia adottata, il traduttore dovrà farsi carico di una grande abilità creativa nell'applicare tecniche coerenti al suo progetto. Non è raro, infatti, che gli venga concessa carta bianca per modificare e adattare alcuni riferimenti culturali, riformulare battute e giochi di parole, aggiungere o rimuovere elementi dove è opportuno emozionarsi, ridere, aver paura e godere allo stesso modo dell'esperienza del gioco, senza accorgersi che quest'ultimo è stato sviluppato e prodotto in un Paese diverso dal proprio (cfr. Mangiron, O'Hagan 2006: 15). Per rendere l'effetto equivalente, il traduttore localizzatore si potrebbe avvalere della strategia che Marino (cfr. 2018: 5) definisce di "transcreazione".

La transcreazione prevede [...] un'osmosi tra le versioni nelle due lingue, un passaggio libero che si sottrae alla linearità e alla logica della mutua esclusione, prediligendo invece una traiettoria circolare, fatta di innesti e di ritorni (ivi).

La creatività è un fattore importante, soprattutto nella traduzione di opere che, a loro volta, utilizzano tecniche narrative e trame elaborate, come RPG, giochi d'azione e d'avventura e, ovviamente, la *visual novel* stessa (cfr. Costales 2012: 396). Le competenze del traduttore, rispetto alle asimmetrie interlinguistiche e alle differenze culturali tra LP e di LA, consentono di rendere le esperienze di gioco il più possibile equivalenti (cfr. Dalin 2017: 42). La "transcreazione", tuttavia, potrebbe risultare meno funzionale nella localizzazione di un software, che richiede precisione

terminologica, e di alcuni generi videoludici come quelli sportivi o di simulazione di volo (cfr. Dalin 2017: 41; Costales 2012: 397). In questi casi, può risultare migliore una traduzione basata su una ricerca terminologica precisa, mentre la competenza creativa viene meno, dato il carico narrativo inferiore rispetto ai generi precedentemente elencati (cfr. Costales 2012: 397).

2.2.3. Modifica dei contenuti extralinguistici

Nella localizzazione è fondamentale analizzare il mercato estero, affinché il prodotto, una volta localizzato, venda e sappia intrattenere il pubblico d'arrivo in maniera equivalente a quello di partenza. Per ottenere lo scopo, talvolta è necessario apportare modifiche sia ai contenuti testuali, sia ai veri e propri marcatori culturali, che fanno parte del videogioco in quanto software e prodotto informatico complesso. Questo può concernere, ad esempio, contenuti a carattere sessuale, razziale o religioso trasmessi non solo nei dialoghi scritti e/o doppiati, ma anche nelle scene animate, nella grafica e/o nel design dei personaggi (cfr. Panena, Perego 2018: 137). La commercializzazione di un prodotto videoludico implica un vero e proprio movimento di più oggetti (testi mediatici, brani sonori, immagini ecc.) progettati, realizzati e impacchettati anche e soprattutto a fini di profitto; questi oggetti verranno successivamente negoziati, rielaborati e rivalutati durante il processo di localizzazione (cfr. Carlson, Corliss 2011: 63-64). La censura, talvolta apportata sia agli elementi multimediali, sia al codice testuale, viene definita da Costales (2012) come una tecnica di localizzazione, necessaria anche per questioni legali, in base alle normative del Paese di arrivo. Per questo, sono richieste competenze che riguardano il pubblico, il mercato, la normativa del Paese in cui verrà distribuito il prodotto, la *gaming scene* della cultura di arrivo e la terminologia a cui i videogiocatori sono abituati (cfr. Panena, Perego 2018: 141). Un esempio di censura citato da Chandler (cfr. 2005: 26), è la scelta dei localizzatori tedeschi di colorare di verde il sangue nei giochi di guerra, dato che in Germania la rappresentazione del sangue nei videogiochi è vietata. Un altro esempio riguarda l'adattamento statunitense del videogioco horror giapponese *Zero* (2001): Miku, la protagonista, è una studentessa diciassettenne che indossa la divisa scolastica tipica dei licei giapponesi, una tipologia di personaggio molto apprezzata dai videogiocatori nipponici. Al contrario, il pubblico occidentale fa più fatica ad accettare che un'adolescente sia il personaggio principale in un gioco pieno di scene violente. Per questo motivo, nella versione localizzata, il design di Miku è stato completamente cambiato: è più alta, ha l'aspetto di una donna sui vent'anni e indossa un vestiario completamente diverso. Inoltre, anche i colori e i tratti del viso sono stati modificati, le proporzioni sono più realistiche e più vicine al gusto occidentale, discostandosi in parte dallo "stile *anime*" (cfr. Di Marco 2007: 2-3). Operazioni di localizzazione simili sono state apportate al titolo americano *Wild 9* (1998 Shiny Ent.). Il gioco è

un *platform*, ma – oltre alle azioni di correre e saltare – presenta una modalità aggiuntiva, in cui l’arma del protagonista può essere utilizzata come strumento di tortura al fine di danneggiare maggiormente i nemici. L’aggiunta della tortura risulta vincente per intrattenere il pubblico statunitense, ma la stessa cosa non vale per quello giapponese. Nella versione localizzata, quindi, la modalità della tortura è stata rimossa, mentre ne sono state aggiunte di nuove, generalmente più apprezzate dai giocatori nipponici: per avanzare nel gioco, sono stati inseriti puzzle, enigmi da risolvere, la possibilità di utilizzare le proprie abilità al fine di fuggire dai nemici insieme alla propria squadra, ecc. Inoltre, il rumore delle grida e del sangue è stato sostituito da effetti sonori più buffi e comici. Anche il design del protagonista è stato completamente rifatto, avvicinandolo allo stile *anime* a cui i giapponesi sono molto affezionati (cfr. Carlson, Corliss 2011: 76). Queste modifiche potrebbero apparire drastiche, ma in realtà è fondamentale che la richiesta di mercato venga rispettata, anche considerata la natura del videogioco in cui l’interattività è protagonista e il rischio che l’esperienza di gioco non sia equivalente in diverse culture è alto.

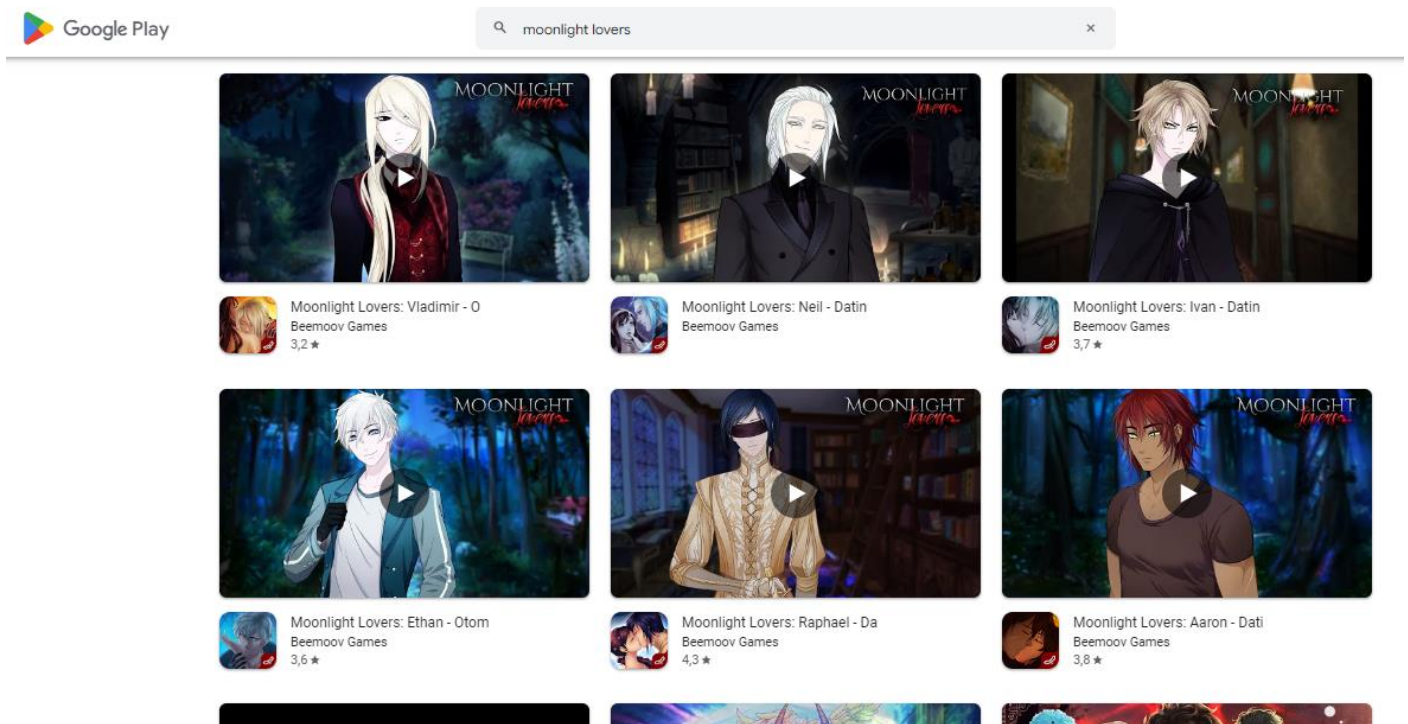
La priorità per sviluppatori e localizzatori è il profitto e molte scelte vengono stabilite ancora prima di analizzare il materiale da tradurre (cfr. Carlson, Corliss 2011: 66). Gli sviluppatori, a oggi, sono molto più consapevoli di quanto sia importante investire in una localizzazione di qualità, affinché l’esperienza di gioco venga riprodotta. La modifica delle caratteristiche, delle modalità di gioco, del livello di difficoltà e dell’estetica dei videogiochi non deve essere, quindi, vista come “sconvolgimento” dell’opera di partenza, bensì quasi come una necessità che non solo la rende “tradotta”, ma fa parte della sua stessa ri-creazione, rendendolo fruibile. Inoltre, il processo di internazionalizzazione rende decisamente più facile la localizzazione di un prodotto digitale e l’incorporamento dei tratti del mercato ricevente (cfr. Panena, Perego 2018: 133-136).

3. Presentazione del TP: *Moonlight Lovers - Ethan*

Moonlight Lovers è un *otome game* francese prodotto dalla Beemoov, nato da un’idea originale di Stéphanie Sala, in arte Chinomiko, ideatrice e direttrice artistica anche di *Amour Sucré* ed *Eldarya*. Il gioco esce ufficialmente nel 2019 sia nella versione Web, sia come applicazione scaricabile nelle piattaforme Android e iOS, proponendo le *route* giocabili di Vladimir e Béliath. Negli anni successivi, vengono sviluppate anche le *route* degli altri personaggi maschili presenti nel gioco: Ivan (2020), Aaron (2020), Raphaël (2020), Ethan (2020) e Neil (2021). La Beemoov ha anche annunciato l’uscita delle *route* dei personaggi femminili, Leandra e Farah, prevista entro la fine del 2022. *Moonlight Lovers* ha una struttura completamente diversa rispetto ai giochi che l’hanno preceduto: *Amour Sucré* ed *Eldarya*, infatti, si presentano come *visual novel* dalla trama lunga, complesso e, soprattutto, unica;

ovvero, al loro interno le *flag* e le scelte dei dialoghi aiutano a indirizzare il giocatore verso la *route* del personaggio designato, sbloccando scene speciali e dialoghi extra, senza però stravolgere drasticamente l'intreccio e il finale della storia. *Moonlight Lovers*, invece, permette al giocatore di scegliere fin dall'inizio la *route* tramite un semplice *click* sull'icona del proprio personaggio preferito, oppure scaricando l'applicazione della *route* (nel caso del presente studio, verrà tradotta e analizzata la *route* di Ethan; cfr. Fig. 4); con la *route* già designata, i dialoghi e i percorsi scelti durante il gioco influenzeranno notevolmente la trama – più breve rispetto ai giochi precedentemente citati – conducendo a uno solo dei tre finali possibili (*fin négative*, *fin neutre*, *fin positive*).

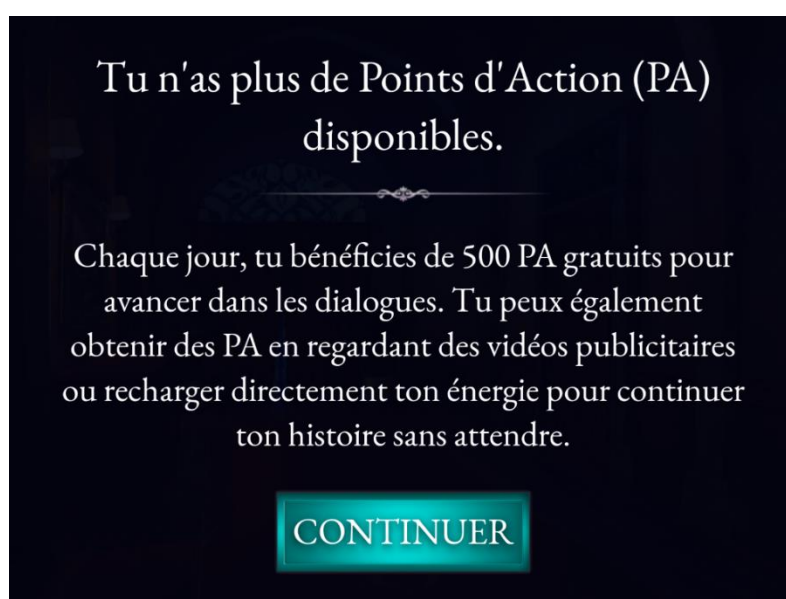
Fig. 4 – schermata di Google Play del 21/07/2022, digitando “Moonlight Lovers” nella barra di ricerca



Il gioco è *free-to-play*, ovvero totalmente gratuito o, più precisamente, non occorre pagare per accedere al contenuto principale (cfr. Flunger et al. 2017; Dunkel-Duerr 2021: 9). Tuttavia, è frequente che un gioco *free-to-play* presenti restrizioni nel *gameplay* oppure offra servizi aggiuntivi a pagamento in grado di esaltare e/o migliorare le prestazioni del gioco. La monetizzazione verte, ad esempio, sulla vendita di “beni virtuali”, talvolta decorativi (come vestiti e accessori con cui vestire il proprio avatar), talvolta utili per avanzare nel gioco. Ad esempio, nelle *visual novel* è possibile pagare per sbloccare scene speciali o *spin-off* che non sono fruibili se non a pagamento (Flunger et

al. 2017). In *Moonlight Lovers*, un elemento che potrebbe risultare restrittivo dal punto di vista delle modalità di gioco è il *gameplay* basato su PA (*points d'action*): quando il giocatore crea un account, gli vengono immediatamente forniti 500 “punti azione” più altri 1800 punti bonus, al fine di permettergli di avanzare velocemente durante la fase introduttiva (*tutorial*). Il giocatore spende 20 PA per ogni *click* sulla stringa di testo che permette di passare alla successiva, avanzando così nel gioco. Quando i punti si esauriscono, il gioco viene interrotto e non è più possibile proseguire (cfr. Fig. 5). Il sistema carica automaticamente 500 PA giornalieri per ogni *route*, non cumulabili, che il giocatore ottiene effettuando il *log-in*. È possibile accumulare dei PA aggiuntivi, separati da quelli giornalieri, acquistando online pacchetti proposti dal sistema, oppure guardando il video di una pubblicità, se si gioca tramite l'applicazione scaricabile per Android o iOS. Il gioco si svolge esclusivamente in modalità *single player* con un avatar dai tratti non personalizzabili (una ragazza esile dalla pelle chiara e i lunghi capelli scuri). Il giocatore può scegliere di cambiare il nome della protagonista o di mantenere quello proposto dal sistema, ovvero Eloïse¹³. Ciascuna *route* del gioco ha 10 episodi (*chapitres*) e il decimo può essere giocato tre volte a seconda delle *flag* accumulate durante i precedenti capitoli. Si contano dunque 12 episodi totali giocabili per ciascuna *route*, con tre finali alternativi, ciascuno giocabile una sola volta. I dialoghi, i pensieri e le narrazioni in prima persona sono esclusivamente scritti, senza doppiaggio. I momenti di suspense, azione o tranquillità sono accentuati dagli effetti sonori e dalle musiche, composte da Camille Papain, che supportano l'ambientazione prevalentemente oscura e horror.

Fig. 5 – La schermata di *Moonlight Lovers* quando il giocatore ha terminato i PA



¹³ Nel caso del nostro studio è stato mantenuto il nome Eloïse.

3.1. La trama

A gioco iniziato, il giocatore si trova immediatamente davanti all'illustrazione di un maniero dall'aspetto minaccioso, oscuro, in un luogo che pare essere isolato dalla civiltà. La protagonista, Eloïse, si "presenta" grazie a una narrazione in prima persona, fornendo alcune informazioni sul suo passato e spiegando perché si trova in quel luogo. Si scopre, quindi, che la ragazza, dopo aver passato la sua infanzia e adolescenza in orfanotrofio, apprende di aver ereditato dai suoi genitori un'antichissima villa, dunque il maniero. In seguito, il gioco illustra la modalità con cui è possibile muoversi nello spazio, tramite il *point and click* (cfr. paragrafo 1.3.) che permette di accedere a un nuovo ambiente cliccando sull'icona circolare. In tal modo, si entra nel maniero e si ha la possibilità di esplorare alcune delle tante stanze presenti. Gli ambienti accessibili si rivelano momentaneamente limitato, ma potranno aumentare in seguito, di pari passo con lo sviluppo dell'intreccio. Talvolta, spostarsi in diversi ambienti potrebbe rivelarsi fondamentale per avanzare verso i possibili finali, tanto che l'azione stessa di movimento costituisce una *flag*. Nel primo capitolo, ad esempio, Eloïse deve decidere se dirigersi nel salottino del maniero, dove si trova il personaggio Béliath, oppure nel giardino, dove si trova Aaron. Questa scelta permette di sbloccare una scena insieme a uno dei due personaggi, senza la possibilità di sbloccarle entrambe nel corso di un'unica giocata.

Aaron : Je vais prendre l'air. Bonne nuit, tout le monde. Éloïse, je serai dans le jardin, si tu as envie de discuter.

Béliath : Moi aussi, j'ai envie de parler à une si belle jeune fille... Il n'y a pas de raison ! Je t'attends côté, dans le petit salon.

La scelta del luogo in cui dirigersi condurrà a determinate conseguenze nel corso dell'evoluzione della trama. Inoltre, il dialogo con uno o con l'altro ragazzo permetterà anche di elaborare informazioni e punti di vista diversi riguardo al personaggio designato: Béliath è amico di Ethan e ne parla bene, mentre Aaron ha un atteggiamento più ostile nei confronti del ragazzo delle *route*. Anche una scelta come questa, apparentemente semplice, comporta dunque un primo passo nel "sentiero" che conduce a uno dei tre finali possibili.

Dopo aver esplorato alcune stanze del maniero, finché, un rumore improvviso e un cambio repentino della colonna sonora rivelano che Eloïse non è sola. La ragazza continua l'esplorazione, ma è più cauta e il giocatore può percepire appieno la sua angoscia grazie ai pensieri espressi su testo e le illustrazioni lugubri, incalzate da una musica tanto tesa che, quando apparirà il primo personaggio (Béliath), l'effetto percepito sarà quello di un *jumpscare*. Eloïse scopre che alcuni uomini hanno

invaso il maniero dei suoi genitori. Cerca dunque di scappare, ma la porta è bloccata. Il giocatore non può fare altro che cliccare ripetutamente le icone circolari per spostarsi da un luogo all'altro, nel tentativo di trovare un nascondiglio. Una volta raggiunto il secondo piano, in fondo al corridoio, Eloïse, incontra Ivan, un altro enigmatico personaggio che appare come un ragazzo giovane, debole e malaticcio. La ragazza, infatti, dapprima lo scambia per un prigioniero, una vittima, e gli propone di scappare insieme. Ivan risponde con aggressività, rivelando che anche lui è un abitante del maniero. Inizia a urlarle contro, incitandola ad andarsene, per poi aggredirla, spingendola verso la finestra. La vetrata si rompe ed Eloïse precipita, schiantandosi al suolo. A questo punto si trova nel giardino del maniero, in fin di vita, incapace di muoversi o parlare. Tutti i personaggi incontrati fino a quel momento la circondano, iniziano a parlare tra loro, preoccupati. Infine, le diranno che loro conoscono un modo per salvarla, ma affinché ciò accada lei dovrà scegliere uno di loro. Questo è il momento in cui il giocatore può selezionare manualmente la *route* (Ethan). Si conclude così la parte introduttiva.

All'inizio del primo capitolo, Eloïse ha un altro confronto con gli uomini che abitano in casa sua e scopre che sono vampiri, che si sono nascosti nel maniero ormai da anni e che uno di loro (il ragazzo scelto all'inizio) ha utilizzato i propri poteri soprannaturali per salvarla da morte certa. Così facendo, l'ha resa il proprio "calice", ovvero l'umana il cui sangue costituirà il suo nutrimento da quel momento in poi. I due ora sono uniti da un legame magico, antico e misterioso, di cui in realtà si conosce ben poco. La ragazza capirà presto, a sue spese, che non è possibile sottrarsi, né scappare.

Da questo momento in poi, lo sviluppo della storia è nelle mani del giocatore: accetterà o si ribellerà a questa condizione? Troverà un modo di spezzare questo legame? Come sarà il rapporto tra Eloïse ed Ethan? La ragazza si ribellerà, tenterà di fuggire o accetterà la sua condizione, facendo così sviluppare il sentimento romantico?

3.2. I personaggi

I personaggi con cui la protagonista si scontra e si relaziona sono vampiri. Il gioco, quindi, propone una figura letteraria piuttosto ricorrente in libri, film e racconti e che ha origini antiche. Ma per quale motivo delle creature ricorrenti nel genere horror sono protagoniste all'interno di un videogioco "romantico"?

La figura del vampiro nella letteratura fa le sue prime apparizioni nelle opere inglesi tra il 1700 e il 1800 (cfr. Anjum 2012: 5). Per un secolo, ogni elemento riconducibile al gotico veniva utilizzato per rappresentare tutto ciò che andava contro la modernità, il cristianesimo, la "luce" (simbolo dell'Illuminismo). Il mito della creatura che si nutre di sangue umano è stato costruito sulla base del folklore di diverse civiltà, uniti successivamente ad avvenimenti e personaggi storici. Lo stesso

Dracula, protagonista dell'opera omonima di Bram Stoker (1897), è infatti ispirato alla figura storica del principe di Valacchia Vlad III Hăgeac, conosciuto anche come “Vlad l'Impalatore”. Con la metafora del vampiro, dunque, l'autore ha voluto rappresentare l'essere “non inglese” come contrapposizione alla civiltà che presenta un'identità degenerata e senza scrupoli (ivi: 5). Tuttavia, la narrazione del vampiro ha subito una notevole evoluzione nel corso dei due secoli successivi: da metafora utilizzata nel genere horror è stata via via sempre più umanizzata e romanticizzata, in particolare dopo il successo della saga *Twilight*, scritta da Stephenie Meyer e pubblicata nel 2005. Lo studio di Anjum (2012) analizza l'evoluzione dell'immagine del vampiro, concentrandosi in particolare sul protagonista dell'opera di Meyer, Edward Cullen, che possiede caratteristiche totalmente diverse rispetto ad altri vampiri della letteratura, suoi predecessori. La sua popolarità tra il giovane pubblico, principalmente femminile, deriva, infatti, dalla rappresentazione positiva del “frutto proibito”, dove il rapporto tra predatore e preda (il vampiro che succhia il sangue della vittima) è associato al desiderio sessuale, alla liberazione della sessualità: i canini appuntiti sono visti come oggetto di penetrazione, simbolicamente fallici, e lo scambio di sangue rappresenta il consumarsi del rapporto (ivi: 6).

I personaggi di *Moonlight Lovers* s'ispirano proprio al nuovo tema del mostro mitologico romanticizzato: la protagonista, all'inizio, descrive i ragazzi come dei mostri, dei criminali, che prima hanno occupato casa sua e poi l'hanno imprigionata, dopo averla aggredita; con lo svilupparsi della storia, però, scava sempre più nella loro indole e ne scopre i lati più fragili, umani. Inoltre, il gioco è ricco di elementi che hanno l'obiettivo di “giustificare” la situazione, decisamente controversa, in cui si trova la protagonista: il legame magico e indissolubile tra Eloïse ed Ethan è stato necessario per salvarle la vita, la prigionia è una conseguenza inevitabile affinché la ragazza non sveli il segreto all'umanità, ecc. La storia romantica, quindi, si sviluppa come una specie di “La Bella e la Bestia”, dove il sentimento nasce conoscendo il mostro, trovando il bello oltre le apparenze e imparando a conoscere ogni sfumatura controversa che contraddistingue l'essenza umana stessa. *Moonlight Lovers*, inoltre, fonde queste caratteristiche con i prototipi stereotipici dei personaggi *manga* e *anime* tipici della cultura nipponica (cfr. paragrafo 1.2). Lo si evince anche dalle brevi descrizioni dei personaggi presenti nel sito ufficiale del gioco, utili al giocatore per aiutarlo a scegliere la *route* prima ancora di iniziare l'avventura, secondo il proprio gusto personale:

Vladimir, le mélancolique. Béliath, le séducteur. Ivan, le sanguin. Aaron, le solitaire. Ethan, l'impulsif. Raphaël, l'idéaliste. Neil, l'originel.¹⁴

¹⁴ Cfr. *Moonlight Lovers, le nouveau jeu de vampire et de romance en ligne* : <https://www.moonlightlovers.fr/>

Durante il gioco, i dialoghi aiutano a capire e intuire gli atteggiamenti dei personaggi grazie alle loro diverse reazioni e risposte. Ad esempio, nel capitolo introduttivo, Eloïse assiste di nascosto a un litigio tra Vladimir e Béliath; questa discussione, anche se breve, orienta una maggiore comprensione delle loro diverse personalità:

Vladimir : Seigneur, la subtilité, tu connais, Béliath ? Si je dois passer plus de dix minutes à retrouver cette intruse, c'est toi qui t'en charges. J'ai assez donné la dernière fois.

Béliath : Oh, mille excuses à notre lord. C'est vrai que c'est épuisant de devoir amoureuxment classer des vieux cale-portes moisis sur des types morts depuis des lustres ! Sérieusement, Vlad, tu devrais arrêter d'être obsédé par le sujet. Tu te gâches la vie.

Vladimir : « Cale-portes moisis » ? Ces livres sont rares et inestimables, mais je ne m'attends pas à ce que tu comprennes. Et au passage, j'ai gagné une séance de psy sur divan en plein traque, ce soir ?

Béliath : Désolé, chéri, t'es pas le genre que je préfère coucher sur un divan. Mais tu me flattes.

Vladimir : Tu m'épuises.

Il dialogo evidenzia il contrasto tra l'atteggiamento più serio e intellettuale di Vladimir e quello malizioso, leggero e scherzoso di Béliath. Lo si evince anche dai due diversi registri: Vladimir possiede un linguaggio più cortese rispetto a Béliath. Comprendere appieno le caratteristiche dei personaggi è fondamentale per la traduzione, perché è proprio il dialogo l'elemento centrale all'interno della *visual novel*. I personaggi hanno modi diversi d'interagire (c'è chi più scontroso, chi più educato, chi più enigmatico ecc.) e imparare a “conoscerli” è cruciale nella scelta delle *flag*, dato che l'obiettivo del giocatore è raggiungibile solo attraverso esse. Le *flag* s'imparano a intuire giocando e sbagliando: ad esempio, il giocatore potrebbe apprendere che un personaggio introverso apprezza che non gli si vengano fatte domande personali e che un altro, con una personalità diversa, possa invece trovarsi a proprio agio con l'intraprendenza e l'insistenza. Scegliere l'opzione “giusta” non è solo utile per guadagnare la simpatia – e successivamente l'interesse romantico – del personaggio, ma anche, ad esempio, se si vuole indagare per risolvere un mistero. Si consideri che una scelta specifica potrebbe comportare modifiche minime, mentre altre volte potrebbe rivelarsi fondamentale sia per raggiungere il finale sperato, sia al fine di sbloccare l'illustrazione finale, presente al concludersi di ogni capitolo, che ha il ruolo di annunciare la “buona riuscita” del livello.

Un altro fondamentale elemento che caratterizza i personaggi è l'aspetto fisico. Sebbene il gioco sia di produzione francese, i disegni di Chinomiko posseggono chiari elementi ispirati allo stile *manga*: lunghi capelli dai colori accesi (biondi, viola, blu, rossi, bianchi), occhi grandi, nasi e bocche piccole, corpi snelli e slanciati. Le sagome dei personaggi mostrate a mezzo busto sono chiamate

tachie e possono essere statiche, variando di tanto in tanto alcune pose o espressioni a seconda dei dialoghi (ad esempio, possono assumere un'espressione scoccia o arrabbiata quando viene scelta un'opzione di dialogo considerata "scorretta", oppure possono sorridere o arrossire in casi la risposta costituisca una *flag*). Talvolta possono anche essere animate da movimenti semplici e ripetuti, come cenni del capo, strizzate di occhi, sorrisi e movimenti delle labbra (cfr. Lischi 2017). In *Moonlight Lovers*, le *tachie* sono animate, ma il giocatore può scegliere di passare alle sagome statiche modificando manualmente le impostazioni di gioco. Più le *tachie* propongono varietà di espressioni, più i personaggi saranno soggetti all'empatia del giocatore, coinvolto maggiormente nella sfera emotiva (cfr. Lischi 2017). La posa stessa del personaggio, l'espressione adottata in una determinata scena e il modo in cui si muove l'animazione, accompagnato dalle caratteristiche del proprio aspetto fisico, la postura, i vestiti ecc., sono tutti elementi che contribuiscono a rendere unica e coinvolgente l'esperienza di gioco e, di conseguenza, da prendere obbligatoriamente in considerazione durante il processo di traduzione.

3.3. Modalità di gioco e progetto di traduzione

Le caratteristiche della *visual novel* sono state precedentemente analizzate: si è accennato alla loro natura ramificata e ai vari percorsi, finali, scene speciali sbloccabili tramite diverse azioni che il giocatore può compiere *in-game* (cfr. paragrafi 1.1. e 1.2.). *Moonlight Lovers - Ethan* funziona affinché le *flag* accumulate possano condurre a tre possibili finali diversi, ma è anche vero che in ciascuno dei 12 episodi complessivi è possibile effettuare più volte delle scelte che possono ramificarsi, sbloccando scene o dialoghi che avranno o il mero obiettivo di intrattenere conversazioni più lunghe con i personaggi, oppure sbloccheranno scene importantissime per lo sviluppo della trama principale (una semplice scelta in un dialogo può essere la chiave che condurrà a uno dei tre finali e può presentarsi in qualsiasi episodio). Si tratta di uno schema piuttosto difficile da rappresentare.

Per capire meglio le modalità di gioco – necessarie per affrontare un lavoro di traduzione – è stata riportata la differenza tra le storie a finale multiplo (*multiple-ending stories*) e le cosiddette storie "ramificate" (*branching path stories*), secondo quanto definito da Lebowitz e Klug (cfr. 2011). Infatti, secondo i due autori, le *multiple-ending stories* consentono al giocatore di scegliere tra due o più finali diversi e, a seconda della tipologia di gioco, l'azione può consistere in una scelta spontanea oppure designata automaticamente dal sistema. Il giocatore, quindi, è in grado di modificare la trama principale del gioco, ma solo in alcuni punti salienti, senza avere sempre la possibilità di compiere azioni particolari all'interno delle scene minori. Le *branching path stories*, invece, forniscono al giocatore una serie di scelte durante il corso dell'intera storia. Di queste scelte, alcune comportano

delle leggere modifiche all'intreccio, mentre altre possono avere un impatto significativo e condurre la trama in direzioni completamente diverse (ivi: 121). *Moonlight Lovers* possiede delle caratteristiche di entrambe le tipologie, ma è più corretto considerarla una *branching path story*: nonostante i finali siano tre (positivo, negativo e neutro), ciascun episodio prevede delle leggere modifiche e più scene o avventure possibili, a seconda delle azioni del giocatore. Gli obiettivi sono, dunque, più di uno: raggiungere un finale – presumibilmente quello positivo –, concludere la relazione amorosa con il personaggio scelto e sbloccare quanti più dialoghi possibili tramite le *flag*.

Considerate tutte le opzioni possibili che una *visual novel* può contenere, è chiaro che, per tradurre un prodotto nella sua interezza, è necessaria una grande quantità di lavoro: secondo quanto riportato da un articolo di Encyclopedia Gamia¹⁵, la serie di *Harry Potter* di J.K. Rowling comprensiva di tutti e sette i libri (Bloomsbury Publishing 1997-2007) conta circa un milione di parole nella versione inglese, mentre la *visual novel Little Busters! Ecstasy* (Key 2008), comprensiva di tutte le *route* e scene sbloccabili, ne conta circa un milione e trecentomila (Lischi 2017). Il lavoro di traduzione di una *visual novel* può dunque richiedere periodi di tempo molto lunghi.

Ai fini della presente ricerca, è stata affrontata la traduzione dell'introduzione e del primo capitolo di *Moonlight Lovers - Ethan*, senza affrontare tutti i percorsi possibili, bensì solo uno: il percorso A. È opportuno precisare che il gioco non consiste nella semplice scelta di un percorso (A, B o C); le opzioni di risposta nel corso dei dialoghi sono presentata in ordine sparso, casuale, e sta al giocatore intuire le *flag* che porteranno al finale designato o all'illustrazione del capitolo. La scelta del percorso A è utile solo ai fini della proposta di traduzione e dell'analisi testuale.

Come già indicato in precedenza, il giocatore può influenzare la storia tramite le seguenti azioni:

- scegliere tra due o tre possibilità di risposta nei dialoghi con i personaggi,
- scegliere il luogo in cui dirigersi

Calcolare tutti i percorsi, scene e dialoghi possibili all'interno del gioco è molto complicato. Considerato solo il percorso A dell'introduzione e del primo capitolo, sono stati calcolati i percorsi nella seguente tabella:

¹⁵ *List of longest video game scripts*, “Encyclopedia Gamia”, https://gamicus.fandom.com/wiki/List_of_longest_video_game_scripts, 20/09/2016

N° di possibilità di risposta dialoghi	2 (A o B)	3 (A, B o C)	N° di possibilità di scelta dei luoghi	2
N° di occorrenze nell'Introduzione	1	1		0
N° di occorrenze nel Capitolo 1	0	32		1 (giardino o salottino)
TOTALE di dialoghi e scene sbloccabili	2¹	3¹ + 3³²		2¹

Nell'introduzione non ci sono molte possibilità di azione, in quanto l'episodio ha più un ruolo di *tutorial*. Durante il capitolo 1, invece, inizia il gioco vero e proprio: il giocatore può scegliere diverse opzioni sia quando la protagonista pensa tra sé e sé (ad esempio all'inizio, quando dovrà scegliere se dormire o svegliarsi, se fuggire o esplorare il maniero ecc.), sia quando interagisce con i personaggi. La complessità del gioco è intuibile anche solo considerando quante volte è possibile fare una scelta tra A, B o C nel capitolo 1, portando a un totale di 3^{32} di possibili risposte. Il calcolo non è da considerarsi preciso, in quanto una scelta potrebbe portare, come conseguenza, alla soppressione di alcune conversazioni, oppure aggiungere altre possibilità di dialogo che potrebbero aumentare dunque l'esponente. Se consideriamo, ad esempio, il momento in cui la protagonista sceglie se parlare con Béliath o Aaron, tale scelta preclude i dialoghi sbloccabili con il ragazzo escluso. Stabilire la totalità di stringhe di testo traducibili è, dunque, quasi impossibile: dovrebbero essere fornite nella loro totalità al traduttore, durante il processo di localizzazione, e implementate successivamente dagli stessi sviluppatori del gioco.

4. Proposta di traduzione

Introduction	Introduzione
Eloïse : Alors c'est là...	Eloïse : Allora, è qui...
Eloïse : J'aurais vraiment dû grandir ici ? C'est sûr que ça a une autre allure que l'orphelinat	Eloïse : Davvero sarei dovuta crescere qui? Di certo, è diverso dall'orfanotrofio.
(Papa, maman... j'aurais aimé me souvenir un peu de vous... Au moins autrement qu'avec des photos	(Mamma, papà... avrei tanto voluto ricordarmi un po' di voi. Almeno, senza bisogno di guardare le foto.)
(Mais vous m'avez laissé quelque chose de vous. Je ne sais pas encore comment ça va se passer... Cependant, je vous promets que je serai digne de ce que vous m'offrez aujourd'hui.)	(Ma mi avete lasciato qualcosa di vostro. Non so ancora come andrà... Ma ve lo prometto: sarò degna del dono che mi fate.)
A. Ouvrir la lettre B. Passer l'introduction	A. Apri la lettera B. Salta l'introduzione
A. « A notre très chère fille, »	A. “Alla nostra amata figlia,”
« Si tu lis un jour cette lettre, c'est qu'il nous aura malheureusement été impossible de te transmettre nous-même cet héritage qui te revient aujourd'hui. »	“Se un giorno leggerai questa lettera, purtroppo significherà che non saremo riusciti a consegnarti di persona l'eredità che oggi ricevi.”
« Avant tout, laisse-nous te souhaiter un merveilleux anniversaire : tu as dix-huit ans, la vie devant toi, et désormais, ce manoir qui était le nôtre ! »	“Prima di tutto, permettimi di augurarti uno splendido compleanno. Hai diciotto anni, tutta la vita davanti e, adesso, possiedi questo maniero, che un tempo apparteneva a noi.”
« C'est ici que tu es née. Et que, nous l'espérons, tu auras grandi. Cet endroit nous est précieux, et nous espérons que tu en feras un foyer où tu seras heureuse. »	“È qui che sei nata ed è qui che ci auguriamo che crescerai. Questo posto ci è molto caro e speriamo tu possa farne la tua casa, dove essere felice.”
« C'est un lieu chargé d'histoire, celle de ses premiers propriétaires, bien sûr, mais aussi de la nôtre, et maintenant de la tienne. A toi de décider ce que tu en feras désormais. »	“È un posto pieno di storia. Quella dei primi proprietari, certo, ma anche della nostra e, ora, della tua. Spetta a te decidere cosa farne, da oggi in poi.”
« Sois heureuse, ma chérie, et peu importe là où nous sommes, nous t'accompagnons aujourd'hui et à chaque instant. »	“Sii felice, tesoro. Non importa dove ci troviamo: siamo con te, oggi e in qualunque momento.”
« Nous t'aimons, »	“Ti vogliamo bene,”
« Tes parents. »	“Mamma e papà.”
(Ça a l'air immense... et pas si mal entretenu, en fait. Charlotte me charriait en me disant que j'allais récupérer une ruine, finalement ça a l'air habitable.)	(Sembra davvero enorme... e anche abbastanza curato. Charlotte mi prendeva in giro, dicendo che avrei avuto un vecchio rudere, ma tutto sommato sembra abitabile.)

(Peut-être que papa et maman ont fait en sorte que quelqu'un vienne ? Le notaire ne m'en a pas parlé.)	(Forse, mamma e papà hanno fatto in modo che qualcuno se ne occupasse? Il notaio non mi ha detto niente.)
(Ça y est, j'ai des frissons en repensant au notaire. Plus jamais de notaire !)	(Ecco! Mi vengono i brividi se ripenso al notaio. Ho chiuso per sempre con i notai!)
(Ou de banquier.)	(E con i banchieri.)
(Que disait-il déjà ? "Ouuuhh, une jeune fille comme vous, toute seule dans un si grand manoir ? Il ne va pas falloir avoir peur, mademoiselle ! Si vous souhaitez vendre, nous pouvons en parler !"	(Cos'è che dicevano? "Uuuh, una ragazza così giovane, tutta sola, in un maniero così grande? Non abbia paura, signorina! Se desidera venderlo, possiamo parlarne!")
(Tu vas voir si j'ai peur, vieux dragon assoiffé d'or. C'est à moi et à personne d'autre !)	(Vedrai come ho paura, vecchio parassita succhia-soldi! È mio e di nessun altro!)
Eloïse : Bon. Cher manoir, à nous deux. La nouvelle maitresse des lieux est là !	Eloïse : Bene. Caro maniero, a noi due! La tua nuova padrona è arrivata!
Eloïse : WOW !	Eloïse : WOW!
(Mais c'est dément ! La vache, cet escalier... ça a une autre allure que la rambarde pourrie des cuisines de l'orphelinat ! Charlotte en mourrait de voir ça !)	(È pazzesco! Oddio, che scalinata! Tutta un'altra cosa rispetto alla ringhiera lurida delle cucine dell'orfanotrofio! Se Charlotte lo vedesse...)
(Et cette pimbeche de Marie-Laurence aussi. Il faudra que l'envoi des photos aux copines. Et qu'elles viennent ici. C'est immense !)	(E anche quella smorfiosa di Marie-Laurence! Dovrò mandare qualche foto alle mie amiche. Devono venire a trovarmi. È enorme!)
Tout était étonnamment propre. Sans doute le notaire entretenait-il la demeure dans l'espoir que je vende ? Toujours est-il que même si l'ensemble était un peu démodé, j'en appréciais quand même le style.	Era tutto inaspettatamente pulito. Forse il notaio l'aveva fatto rimettere in ordine, nella speranza che lo vendessi? In ogni caso, anche se nell'insieme era un po' datato, lo stile non mi dispiaceva affatto.
Il était temps désormais d'explorer le manoir...	Non mi restava che esplorarlo...
(Autant chercher les chambres, la nuit est déjà tombée, c'est tellement isolé que j'ai mis une plombe à trouver. Dès que je peux, il faut que j'achète une voiture. Ou un cheval. Ce serait classe, pour une maîtresse de manoir.)	(Tanto vale cercare le camere, ormai è notte. Questo posto è così isolato che ci ho messo un'ora a trovarlo. Appena potrò, dovrò prendermi una macchina. O un cavallo. Sai che stile, per la padrona di un maniero.)
(Même si je ne sais pas monter.)	(Se solo sapessi andare a cavallo.)
(Bon. Que disait la lettre du notaire, déjà ? En oubliant ses histoires de valorisation immobilière à mourir d'ennui... Ah, voilà. Manoir du XIXe siècle... A l'abandon ? Ça a l'air tout sauf abandonné pourtant... Essayons à l'étage. Je suis vannée.)	(Allora, che c'era scritto nella lettera del notaio? A parte quelle storie noiosissime sulla valorizzazione immobiliare... Ah, giusto. Maniero del XIX secolo... in stato di abbandono? E dire che sembra tutt'altro che abbandonato... Proviamo ad andare di sopra, sono distrutta.)
(Niveau chambre, je pense que ça va aller, en fait. Je pourrais loger toutes les filles de l'orphelinat ici si l'envie m'en prenait... L'étage a l'air immense.)	(Il piano delle camere, direi che mi piace. Potrei ospitare tutte le ragazze dell'orfanotrofio, se volessi. Sembra gigantesco.)

A qui avait pu appartenir ce manoir, lorsqu'il a été construit ? Il fallait quand même être un peu « original » pour avoir envie de s'enterrer dans les bois à plus d'une demi-heure de marche de la ville la plus proche.	Chissà di chi era, il maniero, quando è stato costruito. Di sicuro, doveva essere un tipo "particolare", se ha voluto rifugiarsi nel bosco a più di mezz'ora a piedi dalla città più vicina.
Mais après tout, si mes parents l'avaient acheté, il devait bien y avoir une raison. Et j'étais curieuse de découvrir quels mystères pouvait receler cet endroit.	Al di là di tutto, però, doveva esserci un motivo se i miei genitori l'avevano comprato. Ero troppo curiosa di scoprire quali misteri si celassero in quel luogo.
Peut-être qu'avec de la chance, je découvrirai des journaux ou des lettres ayant appartenu à mes parents !	Con un po' di fortuna, avrei potuto trovare diari o lettere che appartenevano ai miei genitori!
Plongée dans mes pensées, un frisson désagréable me parcourut la colonne, et je revins d'un coup à la réalité, une drôle de sensation dans le ventre.	Persa nei miei pensieri, avvertii un brivido lungo la schiena e tornai di colpo alla realtà. Avevo una strana sensazione.
(Je me sens mal à l'aise... Comme si, si... on m'observait...)	(Mi sento a disagio. È come se... qualcuno mi osservasse.)
Eloïse : Il y a quelqu'un ?	Eloïse : C'è qualcuno?
(RAH, mais oui, quelle bonne idée ! Annonce-toi et, comme ça, si un dangereux psychopathe rode dans le secteur, il peut tranquillement se planquer pour t'attendre !)	(Oh, certo, ottima idea! Fatti sentire! Se c'è uno psicopatico nei dintorni, può nascondersi e aspettarti con tutta calma!)
(J'ai vu assez de films d'horreur pendant les soirées avec les filles pour savoir comment ça se passe.)	(Ho avuto modo di vedere abbastanza film dell'orrore, nelle serate con le mie compagne, per sapere che cosa succede in questi casi.)
(OK, là il y a vraiment quelque chose...)	(Ok, c'è davvero qualcosa...)
(C'était en bas, je crois, par là... doucement... rasons les murs...)	(Credo venisse da sotto... piano, piano... rasente il muro...)
(Oh, j'ai laissé mon sac dans le hall. Bon sang mais c'est pas vrai ! Comment je vais le récupérer s'il y a quelqu'un en bas, j'ai besoin d'appeler la police ?)	(Oh, ho lasciato lo zaino all'ingresso! Non ci credo, accidenti! Come lo recupero, se c'è qualcuno di sotto? Dovrei chiamare la polizia...)
(Bon, du calme. Rien ne me dit qu'il y a quelqu'un.)	(Ok, calma. Non è detto che ci sia qualcuno.)
(Vérifions d'abord. Du nerf ! Si tu dois vivre seule ici pour un moment, endure-toi, ma fille !)	(Prima, controlliamo! Avanti! Se vuoi vivere qui da sola per un po', fatti coraggio, ragazza!)
(Chht... Voilà... descends les marches... une par une...)	(Shhh... ecco... scendi... un gradino alla volta...)
Eloïse : Oh...	Eloïse : Oh...
Eloïse : OH !	Eloïse : OH!
??? : Hey, qui êtes-vous ?	??? : Ehi! E tu chi sei?
(DEMI-TOUR DEMI-TOUR DEMI-TOUR DEMI-TOUR !)	(DIETRO FRONT DIETRO FRONT DIETRO FRONT DIETRO FRONT)

(Il y a quelqu'un, il y a vraiment quelqu'un ! Oh mon dieu !)	(C'è qualcuno! C'è davvero qualcuno! Oddio!)
???: Vladimir, il y a une gozesse dans le grand escalier !	???: Vladimir! C'è una tipetta sulla scalinata!
(Vladimir? ILS SONT DEUX?)	(Vladimir? SONO IN DUE?)
???: Tu peux en parler autrement ! Et je l'entends, tu dois lui faire peur. Mademoiselle, attendez s'il vous plaît...	???: Chiamala in un altro modo! Lo sento, le fai paura. Signorina, aspettate per favore...
(Mais ils sont combien ici... ?!)	(Ma quanti sono?!)
(Je suis remontée à toute vitesse traversant le couloir que j'avais vu tout à l'heure jusqu'à ne plus savoir où aller.)	(Sono risalita, a tutta velocità, attraversando il corridoio di prima, senza, a un certo punto, sapere più dove andare.)
(Oh bon sang ! Je ne reconnais déjà plus les couloirs, et je ne peux pas faire demi-tour avec ce type derrière moi !)	(Accidenti! Non riconosco i corridoi! E non posso tornare indietro, con quel tizio alle calcagna!)
(Tant pis ! Cours, avance, sème-les ! Le manoir est immense, il faut que je me cache et que j'attende de sortir !)	(Al diavolo! Corri, vai avanti, seminali! Il maniero è enorme, devo nascondermi e aspettare il momento giusto per scappare!)
(Dans le fond, dans le fond, dans le fond... Cette porte peut-être ?)	(In fondo, in fondo, in fondo... Forse, questa porta?)
(Bon sang, verrouillée !)	(Chiusa a chiave, accidenti!)
(Je n'ai plus qu'à revenir sur mes pas...)	(Non mi resta che tornare indietro...)
(Je les distingue tout juste en contrebas, à travers les rambardes.)	(Riesco a sentire le loro voci dalla ringhiera.)
???: Seigneur, la subtilité, tu connais, Béliath ? Si je dois passer plus de dix minutes à retrouver cette intruse, c'est toi qui t'en charges. J'ai assez donné la dernière fois.	???: Santo Cielo, non sai cosa sia la discrezione, Béliath? Se ci metto più di dieci minuti a trovare l'intrusa, sarai tu a occuparti del resto. Ho già dato a sufficienza l'ultima volta.
Béliath : Oh, mille excuses à notre lord. C'est vrai que c'est épuisant de devoir amoureusement classer des vieux cale-porte moisis sur des types morts depuis des lustres ! Sérieusement, Vlad, tu devrais arrêter d'être obsédé par le sujet. Tu te gâches la vie.	Béliath : Oh, chiedo scusa, milord! È vero che catalogare amorevolmente vecchi fermaporte ammuffiti su tizi morti da secoli è un compito estenuante! Sul serio, Vlad, dovresti smetterla di ossessionarti. Ti stai rovinando la vita!
Vladimir : « Cale-portes moisis ? » Ces livres sont rares et inestimables, mais je ne m'attends pas à ce que tu comprennes. Et au passage, j'ai gagné une séance de psy sur divan en pleine traque, ce soir ?	Vladimir : "Fermaporte ammuffiti"? Sono libri rari e inestimabili, ma non mi aspetto che tu possa capire. E, per la cronaca, non mi sembra di aver vinto una seduta dallo psicologo nel bel mezzo di una ricerca, stanotte!
Béliath : Désolé, chéri, t'es pas le genre que je préfère coucher sur un divan. Mais tu me flattes.	Béliath : Scusa, tesoro, non sei il tipo di persona che farei stendere sul mio divano. Ma sono lusingato!
Vladimir : Tu m'épuises.	Vladimir : Sei esasperante.
Béliath : Je les préfère douces et fausement innocentes. Et...	Béliath : Le preferisco dolci, apparentemente innocenti e...

Vladimir : Béliath.	Vladimir : Béliath.
Béliath : Hé oh, ça va je plaisante. Bon, Raphael, tu entends notre petite anguille, sinon ?	Béliath : Oh, insomma, sto scherzando! Bene, Raphaël, riesci a sentire dove sia andato il nostro topolino?
(Maudite porte est-ce que tu vas...)	(Dannata porta, perché non...)
Raphaël : Je pense que n'importe lequel de vous deux peut tendre l'oreille et l'entendre s'acharner sur la porte à l'étage au-dessus.	Raphaël : Penso che chiunque di voi potrebbe tendere l'orecchio e sentirla, mentre infierisce su una delle porte del primo piano.
(J'entends leurs pas ! Accélère !)	(Sento i loro passi! Devo sbrigarmi!)
Vladimir : Miss ? Nous ne comptons pas vous faire de mal. Si vous aviez l'amabilité de nous laisser vous parler... Béliath je t'entends ricaner.	Vladimir : Miss? Non vogliamo farvi del male. Sareste così gentile da lasciarci spiegare... Béliath, ti sento che ridacchi.
Béliath : Pardon, mais franchement, depuis un siècle, tu aurais pu essayer de suivre un peu la tendance. Ou au moins arrêter de te saper comme ça. Tu vas finir par sentir le moisi.	Béliath : Scusa, ma, onestamente, dopo un secolo, avresti potuto provare a stare al passo coi tempi! O, almeno, smetterla di conciarci così. Finirai col puzzare di muffa.
(Un siècle ? Qu'est-ce que...)	(Un secolo? Cosa...)
Raphaël : Béliath !	Raphaël : Béliath!
Béliath : Oh, te vexes pas, Raph', je parlais pas pour toi, toi encore ça finit par être marrant en fait, mais t'es pas cool de me laisser essayer tes trucs, là !	Béliath : Dai, non offenderti, Raph! Non parlavo mica di te. Con te, almeno, mi diverto, anche se non sei carino a non lasciarmi provare i tuoi vestiti.
Raphaël : Si je n'étais pas déjà aveugle, j'aurais souhaité le devenir le jour où tu as volé et porté les affaires de Vladimir.	Raphaël : Se non fossi stato già cieco, avrei voluto esserlo il giorno in cui hai rubato e indossato le cose di Vladimir.
(Il est aveugle ? C'est pour ça qu'il m'entend si bien ? Bon sang, mais quelle chance j'ai de leur échapper, alors ?)	(Cieco? Per questo riesce a sentirmi così bene? Accidenti, come posso sperare di scappare, allora?)
Vladimir : « Quand tu as volé les affaires de Vladimir » ?	Vladimir : "Quando hai rubato le cose di Vladimir?"
Vladimir : Ça appartenait à mon père, espèce de fripouille imbécile !	Vladimir : Quelli appartenevano a mio padre, razza di imbecille farabutto!
Raphaël : Messieurs, nous avons mieux à faire. Sachez que notre jeune amie s'est, semble-t-il, réfugiée à deux pas de nous.	Raphaël : Signori, abbiamo di meglio da fare. Sappiate che la nostra giovane amica, a quanto sembra, si è nascosta a pochi passi da noi.
(Comment est-ce qu'il peut savoir ça ?!)	(Come fa a saperlo?!)
Béliath : Hey, petite souris, franchement tu devrais arrêter de te fatiguer. Tu ne pourras pas te cacher ici indéfiniment. On ne va pas te bouffer. Encore que de ce j'ai vu, je te croquerais bien.	Béliath : Ehi, topolina! Dovresti davvero smettere di sforzarti. Non puoi nasconderti qui per sempre. Non ti mangeremo. Da quel che ho visto, piuttosto, saresti da sgranocchiare lentamente.

(Je crois que je déteste ce type.)	(Credo di odiare questo tizio.)
Vladimir : N'écoutez pas ce vulgaire personnage.	Vladimir : Non date ascolto a questo bruto.
Béliath : Ni cet ennuyeux individu.	Béliath : Né a questo barboso individuo.
Vladimir : Ta capacité de tenter ta chance en toute circonstance ne cessera jamais de me fasciner, Béliath.	Vladimir : La tua capacità di provarci in qualsiasi circostanza non smetterà mai di stupirmi, Béliath.
Vladimir : J'aurais dû te flanquer dehors le jour même où tu as franchi le seuil de cette demeure respectable. Tu ne cesses de la souiller par tes frasques depuis.	Vladimir : Avrei dovuto cacciarti il giorno in cui hai messo piede in questa rispettabile dimora. Da allora, non hai fatto altro che macchiarla con le tue buffonate.
(De MA demeure ! Ce n'est pas chez toi !)	(La MIA dimora! Non sei a casa tua!)
Béliath : Oh, hey, la respectable demeure, de ce je sais, on ne l'occupe pas de façon très très respectable justement, Monsieur le compte.	Béliath : Ehi, la rispettabile dimora, da quanto ne so, non la stiamo occupando in modo poi così rispettabile, caro il nostro conte.
(Oh... ? Peut-être que je ne le déteste pas tant que ça, en fait.)	(Mmmh? Forse, non lo odio poi così tanto.)
Vladimir : Béliath, je ne m'aventurerais pas trop sur cette pente, si j'étais toi.	Vladimir : Béliath, fossi in te non andrei in questa direzione.
(Bon ! Je ne vais pas rester ici, il faut que je continue à chercher le moyen de fuir ces hommes !)	(Beh, non posso stare qui. Devo trovare un modo di scappare da questi uomini!)
Raphaël : En on est reparti... Elle est en train de s'éclipser, si ça vous intéresse.	Raphaël : E ci risiamo... Se la sta svignando, se vi può interessare.
(Coincée ! La porte du hall ne s'ouvre plus, ils ont dû la bloquer après m'avoir entendue ! De ce que l'entends, ils savent très bien qu'ils n'ont pas le droit d'être là. Je ne vois pas pourquoi ils seraient sympas alors que je peux le dénoncer à la police !)	(Sono in trappola! La porta d'ingresso non si apre, devono averla bloccata quando mi hanno sentita! A quanto ho capito, sanno bene di non avere il diritto di essere qui. Non vedo perché dovrebbero trattarmi bene, dato che potrei denunciarli alla polizia.)
(Mais oui, la police ! Je dois les appeler !)	(Ma certo, la polizia! Devo chiamarla!)
(Il faut que je trouve un endroit où me retrancher pour appeler la police, et le temps qu'on me sorte de là !)	(Devo trovare un posto in cui nascondermi e chiamare la polizia, finché non riuscirò a uscire da qui!)
(Enfin une porte qui s'ouvre ! Ça a l'air d'être la bibliothèque du manoir.)	(Finalmente, una porta aperta! Dev'essere la biblioteca del maniero.)
(Espérons que j'aie un peu de répit ici ! Ils se chamaillent trop pour me suivre rapidement, heureusement ! Ils n'ont même pas remarqué que j'étais arrivée ici !)	(Spero di avere un attimo di tregua. Fortunatamente, perdono più tempo a bisticciare che a inseguirmi. Non si sono nemmeno accorti che sono arrivata qui.)
(Il faut que je barre la porte, je les entends se rapprocher ! Vite, qu'est-ce que je peux prendre ?)	(Devo sbarrare la porta, sento che si avvicinano! Presto, cosa potrei prendere?)

<p>A. (Je vais déplacer la table basse...) B. (Je vais déplacer le canapé...) C. (Je vais déplacer le secrétaire...)</p>	<p>A. (Sposterò il tavolino.) B. (Sposterò il divano.) C. (Sposterò lo scrittoio.)</p>
<p>A. (Hmff c'est pas bien lourd, quand même, j'espère que ça suffira à les stopper.)</p>	<p>A. (Uhm, non è molto pesante. Spero che basti a fermarli.)</p>
<p>(A l'abri derrière ma barricade de fortune, j'essayais d'observer la situation à travers la serrure.)</p>	<p>(Al riparo, dietro la mia barricata di fortuna, provo a controllare la situazione, spiando dal buco della serratura.)</p>
<p>Vladimir : Depuis le temps que tu vis ici, Béliath, tu aurais pu apprendre le respect pour tes aînés, bon dieu !</p>	<p>Vladimir: Considerato da quanto tempo vivi qui, Béliath, pensavo avessi imparato a rispettare gli antenati, Santo Cielo!</p>
<p>(C'est la voix de celui qui semble être le chef... Il a l'air bien à cheval sur ses principes, pour un squatteur !)</p>	<p>(È la voce di quello che sembra essere il capo... Ha principi ben saldi, per essere un abusivo!)</p>
<p>Béliath : Depuis le temps que tu moisiss ici, tu aurais pu essayer de contrôler ta nostalgie morbide. Tu te rends malheureux tout seul. Regarde Raph', il n'est pas...</p>	<p>Béliath: Considerato da quanto tempo stai ammuffendo qui, pensavo avessi provato a frenare la tua morbosa nostalgia. Ti fai solo del male. Guarda Raph: lui non...</p>
<p>(Ça, c'est le brun qui a l'air de se prendre pour un Don Juan...)</p>	<p>(Lui deve essere il moro che si atteggiava a Don Giovanni...)</p>
<p>Raphaël : Béliath, je t'aime bien, comme tout le monde ici, mais je ne pense pas qu'il soit très élégant ni pertinent de me comparer à Vladimir.</p>	<p>Raphaël: Béliath, io ti voglio bene, come tutti, ma ritengo che paragonarmi a Vladimir non sia né elegante né pertinente.</p>
<p>(Et là, c'est celui avec un bandeau pour les yeux. Lui non plus n'a pas vraiment le profil d'un squatteur...)</p>	<p>(E questo è quello con la benda sugli occhi. Anche lui non ha proprio l'aspetto di un abusivo...)</p>
<p>Vladimir : De toute manière, ce n'est pas le sujet ! Nous avons un intrus à capturer, pour l'heure !</p>	<p>Vladimir: In ogni caso, la questione è un'altra! Abbiamo un intruso da catturare.</p>
<p>Vladimir : Ah, je crois qu'elle s'est réfugiée dans la bibliothèque, j'entends... des meubles qu'on déplace !</p>	<p>Vladimir: Ah, penso si sia nascosta in biblioteca. Sento... dei mobili che si spostano!</p>
<p>(On, non, pitié, non... Comment il peut avoir entendu, j'ai été silencieuse au possible ?!)</p>	<p>(Oh, no! Per favore... Come ha fatto a sentirmi?! Sono stata silenziosa il più possibile!</p>
<p>Vladimir : Je vous préviens, je n'enfonçe pas cette porte.</p>	<p>Vladimir: Ve lo dico, non butterò giù la porta.</p>
<p>Béliath : Ça m'aurait bien étonné, aussi.</p>	<p>Béliath: Non avevo dubbi.</p>
<p>(Oh ? Est-ce que j'aurais un répit ?)</p>	<p>(Oh! Riuscirò ad avere una tregua?)</p>
<p>Vladimir : Aux dernières nouvelles ce n'est pas moi, il me semble, qui consacre un temps indécent à me muscled pour rouler des mécaniques devant les demoiselles.</p>	<p>Vladimir: Non sono io, mi sembra, quello butta via il tempo a farsi i muscoli per pavoneggiarsi davanti alle signorine.</p>
<p>Béliath : Ne vous en faites pas, princesse, mes gros biceps vous épargneront d'abimer vos frêles bras remplis de petit-lait.</p>	<p>Béliath: Non temete, principessina. I mei bicipiti cercheranno di non rovinare le vostre fragili e pallide braccia.</p>

(Je me disais bien aussi que ça serait un peu trop beau...)	(Lo sapevo, sarebbe stato troppo bello...)
Vladimir : La princesse te...	Vladimir : Principessina un...
(Si seulement ils pouvaient continuer de se disputer et m'oublier...)	(Se solo continuassero a bisticciare e si dimenticassero di me...)
Raphaël : J'aurais volontiers participé, mais pour des raisons évidentes, je pense que vous vous doutez que ça serait un brin handicapant dans mon cas.	Raphaël : Parteciperei volentieri ma, per ovvie ragioni, penso possiate constatare che sarebbe un tantino invalidante, nel mio caso.
Béliath : Non mais on va se débrouiller, même si avant de me péter l'épaule, peut-être que Princesse Vladimir pourrait négocier.	Béliath : Allora, ci muoviamo? Oppure la Principessa Vladimir vuole negoziare, prima che io mi rompa la spalla?
Vladimir : Encore faut-il qu'elle accepte de nous parler !	Vladimir : Deve accettare di parlare con noi!
(Bon sang, j'espère que la porte est suffisamment bloquée avec ça...)	(Maledizione, spero che questo basti a bloccare la porta...)
(Oh mon dieu. Est-ce que ça a... frappé ?)	(Oddio, hanno per caso... bussato?)
Béliath : Tu as frappé ?	Béliath : Hai bussato?
Vladimir : Oh, ça va, silence. C'est moi qui parle, non ?	Vladimir : Oh, insomma, fai silenzio. Sono io che devo negoziare, no?
(Oh non, cette fois, je ne peux vraiment plus fuir !!!)	(Oh, no. Questa volta non riuscirò proprio più a scappare!!!)
Vladimir : Miss ? Ecoutez, je comprends l'effroi que vous avez dû ressentir en entendant des hommes dans cette bâtisse...	Vladimir : Miss? Ascoltatevi: capisco che l'aver sentito degli uomini nell'edificio vi abbia spaventato...
(Sans blague ?!)	(Scherziamo?!)
Béliath : Des hommes charmants, dont un faisant chavirer le cœur de toutes les...	Béliath : Uomini affascinanti, di cui uno fa sciogliere il cuore a tutte le...
Vladimir : Peut-être plus tard, pour la parade nuptiale, Béliath.	Vladimir : Magari, rimandiamo il corteggiamento a più tardi, Béliath.
Vladimir : Continue de parler et je te jure que je te fais avaler cette canne. Miss, si vous aviez au moins l'amabilité de nous répondre... Et s'il vous plaît, si vous pouviez vous abstenir de briser quoi ce soit...	Vladimir : Continua a parlare e giuro che ti faccio ingoiare questo bastone. Miss, saresti almeno così gentile da risponderci... E, per favore, se poteste evitare di rompere qualcosa...
(Non mais je rêve, c'est chez moi ici, je fais bien ce que je veux !)	(Mi sembra di sognare. È casa mia, faccio quello che voglio!)
Béliath : Bon, j'en ai marre, j'enfonce cette porte.	Béliath : Beh, ne ho abbastanza. Butto giù la porta.
(Oh non, non, NON !)	(Oh no, no, NO!)
Béliath : Cette maudite porte résiste, mais ça devrait aller !	Béliath : Questa maledetta porta è resistente, ma dovrei farcela!
(Je savais bien que j'aurais dû prendre quelque chose de plus lourd ! Mais comment aurais-je pu les déplacer ?! Vite, je dois me préparer à fuir !)	(Sapevo che avrei dovuto prendere qualcosa di più pesante! Ma non sarei riuscita a spostarlo! Presto, devo prepararmi a scappare!)

Béliath : Encore un effort...et...voilà !	Béliath : Ancora uno sforzo... e...ecco qua!
(Maintenant ! C'est ma chance ! Vite !)	(Ora! È la mia occasione! Presto!)
Béliath : Hey !	Béliath : Ehi!
(J'ai bien fait de tabler sur l'effet de surprise, en le percutant de plein fouet, j'ai pu le repousser ! Je peux foncer vers le hall d'entrée ! Vite esquiver les autres, et courir pour trouver une issue !)	(Ho fatto bene a contare sull'effetto sorpresa! L'ho colpito in pieno e ho potuto respingerlo! Posso correre verso l'ingresso, schivare velocemente gli altri e trovare una via d'uscita!)
(A gauche ? A droite ? Où est-ce que je dois...)	(A sinistra? A destra? Dove devo...)
??? : Tiens, mais qu'est-ce qu'on a là ?	??? : Ma guarda, cosa abbiamo qui?
(Oh, non...non...)	(Oh, no... no...)
(Pas encore un !)	(Non un altro!)
Aaron : Ethan, tu devrais la laisser tranquille... J'ai entendu Vladimir, Béliath et Raphaël sur le coup. Laissons-les faire.	Aaron : Ethan, dovresti lasciarla stare. Ho appena sentito Vladimir, Béliath e Raphaël. Lasciamoli fare.
Ethan : Pourquoi ils devraient être les seuls à s'amuser, Aaron ?	Ethan : Perché dovrebbero divertirsi solo loro, Aaron?
(Il me fait peur, celui-là ! Et l'autre est immense ! Comment est-ce que je peux les éviter ? Où puis-je aller ?)	(Questo qui mi fa paura. E l'altro è enorme! Come posso evitarli? Dove vado?)
(Oh non ! Je pensais avoir plus de temps, après avoir bousculé le Don Juan sur les autres !)	(Oh, no! Pensavo di aver guadagnato più tempo, dopo aver spinto il Don Giovanni contro gli altri!)
Vladimir : Ça suffit, la cavalcade !	Vladimir : La corsa finisce qui!
Ethan : Tiens, le seigneur des lieux. On n'arrive pas à attraper une gamine, Monseigneur ?	Ethan : Ma guarda, il signore del castello! Non è in grado nemmeno di prendere una ragazzina, Signore?
Vladimir : Ethan, arrête !	Vladimir : Ora basta, Ethan!
[...]	[...]
??? : Qui êtes-vous ? Qu'est-ce que vous faites ici ?	??? : Chi siete? Cosa ci fate qui?
(Il était caché là-bas, assis par terre dans le noir ? Pourquoi est-ce qu'il n'était pas avec les autres ?)	(Era nascosto laggiù, seduto per terra, nel buio? Perché non era insieme agli altri?)
Eloïse : V-Vous habitez ici, vous aussi ? Ecoutez, je veux simplement partir, j'ai juste un coup de fil à passer et je m'en irai ! Je ne dirai rien !	Eloïse : A-Anche tu abiti qui? Ascolta, voglio solo andarmene, mi basta fare una breve telefonata e me ne andrò! Non dirò nulla!
(Il a un drôle de regard... Il n'a pas l'air bien, en fait. Comme s'il était fiévreux.)	(Ha uno sguardo strano... Non ha una bella cera, in effetti. Come se avesse la febbre.)
(Il semble aussi jeune que moi. Est-ce qu'il se cachait, lui aussi ?)	(Dovrebbe avere la mia età. Che si sia nascosto anche lui?)
Eloïse : Pardon, mais vous n'avez pas l'air bien... Si vous ne voulez pas rester ici, venez avec moi ! A deux, nous pourrions filer plus facilement !	Eloïse : Scusami, ma non hai una bella cera. Se non vuoi restare qui, vieni con me! In due, potremmo scappare più facilmente!

<p>??? : Je... je ne peux pas partir d'ici. Il faut absolument que je reste, vous comprenez ? Je ne peux pas prendre de risques...</p>	<p>???: Non... Non posso andarmene da qui. Devo assolutamente rimanere, capite? Non posso rischiare...</p>
<p>Eloïse : Des risques ? Vous avez peur ? Je suis sûre que nous pouvons nous entraider ! Est-ce que vous savez par où nous pourrions partir ? Il faut à tout prix éviter tous les autres !</p>	<p>Eloïse: Rischiare? Hai paura? Sono sicura che possiamo aiutarci a vicenda! Sai da dove potremmo uscire? Dobbiamo evitare gli altri, a ogni costo!</p>
<p>??? : Vous parlez des habitants du manoir ? Je crois que vous vous trompez sur moi... j'en fais partie. Mais je vous en prie, vous devez absolument partir. Ne restez pas ici.</p>	<p>???: State parlando degli abitanti del maniero? Credo che vi siate sbagliata su di me... sono uno di loro. Ma vi prego, dovete proprio andarsene. Non restate qui.</p>
<p>[...]</p>	<p>[...]</p>
<p>??? : Je suis désolé.</p>	<p>???: Mi dispiace.</p>
<p>(Il me saute dessus !!! Recule, recule !)</p>	<p>(Mi aggredisce!!! Indietro, indietro!)</p>
<p>Eloïse : Laissez-moi !!! Allez-vous-en ! Laissez-moi !</p>	<p>Eloïse: Lasciami!!! Vattene! Lasciami!</p>
<p>??? : J'ai tellement faim... ça fait trop longtemps, je n'en peux plus !</p>	<p>???: Ho così tanta fame... È passato troppo tempo, non ce la faccio più.</p>
<p>Eloïse : NON! LAISSEZ-MOI !</p>	<p>Eloïse: NO! LASCIAMI!</p>
<p>(Je suis coincée contre la fenêtre ! Il me fait mal ! Il serre mes bras tellement fort !)</p>	<p>(Sono bloccata contro la finestra. Mi fa male! Stringe il mio braccio con così tanta forza!)</p>
<p>Eloïse : Lâchez-moi ! Lâchez-moi tout de suite !</p>	<p>Eloïse: Lasciami andare! Lasciami subito!</p>
<p>??? : Argh !!</p>	<p>???: Argh!!!</p>
<p>(Ah ce coup-là a dû le faire mal ! Quand on grandit dans un orphelinat et qu'on va en ville seule, il faut savoir se défendre !)</p>	<p>(Ah, quel colpo deve avergli fatto male! Se cresci in orfanotrofio e vai in città da sola, devi imparare a difenderti!)</p>
<p>(Un autre coup dans le genou ! Il faut qu'il me lâche !)</p>	<p>(Un altro colpo al ginocchio! Mi deve lasciare!)</p>
<p>??? : OURGH ! Ça suffit!</p>	<p>???: OURGH! Ora basta!</p>
<p>Eloïse: HUMPF ! (Il m'a repoussé tellement fort ! Il faut que je me rattrape à...)</p>	<p>Eloïse: UMPF! (Mi ha spinta via con così tanta forza! Devo aggrapparmi a...)</p>
<p>Eloïse : AH !!</p>	<p>Eloïse: AH!!!</p>
<p>???: Oh mon dieu non !</p>	<p>???: Oddio, no!</p>
<p>Je me suis sentie projetée en arrière dans un tourbillon d'éclat de verre et de douleur... avant de chuter à une vitesse vertigineuse.</p>	<p>Mi sentii cadere all'indietro, in un vortice di schegge di vetro e di dolore... prima di precipitare a velocità vertiginosa.</p>
<p>Je sentais la morsure du verre cisailier mes bras, mon visage, ouvrant d'innombrables rivières écarlates qui venaient rougir ma vision et s'entrelacer dans les airs.</p>	<p>Sentivo che il vetro mi tagliava le braccia, il viso, aprendo numerosi rivoli scarlatti che mi arrossavano la vista e si intrecciavano nell'aria.</p>
<p>Je revois le visage de ce garçon... il m'a jetée contre la vitre, et pourtant, en me voyant tomber, j'ai eu le temps de surprendre son expression de panique.</p>	<p>Rividi il viso di quel ragazzo... Mi ha gettata contro il vetro, eppure, vedendomi cadere, sono riuscita a cogliere il panico nella sua espressione.</p>
<p>Je crois qu'il a essayé de tendre la main, de me rattraper. Mais c'était trop tard.</p>	<p>Credo abbia provato a tendermi la mano, ad afferrarmi. Ma era troppo tardi.</p>

[...]	[...]
Béliath : Regardez-la ! Elle est tombée de deux étages ! Si l'impact ne l'a pas tuée sur le coup, l'hémorragie va faire le reste dans l'heure !	Béliath : Guardatela! È caduta dal secondo piano! Se l'impatto non l'ha uccisa sul colpo, l'emorragia farà il resto entro un'ora!
Aaron : Et qu'est-ce que tu veux faire ? La regarder agoniser, et la jeter sur la route pour faire croire à un accident de voiture ? Je rejoins Raphaël, hors de question !	Aaron : E che vorresti fare? Guardarla agonizzare e gettarla per strada, per far pensare a un incidente? Concordo con Raphaël, è fuori discussione!
Béliath : Mais pour l'amour du ciel, Raphaël peut bien faire parler son maudit cœur de chevalier italien, la réalité, c'est qu'on va se retrouver avec un cadavre sur le bras ! Tu as quelque part où vivre et être en sécurité, hormis ici ?	Béliath : Ma per l'amor del Cielo! Raphaël fa parlare quel cuore da cavaliere italiano del cavolo, ma la verità è che ci ritroveremo con un cadavere tra le braccia! Hai per caso un altro posto in cui vivere e restare al sicuro, oltre a questo?
Raphaël : Je t'interdis de parler de ma vie Béliath ! Tu ne sais rien...	Raphaël : Ti proibisco di parlare della mia vita, Béliath. Tu non sai niente.
Vladimir : Ça suffit ! Nous avons un autre problème. Avec tout ce sang, Ivan va devenir complètement incontrôlable, et ça, ça risque de devenir aussi problématique qu'un corps sur les bras !	Vladimir : Ora basta! Abbiamo un altro problema. Con tutto questo sangue, Ivan finirà per perdere totalmente il controllo. E rischia di diventare un problema tanto quanto un corpo tra le braccia!
Ivan : Je ne... je... Vladimir...	Ivan : Io non... Io... Vladimir...
Vladimir : Je te vois trembler Ivan. Je vois comme tu es en train de lutter. Il faut faire quelque chose.	Vladimir : Stai tremando, Ivan. Vedo quanto stai lottando. Dobbiamo fare qualcosa.
(...Je vais...)	(...Sto...)
(Non ! Je ne vais pas... J'ai mal, j'ai tellement mal, mais...)	(No! Non sto... Fa male, fa così male, ma...)
(Je les distingue à peine... Eux...)	(Loro... li distinguo appena...)
Vladimir : Les autorité viendront tôt ou tard. Et si j'en crois la lettre de cet orphelinat, des gens savaient qu'elle viendrait ici.	Vladimir : Le autorità arriveranno, prima o poi. E stando alla lettera dell'orfanotrofio, alcune persone sanno che sarebbe venuta qui.
Ethan : Alors on est foutu ! On est...	Ethan : Quindi siamo nella merda! Siamo...
Vladimir : Silence ! Je ne compte pas plus partir que vous ! Je refuse que cette intruse brise nos vies. Pas après tout ce que nous avons du faire pour vivre ici en paix !	Vladimir : Silenzio! Io non voglio andarmene, esattamente come non lo volete voi! Non accetto che un'intrusa ci rovini la vita. Non dopo tutto quello che abbiamo dovuto fare per vivere qui, in pace.
Aaron : Une intruse ? Comment peux-tu être aussi froid, aussi détaché ?	Aaron : Intrusa? Come puoi essere così freddo e distaccato?
Vladimir : L'heure n'est pas au sentimentalisme ! Il n'y a qu'un moyen de la sauver. Vous savez tous très bien lequel.	Vladimir : Non è il momento per i sentimentalismi! C'è solo un modo per salvarla. Tutti voi sapete bene quale.
(Un moyen ? Il y un moyen ?)	(Un modo? C'è un modo?)
(Je vous en prie ! Je ne veux pas mourir ! Je dois leur dire ! Je dois leur montrer !)	(Vi prego! Non voglio morire! Devo dirglielo! Devo farglielo sapere!)

Ethan : J'te préviens, je peux pas soigner ça. Et elle est trop charcutée pour supporter une transformation en vampire.	Ethan : Ti avverto, io non posso occuparmene. E poi, è troppo a pezzi per riuscire a sopportare una trasformazione in vampiro.
Vladimir : De toute façon on ne peut décentement pas gérer deux jeunes vampires en même temps dans ce manoir.	Vladimir : Comunque, non possiamo gestire decentemente due giovani vampiri allo stesso tempo, nel maniero.
Béliath : Te ne veux quand même pas...	Béliath : Non vorrai...
Ivan : Vladimir, est-ce que tu es sérieux ?	Ivan : Vladimir, sei serio?
Vladimir : Vous m'avez souvent vu plaisanter ?	Vladimir : Mi vedete scherzare spesso?
Béliath : Bon sang !	Béliath : Accidenti!
Vladimir : Nous n'avons pas le choix. Quant à toi, Ivan, au vu de ce que tu as provoqué, c'est bien la moindre des choses que tu pourrais réparer, non ?	Vladimir : Non abbiamo scelta. Quanto a te, Ivan, visto quello che hai combinato, è il minimo che tu possa fare per rimediare, no?
Ivan : ...Je... Vladimir, je suis désolé, je... Mais je ne sais pas si j'arriverais... à me...	Ivan : ... Io... Vladimir, mi dispiace, io... non so se riuscirei a...
Vladimir : Il va bien falloir.	Vladimir : Devi provarci.
Ivan : Quoi ? Vladimir, je t'en prie ! Non ! Tu sais que... que...	Ivan : Cosa? Vladimir, ti prego! Lo sai che...
[...]	[...]
Vladimir : Miss... J'aurais aimé que nous fassions connaissance dans d'autres circonstances...	Vladimir : Miss... Avrei voluto fare la vostra conoscenza in circostanze migliori.
Vladimir : Vous êtes grièvement blessée. Vous allez succomber à vos blessures très vite, si nous ne faisons rien. Il y a un moyen de vous sauver. Il faut que vous désigniez l'un d'entre nous pour vous aider. Ce sera difficile, sachez-le... mais vous vivrez.	Vladimir : Siete gravemente ferita e presto soccomberete alle vostre ferite, se non facciamo qualcosa. C'è un modo per salvarvi. Dovete scegliere uno di noi, così che possa aiutarvi. Sarà difficile, sappiatelo... ma vivrete.
Vladimir : Nous accepterons votre choix. Je sais que c'est un moment terrible. Mais vous devez choisir lequel d'entre nous va vous aider.	Vladimir : Accetteremo la vostra scelta. So che è un momento terribile. Ma dovete scegliere colui che vi aiuterà.
Vladimir : Et vous devez le faire vite.	Vladimir : E dovete farlo in fretta.
(Choisir ? Parmi eux ?)	(Scegliere? Uno di loro?)
(Mon cerveau complètement embué n'arrivait plus à suivre... Mais étrangement, mon cœur, lui, ne semblait souffrir d'aucune d'hésitation.)	(Sentivo la testa completamente appannata, tanto da non riuscire a seguire... Ma, stranamente, il cuore sembrava non avere alcuna esitazione.)
(Je mobilisais alors mes dernières forces pour désigner celui qu'il avait choisi.)	(Raccolsi le ultime forze per indicare chi avevo scelto.)
Chapitres 1	Capitolo 1
(Ce mal de tête... Ouch... Peut-être que si je garde les yeux fermés, ça va passer.)	(Che mal di testa... Ahia! Forse, se tengo gli occhi chiusi, passerà.)
A. (C'est ça, je ferais mieux de me rendormir...) B. (Bon... J'ai jamais réussi à me rendormir une fois que j'étais réveillée...) C. (Prendre le temps de se réveiller... S'étirer doucement...)	A. (Giusto, meglio tornare a dormire...) B. (Beh, non sono mai riuscita a riaddormentarmi, una volta sveglia...) C. (Mi stiracchio e apro gli occhi piano piano...)

A. (Pas le courage de regarder l'heure, je suis sûre que je suis à la bourre de toute manière.)	A. (Non ho il coraggio di guardare l'ora. Tanto, sono sicura di essere in ritardo.)
(Ça doit être M. Zibrowski, en plus, ce matin... Vraiment pas le courage...)	(Stamattina, dovrebbe esserci il signor Zibrowski, tra l'altro... Non ho proprio il coraggio...)
De nouveau, j'attrapai le train du sommeil. Mais cette fois-ci, le voyage fut chaotique.	Venni nuovamente travolta dal sonno. Questa volta, però, il viaggio fu caotico.
Je rêvai que j'étais dans un lieu étrange, une vieille bâtisse aux nombreuses pièces, et que quelqu'un me poursuivait.	Sognai di trovarmi in uno strano luogo, un vecchio edificio con tanti piani, e qualcuno mi inseguiva.
De temps en temps, je sentais à travers mes paupières closes les rayons de soleil qui chatouillaient mon visage et je me replongeais avec délice dans l'obscurité.	Di tanto in tanto, sentivo i raggi del sole, attraverso le palpebre chiuse, che mi solleticavano il viso. Ricaddi deliziosamente nell'oscurità.
A travers une demi-conscience, je perçus à un moment que la luminosité avait changé. Combien de temps avais-je ainsi somnolé ?	Attraverso una semi-coscienza, avvertii che la luce era cambiata. Per quanto tempo avevo sonnecchiato?
Je me réveillai en sursaut et cherchai déjà ma liste d'excuses pour justifier ma grasse matinée.	Mi svegliai di soprassalto e pensai subito a una lista di scuse per essermi alzata tardi.
J'étais dans un lieu que je ne connaissais pas. Une pièce d'une autre époque, qui était rangée et qui sentait bon le bois ciré.	Mi trovo in un luogo che non conosco. Una stanza di un'altra epoca, ben ordinata e che profumava di legno incerato.
Pendant que mon cerveau s'attardait sur des détails inutiles, mon cœur se mit à battre la chamade.	Mentre il mio cervello indugiava su inutili dettagli, il cuore iniziò a battermi all'impazzata.
J'étais chez quelqu'un. Je ne me souvenais pas de ce qui s'était passé. On m'avait droguée ? Enlevée ? J'étais prisonnière. Je me ruai vers la porte.	Ero a casa di qualcuno. Non ricordavo cosa fosse successo. Ero stata drogata? Rapita? Ero prigioniera. Mi precipitai verso la porta.
(Un couloir... Par là ! J'ai l'air de pouvoir descendre ! Une sortie !)	(Un corridoio... Di là! Mi sembra di poter scendere! Un'uscita!)
Je descendis les marches quatre à quatre et arrivai dans un hall qui me parut démesurément grand.	Scesi i gradini velocemente e arrivai all'ingresso. Mi sembrò smisuratamente grande.
[...]	[...]
A. (Il faut que je me tire. Et vite. C'est tout ce que j'ai besoin de savoir.) B. (Peut-être que si je refais le chemin... En bas d'abord ?) C. (Peut-être que si je me promène... Est-ce que je suis déjà montée ?)	A. (Devo filarmela. E in fretta. È tutto ciò che devo sapere.) B. (Forse, se ripercorressi la strada... Là in fondo, prima?) C. (Forse, se facessi un giro... Sono già andata di sopra?)
A. (Il faut que je sauve mes fesses !)	A. (Devo muovere le chiappe!)
L'énergie du désespoir me donna la force de pousser la lourde porte en chêne. Je découvris avec joie et stupeur qu'elle n'était pas fermée à clef. Je me ruai dehors.	La disperazione mi diede la forza di spingere la pesante porta in legno di quercia. Scoprii con gioia e stupore che non era chiusa a chiave. Mi precipitai fuori.
Je pris à peine le temps de me retourner et d'apercevoir l'horrible manoir grisâtre avant de plonger dans la forêt qui semblait être mon seul refuge.	Ebbi giusto il tempo di voltarmi e osservare quel maniero grigiastro e spaventoso, prima di immergermi nella foresta, che sembrava essere il mio unico rifugio.
Les branches cinglaient mon visage et je trébuchais sur les racines qui me faisaient de croche-pieds.	I rami degli alberi mi pungevano il viso e le radici mi impedivano di avanzare, facendomi inciampare.

Dans l'obscurité grandissante, je courais de toutes mes forces.	Correvo a perdifiato nell'oscurità, che si faceva sempre più fitta.
Mais le monde autour de moi valsait et n'arrivais pas à suivre la cadence. Je sentais mon corps tanguer de droite à gauche maladroitement.	Ma il mondo intorno a me danzava e non riuscii a seguirne il passo. Sentivo il corpo barcollare a destra e a sinistra, goffamente.
Les bruits devinrent sourds et ma langue pâteuse. Je tombai à genoux, écorchant les paumes de mes mains sur les ronces qui jonchaient le sol.	I rumori si fecero sordi, la mia lingua pastosa. Caddi in ginocchio e i rovi disseminati al suolo mi graffiaroni i palmi delle mani.
Et tout devint noir.	E tutto divenne nero.
Un claquement de langue sec, à quelques centimètres de mon oreille, me réveilla en sursaut.	Uno schiocco di lingua, a pochi centimetri dalle orecchie, mi fece svegliare di soprassalto.
Ethan : Je t'ai trainée là, mais les marches, faut pas abuser. Tu vois ta chambre ? Non, bah on s'y retrouve. Maintenant.	Ethan : Ti ho trascinato fin qui, ma per fare le scale, arrangiati! Sai dov'è la tua stanza? Beh, insomma, ci vediamo lì. Ora.
(Il avait disparu aussi vite qu'il était apparu.)	(Scomparve, così come era apparso.)
(Qu'est-ce que... ? Ma chambre ? La chambre rose peut-être ? Mais... Qui c'est, lui, d'abord ?)	(Cosa...? La mia stanza? La stanza rosa, forse? Ma, prima di tutto, chi è quello?)
(Rahh... Allez... Arrête de te poser des questions. C'est le moment d'être courageuse.)	(Ah! Avanti, smettila di farti domande! È il momento di farsi coraggio!)
Lorsque j'arrivai, il était déjà là.	Quando arrivai, lui era già lì.
Ethan : J'ai presque failli attendre. Bon, j'ai pas que ça à faire. Pose ton cul là et ouvre grand les oreilles, qu'on en finisse...	Ethan : Ce ne hai messo di tempo! Beh, non ho altro da fare. Mettiti lì seduta e apri bene le orecchie, cerchiamo di finire in fretta...
A. Bonjour ? B. Et vous êtes... ? C. C'est vous qui m'avez poussé par la fenêtre ?	A. Salve? B. Voi sareste? C. Siete stato voi a spingermi dalla finestra?
A. Ethan : Oh, putain. On n'est pas couché, si ça commence avec des politesses de mes deux comme ça...	A. Ethan : Oh, cazzo. Già abbiamo tanta carne al fuoco, se iniziamo pure con i convenevoli del cavolo...
Ethan : Enfin... Moi, c'est <i>kersantti</i> ... Non, Ethan. Vingt-quatre ans. Vampire. Et toute mes dents.	Ethan : Comunque, io sono <i>kersantti</i> ... No, Ethan. Ventiquattro anni. Vampiro. Con tutti i denti.
(Mais c'est qui ce mec ? Quel con... Et c'est quoi cet humour ? Vampire, franchement...)	(Chi è questo ragazzo? Che bastardo... E cos'è, una battuta? Vampiro, come no...)
Ethan : Ouais, fais pas cette tête-là. Ça existe, les vampires. Et d'autres créatures super gentilles. Et des mélanges et des trucs bizarres, qui devraient pas exister. Mais faut que je laisse un peu de suspense.	Ethan : Già, non fare quella faccia. I vampiri esistono. Come tante altre creature molto simpatiche, miscugli e robe strane, che non dovrebbero esistere. Però, meglio se lascio un po' di suspense.
A. T'es un gros psychopathe, c'est tout ! B. Comment c'est possible ? C. Comme... Comme dans les légendes ?	A. Sei uno psicopatico, ecco tutto! B. Com'è possibile? C. Come... Come nelle leggende?
A. Ethan : T'as vraiment pas l'air de me croire ? Donc tu es du genre à accepter sans broncher que les humains puissent créer le nucléaire pour s'exploser dans la tronchée...	A. Ethan : Sembra proprio che tu non mi creda, eh? Quindi, sei una di quelli a cui sta bene, senza batter ciglio, che gli umani possano creare energia nucleare per farsi saltare in aria...

Ethan : Mais pas à refuser d'admettre qu'il puisse y avoir des trucs que l'humanité ne connaîtrait pas du monde. Ok...	Ethan : ...ma che si rifiutano di ammettere che al mondo possano esistere cose che l'umanità non conosce. Ok...
A. Non. C'est simplement que je ne vais pas te croire sur la parole. B. Pour l'instant, j'ai juste l'impression que tu es fou. C. C'est seulement que l'idée est tellement... étonnante ?	A. No. Semplicemente, non ti crederò sulla parola. B. Per ora, ho solo l'impressione che tu sia pazzo. C. È solo che l'idea è così... assurda?
A. Ethan : Il te faut de preuves ? Bah, tiens, regarde ! Tu crois que juste un effet de style, ça ?	A. Ethan : Ti servono le prove? Bah, ecco, guarda! Credi che questo sia solo un trucco?
Eloïse : C'est... des crocs ?! D'où ils sont sortis ?!	Eloïse : Sono... canini? Da dove sbucano?
Ethan : Rétractables ! Produit de l'évolution naturelle, dans la plupart des cas. Ce permet de se fondre parmi les proies sans se faire repérer. C'est bien fait, hein ?	Ethan : Li posso estrarre. È un prodotto dell'evoluzione naturale, in molti casi. Ci permette di mimetizzarci tra le prede, senza farci scoprire. Bello, eh?
Ethan : Et puis, tu vas pouvoir les tester bientôt. Parce que toi, t'es mon calice.	Ethan : Comunque, potrai provarli molto presto. Perché tu... tu sei il mio calice.
Ethan : C'est-à-dire ma réserve perso de bouffe. Qui va rester là à attendre bien gentiment que ma faim se réveille.	Ethan : Altresì, la mia riserva personale di cibo. Colei che resterà qui tranquilla ad aspettare che la mia fame si risvegli.
A. Alors là... Plutôt mourir ! B. Je ne comprends pas... C. Tu peux aller te faire voir, surtout !	A. Allora... piuttosto la morte! B. Non capisco... C. Vai al diavolo!
A. Ethan : Parce que tu crois que tu as le choix... Comme c'est mignon !	A. Ethan : Pensi di avere scelta... Che carina!
Ethan : Et puis, je suis pas inquiet. Tonton Vlad te laissera pas gâcher ton existence comme ça.	Ethan : Beh, non sono preoccupato. Lo zio Vlad non ti lascerà sprecare l'esistenza così facilmente.
Ethan : Il est un peu vieux jeu. Mais faut dire que pour le coup, ça m'arrange bien.	Ethan : È un po' all'antica. Ma devo dire che, per questa volta, mi farà comodo.
Ethan : Mais j'ai bien compris. Faut que j'explique len-te-ment. T'as fait la pire connerie de ta vie hier.	Ethan : Ho capito, comunque: ti devo spiegare len-ta-men-te. Hai fatto la stronzata peggiore della tua vita, ieri.
Ethan : Tu te baladais dans un ma-noir. Avec des vam-pires. Y'en a un qu'à voulu te bouffer. Mais c'est un con. Il s'appelle Ivan.	Ethan : Passeggiavi in un ma-nie-ro. Con dei vam-pi-ri. E uno di loro voleva mangiarti. Ma è un cretino. Si chiama Ivan.
Ethan : Tu es tombée. Tu t'es explosée par terre. Pläts ! Vlad et Raph ont pas voulu se salir les mains, ils t'ont fait choisir, et c'est tombé sur bibi.	Ethan : Sei caduta. Ti sei schiantata a terra. Splash! Vlad e Raph non hanno voluto sporcarsi le mani e ti hanno fatto scegliere. Ed è toccato a me.
Ethan : J'ai t'ai sauvé la vie. Et maintenant, tu vas me nourrir jusqu'à la fin de tes jours.	Ethan : Ti ho salvato la vita. E, ora, tu sarai il mio nutrimento, fino alla fine dei tuoi giorni.
A. Ce... Ce n'est pas vrai ! Ça ne peut être vrai ! B. Ton quoi ? C. Et toi ? Tu vas faire quoi ?	A. Non... Non è vero! Non può essere vero! B. Il tuo cosa? C. E tu? Tu che farai?
A. Ethan : Ouais... Je me doutais que t'allais réagir comme ça... Mais je suis pas psy, va falloir que tu intègres ça toute seule.	A. Ethan : Già, immaginavo avresti reagito così. Ma non sono uno psicopatico, dovrai fartene una ragione.
Ethan : Et vite. J'vais avoir la dalle bientôt, moi.	Ethan : E in fretta. Presto, sarò affamato.

Ethan : Ah oui... Faut que je te dise. Ça sert à rien de te barrer. Tu vas juste tomber dans les pommes. C'est moi qui contrôle ça. (C'est donc ça qui s'est passé...)	Ethan : Ah, giusto, devo dirtelo: svignarsela non serve a niente. Ti farà solo svenire. Sono io a controllarlo. (Ecco perché è successo...)
Ethan : Et de toute façon, personne te cherche. Vlad s'est déjà occupé de tout.	Ethan : E, comunque, nessuno ti cercherà. Vlad si è già occupato di tutto.
Ethan : Raph a fait une jolie lettre en imitant ton style d'ado dépressive.	Ethan : Raph ha scritto una bella letterina, imitando lo stile da ragazzina depressa.
Ethan : Béliath a pris des tickets d'avion à ton nom.	Ethan : Béliath ha preso dei biglietti aerei a tuo nome.
Ethan : Bref... La totale. Aaron a pensé aux derniers détails. J'ai plus qu'à déguster...	Ethan : Insomma, servizio completo. Aaron ha pensato agli ultimi dettagli. A me, non resta che godermi il pasto.
(Vlad... Raph... Béliath... Aaron... Ce serait les autres. Les voix d'hier.) (Et il a mentionné un autre nom aussi... Ivan.)	(Vlad... Raph... Béliath... Aaron... Sono gli altri! Le voci di ieri.) (E ne ha nominato anche un altro... Ivan.)
Eloïse : Vous êtes tous des vampires ? Vous vivez ensemble ?	Eloïse : Siete tutti vampiri? Vivete insieme?
Ethan : Ouais, on est super potes ! On peut pas se quitter et on fait tout ensemble. Comme les meilleurs amis du monde. (A l'orphelinat, c'était moi la pro de l'ironie. Mais faut croire que j'ai un sérieux concurrent...)	Ethan : Già, siamo amiconi! Non ci lasciamo mai e facciamo tutto insieme. Come fanno i migliori amici! (All'orfanotrofio, ero io la maestra dell'ironia. Credo di aver trovato un degno rivale...)
A. Vous vivez seulement la nuit ? B. Vous ne vous nourrissez que de sang ? C. Vous êtes tous super vieux ?	A. Girate solo di notte? B. Vi nutrite solo con il sangue? C. Siete tutti vecchissimi?
A. Ethan : Tu vois Dracula ? Bon, bah c'est pareil. En pire. On suce le sang de nos victimes jusqu'à ce qu'elles s'évanouissent où qu'elles meurent. Pas de fruits et légumes pour nous.	A. Ethan : Hai presente Dracula? Beh, stessa cosa. In peggio. Succhiamo il sangue delle vittime, finché non svengono o finché non muoiono. Niente frutta e verdura, per noi.
Ethan : On crame au soleil, mais doucement. Alors je pourrais quand même te tirer par la peau du cul si besoin en plein jour.	Ethan : Il sole ci brucia, ma lievemente. Quindi, ti posso acchiappare anche in pieno giorno, se ce n'è bisogno.
Ethan : Certains sont plus vieux que d'autres... mais on n'est pas des croulants !	Ethan : Alcuni di noi sono più vecchi di altri. Ma non siamo decrepiti.
Ethan : Théoriquement, on est plutôt solitaires. Mais bon, l'union fait la force, il paraît.	Ethan : In teoria, siamo piuttosto solitari. Però, insomma, l'unione fa la forza, a quanto pare.
Eloïse : C'est pour ça que...	Eloïse : È per questo che...
Ethan : Nan, mais en fait, ça me saoule de te faire la causette. Je vais te laisser... Machine. Ouais, voilà, je vais t'appeler Machine, ce sera bien.	Ethan : Nah. Però, mi sono stancato di chiacchierare. Ora, ti lascio... Cosa. Sì, ecco, ti chiamerò Cosa. Non male.
A. (Je vais trouver une solution. Mais pour l'instant, ne rien dire.) B. Je m'appelle Eloïse. C. Non. Tu vas changer de ton. Tout de suite.	A. (Troverò una soluzione. Per il momento, meglio non dire nulla.) B. Mi chiamo Eloïse. C. No. Vedi di cambiare tono. Subito.
A. (Souffler. Contenir ma rage.)	A. (Respira. Trattieni la rabbia.)

Ethan : C'est bien. Tu dis rien. T'as compris ta place.	Ethan : Molto bene. Non dici niente, hai capito il tuo ruolo.
Ethan : Bref, j'ai assez traîné. Béliath va être parti au Moondance sans moi. J'ai pas le temps de te mordre tout de suite.	Ethan : Beh, l'ho tirata abbastanza per le lunghe. Béliath finirà per andarsene al Moondance senza di me. Non ho tempo di assaggiarti, ora.
Ethan : Mais tout à l'heure, quand je rentrerai, j'aurai sûrement les crocs. Et tu vas y passer. A plus ! Nähdään !	Ethan : Ma, dopo, quando sarò tornato, avrò sicuramente i canini. E li proverai. A presto! Nähdään!
Il tourna les talons et sortit. Une seconde après, je me ruai sur la porte. Mais c'était trop tard. La poignée tournait, mais rien s'ouvrait. J'étais enfermée.	Si voltò e uscì. Un secondo dopo, mi precipitai verso la porta. Ma era troppo tardi. Il pomello girava, ma la porta non si apriva. Ero chiusa dentro.
Tout était allé si vite, je n'arrivais pas à mettre de l'ordre dans mes idées. Je m'assis sur le bord du lit, la tête entre les mains.	Tutto era successo troppo velocemente, non riuscivo a mettere in ordine le idee. Mi sedetti sul bordo del letto, con la testa tra le mani.
J'aurais aimé avoir un doute sur la véracité des paroles d'Ethan, mais j'avais l'implacable certitude que j'avais découvert un secret interdit aux Hommes.	Avrei voluto avere dubbi sulla veridicità delle parole di Ethan, ma avevo l'implacabile certezza di aver scoperto un segreto proibito all'umanità.
Tout ce qu'il m'avait raconté n'était que trop vrai. Il était bel et bien une créature de la nuit, un monstre odieux dont j'étais prisonnière.	Tutto quello che mi aveva detto era verissimo. Era una creatura della notte, bella e buona. Un mostro odioso, di cui ero prigioniera.
J'étais transie de peur, incapable d'aligner deux pensées cohérentes. Combien de temps restais-je ainsi recroquevillée avant de bouger ?	Ero sopraffatta dalla paura, incapace di mettere insieme due pensieri coerenti. Quanto tempo restai lì, rannicchiata, prima di riuscire a muovermi?
A. (Il doit y avoir une solution pour sortir... La fenêtre ?) B. (Peut-être que si je donne un coup sec dans la porte... ?) C. (Est-ce que je suis toujours moi ? Le miroir...)	A. (Deve esserci un modo per uscire.... La finestra?) B. (Forse, se dessi un colpo secco alla porta...?) C. (Questa sono sempre io? Lo specchio...)
A. Au bout d'un moment, je repris mes esprits. Ce n'était pas la première épreuve douloureuse de ma vie et j'avais décidé de ne pas me laisser abattre.	A. Dopo un po', tornai in me. Non era la prima prova dolorosa della mia vita. Avevo deciso che non mi sarei fatta abbattere.
Je me dirigeai vers l'ouverture cachée par le rideau, mais on avait retiré la clef de la serrure et le verre était incroyablement résistant.	Mi diressi verso l'apertura nascosta dalle tende, ma avevano tolto la chiave della serratura e il vetro sembrava parecchio resistente.
Je ne m'échapperais pas par là. En faisant les cent pas dans la pièce, je réalisai que je devrai prendre mon mal en patience.	Non sarei mai scappata da lì. Dopo aver fatto avanti e indietro per la stanza, capii che avrei dovuto pazientare.
Au moment où un râle de frustration s'échappa de ma gorge, quelqu'un toqua à la porte.	Nel momento in cui mi lasciai scappare un rantolo di frustrazione, qualcuno bussò alla porta.
(Ethan ? Le voilà déjà de retour ? Non... Il ne toquerait pas...)	(Ethan? Già di ritorno? No...Non avrebbe bussato.)
A. C'est fermé... Repassez plus tard. B. J'aimerais bien vous ouvrir, mais ce n'est possible. C. Qui est-ce ?	A. Siamo chiusi. Tornate più tardi. B. Mi piacerebbe aprirvi, ma non posso. C. Chi è?
A. Vladimir : Eloïse ? Je m'appelle Vladimir. Je m'excuse de vous importuner, mais j'aurais aimé faire votre connaissance... Auriez-vous l'obligeance de m'ouvrir ?	A. Vladimir : Eloïse? Mi chiamo Vladimir. Chiedo scusa per il disturbo, ma mi piacerebbe fare la vostra conoscenza. Avreste la cortesia di aprirmi?

Eloïse : L'obligeance, je l'ai autant que vous voulez. La clef, non. Faut demander à Ethan.	Eloïse : Cortesia, ne ho finché vuole. La chiave, invece, no. Bisogna chiedere a Ethan.
Vladimir : Il... Il vous a enfermée ? Ce goujat infâme ! Oh, il va m'entendre !	Vladimir : Lui... Lui vi ha chiuso dentro? Quell'infame farabutto! Ah, ma mi sentirà!
Vladimir : Mais ne vous inquiétez pas, je dois avoir quelque part un trousseau... Ne bougez pas, je reviens de suite !	Vladimir : Non preoccupatevi, devo avere un mazzo di chiavi da qualche parte. Non muovetevi, torno subito!
Eloïse : C'est pas comme si je pouvais aller autre part... (Bon... Il a l'air différent, celui-là. Enfin, c'est pas parce que qu'il parle comme un personnage de roman qu'il est gentil... Faut que je reste sur mes gardes.)	Eloïse : Come se potessi andare da qualche parte... (Beh, lui sembra diverso. Anche se, solo perché parla come un personaggio di un romanzo, non significa che possa fidarmi. Devo restare in guardia.)
Vladimir : Je... Je suis là ! Ne vous en faites pas... Il faut simplement que je trouve la bonne... Ah ! La voilà !	Vladimir : Sono qui! Non abbiate paura. Devo solo trovare quella giusta... Ah, ecco!
Vladimir : Eh bien... Vous enchaînez les péripéties, depuis hier, dites-mois.	Vladimir : Ebbene, ditemi, è da ieri che inanellate un guaio dopo l'altro.
Vladimir : J'aurais aimé que tout cela se passe différemment, mais je vais veiller à ce que tout aille mieux, désormais.	Vladimir : Avrei voluto che andasse diversamente. Da adesso, però, farò in modo che tutto vada meglio.
A. Vladimir, c'est ça ? Vous êtes un des habitants du manoir, je suppose ? B. Ce qui n'est franchement pas très difficile, mais bon... C. Je vois pas comment... Je sais pas si vous avez rencontré Ethan. Si ce qu'il dit est vrai...	A. Vladimir, giusto? È uno degli abitanti del maniero, immagino. B. Meglio di così, non sarà difficile... C. Non capisco come... Non so se lei abbia incontrato Ethan. Se quello che mi ha detto è vero...
A. (Et puis, ses habits, ça fait vraiment vampire, pour le coup...)	A. (Beh, i suoi vestiti sì che gli danno un'aria da vampiro...)
Vladimir : Exact. Mes appartements sont au deuxième étage.	Vladimir : Corretto. I miei alloggi si trovano al secondo piano.
Vladimir : Laissez-moi vous présenter un peu votre nouveau chez vous...	Vladimir : Lasciate che vi presenti la vostra nuova casa...
Je ne connaissais pas encore celui que babillait gaiement devant moi, mais j'étais allée assez de fois dans le bureau de la directrice de l'orphelinat pour savoir que ce genre de sourire était faux.	Non conoscevo ancora colui che blaterava allegramente di fronte a me, ma ero andata nell'ufficio della direttrice dell'orfanotrofio abbastanza spesso da riconoscere che quel sorriso era falso.
Vladimir jouait l'enjouement, et il le jouait mal. Comprendait-il que ces mots étaient de pieux glacés dans mon cœur ?	Vladimir recitava la parte dell'entusiasta, e recitava male. Lo capiva che quelle parole erano come ghiaccio affilato, che mi trapassava il cuore?
Il m'annonçait que j'allais désormais vivre ici selon des lois qui ne sont pas les miennes, que l'allais devoir renoncer à ma vie, à tous mes rêves. Je flottais dans mes pensées noires.	Mi stava dicendo che, da quel momento, avrei vissuto lì, secondo leggi non mie, che avrei dovuto rinunciare alla mia vita, ai miei sogni. Galleggiavo nei miei pensieri oscuri.
Vladimir : Eloïse ? Eloïse ? Comprenez-vous ce que je vous dis ?	Vladimir : Eloïse? Eloïse? Avete capito quello che ho detto?
A. Pardon... J'étais perdue dans mes pensées... B. Oui. Oui. C'est bon. Je vais finir par rencontres les autres de tout façon.	A. Chiedo scusa... Ero persa nei miei pensieri... B. Sì. Sì. Bene. Incontrerò gli altri più tardi, comunque.

C. Pas vraiment... J'ai du mal à tout intégrer.	C. Non proprio... Non riesco ancora a metabolizzare il tutto.
A. (Zut. Pourvu que je ne devienne pas toute rouge...)	A. (Cavolo. Spero di non essere diventata rossa...)
Vladimir : Je disais... Nous sommes six, enfin sept avec vous, maintenant.	Vladimir : Dicevo... siamo in sei. O meglio, sette, ora che ci siete voi.
Vladimir : Ethan est un peu... brut de décoffrage, mais je suis sûr que vous allez vous y faire. Même Raphaël a fini par s'y habituer.	Vladimir : Ethan è un po'... grezzo, ma sono sicuro che vi abituerete. Persino Raphaël ci è riuscito.
Vladimir : Oui... Nous ne sommes pas tous comme Ethan. Raphaël est le plus calme d'entre nous. Vous le trouverez souvent dans la bibliothèque.	Vladimir : Sì... Non siamo tutti come Ethan. Raphaël è il più calmo di tutti. Lo incontrerete spesso in biblioteca.
Vladimir : Aaron est toujours serviable, mais vous ne le verrez pas souvent enfermé à l'intérieur, selon ses mots.	Vladimir : Aaron è sempre gentile e disponibile, ma non lo vedrete molto spesso rinchiuso qui dentro, come dice lui.
Vladimir : Béliath... Hum... Béliath est très gentil, mais il ne faut pas vous offusquer de ses manières...	Vladimir : Béliath... Ehm... Béliath è un bravo ragazzo, non fatevi ingannare dal suo modo di fare...
Vladimir : Et... Voilà, je crois que j'ai fait le tour de notre petite troupe.	Vladimir : E... Ecco, credo di aver presentato tutta la compagnia.
A. Et vous ?	A. E lei ?
B. Il manque quelqu'un...	B. Manca qualcuno...
C. Si vous le dites.	C. Se lo dice lei.
A. Vladimir : Votre serviteur ? J'essaye de prendre soin au mieux de notre petite bande de joyeux drilles. Si vous avez un problème, n'hésitez pas à venir me voir.	A. Vladimir : Il sottoscritto? Cerco di prendermi cura di tutta la banda di allegri ragazzi. Per qualsiasi problema, non esitate cercarmi.
[...]	[...]
Vladimir : Je parle, je parle... Peut-être avez-vous envie de sortir de cette pièce ? J'ai été insensible. Je vous prie de m'excuser.	Vladimir : Io parlo, parlo... ma presumo che voi vogliate uscire da questa stanza. Sono stato insensibile, vi prego di scusarmi.
Eloïse : C'est vrai que ça me ferait du bien de bouger...	Eloïse : In effetti, mi farebbe bene muovermi un po'...
(Et de réfléchir à une solution... Il doit y avoir un moyen...)	(E pensare a una soluzione, soprattutto... Deve esserci un modo...)
Vladimir : Si vous soulez, vous pouvez découvrir le manoir. Je serais dans la bibliothèque, en bas à droite de l'escalier en descendant. Nous discuterons quand vous en aurez envie.	Vladimir : Potete visitare il maniero, se volete. Io sarò in biblioteca, al piano terra, a destra delle scale. Potremo conversare ogni volta che vorrete.
Eloïse : A tout à l'heure.	Eloïse : A presto.
	<i>[Il giocatore entra nella biblioteca]</i>
Lorsque j'entrai, Vladimir posa son livre et vint à ma rencontre avec un air interrogateur.	Appena entrai, Vladimir appoggiò il libro che aveva in mano e si avvicinò, con aria interrogativa.
Mon visage devait refléter mon tourment. Il faudrait que j'apprenne à ne pas en révéler autant.	Il mio viso doveva riflettere una certa inquietudine. Avrei dovuto imparare a non mostrarla troppo.

Vladimir : Comment allez-vous ? Je vois que le manoir vous laisse perplexe. C'est un lieu imprégné de nombreuses histoires... Et vous n'avez pas encore fait le tour de la bibliothèque.	Vladimir : Come state? Vedo che il maniero vi lascia perplessa. È un luogo impregnato di tante storie... E non avete ancora fatto il giro della biblioteca.
A. Je dois vous avouer que je me sens un peu perdue. B. Je vais avoir le temps de faire ça a priori... C. De nombreuses histoires...	A. Confesso che mi sento un po' persa. B. Avrò tutto il tempo di farlo, comunque... C. Tante storie...
A. Vladimir : Qu'est-ce qu'Ethan a bien pu vous raconter ? Je lui avais pourtant dit de... Ah, enfin. Laissez-moi vous présenter les choses de manière plus... hum, juste.	A. Vladimir : Che cosa vi ha raccontato, Ethan? Eppure, gli avevo detto di... Oh, insomma. Lasciate che vi spieghi le cose in modo più... ehm, corretto.
Vladimir : Il a dû vous expliquer que vous étiez son calice. C'était le seul moyen pour vous sauver, et vous l'avez désigné, alors...	Vladimir : Deve avervi spiegato che siete il suo calice. Era l'unica soluzione per salvarvi e voi l'avete scelto, quindi...
Eloïse : J'aurais mieux fait de prendre quelqu'un d'autre, c'est ça ?	Eloïse : Avrei dovuto scegliere qualcun altro, è così?
Vladimir : Non... Ce n'est pas ce que j'ai dit. Seulement... Nous avons tous été un peu surpris, pour tout vous avouer.	Vladimir : No, non ho detto questo. Solo che... siamo rimasti tutti un po' sorpresi, ve lo confesso.
Vladimir : Mais je reste persuadé que vous trouverez quelque chose qui vous convient à tous les deux. Et nous allons tous vous y aider.	Vladimir : Ma sono convinto che troverete qualcosa che si addica a entrambi. E tutti noi vi aiuteremo.
A. A tous les deux ? C'est pas ce que disait Ethan... B. C'est pas comme si l'avais le choix, si j'ai bien compris. C. Si vous pouvez y faire quelque chose...	A. A entrambi? Non è quello che ha detto Ethan... B. Non ho molta scelta, da quel che ho capito. C. Lei può fare qualcosa?
A. Vladimir : Je comprends bien votre inquiétude. Et c'est vrai que le calice permet à son vampire de se nourrir. Mais il ne d'agit pas, quoi qu'Ethan ait pu vous dire, d'une relation de servitude.	A. Vladimir : Capisco il vostro timore. È vero che un calice permette al vampiro di nutrirsi. Ma non si tratta di un rapporto schiavo-padrone, qualunque cosa Ethan vi abbia detto.
Vladimir : Et je ne le laisserai pas se comporter de la sorte. De ce que j'en sais, un vampire doit avoir confiance en son calice. Il met entre ses mains sa vie, après tout.	Vladimir : E non lascerò che si comporti in tal senso. Da quanto ne so, un vampiro deve fidarsi del proprio calice. Mette la vita nella sue mani, dopotutto.
Eloïse : Comment ça ?	Eloïse : In che senso?
Vladimir : Ethan ne vous a rien dit ? Si un calice meurt, son vampire aussi.	Vladimir : Ethan non ve l'ha detto? Se muore il calice, muore anche il vampiro.
Eloïse : Je ne vais plus vieillir, alors ? Est-ce que je peux tomber malade ?	Eloïse : Non invecchierò mai più, quindi? Non mi ammalerò?
Vladimir : Je ne connais pas très bien tout cela, vous savez... Un peu plus qu'Ethan, bien sûr, mais quand même...	Vladimir : Non ne so molto, sapete... Un po' più di Ethan, di sicuro, ma, comunque...
Vladimir : Aaron me disait que les calices dont il a entendu parler vieillissaient plus lentement que les humains et que lorsqu'ils mouraient finalement de vieillesse, le lien se détachait naturellement.	Vladimir : Aaron mi disse che i calici di cui ha sentito parlare invecchiavano più lentamente, rispetto agli umani. E che quando, infine, morivano di vecchiaia, il legame si spezzava in modo naturale.
Eloïse : Donc à moins que je me fasse trucider, Ethan continuera à vivre après moi. Mais il doit bien y avoir un autre moyen de rompre le lien, si c'est ça...	Eloïse : Quindi, a meno che non mi faccia ammazzare, Ethan continuerà a vivere con me. Ma

	deve esserci un altro modo per spezzare il legame, se questo è...
(Oups. Ça m'a échappé.... J'espère qu'il ne va pas se fâcher ou je ne sais quoi.)	(Ops! Mi è scappato. Spero che non si arrabbi o peggio...)
Vladimir : Non. Je pensais qu'Ethan vous le ferai savoir. Enfin, ça doit être douloureux aussi pour lui.	Vladimir : No. Pensavo che Ethan vi avesse avvisata. Beh, deve essere doloroso anche per lui.
(Ça n'avait pas l'air... Et je vois pas pourquoi ça le serait !)	(Non sembrava affatto. E non vedo perché dovrebbe esserlo.)
Vladimir : Il faut que vous abandonniez ce faux espoir. Vous êtes liée à Ethan. Tant qu'il sera en vie, vous ne serez plus jamais humaine.	Vladimir : È meglio che lasciate perdere. Siete legata a Ethan. Finché lui è vivo, non sarete mai più umana.
Vladimir : Pardonnez-moi de le dire aussi crûment, mais il est nécessaire que vous le compreniez.	Vladimir : Mi dispiace dirlo così schiettamente. Ma è necessario che capiate.
A. Je... Je ne sais pas quoi dire... B. Et moi... Je pensais qu'il se foutait de moi... C. Message reçu.	A. Non... Non so cosa dire... B. E io che pensavo che mi prendesse in giro... C. Messaggio ricevuto.
A. Vladimir : Allons, allons. Voyez cela comme le début d'une nouvelle vie. Vous avez hérité d'un superbe manoir de vos parents dans lequel vous allez pouvoir habiter...	A. Vladimir : Suvvia! Vedetela come l'inizio di una nuova vita. Avete ereditato un magnifico maniero dai vostri genitori, in cui potrete abitare...
Eloïse : Comment est-ce que vous savez cela ?	Eloïse : Come fa a saperlo?
Vladimir : Oh... La lettre était dans vos papiers et nous cherchions...	Vladimir : Oh... La lettera era tra i vostri documenti e noi cercavamo...
A. Quoi ? J'ai horreur qu'on fouille dans mes affaires ! B. Ah... Tout s'explique. C. Pourriez-vous éviter de le faire ? J'aime bien mon intimité....	A. Cosa? Non sopporto che si frughi tra le mie cose! B. Ah... Si spiega tutto. C. Potrebbe evitare? Tengo molto alla mia privacy...
A. Vladimir : Eh bien ! Quel caractère ! Finalement, peut-être que vous vous entendrez mieux avec Ethan que ce que j'avais pensé.	A. Vladimir : Oh, che carattere! Alla fine, forse, voi ed Ethan andrete più d'accordo di quanto pensassi.
Vladimir : Pardonnez-moi. Personne ne le fera plus, désormais. Je vous le promets.	Vladimir : Vi chiedo scusa. Nessuno lo farà più. Ve lo prometto.
Vladimir : Enfin, je disais... C'est un nouveau départ, si vous le voulez. Vous vous habituerez au monde de la nuit. Et il paraît qu'il y a de nombreux avantages à être calice !	Vladimir : Beh, dicevo... È un nuovo inizio, se preferite. Vi abituerete al regno della notte. E pare che essere un calice abbia molti vantaggi!
Vladimir : Vous allez vous découvrir autrement. Vous développerez peut-être même de nouvelles aptitudes.	Vladimir : Comunque, vi scoprirete in altri modi. Forse, svilupperete persino nuove abilità.
(On dirait presque un commercial qui essaye de me vendre quelque chose. Ça marche pas sur moi, mon coco. Désolée...)	(Sembra quasi un venditore che vuole farmi acquistare qualcosa. Con me non funziona, caro mio. Mi dispiace...)
Eloïse : Hum... Sûrement... Je...	Eloïse : Ehm... Certo, io...
Alors que je cherchais la réponse la plus juste possible, un toussotement me fit sursauter.	Mentre pensavo a una risposta il più adatta possibile, un colpo di tosse mi fece sussultare.
Raphaël : Je m'excuse d'arriver comme un cheveu sur la soupe dans votre discussion, mais je ne suis pas sûr qu'il y ait de bons moments pour se présenter.	Raphaël : Mi dispiace piombare qui in questo modo, ma non credo ci saranno altri momenti per presentarsi.

Raphaël : Je ne voudrais pas vous effrayer quand vous vous promenez dans le manoir ou vous dérangez quand vous êtes dans votre chambre... (Il est bien poli, celui-là... Et ce bandeau ?...)	Raphaël : Non vorrei spaventarvi mentre passeggiate nel maniero o disturbarvi quando siete nella vostra stanza... (È gentile, questo qui. Ma quella benda...?)
Eloïse : Laissez-moi deviner... Vous êtes Raphaël ? Moi, c'est Eloïse.	Eloïse : Mi lasci indovinare... Raphaël? Io sono Eloïse.
Raphaël : Je me doute que vous devez être bouleversée par le commencement de cette nouvelle vie. J'espère qu'Ethan... s'est montré à la hauteur de ce moment si particulier que vous êtes en train de vivre.	Raphaël : Sono sicuro che l'inizio di questa nuova vita vi abbia sconvolta. Spero che Ethan si sia dimostrato... all'altezza di un momento così particolare, per voi.
A. Pas du tout. Et c'est le moins qu'on puisse dire. B. C'est un énergumène... C. Il m'a expliqué la situation.	A. Per niente. Ed è il minimo che possa dire. B. È una testa calda... C. Mi ha spiegato la situazione.
A. Raphaël : Sans prétendre être un chevalier blanc ou vouloir prendre sa place, si vous avez besoins de moi un jour, je tenterai de vous aider de mon mieux.	A. Raphaël : Non voglio fare il cavaliere senza macchia, né prendere il suo posto, ma, se un giorno doveste avere bisogno di me, farò del mio meglio per aiutarvi.
Vladimir : Comme vous l'aurez remarqué, Raphaël est aveugle, mais vous pouvez compter tout autant sur lui que sur moi. Et d'autres ici. Vous n'êtes pas seule, Eloïse. (Et c'est bien le problème...)	Vladimir : Come avrete notato, Raphaël è cieco. Ma potrete contare su di lui, così come su di me. E su tutti gli altri. Non siete sola, Eloïse. (È proprio questo il problema...)
Raphaël : Je ne voudrais pas m'imposer davantage. Nous aurons le temps de bavarder, comme des pies qui jacassent, ultérieurement. Bonne nuit, Eloïse. A plus tard, Vladimir.	Raphaël : Non vorrei disturbare ulteriormente. Avremo tempo di ciarlare allegramente un'altra volta. Buenanotte, Eloïse. A dopo, Vladimir.
Vladimir : C'est vrai que vous devez avoir beaucoup à penser déjà... Peut-être auriez-vous besoins d'un moment de calme ? Lisez-vous ? A. Oui, j'aime bien bouquiner. B. D'habitude, oui. Mais là tout de suite... C. J'ai surtout des tas de questions...	Vladimir : Giusto, avete già molto a cui pensare. Forse, avete bisogno di stare tranquilla, per un po'? Vi piace leggere? A. Sì, adoro i romanzi. B. Di solito, sì. Ma in questo momento... C. Ho soprattutto un mucchio di domande...
A. Eloïse : Et c'est vrai que ça pourrait être pas mal... (C'est quoi ce raffut à côté ? On dirait qu'on a rameuté la moitié de la terminale trois.)	A. Eloïse : In effetti, non sarebbe male... (Cos'è questo baccano, nella stanza di fianco? Sembra un raduno di liceali.)
Vladimir : Ce rire... C'est Béliath. Et j'entends Ethan. Ah, il va m'entendre, celui-là ! (C'est donc ça... Je suis curieuse de voir la scène... Allons-y.)	Vladimir : Questa risata... È Béliath! E sento Ethan. Ah, ora mi sentirà, quello! (Allora è così... Sono curiosa di vedere la scena... Andiamo!)
J'emboitai le pas de Vladimir qui ne tarda pas à rejoindre Ethan, sûrement avec l'intention de le sermonner.	Raggiunsi Vladimir, che non tardò a raggiungere Ethan. Aveva sicuramente intenzione di rimproverarlo.
Ethan : Non, je suis pas irresponsable, Vladimir. Hitto... Oui, je lui ai expliqué. Et peut-être que tu vas pouvoir me lâcher la grappe. A. (Se faire discrète, c'est le meilleur des stratégies.) B. Et toi, tu vas pouvoir assumer que t'as merdé, Ethan.	Ethan : No, non sono un irresponsabile, Vladimir. <i>Hitto</i> ... Sì, le ho spiegato tutto. Ora puoi lasciarmi in pace, magari. A. (Essere discreti, è la strategia migliore.) B. E tu potresti ammettere di aver fatto un bel casino, Ethan.

C. C'est moi la première concernée, et non, tu ne m'as rien expliqué.	C. Sono io la più coinvolta, non tu. Non mi hai spiegato niente.
A. Ethan : C'est pas toi qu'es dans cette merde-là, alors prends pas tes grands airs de bien-pensant.	A. Ethan: Non sei tu a essere in questa merda! Quindi smettila di darti arie da benpensante.
Béliath : Les amis, c'est le moment où je m'éclipse. Eloïse, je suis ravi de voir que tu es aussi belle d'hier et j'espère que tu ne laisseras pas ça gâter ce visage enchanteur.	Béliath: Amici, io me la svigno. Eloïse, sono lieto di vedere che sei bella quanto ieri. Spero che tu non ti faccia rovinare quel viso incantevole.
Béliath : Vlad. Ethan. Je vous laisse. Ce serait bien que vous ne vous entretuiez pas. Le sang, ça tache... Et on en a assez eu hier.	Béliath: Vlad. Ethan. Vi lascio. Cercate di non ammazzarvi. Il sangue macchia. E ne abbiamo già avuto abbastanza, ieri.
(Tiens, je ne l'avais pas remarqué, celui-là ! Faut dire qu'il a pas trop l'air concerné par ce qui se passe.)	(Ma guarda, questo qui non l'avevo notato. Non sembra interessarsi molto a quello che sta succedendo.)
Vladimir : Enfin, Ethan, ce n'est pas possible que ça se passe comme ça. Elle fait partie de notre groupe, maintenant.	Vladimir: Insomma, Ethan, così non può andare avanti. Lei fa parte del gruppo, adesso.
Vladimir : Et plus encore, elle va être une partie importante de ta vie, comme tu le sais. Vous devez trouver un moyen pour que ça se passe mieux.	Vladimir: E per di più, diventerà una parte essenziale della tua vita, come sai. Dovreste trovare un modo per migliorare le cose.
A. C'est pas moi qui ne veux pas ! B. Moins on se verra, mieux ce sera. C. Commencer par ne pas me prendre pour un casse-croûte serait pas mal...	A. Non sono io quella che non vuole! B. Meno ci vedremo, meglio sarà. C. Smetterla di trattarmi come uno spuntino, intanto, non sarebbe male...
A. Ethan : Ouais ouais. Bon, si la morale est finie, moi, j'ai la dalle. Et tu peux rien redire contre ça, Vladimir. Tu voudrais quand même pas qu'un vampire, un allié, ne meure de faiblesse.	A. Ethan: Ok, ok. Bene. Se la morale è finita, io sono affamato. E tu non puoi farci niente, Vladimir. Non vorrai mica che un vampiro, un compagno, muoia di stenti!
Vladimir : Ethan, tu sais très bien que...	Vladimir: Ethan, sai bene che...
L'être abject auquel j'étais liée n'attendit pas que le second vampire ait fini sa phrase.	L'essere spregevole a cui ero legata non lasciò neppure che il secondo vampiro terminasse la frase.
Sans même me prévenir, il m'attrapa comme on porte un sec de linge sale et commença à gravir les marches.	Senza neanche avvertirmi, mi sollevò come un sacco di patate e iniziò a salire le scale.
J'étais brinquebalée à droite et à gauche et vaguement nauséuse. Les mouvements que je faisais pour tenter de me libérer n'aidaient pas à ce que mon estomac reste tranquille.	Dondolavo a destra e a sinistra, vagamente nauseata. I movimenti che facevo per cercare di liberarmi non aiutarono a calmarmi lo stomaco.
(Où est-ce qu'il m'amène, comme ça, encore ? C'est pas possible...)	(Dove vuole portarmi, così, ancora? Non è possibile...)
(Pourquoi Vladimir ne fait rien... ? Quoique... Je ne pensais pas vraiment pouvoir compter sur lui. C'est aussi un vampire, après tout.)	(Perché Vladimir non fa niente? Anche se... immagino di non poter contare veramente su di lui. Anche lui è un vampiro, dopotutto...)
Ethan : Bon... On devrait pas venir me faire chier ici. Théoriquement, c'est là où te laves, mais on se mettra ici pour les morsures.	Ethan: Bene. Nessuno verrà a rompermi le scatole. In teoria, qui ci si lava, andrà bene per i morsi.
A. Parce que tu veux pas venir dans ma chambre ? B. Parce que tu veux pas que je vienne dans ta chambre ? C. Parce que tu veux pas que les autres te voient ?	A. Perché non vuoi venire nella mia stanza? B. Perché non vuoi che venga nella tua stanza? C. Perché non vuoi che gli altri ti vedano?

A. Ethan : Tu manges à table, pas dans le placard ? Bon, bah c'est pareil. Ta chambre, c'est le garde-manger.	A. Ethan : Tu mangi a tavola o in dispensa? Beh, è la stessa cosa. La tua stanza è dove il cibo viene conservato.
(Mais qu'est-ce qu'il raconte ? C'est pas comme s'il n'était pas déjà rentré...)	(Ma cosa sta dicendo? Come se non ci fosse già entrato...)
Ethan : Bref, c'est le moment. Je peux plus t'hypnotiser, alors tu risque de douiller. Sévère. Mais bon, tu aurais pu tomber sur pire. Et à force tu t'habitueras, je suppose.	Ethan : Beh, è il momento. Non posso più ipnotizzarti, quindi rischia di farti male. Parecchio. Ma, insomma, poteva andarti peggio. E immagino che ci farai l'abitudine, col tempo.
Plus doucement que je l'aurais imaginé, comme pour ne pas faire tourner mon sang, il s'approcha de moi.	Si avvicinò a me, molto più lentamente di quanto immaginassi. Come se non volesse rovinare il mio sangue.
Mon cœur cognait à tout rompre dans ma poitrine. J'avais l'impression d'être un insecte pris dans une toile d'araignée.	Il cuore mi batteva forte nel petto. Mi sembrava di essere un insetto intrappolato nella ragnatela.
A. (Non ! C'est pas possible ! Si je le pousse...) B. (La porte ! Elle n'est pas verrouillée !) C. (De toute façon, il faudra bien passer par là à un moment donné...)	A. (No! Non è possibile! Se lo spingessi via...) B. (La porta! Non è chiusa a chiave!) C. (Comunque, doveva succedere, prima o poi...)
Comme je l'avais vu faire lorsque mes amis se disputaient parfois, je projetai mes bras en avant et donnai un coup sec sur ses épaules.	Protesi le braccia in avanti e gli sferrai un colpo secco all'altezza delle spalle, come avevo visto fare quando i miei amici litigavano.
Je fus surprise de la violence à laquelle il fut projeté à terre. Je ne me connaissais pas une telle force. Peut-être était-ce l'énergie du désespoir ?	Mi sorpresi nel vedere la violenza con cui cadde a terra. Non pensavo di avere così tanta forza. Che fosse, forse, l'energia della disperazione?
Cette pensée me traversa l'esprit alors que j'ouvrais la porte pour m'enfuir dans le couloir.	Questo fu il pensiero che mi attraversò la mente, mentre aprivo la porta e fuggivo verso il corridoio.
(Et maintenant ? Je fais quoi ? Où est-ce que... La chambre !)	(E ora? Cosa faccio? Dove... La stanza!)
Par un petit miracle, la clef était encore sur la serrure. Je m'en emparai sans hésiter avant de m'engouffrer dans la pièce rose.	La chiave era ancora nella serratura, come per miracolo. L'afferrai, senza esitare, prima di entrare nella stanza rosa.
Lorsque je franchis le seuil de la porte, j'eus une seconde l'impression que la pièce n'était pas vide et me figeai.	Non appena varcai la soglia, ebbi l'impressione che ci fosse qualcuno. Mi bloccai.
Mais ce n'était que la lumière blanchâtre de la lune qui dessinait des ombres étranges et un courant d'air froid qui faisait trembler les tissus légers.	Ma erano solo la luce biancastra della luna che disegnava strane ombre e una corrente d'aria fredda che faceva tremolare il tessuto leggero.
	[...]
Malgré l'envie furieuse de me rouler en boule sous les draps, je décidai que la meilleure manière de gagner la partie était de prendre mes adversaires à leur propre jeu.	Nonostante la voglia furiosa di raggomitolarmi sotto le lenzuola, decisi che il modo migliore di vincere era indurre i miei avversari a prendere le cose sul serio.
Aaron : Je t'ai dit... C'est normal qu'elle ne parle pas beaucoup, Vladimir. Tu veux qu'elle te raconte quoi ? Elle vient d'arriver et elle a déjà plein de choses à digérer.	Aaron : Te l'ho detto... È normale che non parli molto, Vladimir. Cosa vuoi che dica? È appena arrivata e ha già fin troppe cose da digerire.

(Ils parlent de moi ! Et personne n'a capté que j'étais là...)	(Parlano di me! Non si sono ancora accorti che sono qui...)
Vladimir : Il me semblait que si on apprenait à se connaître... Je ne sais pas. Ce serait plus facile, peut-être.	Vladimir : Pensavo che se avessimo provato a conoscerci... Non lo so. Che potesse essere più facile, forse.
Raphaël : Les meilleurs fruits prennent du temps à mûrir... Laissez-lui le temps, à cette jeune fleur.	Raphaël : I frutti migliori maturano lentamente... Date tempo a quel giovane fiorellino.
Béliath : Et toi, qu'est-ce que tu en penses, Ethan ?	Béliath : E tu cosa ne pensi, Ethan?
Ethan : Boaf... Je vois pas pourquoi vous en faites de caisses comme ça. Enfin, si vous voulez, je vais être un gentil garçon sage et vous prêter mon jouet.	Ethan : Bah! Non capisco perché facciate tante storie! Insomma, se è questo che volete, farò il bravo ragazzo e vi presterò il giocattolino.
Ethan : Mais tiens... Qui voilà ? Ça fait longtemps que tu es là, Machine ?	Ethan : Ma guarda, chi abbiamo qui? Sei lì da molto, Cosa?
A. A qui tu parles ? Moi, c'est Eloïse. B. Non, je viens d'arriver. C. Assez pour avoir entendu des choses intéressantes...	A. Con chi parli? Io mi chiamo Eloïse. B. No, sono appena arrivata. C. Abbastanza da aver sentito cose interessanti...
A.Aaron : Nous parlions de toi, Eloïse, de ton installation ici. Oh... Moi, c'est Aaron.	A. Aaron : Parlavamo di te, Eloïse, e della tua permanenza qui. Ah, io sono Aaron.
Ethan : T'inquiète pas, Machine, il est apprivoisé, celui-là. Il grogne forte, mais ses crocs sont inoffensifs...	Ethan : Non preoccuparti, Cosa. È ben addestrato. Ringhia, ma i suoi canini sono innocui.
A. Enchantée, je suppose. B. Ton nom m'est familier... C. J'ai pas besoin de tes présentations, Ethan.	A. È un piacere, credo. B. Il tuo nome mi è familiare... C. Non ho bisogno delle tue presentazioni, Ethan.
A. Béliath : Allons, allons, mes amis. Pas besoins d'être aussi tendus ! Ça devrait être une occasion réjouissante, que d'avoir un nouveau membre dans notre petite famille.	A. Béliath : Suvvia, amici miei! Non c'è bisogno di essere così tesi. Dovrebbe essere una buona opportunità, quella di avere un nuovo membro nella famiglia!
Béliath : Une belle opportunité pour faire une fête digne de ce nom !	Béliath : È una bella opportunità per fare una festa degna del suo nome!
Vladimir : Béliath, voyons... Ne sois pas ridicule. Tout n'est pas prétexte à l'amusement. C'est un moment difficile pour Eloïse et pour Ethan.	Vladimir : Béliath, non essere ridicolo. Non tutto è un pretesto per divertirsi. È un momento difficile, sia per Eloïse, sia per Ethan.
(Ah ça... rien n'est moins sûr. Il a pas l'air d'être perturbé, lui.)	(Ah, questo è certo. Ma non sembra poi tanto turbato, lui.)
Vladimir : Peut-être qu'ils n'ont même pas... Enfin... Hum, expérimenté leur lien.	Vladimir : Probabilmente, non hanno nemmeno... insomma... sperimentato il loro legame.
(Il est gêné. Comment est-ce qu'un vampire peut être gêné à propos d'une... eurk, morsure ?)	(È in imbarazzo. Com'è possibile che un vampiro si imbarazzi all'idea di... che schifo... un morso?)
Ethan : Eh ouais ! J'ai un calice pas mordu ! Il est frais mon calice ! Il est frais !	Ethan : Eh, già. Ho un calice senza morsi. È fresco, il mio calice! È fresco!
(Est-ce qu'il dit ça pour se venger d'hier ?)	(Lo dice per vendicarsi di ieri?)
(Non mais pour qui il se prend celui-là ? Comme si ça lui était dû.)	(Ma chi si crede di essere? Come se gli fosse dovuto.)
Aaron : Ethan, ça suffit ! Arrête de te comporter comme un abruti.	Aaron : Ora basta, Ethan! Smettila di comportarti da stupido.

Ethan : Il est frais et je le fais à pas cher... Allez, Béliath. D'habitude, c'est toujours toi qui goûtes en premier. Tu veux la première gorgée ? Je te la passe. (Mais... Mais... Je rêve...)	Ethan : È fresco e costa poco... Andiamo, Béliath! Sei sempre tu quello che assaggia per primo. Vuoi il primo sorso? Te lo cedo. (Ma... Ma... Sto sognando...)
Vladimir : Enfin, Ethan ! Qu'est-ce qui te passe par la tête ? Le lien de vampire à son calice...	Vladimir : Insomma, Ethan! Che ti passa per la testa? Il legame tra il vampiro e il suo calice...
Ethan : Oh ! Je vois, Monsieur l'aristo est jaloux. Il voudrait le privilège. Et bien vas-y, à toi l'honneur. Tu me diras si elle est sucrée ou pas...	Ethan : Ah! Capisco, il Signor aristocratico è geloso. Vorrebbe avere il privilegio. Prego, allora, a te l'onore. Così mi dirai se è abbastanza zuccherata...
(Il veut... que tout le monde me morde ou quoi ?)	(Vuole... che tutti mi mordano, o cosa?)
Ethan : Soyez pas rabat-joie ! C'est ma tournée, je vous dis. Profitez-en ! Y'en aura pour tout le monde !	Ethan : Non fate i guastafeste! Offro io, vi dico! Approfitatene! Ce n'è per tutti!
Béliath : Ethan. Tu vas trop loin. Regarde ton calice. Elle est toute pâle, elle ne dit plus rien. Arrête.	Béliath : Ethan, stai esagerando. Guarda il tuo calice. È pallida come uno straccio e non parla. Smettila.
A. (Les autres on l'air de le raisonner.) B. Je suis pas un fast-food ! Et je peux parler pour moi. C. (Peut-être que si je fais style de m'évanouir, ils tiendront Ethan loin...)	A. (Sembra che gli altri lo facciano ragionare.) B. Non sono un fast-food! E posso parlare da sola. C. Forse, se faccio finta di svenire, terranno Ethan lontano...)
A. J'étais muette, mais ce n'est pas la peur qui retenait ma langue. J'observait les jeux de pouvoir qui se déroulaient devant mes yeux.	A. Non parlavo, ma non era la paura a trattenermi la lingua. Osservavo i giochi di potere che si svolgevano davanti ai miei occhi.
Je voyais Ethan entrer dans le conflit si aisément, si volontairement, si gaiement que les autres ne savaient plus comment lui répondre.	Vedevo Ethan entrare nel conflitto, così a suo agio, volontariamente, felice, e gli altri non sapevano più come ribattere.
Vladimir : Déjà, vous pouvez vous rassurer : nous ne vous ferons rien, Eloïse. Je vous en fais le serment.	Vladimir : Potete stare tranquilla, non vi faremo nulla, Eloïse. Ve lo giuro.
Eloïse : Comment est-ce que je peux en être sûre ? Après tout, vous êtes...	Eloïse : Come posso esserne sicura? In fondo, voi siete...
Béliath : Tu hésites... Oui, nous sommes des vampires. Cela ne veut pas dire que nous n'avons pas un minimum de savoir-vivre.	Béliath : Dillo! Sì, siamo vampiri. Ma non significa che non conosciamo un minimo di buone maniere.
Ethan : Ouais. Il paraît que tu peux pas aller taper dans la nourriture d'un autre. Qui aurait pu deviner qu'ils seraient à cheval là-dessus ?	Ethan : Già. Sembra che non si possa scroccare il cibo di un altro. Chi l'avrebbe detto che sarebbero stati così pignoli, su questo!
Aaron : Ethan. Tais-toi. Ce qu'il veut dire, c'est que nous avons, tout comme les humains ou d'autres peuples, des codes de conduite. De règles qui assurent le bon fonctionnement de notre groupe.	Aaron : Stai zitto, Ethan! Quello che intende, è che anche noi abbiamo dei codici di comportamento, come tutti gli umani o i popoli. Regole che assicurano il quieto vivere nel nostro gruppo.
Ethan : Bah bien sûr...	Ethan : Oh, certo...
Aaron : Notamment celle qui empêche un vampire de boire le sang du calice d'un autre.	Aaron : Soprattutto, è vietato a un vampiro bere il sangue del calice di un altro.
(Il l'a complètement ignoré... Ça a l'air vraiment tendu, entre ces deux-là.)	(L'ha completamente ignorato. L'aria tra loro due sembra davvero tesa.)

Raphaël : C'est, d'après ce que je sais, un grave affront qui se finit souvent en duel. Il y a des liens sacrés que personne ne peut rompre.	Raphaël : Da quanto ne so, è un grave affronto che spesso finisce in un duello. Ci sono vincoli sacri che nessuno può infrangere.
Eloïse : Mais c'est juste... une loi, c'est ça ? Qu'est-ce qui vous empêche de... le faire quand même ?	Eloïse : Ma è solo una regola, no? Cosa vi impedisce di farlo lo stesso?
Béliath : Voyons, ma jolie. Nous ne sommes pas des bêtes... C'est vrai qu'Ivan et Ethan t'ont donné du fil à retordre, mais ça ne veut rien dire.	Béliath : Vedi, mia cara, non siamo bestie. Ivan ed Ethan ti hanno dato del filo da torcere, ma questo non vuol dire niente.
Vladimir : Et puis, aucun d'entre nous ne sait réellement ce qui lui en coûterait. Une loi n'est jamais vaine...	Vladimir : Inoltre, nessuno di noi sa quale sia il prezzo. Una legge non è mai inutile...
Ethan : Et après, c'est moi qui dis des conneries. Bah, franchement, bravo.	Ethan : E poi sarei io quello che dice stronzate. Complimenti, davvero.
Aaron : Tu ferais mieux de ne pas faire remarquer davantage, Ethan. Tu accumules faute sur faute. Si tu continues, je te...	Aaron : Faresti meglio a non farti notare più di così, Ethan. Accumuli errori su errori. Se continui in questo modo, giuro che...
(Je ne sais pas qui me fait le plus peur... Ethan ou Aaron ? Ce regard...)	(Non so chi mi faccia più paura... Ethan o Aaron? Quello sguardo...)
Ethan : Tu me quoi ? Vas-y ? J'écoute. Tu me fous dehors ? Oh... Non, même si tu pouvais essayer, tu ne vas quand même pas faire souffrir une innocente...	Ethan : Giuri che? Prego, ti ascolto. Mi sbatti fuori? Ah, no! Anche se ci provassi, non faresti mai soffrire un'innocente, comunque...
Aaron : Je peux toujours te faire passer le goût de l'insolence.	Aaron : Posso sempre farti passare la voglia di essere così insolente.
Ethan : C'est censé me faire peur, ça ? Vraiment ? Ecoute bien. C'est mon calice. Pas le tien, pas celui de Vladimir.	Ethan : E questo dovrebbe spaventarmi? Davvero? Apri bene le orecchie: lei è il mio calice. Non il tuo, non quello di Vladimir.
Raphaël : Allez... Calmez-vous. On dirait des enfants dans une cour de récréation. Cessez vos chamailleries...	Raphaël : Su, calmatevi. Sembrate bambini al parco giochi. Smettetela con questi battibecchi.
Ethan : C'est pas vous qu'êtes dans cette merde. Je récupère déjà les erreurs de l'autre chieur, faut pas trop m'en demander.	Ethan : Non siete voi a essere nella merda. Sto già risolvendo gli errori di quell'altro coglione, che altro volete?
Eloïse : Et...	Eloïse : E...
Ethan : Je vais donc continuer à m'occuper de la situation comme je l'entends. Et vous, vous allez bien gentiment vous mêler de vos affaires.	Ethan : Mi occuperò della cosa, come meglio credo. E, voi, siete pregati di non immischiarvi negli affari miei.
Ethan : Bref, je me barre. Machine, je te verrai plus tard. Si t'y passes maintenant, tu vas finir en charpie et tu vas encore aller te plaindre au Service Après-Vente. Nähdään !	Ethan : Beh, me ne vado. Cosa, ti vedrò più tardi. Se ti assaggiassi adesso, finiresti a brandelli e andresti a lamentarti al servizio post-vendita. Nähdään!
Je ne savais pas qui avait gagné la partie qui s'était déroulée devant mes yeux ébahis, mais un silence assourdissant s'était abattu sur la pièce, alors qu'Ethan montai bruyamment les marches.	Non sapevo chi avesse vinto la partita cui avevo assistito, ma un silenzio assordante piombò nella stanza, mentre Ethan saliva rumorosamente le scale.
Pendant un instant, tous les vampires se regardèrent sans dire un mot. Je n'arrivais pas à discerner s'ils étaient gênés, en colère ou attristés.	Per un istante, tutti i vampiri si guardarono senza dire una parola. Non riuscivo a capire se fossero imbarazzati, arrabbiati o malinconici.
A. Vous voyez à quoi il ressemble ? Ce n'est pas possible !	A. Capite di che si tratta? Non è possibile!

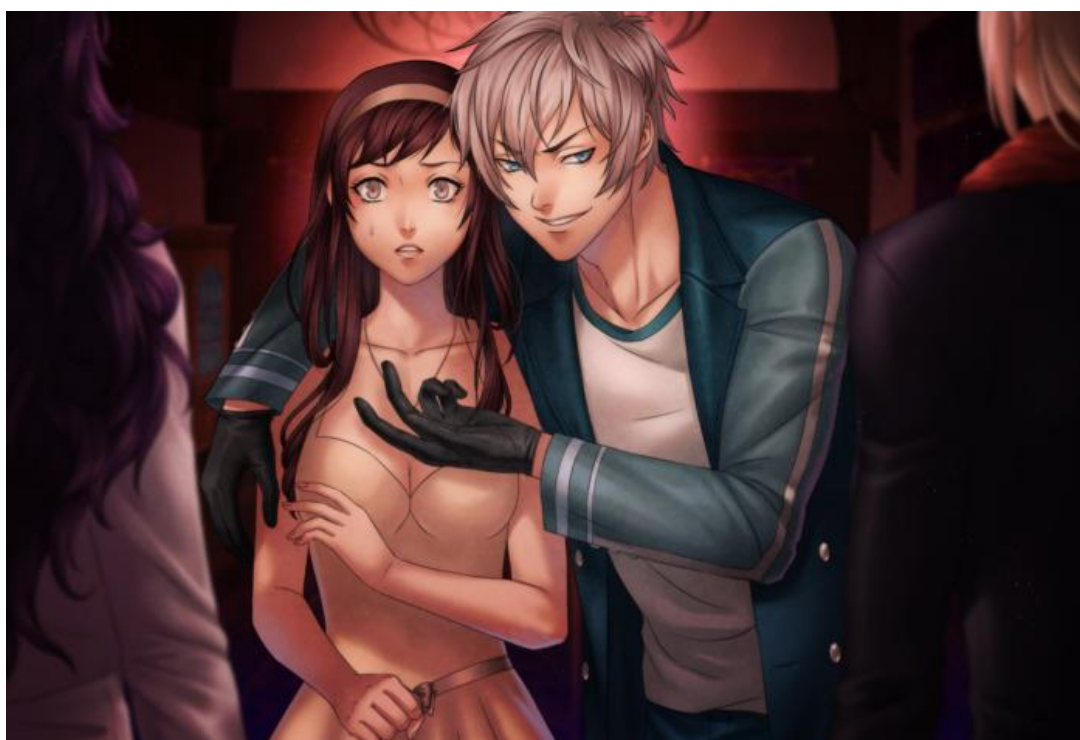
B. Ne faites pas ces têtes-là... Ce n'est pas la première fois, je suppose. C. Hum... Hum hum.	B. Non fate quelle facce... Immagino non sia la prima volta. C. Ehm...
A. Raphaël : Pour le moment, nous avons tous besoin de calme, me semble-t-il. De retrouver notre paix intérieure. Je propose que nous discutons de tout cela à tête reposée, plus tard.	A. Raphaël: Per ora, mi sembra che abbiamo tutti bisogno di calmarci. Di ritrovare la pace interiore. Propongo di discutere un'altra volta di tutto questo, a mente riposata.
Eloïse : Vous allez laisser la situation comme ça ? Je ne vais pas poireauter deux-cents ans, è attendre je ne sais quoi, je vous préviens !	Eloïse: Quindi lasciate le cose così come stanno? Non starò ad aspettare duecento anni che accada chissà cosa, vi avverto!
Vladimir : Bonne idée, Raphaël. Pas la peine de prendre de décision hâtive. Mais cela ne signifie pas nous ne réfléchissons pas à la question.	Vladimir: Buona idea, Raphaël. Non vale la pena prendere decisioni affrettate. Ma non significa che non ci rifletteremo.
Béliath : Pas la peine non plus de se prendre la tête. C'était un accrochage, il ne le refera plus. Je lui en parlerai. Je ne peux pas laisser une telle beauté se faire du mauvais sang.	Béliath: Non vale la pena nemmeno di preoccuparsi troppo. È stato solo un piccolo scontro, non lo rifarà. Gli parlerò. Non permetterò che questa bellezza si faccia del sangue marcio!
(Mauvais jeu de mot ou au contraire, expression trop littérale ? En tout cas, personne ne réagit.)	(Brutto gioco di parole o, al contrario, espressione fin troppo letterale? In ogni caso, nessuno reagisce.)
Aaron : Je vais prendre l'air. Bonne nuit, tout le monde. Eloïse, je serai dans le jardin, si tu as envie de discuter.	Aaron: Vado a prendere un po' d'aria. Buona notte a tutti. Eloïse, sarò in giardino, se vorrai parlare.
Béliath : Moi aussi, j'ai envie de parler à une si belle jeune fille... Il n'y a pas de raison ! Je t'attends à coté, dans le petit salon.	Béliath: Anche io avrei voglia di parlare con una bella ragazza... senza motivo! Ti aspetto qui di fianco, nel soggiorno.
Raphaël : Je me retire, moi aussi. Que la nuit vous soit douce.	Raphaël: Mi ritiro anche io. Vi auguro una dolce notte.
Vladimir : Raphaël, attends. Je monte avec toi.	Vladimir: Aspettami, Raphaël. Salgo con te.
Ils avaient tous disparu plus vite que la rosée du matin ne s'évapore un jour d'été. Je me retrouvais seule avec mes pensées, à tourner en rond.	Sparirono tutti, più veloci della rugiada che evapora un giorno d'estate. Mi ritrovai sola coi miei pensieri, girando in tondo.
(Pourquoi est-ce qu'Ethan a proposé ça ? Il n'a vraiment pas l'air d'être apprécié... Et ça peut se comprendre. La manière dont il est disparu...)	(Perché Ethan ha proposto una cosa simile? Non sembra stare molto simpatico agli altri... e posso capire il perché! Il modo in cui se n'è andato...)
(Enfin, pas la peine de ressasser. Autant essayer d'en parler à quelqu'un. J'arriverai mieux à comprendre les remarques de tout le monde.)	(Beh, non vale la pena rimuginare. Dovrei provare a parlarne con qualcuno. Riuscirò a capire meglio i punti di vista di tutti.)
(Alors, Aaron qui aurait voulu réduire Ethan en charpie ? Ou Béliath qui a plutôt l'air d'être du côté de mon bourreau ?)	(Dunque, Aaron, che avrebbe voluto ridurre Ethan a brandelli, o Béliath, che sembra essere dalla parte del mio aguzzino?)
	<i>[Se il giocatore sceglie Béliath]</i>
Béliath : Je savais que tu pourrais pas résister à mon invitation. Tu as bien fait de venir me voir, Aaron est mortellement ennuyant, de toute façon.	Béliath: Sapevo che non avresti potuto rifiutare il mio invito. Hai fatto bene a venire a trovarmi. Aaron, comunque, è di una noia mortale.
Eloïse : Béliath, c'est ça ? On s'était croisé, et vous...	Eloïse: Béliath, giusto? Ci eravamo incrociati, e lei...

Béliath : Ne te soucie pas des formalités avec moi. Je vais avoir le plaisir de te voir tous les jours. Mieux vaut qu'on oublie les trucs inutiles, comme le vouvoïement.	Béliath : Non devi essere così formale, con me. Avrò il piacere di vederti tutti i giorni. Meglio se ci dimentichiamo delle cose futili, come il darsi del lei.
Béliath : Et puis, j'ai l'espoir qu'on apprenne à se connaître rapidement. Tu m'as l'air d'être une jeune fille dégoûrdie...	Béliath : Inoltre, spero che impareremo in fretta a conoscerci. Mi sembri una ragazza piena di risorse.
Eloïse : Qu'est-ce que tu veux dire par là ?	Eloïse : Che vuoi dire, con questo?
Béliath : Ethan... Je connais le bonhomme. Il a pas dû être tendre avec toi. Et pourtant, tu n'es pas à te morfondre au fond de ton lit. C'est bon signe.	Béliath : Ethan... lo conosco, il ragazzino. Non deve essere stato tanto tenero con te. E, nonostante ciò, non sei a letto a piangerti addosso. È un buon segno.
A. Ouais, on peut dire comme ça. B. Je comptais y aller après avoir discuté avec toi, si tu veux tout savoir. C. J'ai plutôt envie de lui casser toutes ses dents...	A. Già, possiamo dire così. B. Contavo di andarci dopo aver discusso con te, se vuoi saperlo. C. Piuttosto, avrei voglia di spaccargli i denti...
A. Béliath : T'en fais pas. C'est pas contre toi. Il est comme ça avec tout le monde. Je te jure que par rapport à Ivan, tu t'en tire plutôt pas mal pour l'instant.	A. Béliath : Non preoccuparti. Non ce l'ha con te. Fa così con tutti. Fidati, non ti è andata male. Rispetto a Ivan...
A. Ivan ne doit pas non plus se taper les morsures d'un mec déchaîné. B. Pourquoi ? Qu'est-ce qu'il a fait, Ivan ? C. C'est pas l'impression que j'ai... Il m'a enfermé, il est odieux...	A. Ivan non deve nemmeno sorbirsi i morsi di un tizio fuori controllo. B. Perché? Cosa ha fatto, Ivan? C. Non è l'impressione che mi ha dato. Mi ha chiusa a chiave in camera, è odioso...
A. Eloïse : Enfin si j'ai bien compris...	A. Eloïse : Se ho capito bene, almeno...
Béliath : Allons... Tu t'en fais une montagne. Pour le coup, je suis sûr qu'Ethan fera attention.	Béliath : Andiamo, la fai troppo tragica. Sono sicuro che Ethan farà attenzione, questa volta.
Béliath : Bref, à part pour le plaisir d'admirer une magnifique créature, je t'ai proposé qu'on se voie au cas où il te resterait des questions sur notre monde.	Béliath : Beh, oltre al piacere di ammirare una magnifica creatura, ti ho proposto di vederci in caso avessi altre domande sul nostro mondo.
Eloïse : Tu sais, Vladimir a déjà complété les vagues informations qu'Ethan m'avait données.	Eloïse : Sai, Vladimir ha già completato le informazioni vaghe che mi aveva dato Ethan.
Béliath : C'est tous lui, ça... Et je m'en doutais. Mais ça ne veut pas dire que tu n'as rien à me demander.	Béliath : È proprio da lui... lo immaginavo. Ma questo non vuol dire che tu non abbia proprio niente da chiedermi.
A. Pas vraiment. B. Ce que j'ai du mal à comprendre, c'est... C. Est-ce que tu pourrais m'en dire plus sur Ethan ? Qui il est...	A. Non proprio. B. C'è una cosa che non riesco a capire... C. Potresti dirmi qualcosa in più su Ethan? Chi è...
A. Eloïse : Je t'avoue que tut ce que je veux pour l'instant, c'est un peu de calme...	A. Eloïse : Ti confesso che tutto quello che voglio, al momento, è un po' di calma...
Béliath : De toute façon... tout cela devient beaucoup trop sérieux pour moi. Il va me falloir une nuit de folie pour m'en remettre.	Béliath : Comunque, il discorso si è fatto troppo serio, per me. Ho bisogno di una notte di follie, per riprendermi.
Béliath : Je ne te propose pas de venir avec moi au club du coin, le Moondance ? T'as pas l'air d'être d'humeur à vouloir t'amuser...	Béliath : Non ti chiederò di venire con me al locale qui vicino, il Moondance. Non sembri essere in vena di divertirti.
Eloïse : Non, pas trop, effectivement. Mais je te souhaite une bonne nuit, Béliath.	Eloïse : Non molto, in effetti. Ma ti auguro una buona serata, Béliath.

Béliath : De même, ma belle, de même.	Béliath : Altrettanto, mia cara, altrettanto.
(Quel drôle de personnage... Enfin, au moins je commence un peu à voir où j'ai atterri. C'est déjà ça.)	(Che personaggio bizzarro. Beh, almeno inizio a capire in che luogo sono finita. È già qualcosa.)
(Voilà ma nouvelle vie... Je n'ai pas encore vraiment eu le temps de penser à ce que ça allait donner, concrètement.)	(Ecco la mia nuova vita. Non ho ancora avuto tempo di pensare a dove mi porterà, concretamente.)
(Gérer l'autre psychopathe ne peut pas me prendre tout mon temps, quand même... Qu'est-ce que je pourrais bien faire ? Surtout, la nuit...)	(Non posso impiegare tutto il tempo a gestire quello psicopatico, comunque... Cosa potrei fare? Soprattutto di notte...)
(Lire, peut-être. Rien de tel qu'un bon bouquin pour se changer les idées. Et la bibliothèque a l'air pas mal...)	(Leggere, forse. Non c'è niente come un buon romanzo per schiarirsi le idee. E la biblioteca non sembra male.)
La pièce était silencieuse et fraîche, lorsque j'ouvris la porte.	La stanza era fresca e silenziosa, quando aprii la porta.
En respirant l'air poussiéreux des vieux livres, je me rendis compte à quel point ce calme me ferait du bien. J'avais besoin de temps pour penser.	Respirai l'aria polverosa dei vecchi libri, e mi resi conto di quanto quella calma mi facesse bene. Avevo bisogno di tempo per pensare.
Je pris le premier tome qui me passait sous le main, Contes et légendes de l'Europe de l'Est, et je feuilletai machinalement les pages, sans lire une ligne.	Presi il primo tomo che mi capitò tra le mani. Raccontai e leggende dell'Europa dell'Est. Iniziai a sfogliare meccanicamente le pagine, senza leggere nemmeno una riga.
L'effrontement auquel j'avais assisté n'avait pas fait couler de sang, mais il n'avait laissé personne indemne. Moi la première.	Nello scontro cui avevo assistito, non c'erano stati versamenti di sangue, ma nessuno n'era uscito indenne. Io per prima.
Si j'avais fini d'y perdre mes plumes de l'innocence, j'avais aussi récupéré des armes.	Se, alla fine, avessi dovuto rimetterci le penne dell'innocenza, avrei dovuto procurarmi anche delle armi.
Je réalisai avec effroi que j'étais au milieu d'un champ de bataille où les mots gagnaient le pouvoir d'exister.	Mi resi conto con orrore di essere nel mezzo di un campo di battaglia, dove le parole si conquistavano il potere di esistere.
Chaque pièce du manoir était comme la case d'un échiquier et il fallait que l'avance prudemment sur le territoire ennemi jusqu'à arriver à mes fins.	Ogni stanza del maniero era come il quadrato di una scacchiera: dovevo avanzare con prudenza nel territorio nemico, fino all'obiettivo.
(Contrairement à ce qu'on me répète depuis que je suis arrivée, tout le monde n'est pas copain, là-dedans. Je l'ai bien vu...)	(A differenza di quello che mi hanno detto finora, qui dentro non sono tutti amici. L'ho capito.)
A. (Il va falloir que je trouve ma place, que je m'impose...) B. (Peut-être que si je gagne de l'influence, je trouverai un moyen de partir...) C. (Jouer le jeu, gagner leur confiance jusqu'à ce que je puisse me débarrasser d'Ethan.)	A. (Dovrò integrarmi, impormi...) B. (Forse, se ottengo un po' di considerazione, troverò il modo di andarmene...) C. (Dovrò giocare, guadagnarmi la loro fiducia, finché non riuscirò a sbarazzarmi di Ethan.)
Je ruminais mes pensées noires quand tout s'illumina. Les paroles de Vladimir me revirent en tête, comme la marée rapporte les objets abandonnés.	Rimuginai i miei neri pensieri, quando tutto s'illuminò. Le parole di Vladimir mi ritornarono in mente, come la marea riporta a riva oggetti abbandonati.
« Tant qu'il sera en vie, vous ne serez plus jamais humaine. »	“Finché lui è vivo, non sarete più umana.”

L'existence d'Ethan était liée à la mienne : il mourrait si je quittais cette vie. Mais... Mais ce n'était peut-être vrai à l'inverse.	L'esistenza di Ethan era legata alla mia: sarebbe morto, se avessi lasciato questa vita. Ma... ma la cosa non valeva all'inverso.
Si le seul obstacle entre ma liberté et moi était un vampire, il me suffisait alors de le tuer pour redevenir celle que j'étais. A moins que je ne meure aussi avec lui...	Se il solo ostacolo tra me e la mia libertà fosse stato un vampiro, sarebbe bastato ucciderlo per tornare quella di un tempo. A meno che non muoia anche io, con lui...
Je pensais avoir trouver une réponse, mais la certitude qui s'ancrai en moi cachait une nuée d'interrogations.	Pensavo di aver trovato la risposta, ma la certezza che si radicava in me nascondeva una nube di dubbi.
Étais-je prête à tenter le tout pour tout ? En étais-je capable ? Comment faire ?	Ero pronta a tentare il tutto per tutto? Ne sarei stata capace? Come avrei fatto?
Je tournai et retournai les questions jusqu'à ce que la lune se cache derrière l'horizon, mais la nuit ne me porta pas conseil.	Girai e rigirai le domande, finché la luna non si nascose dietro l'orizzonte, ma la notte non mi portò consiglio.
TERMINER LE CHAPITRE	FINE DEL CAPITOLO.

Fig. 6 – Illustrazione ottenuta alla fine dell'episodio 1



5. Tipologia testuale e difficoltà traduttive

In precedenza, si è discusso di quanto il prodotto videoludico possa variare, in termini di topologia di genere e testuale (cfr. paragrafo 2.2.1). Di conseguenza, stilare una lista di tecniche e strategie che sarebbero possibilmente applicabili per la localizzazione di un videogioco non è sufficiente. Al contrario, è necessario concentrarsi sulla tipologia testuale in esame, sul pubblico a cui è rivolto il gioco e sul suo obiettivo. Si considerino le caratteristiche già analizzate della *visual novel* (cfr. paragrafo 1.1. e 1.2.) e, più nel dettaglio, di *Moonlight Lovers* (cfr. paragrafo 3): la narrazione nel testo avviene in prima persona e utilizza sia il tempo verbale passato, sia il presente; i dialoghi scritti cercano il più possibile di simulare un linguaggio parlato comprensivo di espressioni colloquiali, esclamazioni, interruzioni e giochi di parole, analogo a quello del fumetto (cfr. Zanettin 1998); il testo, poi, non si presenta da solo, bensì accompagnato da elementi multimediali (immagini, animazioni, musiche, effetti sonori); inoltre, si consideri la natura interattiva del prodotto, oltre che lo scopo e il valore comunicativo (ad esempio, sapendo che una delle opzioni di risposta costituisce quella “corretta”, dunque la *flag*, qual è l’elemento che potrebbe aiutare il giocatore e intraprendere quella strada? Quali invece i tranelli che potrebbero indurre a scegliere una risposta “sbagliata”, che conduca invece al *bad ending*?).

Il traduttore lavora sulle stringhe di testo, lasciando che ogni modifica dell’aspetto grafico, della programmazione o del contenuto multimediale venga fatta da altre figure professionali all’interno del processo di localizzazione (cfr. paragrafo 2). Tuttavia, non dispone del prodotto intero e questo implica una perdita dei riferimenti contestuali. Nel caso della *visual novel*, infatti, gli elementi multimediali sono parte integrante del testo e non considerarli può comportare fraintendimenti. Lo stesso principio vale per la traduzione dei fumetti, dove il testo scritto non può essere isolato testo visivo. Quest’ultimo può includere immagini pittoriche, gesti, sguardi e colori; il linguaggio non diventa che un solo elemento all’interno di un quadro semiotico più ampio, all’interno del quale può avere un ruolo primario o subordinato (cfr. Borodo 2015: 23). È possibile trovare alcune analogie tra la *visual novel* – o il videogioco in generale – e qualsiasi altro prodotto che possa essere soggetto alla traduzione multimediale e/o audiovisiva: fumetti, film, cartoni animati, serie televisive e qualsiasi altra opera in cui la comunicazione si sussegua tra due codici espressivi, alternando informazioni verbali e non verbali che, nel loro complesso, creano un testo unico e coerente (cfr. Zanettin 1998).

Possiamo individuare molti elementi che accumulano la *visual novel* e il fumetto, tra cui la complessità del prodotto stesso: entrambi, infatti, possono comprendere diversi generi (comico, horror, fantasy, avventura ecc.) e diversi formati di pubblicazione, ed è dunque difficile dare loro una definizione univoca (cfr. Kaindl 2010: 36). Di conseguenza, i problemi traduttivi che si riscontrano

sono simili: una delle difficoltà principali risiede nel trovare un punto d'incontro tra codice linguistico e visivo nel momento in cui avviene il trasferimento verso l'altra lingua (cfr. Celotti 2000: 1). Le immagini contribuiscono alla narrazione esattamente come il testo e non possono essere prese separatamente durante la fruizione, né durante il processo traduttivo: i colori, la postura e l'espressione dei personaggi, i riferimenti contestuali e culturali comunicati attraverso le rappresentazioni grafiche possiedono tutti un valore comunicativo importante. Tuttavia, a differenza di quello linguistico, il codice visivo non è modificabile. La difficoltà del traduttore, dunque, sarà quella di riuscire a completare una traduzione *f*-equivalente che sia coerente con le immagini, che rispetti l'alternanza comunicative tra codice visivo e linguistico, che rispetti i limiti spaziali e che risolva i problemi legati a disequilibri linguistici e culturali tra TP e TA. La componente spaziale, tuttavia, non deve essere vista solo come un limite. Come affermato da Celotti (cfr. 2000: 6), le immagini e la componente scritta avanzano insieme in una relazione complementare, assumendo forme infinite, e il traduttore deve considerarle mano a mano che riproduce la globalità del messaggio. Scopo della traduzione è trasferire questa globalità nel TA. Dunque, finché il messaggio globale è ricodificato, l'immagine può essere sfruttata dal traduttore per adottare tecniche efficaci, come trasformare il testo, aggiungere o eliminare informazioni ecc. Ad esempio, chi traduce può scegliere di utilizzare qualificatori, aggettivi o altri elementi linguistici per esplicitare; oppure, anche per via dei limiti di spazio, è possibile cancellare alcune informazioni, condensando il testo o omettendo ciò che può essere intuibile grazie alla componente visiva, sfruttando espressioni, posture e oggetti presenti nelle illustrazioni ecc. (cfr. Borodo 2015: 29-35).

Le diverse relazioni tra la dimensione verbale e quella visiva sono state analizzate da Salway e Martinec (2005: 5). Secondo gli autori, la componente visiva del prodotto misto si può approfondire in tre modi diversi: per mezzo di una relazione di *elaboration*, di *extension* e di *enhancement*.

If exactly the same people, objects and events are depicted and referred to, then there is elaboration. If completely new things are depicted / referred to then there is extension. If related temporal, spatial or causal information is provided then there is enhancement (Salway, Martinec 2005: 10).

La relazione di *elaboration* implica che il testo si limiti a menzionare alcuni elementi o aspetti che sono già visibili nelle immagini; nella relazione di *extension*, il testo aggiunge nuove informazioni in riferimento al visivo; nella relazione di *enhancement*, il testo approfondisce l'immagine, fornendo informazioni aggiuntive relative alle relazioni temporali o spaziali (cfr. Borodo 2015: 23-24 e Martinec, Salway 2005). Si consideri che, nelle *visual novel*, è molto comune che testo e immagini si relazionino tramite *extension*, in quanto, a differenza del fumetto, sullo schermo non vengono

rappresentate delle scene, ma solo alcune illustrazioni aventi il fine di contestualizzare. Bisogna, quindi, prestare la giusta attenzione al ruolo del codice linguistico a seconda della sua relazione con il codice visivo (e uditivo). Si consideri, ad esempio, una scena dell'introduzione di *Moonlight Lovers* (cfr. Fig. 7a, 7b, 7c).

Fig. 7a



Fig. 7b



Fig. 7c



TP: (Dans le fond, dans le fond, dans le fond... Cette porte, peut-être ?)

(Bon sang, verrouillée !)

(Je les distingue tout juste en contrebas, à travers les rambardes.)

TA: (In fondo, in fondo, in fondo... Forse, questa porta?)

(Chiusa a chiave, accidenti!)

(Riesco a sentire le loro voci dalla ringhiera.)

Nel fumetto, la componente visiva costituisce spesso l'elemento principale dell'opera, mentre il testo scritto ricopre un ruolo più subordinato. Non si può affermare la stessa cosa per la *visual novel*, che ha l'obiettivo di proporre una storia non solo da leggere e vedere, ma da vivere, o meglio, di dare l'illusione di viverla in prima persona avvalendosi dell'immaginazione dell'utente. Nell'esempio della Fig. 7, il giocatore vede nello schermo le illustrazioni dei diversi luoghi e stanze del maniero (i corridoi, il salotto ecc.) e cliccando sulle icone riesce a spostarsi da un'immagine all'altra, come se questi luoghi li stesse esplorando lui stesso. Le immagini sono accompagnate dalle stringhe di testo

che narrano i pensieri della protagonista, non più lunghi di due o tre righe. La brevità delle stringhe è fondamentale al fine di rendere la narrazione dinamica, così che trasmetta al giocatore le emozioni della protagonista come se fossero sue. Nella scena, Eloïse sta cercando un nascondiglio per sfuggire ai misteriosi uomini che occupano il maniero. Non sono presenti sequenze di immagini dove si vede il personaggio correre e tentare di aprire una porta, scoprendo poi che questa è chiusa a chiave. Visivamente, il giocatore ha a disposizione solo l'immagine del corridoio del maniero, mentre l'azione della fuga e del tentativo di aprire la porta sono descritte in prima persona dalla protagonista stessa (cfr. Fig. 7a e 7b). L'utilizzo delle parentesi tonde indica che Eloïse sta pensando quelle frasi tra sé e sé, senza pronunciarle ad alta voce. La Fig. 7c mostra un luogo diverso, comparso immediatamente dopo il *click* del giocatore. Si capisce, tuttavia, che Eloïse non si è spostata dal corridoio, ma che sta ascoltando le voci dei suoi inseguitori dal piano di sopra. Anche questo, analogamente alla scena precedente, lo si evince con l'immaginazione, grazie alle informazioni fornite dal testo scritto.

Se ci focalizziamo sul solo codice linguistico, possiamo comunque evidenziare alcuni problemi che il traduttore è costretto ad affrontare a prescindere dal codice visivo. Sia nel fumetto, sia nella *visual novel*, infatti, sono presenti degli elementi testuali, come dialoghi, onomatopee, iscrizioni all'interno delle immagini e narrazioni (Kaindl 2010: 38). Ciascuno di questi elementi dovrà essere trattato in maniera diversa, considerando il loro scopo all'interno dell'opera, il modo in cui viene recepito dal giocatore, i diversi stili narrativi, che talvolta vengono differenziati anche grazie al font stesso del testo (cfr. Fig. 8).

Fig. 8 - Narrazione al passato in corsivo



Nei fumetti, il testo narrativo ha la funzione di contestualizzare la scena e viene spesso rappresentato all'interno di riquadri, "isolato" dal testo dei dialoghi. Il suo scopo è quello di trasmettere le informazioni riguardo al contesto spazio-temporale a livello macroscopico e guidarne la comprensione a livello microscopico (cfr. Kaindl 2010: 38). Allo stesso modo, in *Moonlight Lovers*, come in tante altre *visual novel*, il giocatore ha a disposizione testi diversi con diverse funzioni: la narrazione al passato, isolata dai dialoghi e/o dai pensieri della protagonista, che ha lo scopo di contestualizzare alcuni fatti (ad esempio, all'inizio del gioco oppure quando tra una scena e l'altra è passato diverso tempo, ore, giorni o addirittura mesi); la narrazione al presente, con il fine di descrivere la scena che si sta giocando e di far immedesimare maggiormente il giocatore all'interno di una determinata azione, specialmente se la scena è dinamica (durante uno scontro o una fuga); infine, la narrazione attraverso i dialoghi e i pensieri della protagonista, questi ultimi scritti prima persona e tra parentesi tonde (cfr. Fig. 7).

Un altro problema traduttivo è costituito dalle onomatopee. L'onomatopea compare in molte opere letterarie, ad esempio nelle poesie o nei testi teatrali, e ha un ruolo chiave nei fumetti, in quanto è usata per illustrare la dimensione acustica dell'opera (cfr. Kaindl 2010: 39). L'onomatopea è spesso utilizzata anche nella *visual novel* con il medesimo scopo: in *Moonlight Lovers*, appare di tanto in tanto inscritta nelle immagini, visibile per qualche secondo grazie ad animazioni in dissolvenza, oppure viene scritta direttamente nella stringa di testo. In quest'ultimo caso, è più facile da tradurre, in quanto non occorre modificare l'immagine. Secondo Celotti (2000) esistono diverse strategie da adottare quando si traducono le onomatopee e l'opzione dipende dalla natura e/o dall'importanza del messaggio linguistico all'interno della scena rappresentata: talvolta, le onomatopee sono suoni convenzionali e il traduttore non deve fare altro che sostituire quelle del TP con quelle equivalenti della LA (ad esempio, i versi degli animali); in altre occasioni, invece, si può avere a che fare con onomatopee completamente inventate che possono restare invariate, o che comunque sono comprensibili in tutte e due le lingue.

TP: (Hmff c'est pas bien lourd, quand même, j'espère que ça suffira à les stopper.)

TA: (Uhm, non è molto pesante. Spero che basti a fermarli.)

TP: ??? : OURGH ! Ça suffit !

TA: ??? : OURGH! Ora basta!

TP: Ethan : Tu es tombée. Tu t'es explosée par terre. Pläts !

TA: Ethan: Sei caduta. Ti sei schiantata a terra. Splash!

È importante considerare anche il modo in cui il TP viene rappresentato graficamente. Ad esempio, nel fumetto non è raro che alcune parole vengano scritte in grassetto o in corsivo per marcare l'emozione con cui viene detta una parola o una frase (ad esempio, quando il personaggio urla di rabbia). Nel caso in esame, al fine di evidenziare stupore, incertezza, paura, rabbia o per marcare il fatto che sta avvenendo una lotta o un litigio, si è fatto ricorso alla punteggiatura (i tre punti esclamativi, i tre puntini di sospensione ecc.) e/o alle lettere maiuscole. Queste scelte dell'autore sono state mantenute nel TA.

TP: Eloïse : NON! LAISSEZ-MOI !

TA: Eloïse: NO! LASCIAMI!

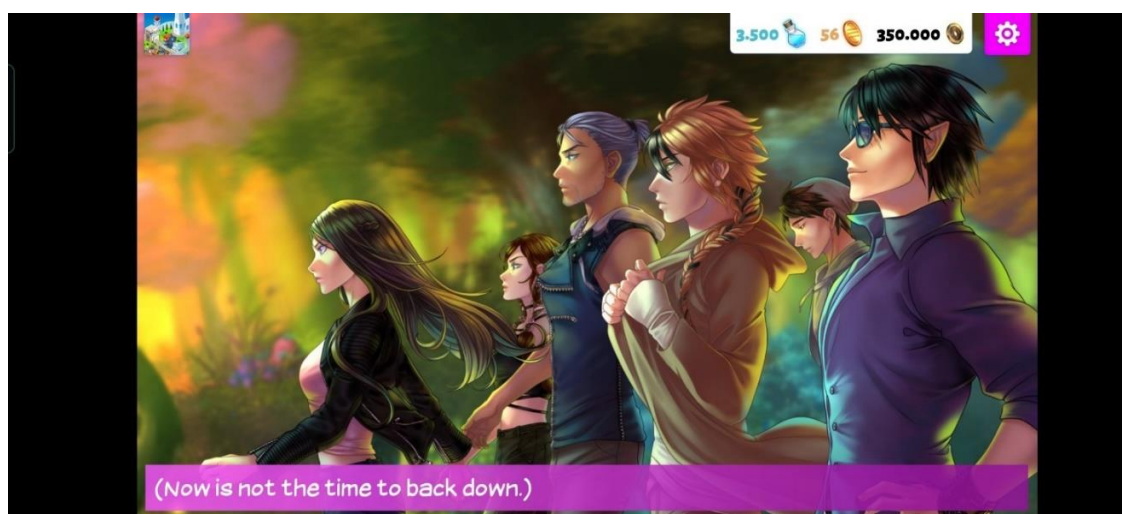
TP: Eloïse : AH !!

TA: Eloïse: AH!!!

5.1. Traduzione multimediale e audiovisiva: differenze

La *visual novel*, a seconda delle caratteristiche, può richiedere competenze in diversi tipi di traduzione, tra cui quella audiovisiva, se al suo interno sono presenti scene sottotitolate e/o doppiate (cfr. paragrafo 2.2.1). Tuttavia, non è il caso di *Moonlight Lovers* o, in generale, dei prodotti sviluppati dalla Beemoov. Infatti, sia in *Moonlight Lovers*, sia in altri giochi come *Amour Sucré* ed *Eldarya*, le *cut-scenes* sbloccabili mediante l'accumulo delle *flag* si mostrano come semplici illustrazioni che raffigurano la scena solo in parte, senza che venga animata o doppiata. La Fig. 9, ad esempio, mostra una *cut-scene* dell'episodio 10 di *Eldarya – New Era*, fruibile per il giocatore solo se sono state selezionate le risposte “corrette”.

Fig. 9 - Cut-scene dell'episodio 10 di Eldarya – New Era



È raro che le *visual novel* presentino *cut-scenes* animate, ma non si può dire lo stesso per la maggior parte degli altri generi videoludici. Quando ci sono elementi cinematografici, il traduttore dovrà applicare le tecniche della traduzione audiovisiva. Il cinema, infatti, è un sistema semiotico complesso costituito da un codice visivo, uno sonoro e uno verbale e che, per tradurlo, è necessario scomporlo per poi ricostruirlo (cfr. Paolinelli, Di Fortunato 2005: 1-2). L'obiettivo centrale del dialoghista, ovvero colui che si occupa di tradurre e adattare il testo per il doppiaggio, è quello di ricostruire, appunto, i dialoghi in modalità *f*-equivalente. Un dialoghista, quindi, svolge un ruolo a metà tra quello del traduttore e del regista: si occupa della lunghezza della battuta, dei movimenti del corpo degli attori, del labiale e di tutto ciò che il codice multimediale gli offre (ivi: 3). A questa figura si aggiunge quella del direttore del doppiaggio (regista) che ha il compito di garantire la resa interpretativa (ivi: 44). Un dialoghista e un direttore del doppiaggio possono essere necessari nella localizzazione di un videogioco, se è richiesto anche l'intervento di doppiatori per conferire un'interpretazione vocale ai personaggi. Tuttavia, le caratteristiche di un prodotto videoludico rispetto a uno filmico sono diverse: nel cinema, la narrazione si sviluppa lungo un'asse temporale che presenta diversi vincoli di sincronizzazione tra parlato (o didascalie) e immagini; nel fumetto, invece, il tempo di fruizione è determinato dal lettore (cfr. Zanettin 1998). Analogamente, anche la fruibilità delle *visual novel* non presenta il problema della sincronizzazione tra labiale e voce doppiata: infatti, anche quando il doppiaggio è presente, le *tachie* rimangono statiche o, al limite, il labiale dei personaggi è appena accennato. Per citare un esempio, nell'*otome game Tears of Themis*, rilasciato nel 2020 dallo sviluppatore cinese miHoyo, i personaggi sono doppiati e i dialoghi parlati sono trascritti in un riquadro in basso. Nelle versione inglese, uscita nel 2021, i dialoghi trascritti sono stati tradotti, ma

non sono stati ri-doppiati. Il lavoro di localizzazione, quindi, è stato fatto da testo scritto a testo scritto. Nella versione coreana e giapponese del gioco, invece, i dialoghi sono stati anche adattati e ri-doppiati. Si consideri, però, che i personaggi parlanti sono rappresentati da *tachie* piuttosto statiche e che raramente cambiano l'espressione e la posizione del corpo (cfr. Fig. 10); non è stato necessario, dunque, adattare il parlato al labiale, né sincronizzare il testo su un'asse temporale limitata.

Fig. 10 - Schermata del gioco Tears of Themis



In questo caso, l'approccio traduttivo non si può ricondurre nemmeno al sottotitolaggio che, come il doppiaggio, rientra nel settore della traduzione audiovisiva. I sottotitoli, infatti, devono pure essere sottoposti a una serie di limiti che non sempre sono vincolanti nei videogiochi. In primis, la leggibilità del sottotitolo è un elemento fondamentale per la sua buona ricezione e, per questo motivo, è necessario operare un'efficace segmentazione del testo e una sincronizzazione accurata; talvolta è preferibile che ci sia una sola riga per volta e, se fossero due, il testo deve essere frazionato secondo le regole sintattiche della LA, in quanto i movimenti oculari dello spettatore devono essere minimi

(cfr. Perego 2005: 58). La sincronizzazione non è così rigida come nel caso de doppiaggio, ma è comunque fondamentale che ci sia una temporizzazione tra colonna sonora, immagini e sottotitoli (ivi: 57). Nei videogiochi, se è presente il doppiaggio, i sottotitoli corrispondono per lo più a una sottotitolazione intralinguistica, ovvero alla trascrizione totale o parziale dei dialoghi (ivi: 61). Spesso i sottotitoli comportano una riduzione del TP e dei contenuti, cosa non necessaria durante la traduzione di una *visual novel*, dato che lo scorrere delle stringhe di testo segue il *click* del giocatore, senza che sussista problema di sincronizzazione.

6. Strategie di traduzione

Prima di decidere quali strategie e tecniche di traduzione applicare per mantenere nel TA le *f*-marcatezze del TP senza pregiudicarne il potenziale estetico, è necessario studiare un efficace progetto di traduzione. A tal fine, il traduttore deve analizzare le asimmetrie tra LP e LA, la tipologia testuale e altri fattori esterni come tempo, costi, rischi, cliente ecc. (cfr. Salmon 2017: 197-198). Ricordiamo che i videogiochi sono prodotti complessi in cui l'utente deve avere un ruolo attivo: lo scopo, quindi, è quello di mantenere il medesimo grado di coinvolgimento anche nella versione localizzata. Nel caso delle *visual novel* – negli *otome game* in particolare – è fondamentale trasmettere il coinvolgimento emotivo, dato che lo scopo principale del gioco è quello di “vivere” una storia d'amore.

Le strategie di traduzione proposte nel modello di Salmon (2017) si basano su due tipologie di distanze da tenere in considerazione: la distanza culturale e la distanza temporale.

In qualsiasi situazione di distanza cronologia tra il TP e il momento in cui si colloca il futuro TA, va progettata la relativa strategia che molto influirà sul risultato, ovvero il traduttore deve stabilire se aggiornare o storicizzare il TA (ivi: 201).

Se il TP è stato scritto in un'epoca diversa rispetto a quella della traduzione, *aggiornare* implica l'eliminazione della distanza temporale tra TP e TA, rendendo l'effetto, quindi, il più linguisticamente e stilisticamente affine a quello innescato al pubblico di partenza coevo dell'autore; *storicizzare*, al contrario, mira a creare artificialmente un innesco nel pubblico di arrivo identico a quello del pubblico di partenza coevo del traduttore, riproducendo la distanza estranea al testo e all'autore, dovuta solo al tempo trascorso. Tuttavia, è sempre necessario considerare la distanza temporale all'interno del TP stesso, dove la “simmetrica storicizzazione (parziale o totale) del TA è una ‘scelta

obbligatoria', pena la neutralizzazione di un *expediente stilistico* che fa parte del TP secondo un deliberato progetto dell'autore" (cfr. Salmon 2017: 201).

In *Moonlight Lovers*, non sono presenti indizi riguardo all'epoca in cui si svolge la storia, sebbene s'intuisca che avvenga durante il periodo contemporaneo alla data di uscita del gioco (2020); ciononostante, si sa che tutti i personaggi, con l'eccezione della protagonista, sono esseri mitologici centenari (vampiri, lupi mannari, demoni) che, quindi, hanno vissuto attraverso epoche storiche diverse. Nel TP, le distanze temporali sono di diversa lunghezza e vengono deliberatamente marcate: Vladimir e Raphaël si distinguono da Béliath ed Ethan dal punto di vista del design (vestiti, pettinature, espressioni facciali e posture) e del linguaggio. A questo proposito, nel prossimo paragrafo si considera un problema significativo nell'applicazione della strategia di storicizzazione nel TA: l'utilizzo del Lei /Voi.

6.1. Un caso particolare di storicizzazione: Tu/Lei/Voi

Nell'introduzione al gioco, Eloïse corre per i corridoi del maniero in cerca di un nascondiglio, mentre Vladimir, Béliath e Raphaël la cercano e la chiamano, nel tentativo di farla uscire allo scoperto. Si nota immediatamente i modi diversi con cui i ragazzi si rivolgono a lei: Vladimir e Raphaël usano il *vouvoiment*, mentre Béliath il *tutoiement*.

Secondo un'indagine condotta da Havu (cfr. 2005), ci sono diverse situazioni in cui, in francese, viene preferito il *vouvoiment* al *tutoiement*, spesso influenzate sia dai parlanti, sia dalla situazione comunicativa. Secondo i dati raccolti e analizzati, l'autrice ha tratto le seguenti conclusioni: i francofoni tendono a dare del Tu soprattutto a parenti e amici, anche se le generazioni nate tra il 1960 e il 1990 non esitano a rivolgersi in modo informale anche agli amici degli amici – durante il primo incontro –, nonostante vi sia incertezza nel caso l'interlocutore sia più anziano. Il *vouvoiment*, invece, è utilizzato quando un interlocutore in posizione "inferiore" si rivolge a qualcuno in posizione "superiore", oppure quando s'incontra per la prima volta con una persona più anziana o, talvolta, con un coetaneo in possesso di caratteristiche significative come un vestiario formale, o con qualcuno del sesso opposto ecc. Secondo le risposte alle domande aperte del questionario, infatti, è emerso che i nati dal 1940 in poi tendono a dare del Tu a coloro che conoscono poco solo se sono del loro stesso sesso, della stessa classe sociale e/o età. Le nuove generazioni, invece, usano il *tutoiement* con meno esitazione (cfr. Havu 2005).

Alla luce delle precedenti osservazioni, è chiaro che l'utilizzo del *vouvoiment* da parte di Vladimir e Raphaël nei confronti di Eloïse, una ragazzina appena maggiorenne, risulta anomalo. Questo atteggiamento viene maggiormente marcato dal modo in cui Béliath prende in giro Vladimir per i

suoi vestiti troppo “datati” e per la sua incapacità di stare al passo con i tempi. Viene quindi dato un primo indizio su un concetto sconosciuto a Eloïse, ma di cui il giocatore è già al corrente: gli uomini del maniero sono creature centenarie e, di conseguenza, hanno un modo di parlare e comportarsi che rimanda a epoche differenti. Gli indizi non si notano solo dal linguaggio, ma anche dalle illustrazioni: i vestiti di Vladimir s’ispirano all’epoca vittoriana, mentre quelle di Raphaël rimandano al Rinascimento italiano; Ethan, Aaron e Béliath, che t-shirt, jeans e camicie sbottonate, sembrano essere più al passo con i tempi.

Al fine di mantenere la stessa funzionalità del TP, quindi, è necessario che alcuni passaggi nei dialoghi tra i personaggi vengano sottoposto a storicizzazione, in quanto l’epoca di TP e TA è la stessa: utilizzando la forma del Voi al posto del più comune Lei, l’arcaicità del linguaggio di Vladimir e Raphaël rimane marcata nel TA.

TP: Raphaël : Tu peux en parler autrement ! Et je l’entends, tu dois lui faire peur. Mademoiselle, attendez s’il vous plaît...

TA: Raphaël: Chiamala in un altro modo! Lo sento, le fai paura. Signorina, **aspettate** per favore...

TP: Vladimir : Miss ? Nous ne comptons pas **vous** faire du mal. Si **vous aviez** l’amabilité de nous laisser **vous** parler... Béliath je t’entends ricaner.

Béliath : Pardon, mais franchement, depuis un siècle, tu aurais pu essayer de suivre un peu la tendance. Ou au moins arrêter de te saper comme ça. Tu vas finir par sentir le moisi.

TA: Vladimir: Miss? Non vogliamo farvi del male. Sareste così gentile da lasciarci spiegare... Béliath, ti sento che ridacchi.

Béliath: Scusa, ma, onestamente, dopo un secolo, avresti potuto provare a stare al passo coi tempi! O, almeno, smetterla di conciarci così. Finirai col puzzare di muffa.

Il *tutoiement* usato da Béliath e Aaron, invece, viene trasferito nel TA usando la forma del Tu. Lo stesso vale per Ethan, colui che “proviene” da un’epoca più recente rispetto agli altri; per questo motivo, utilizza un linguaggio decisamente più colorito e recente.

TP: Béliath : Hey, petite souris, franchement **tu devrais** arrêter de te fatiguer. **Tu ne pourras pas** te cacher ici indéfiniment. On ne va pas **te** bouffer. Encore que de ce j’ai vu, je **te** croquerais bien.

TA: Béliath: Ehi, topolina! Dovresti davvero smettere di sforzarti. Non puoi nasconderti qui per sempre. Non ti mangeremo. Da quel che ho visto, piuttosto, saresti da sgranocchiare lentamente.

TP: Aaron : Nous parlions de **toi**, Eloïse, de **ton** installation ici. Oh... Moi, c’est Aaron.

TA: Aaron: Parlavamo di **te**, Eloïse, e della **tua** permanenza qui. Ah, io sono Aaron.

TP: Ethan : Bref, je me barre. Machine, je **te** verrai plus tard.

TA: Ethan: Beh, me ne vado. Cosa, **ti** vedrò più tardi.

Mentre il *tutoiement* in francese equivale alla forma informale del Tu italiano, il *vouvoiement* in italiano può essere tradotto utilizzando due diversi pronomi: Lei (italiano attuale) e Voi (anacronistico o diatopico). Considerando la forma del Voi nell'italiano scritto e orale, contemporaneo e non, è chiaro che il suo utilizzo è diverso rispetto a quello del Lei, sia sul piano diacronico che sul piano diatopico, date le asimmetrie linguistiche tra l'italiano standard e i dialetti. Nell'italiano scritto, la forma del Lei è subentrata al binomio Tu/Voi a partire dal Quattrocento (cfr. Molinelli 2002: 290-291); oggi, l'uso della forma del Voi non è uniformemente distribuito in Italia (ivi: 290-291).

Secondo il modello di Molinelli (ivi: 294), i parametri da tenere in considerazione, invece, sono i seguenti:

- Potere: chi detiene più potere a seconda del proprio status, titolo o età, è colui che può permettersi di usare il Tu in una conversazione e a cui ci si rivolge con il Lei;
- Solidarietà: i parlanti che si trovano in uno status e in una situazione di parità comunicativa usano reciprocamente il Tu;
- Distanza: un passaggio dal Tu al Lei, accordato da entrambi gli interlocutori (“diamoci del Tu!”) comporta una riduzione della distanza, ma non conduce obbligatoriamente alla dimensione di solidarietà;
- Rispetto: dimensione in cui viene usato il Voi – soprattutto nel Sud d'Italia – e che si usava maggiormente in passato, riguarda la situazione comunicativa tra pari ma che richiede una forma di cortesia e dove è necessaria la conoscenza reciproca (non presente, ad esempio, nella dimensione della distanza).

Riassumendo, il *vouvoiement* è stato tradotto, nella maggior parte dei casi, con la forma del Voi, in quando è più marcata in italiano e contribuisce a rendere più arcaico il linguaggio di alcuni personaggi. Si è evitato, tuttavia, di usarla nei dialoghi di Eloïse: la protagonista, infatti, è diciottenne e, se utilizzasse la forma del Voi, l'effetto scaturito sarebbe troppo marcato rispetto al TP. Si consideri, ad esempio, il dialogo tra Eloïse e Ivan: il ragazzo ha l'aspetto di un coetaneo di Eloïse e, ciononostante, la protagonista si rivolge a lui usando il *vouvoiement*. Sono tante, infatti, le situazioni in cui i francofoni sono incerti se utilizzare una forma formale o informale. Il *vouvoiement*, quindi,

non è da considerarsi marcato quanto la forma del Lei (cfr. Havu 2005), che, al contrario, in italiano ha delle situazioni ben precise in cui viene utilizzata.

TP:??? : Je... je ne peux pas partir d'ici. Il faut absolument que je reste, **vous comprenez** ? Je ne peux pas prendre de risques...

Eloïse : Des risques ? **Vous avez** peur ? Je suis sûre que nous pouvons nous entraider ! Est-ce que **vous savez** par où nous pourrions partir ? Il faut à tout prix éviter tous les autres !

??? : **Vous parlez** des habitants du manoir ? Je crois que **vous vous trompez** sur moi... j'en fais partie. Mais **je vous en prie, vous devez** absolument partir. Ne **restez** pas ici.

TA:??? : Non... Non posso andarmene da qui. Devo assolutamente rimanere, **capite?** Non posso rischiare...

Eloïse: Rischiare? **Hai** paura? Sono sicura che possiamo aiutarci a vicenda! **Sai** da dove potremmo uscire? Dobbiamo evitare gli altri, a ogni costo!

???: **State parlando** degli abitanti del maniero? Credo che **vi siate sbagliata** su di me... sono uno di loro. Ma **vi prego, dovete** proprio andarmene. Non **restate** qui.

Alla luce di quanto precedentemente analizzato, quindi, è chiaro che tradurre il vouvoiement di Eloïse con la forma del Lei non rispetterebbe la *f*-equivalenza del TP. Per questo è stato scelto di tradurre, in questo caso, con la forma del Tu, più naturale e decisamente meno marcato di come sarebbe, nella lingua italiana, le forme del Lei/Voi.

6.2. Omologazione e straniamento

Secondo quanto afferma Salmon (cfr. 2017: 209), il traduttore, all'interno del progetto, deve scegliere una strategia dominante, senza, tuttavia, applicarla con troppa rigidità; è fondamentale, infatti, saper dosare le diverse strategie al fine sia di mantenere la *f*-equivalenza, la coerenza e l'effetto estetico del TP. A questo fine, nel caso in esame, omologazione e straniamento sono state applicate in maniera ibrida.

TP: (Ça, c'est le brun qui a l'air de se prendre pour un **Don Juan**...)

TA: (Lui deve essere il moro che si atteggiava a **Don Giovanni**...)

In questa scena, Eloïse compara Béliath al Don Giovanni per via dei suoi continui atteggiamenti maliziosi. Il personaggio di don Juan Tenorio, ideato nel 1632 dal drammaturgo spagnolo Tirso da

Molina, è ormai radicato nella cultura condivisa in tutta l'Europa centrale e non solo: la definizione di *Don Juan* ne Le Robert online è “séducteur sans scrupule”¹⁶, mentre il Dizionario Italiano Olivetti definisce *Don Giovanni* come “vagheggino; donnaiolo”¹⁷. Nel TA, il nome del personaggio spagnolo è stato tradotto con quello conosciuto dalla cultura italiana, senza ulteriori azioni di adattamento; infatti, la connotazione negativa con cui ci si riferisce al personaggio (un seduttore inteso come viscido, ambiguo) rimane la medesima in entrambe le linguoculture.

La strategia di omologazione implica l'eliminazione degli elementi culturali estranei alla cultura di arrivo, ovvero la ri-codifica esplicita di tutte le informazioni implicite nel TP (cfr. Salmon 2017: 203). Nell'introduzione e nel primo capitolo di *Moonlight Lovers*, i riferimenti alla Francia sono relativamente pochi. Uno di questi sono alcuni nomi propri, a partire da quello della protagonista scelto dal sistema (Eloïse) e delle sue compagne di orfanotrofio.

TP: (Mais c'est dément ! La vache, cet escalier... ça a une autre allure que la rambarde pourrie des cuisines de l'orphelinat ! **Charlotte** en mourrait de voir ça !)

(Et cette pimbeche de **Marie-Laurence** aussi. Il faudra que l'envoie des photos aux copines. Et qu'elles viennent ici. C'est immense !)

TA: (È pazzesco! Oddio, che scalinata! Tutta un'altra cosa rispetto alla ringhiera lurida delle cucine dell'orfanotrofio! Se **Charlotte** lo vedesse ...)

(E anche quella smorfiosa di **Marie-Laurence**! Dovrò mandare qualche foto alle mie amiche. Devono venire a trovarmi. È enorme!)

Tutti i nomi propri citati nel TP sono stati lasciati invariati nel TA: una qualsiasi azione di omologazione non produrrebbe comunque un esito *f*-equivalente. Inoltre, adattare i nomi propri all'italiano avrebbe totalmente cambiato lo sviluppo della trama e l'approfondimento del passato di Raphaël, personaggio nato in Italia durante il periodo del Rinascimento. Il passato dei personaggi è estremamente importante ai fini della trama e della “buona riuscita” del gioco; quindi, il mantenimento dei riferimenti all'Italia in quanto Paese straniero è necessaria al fine di mantenere il *look-and-feel* dell'opera.

TP: Béliath : Mais pour l'amour du ciel, Raphaël peut bien faire parler son maudit cœur de chevalier italien, la réalité, c'est qu'on va se retrouver avec un cadavre sur le bras ! Tu as quelque part où vivre et être en

¹⁶ Cfr: <https://dictionnaire.lerobert.com/> (visionato il 12/10/2023)

¹⁷ Cfr: <https://www.dizionario-italiano.it/> (visionato il 12/10/2023)

sécurité, hormis ici ?

TA: Béliath: Ma per l'amor del Cielo! Raphaël fa parlare quel cuore da **cavaliere italiano** del cavolo, ma la verità è che ci ritroveremo con un cadavere tra le braccia! Hai per caso un altro posto in cui vivere e restare al sicuro, oltre a questo?

Questa scelta potrebbe risultare “straniante” per i giocatori italiani, ma è fondamentale affinché si comprenda che il luogo in cui si svolge la trama – presumibilmente la Francia – non sia l'Italia. In questo modo, l'esoticità di Raphaël viene salvaguardata nel TA. Lo stesso principio è stato adottato in altri momenti del testo in cui vi sono riferimenti alle origini dei vampiri protagonisti. Un caso particolare è quello di Ethan: il ragazzo sembra essere uno dei vampiri più “giovani”, nato nel 1919 e trasformatosi in vampiro a seguito dell'iniezione di un misterioso siero, mentre combatteva nella Seconda Guerra Mondiale¹⁸. Più volte si lascia sfuggire singole parole e/o imprecazioni in finlandese moderno – sua lingua madre – e il suo modo di atteggiarsi è decisamente più infantile, in totale contrasto con i modi più cortesi degli altri personaggi.

TP: Ethan : Enfin... Moi, c'est **kersantti**... Non, Ethan. Vingt-quatre ans. Vampire. Et toute mes dents.

TA: Ethan: Comunque, io sono **kersantti**... No, Ethan. Ventiquattro anni. Vampiro. Con tutti i denti.

TP: Ethan : Mais tout à l'heure, quand je rentrerai, j'aurai sûrement les crocs. Et tu vas y passer. A plus !
Nähdään !

TA: Ethan: Ma, dopo, quando sarò tornato, avrò sicuramente i canini. E li proverai. A presto! **Nähdään!**

TP: Ethan : Non, je suis pas irresponsable, Vladimir. **Hitto**... Oui, je lui ai expliqué. Et peut-être que tu vas pouvoir me lâcher la grappe.

TA: Ethan: No, non sono un irresponsabile, Vladimir. **Hitto**... Sì, le ho spiegato tutto. Ora puoi lasciarmi in pace, magari.

Trattandosi di una lingua estranea sia alla LP che alla LA, l'effetto sul giocatore è estraniante in entrambi i casi, a meno che il giocatore non conosca la lingua finlandese. Le origini di Ethan, inoltre, non vengono “suggerite” tramite nessun elemento e l'uso della lingua madre serve per marcare l'estraneità ed esoticità.

In altri momenti, la strategia dell'omologazione è stata necessaria per restituire al TA lo stesso *look-and-feel* del TP. Un esempio lampante è un momento in cui Eloïse utilizza un riferimento al

¹⁸ Cfr. <https://moonlightlovers.fandom.com/wiki/Ethan> (visionato il 30/01/2023)

sistema scolastico francese, al fine di fare una battuta a proposito di un eccessivo chiacchiericcio proveniente dalla stanza accanto.

TP: (C'est quoi ce raffut à côté ? On dirait qu'on a rameuté la moitié de la **terminale trois**.)

La *terminale* è il terzo anno della scuola superiore di secondo grado francese, che in Italia corrisponde alla quarta-quinta superiore. In Francia, infatti, il liceo dura tre anni, mentre la scuola secondaria di primo grado (*collège*) ne dura quattro. In Italia, la quinta superiore si frequenta a 18-19 anni, la *terminale* si frequenta tra i 16 e i 18 anni: gli anni complessivi dell'istruzione secondaria (primo e secondo grado), quindi, sono di minimo otto anni in Italia e di minimo sette anni in Francia. Questi dettagli, tuttavia, non sono funzionali nella funzionalità della frase: l'obiettivo è quello di fare una battuta, alludendo al fatto il rumore proveniente dalla stanza accanto è tanto fastidioso da sembrare di essere causato da dei ragazzini.

TA: (Cos'è questo baccano, nella stanza di fianco? Sembra un raduno di **liceali**.)

Se si fosse deciso di non applicare l'omologazione, ciò avrebbe provocato un effetto estraniante nel giocatore e la battuta non avrebbe funzionato allo stesso modo nel TA. La strategia, in questo caso, è stata applicata mediante la tecnica di esplicitazione per iperonimia (cfr. paragrafo 7.1), traducendo la *terminale trois* con l'unità più generale "liceali".

7. Tecniche di traduzione

Applicare in maniera adeguata le tecniche di traduzione è fondamentale affinché tutte le informazioni esplicite, implicite, invarianti e innescate dalle varianti del TP (stilistiche, metaforiche ecc.) vengano riportate e ricodificate nel TA (cfr. Salmon 2017: 212). Le tecniche di traduzione proposte da Salmon sono quattro: esplicitazione, condensazione, compensazione e spostamento. Come sostiene l'autrice, "per le tecniche di traduzione vale il principio dell'ibridazione e della 'dosatura': ci sono interventi che richiedono, di spostare per esplicitare o di compensare una condensazione" (ivi: 219-220). L'ibridazione di queste quattro tecniche, quindi, si rivela sufficiente per affrontare i problemi di asimmetria tra TP e TA, che questi siano strutturali, lessicali, culturali ecc. Tuttavia, è bene ricordare che più due testi sono divergenti, maggiori sono i vincoli testuali, e più la ri-codifica da TP a TA rischia di essere imprecisa. Il traduttore deve avere bene in mente il progetto e lo scopo della traduzione e del modo in cui deve essere recepita dal pubblico di arrivo.

7.1. Esplicitazione

La tecnica dell'esplicitazione implica una "conversione di un frammento del TP in uno parallelo del TA che sia egualmente informativo, dando priorità all'informazione implicita più rilevante" (Salmon 2017: 213). L'azione di esplicitare un'informazione è fondamentale sia nei casi in cui non appartenga alla realtà culturale della LA, sia quando è necessario compensare un'asimmetria linguistica, o in entrambi i casi. Il trasferimento di un'informazione implicita a un livello più esplicito nel TA deve avvenire in maniera non invasiva. Inoltre, le informazioni devono essere coerenti e coese con il testo.

TP: (Peut-être que papa et maman ont fait en sorte que **quelqu'un vienne** ? Le notaire ne m'en a pas parlé.)

TA: (Forse, mamma e papà hanno fatto in modo che **qualcuno se ne occupasse**? Il notaio non mi ha detto niente.)

TP: (Tant pis ! Cours, avance, sème-les ! Le manoir est immense, il faut que je me cache et **que j'attende de sortir** !)

TA: (Al diavolo! Corri, vai avanti, seminali! Il maniero è enorme, devo nascondermi e aspettare **il momento giusto** per scappare!)

Come anticipato, la tecnica di esplicitazione è utile quando è necessario rendere esplicita, nel TA, un'informazione che era implicita nel TP: nel primo esempio, Eloïse si stupisce di quanto il maniero appena ereditato sia stato tenuto così in ordine e si chiede se fossero stati i genitori a far sì che venisse qualcuno. Nel TA, tuttavia, il fatto che sia "venuto qualcuno" non è sufficiente come informazione. Dunque, per mantenere coerente e coeso il TA, è stato esplicitato il fatto che è venuto qualcuno per *occuparsi* del maniero. Lo stesso principio è stato applicato nel secondo esempio, quando Eloïse si sta nascondendo e il giocatore clicca ripetutamente sulle stringhe dove vengono narrati i suoi pensieri veloci, che evidenziano lo stato d'animo di panico della protagonista. Questo non sarebbe stato reso allo stesso modo nel TA se non fosse stato esplicitato che la ragazza sta aspettando il "momento giusto" per scappare.

Talvolta, la tecnica di esplicitazione è necessaria per colmare i vuoti delle asimmetrie lessicali della LP e della LA: un'unità traduttiva, infatti, può essere composta da una singola parola nella LP, ma da più parole della LA. Nel caso in esame, alcune unità in francese hanno dovuto necessariamente essere esplicitate in italiano.

TP: (Même si je ne sais pas **monter**.)

TA: (Se solo sapessi **andare a cavallo**.)

TP: (Bon sang, **verrouillée** !)

TA: (**Chiusa a chiave**, accidenti!)

TP: Ethan : Bref... **La totale**. Aaron a pensé aux derniers détails. J'ai plus qu'à **déguster**...

TA: Ethan: Insomma, **servizio completo**. Aaron ha pensato agli ultimi dettagli. A me, non resta che **godermi il pasto**.

Il verbo *monter*, secondo Le Robert online, in francese significa “se déplacer dans un mouvement de bas en haut, vers un lieu plus haut”¹⁹. Per definizione, l’unità traduttiva equivalente in italiano, considerato il verbo senza contesto, sarebbe *salire*, ovvero “andare su, spostarsi dal basso verso l’alto, per lo più con movimento graduale” secondo il Dizionario Italiano Olivetti²⁰. Tuttavia, in questo contesto, il verbo francese è un’abbreviazione dell’espressione *monter à cheval*²¹, che indica l’azione sia di salire in groppa al cavallo, sia di cavalcare. L’informazione deve essere esplicitata in italiano per mantenere la *f*-equivalenza (Eloïse sta fantasticando sulla possibilità di avere utilizzare un cavallo come mezzo di trasporto). Allo stesso modo, il significato del verbo *verrouiller* non possiede un corrispondente in italiano se non l’espressione *chiudere a chiave*. Lo scopo dell’esplicitazione del verbo *déguster*, invece, segue un principio diverso: tradurre il termine con *assaggiare* non sarebbe da considerarsi scorretto o incoerente, ma renderebbe più debole il tono divertito di Ethan in un contesto spaventoso in cui la protagonista scopre quale sarà il suo triste destino, in contrasto con la calma ironica del vampiro.

7.2. Condensazione

La tecnica considerata “opposta” all’esplicitazione: la tecnica di condensazione, ovvero l’azione di “condensare” due termini o due concetti in uno solo” (Salmon 2017: 216). Questa tecnica è utilizzata nel settore audiovisivo o nella traduzione dei fumetti, al fine di soddisfare limiti di spazio, di velocità di lettura e/o di sincronizzazione (cfr. paragrafo 5). Non è questo il caso specifico, non essendoci problemi legati alla velocità di lettura e/o allo spazio. Nonostante ciò, la condensazione

¹⁹ Cfr: <https://dictionnaire.lerobert.com/> (visionato il 18/01/2023)

²⁰ Cfr: <https://www.dizionario-italiano.it/> (visionato il 18/01/2023)

²¹ Cfr: <https://dictionnaire.lerobert.com/> (visionato il 18/01/2023)

non viene utilizzata solo per problemi legati allo spazio e al suono, ma anche per motivi stilistici. Si consideri, poi, della cautela con è necessario utilizzarla. Il traduttore deve essere in grado di trasmettere gli stessi concetti del TP con un numero ridotto di parole nel TA, senza che si perdi l'equifunzionalità (ivi: 217).

La tecnica di condensazione può essere applicata in diversi modi: ad esempio, condensando un aggettivo e un sostantivo in uno solo sostantivo;

TP: ???: Vladimir, il y a une gozesse dans le **grand escalier** !

TA: ???: Vladimir! C'è una tipetta sulla **scalinata**!

un aggettivo e un sostantivo in un solo aggettivo;

TP: Vladimir : N'écoutez pas ce **vulgaire personnage**.

TA: Vladimir: Non date ascolto a questo **bruto**.

TP: Ethan : Ouais, on est **super potes** !

TA: Ethan: Già, siamo **amiconi**!

due sostantivi in uno solo sostantivo o due aggettivi in uno solo aggettivo.

TP: Vous êtes tous super vieux ?

TA: Siete tutti vecchissimi?

Talvolta il traduttore, può scegliere di condensare più concetti o di escludere alcune informazioni che nel TA risultano ridondanti. La scelta di 'condensare' più concetti in uno, quindi, può essere legato anche a motivazioni stilistiche.

TP: Plongée dans mes pensées, un frisson désagréable me parcourut la colonne, et je revins d'un coup à la réalité, une drôle de sensation dans le ventre.

TA: Persa nei miei pensieri, avvertii un brivido lungo la schiena, e tornai di colpo alla realtà. Avevo una strana sensazione.

TP: Vladimir : Aux dernières nouvelles ce n'est pas moi, il me semble, **qui consacre un temps indécent à me muscles pour rouler des mécaniques** devant les demoiselles.

TA: Vladimir: Non sono io, mi sembra, quello **butta via il tempo a farsi i muscoli per pavoneggiarsi** davanti alle signorine.

TP: Je ne savais pas qui avait gagné **la partie qui s'était déroulée devant mes yeux ébahis**, mais un silence assourdissant s'était abattu sur la pièce, alors qu'Ethan montai bruyamment les marches.

TA: Non sapevo chi avesse vinto **la partita cui avevo assistito**, ma un silenzio assordante piombò nella stanza, mentre Ethan saliva rumorosamente le scale.

Il giocatore è consapevole del fatto che sta per accadere qualcosa di strano, grazie alla musica e agli effetti sonori che aumentano la tensione della scena. Non c'è bisogno, quindi, di specificare che il *brivido lungo la schiena* sia *spiacevole*, perché creerebbe ridondanza in una scena già carica di atmosfera angosciante. Lo stesso vale per la *partita* che si svolge davanti agli *occhi stupiti* di Eloïse. Il giocatore ha assistito in prima persona alla discussione, quindi una frase più lunga avrebbe portato a un risultato troppo pesante. Per quanto riguarda la battuta infastidita di Vladimir nei confronti di Béliath, la condensazione dei concetti è necessaria per impedire che il tono ironico ed esasperato non vada perso. *Consacrare un tempo indecente* viene tradotto con *buttar via del tempo*, più immediato ed equifunzionale.

7.3. Compensazione

L'applicazione della tecnica di compensazione comporta che "il diverso potenziale espressivo di un elemento in un segmento del TP viene compensato da un altro elemento nel TA, nello stesso segmento o in un altro" (Salmon 2017: 218). Questa tecnica è fondamentale quando le asimmetrie impediscono di mantenere l'equifunzionalità tra le unità corrispondenti nel TP e nel TA. È il caso, ad esempio, delle battute umoristiche, dei giochi di parole o dei modi di dire che in diverse lingue possono presentare asimmetrie a qualsiasi livello, non solo linguistico, ma anche culturale.

TP: (Tu vas voir si j'ai peur, **vieux dragon assoiffé d'or**. C'est à moi et à personne d'autre !)

TA: (Vedrai come ho paura, **vecchio parassita succhia-soldi!** È mio e di nessun altro!)

TP: Béliath : Hé oh, ça va je plaisante. Bon, Raphael, tu entends notre **petite anguille**, sinon ?

TA: Béliath: Oh, insomma, sto scherzando! Bene, Raphaël, riesci a sentire dove sia andato il nostro **topolino?**

TP: Ethan : Alors on est **foutu** ! On est...

TA: Ethan: Quindi siamo **nella merda!** Siamo...

Come si evince dai precedenti esempi, senza la tecnica di compensazione il risultato avrebbe condotto a un calco linguistico, soprattutto nel caso delle espressioni colloquiali e delle metafore. La scelta di tradurre l'unità con *vecchio parassita succhia-soldi* al posto di *vecchio drago assetato d'oro* risulta più adatta nell'uso italiano. Allo stesso modo, la metafora dell'anguilla, in francese, non ha la stessa funzionalità in italiano. È stata usata, invece, la metafora del topolino, più immediata per la comprensione del pubblico d'arrivo. Non sarebbe stato corretto, inoltre, tradurre il segmento *on est foutu* con *siamo fottuti*, errore in cui è ormai facile cadere. L'abuso di "fottuto", infatti, è diventato un topos letterario del cosiddetto "doppiaggese", soprattutto a causa di alcuni adattamenti in italiano di produzioni cinematografiche statunitensi (cfr. Paolinelli, Di Fortunato 2005: 61).

La tecnica implica che il potenziale espressivo di un segmento nel TP possa essere "compensato" anche in un *altro* segmento nel TA, diverso da quello di partenza. In questo modo, "il traduttore compensa l'asimmetria variando in modo speculare la *f*-marcatezza di un'altra unità" (Salmon 2017: 218).

TP: Béliath : Oh, te vexes pas, Raph', je parlais pas pour toi, toi encore ça finit par être marrant en fait, mais t'es pas cool de me laisser essayer tes trucs, là !

TA: Béliath: Dai, non offenderti, Raph! Non parlavo **mica** di te. Con te, almeno, mi diverto, anche se non sei carino a non lasciarmi provare i tuoi vestiti.

TP: Je me réveillai en sursaut et cherchai déjà ma liste d'excuses pour justifier ma grasse matinée.

TA: Mi svegliai di soprassalto e pensai subito a una lista di scuse **per essermi alzata tardi**.

TP: Ethan : Oh, putain. On n'est pas couché, si ça commence avec des politesses de mes deux comme ça...

TA: Ethan: Oh, cazzo. **Già abbiamo tanta carne al fuoco**, se iniziamo **pure** con i convenevoli del cavolo...

L'aggiunta di *mica* e *pure* permette di compensare entrambi i potenziali espressivi dei segmenti: nel primo caso, trasferisce il registro colloquiale di Béliath; nel secondo caso, quello scocciato di Ethan. Nella battuta di Ethan, in particolare, è stata necessaria l'applicazione della compensazione affinché l'espressione *on n'est couché* venga percepita allo stesso modo dal pubblico di arrivo. Lo stesso vale per la traduzione di *grasse matinée*, che non possiede un'unità traduttiva equifunzionale in italiano e, per questo motivo, è stata compensata esplicitandone il senso, grazie all'ibridazione con la tecnica di esplicitazione (cfr. paragrafo 7.1).

Un caso particolare di compensazione riguarda l'adattamento del soprannome *Machine*, soprannome che Ethan dà alla protagonista. L'intenzione del personaggio è quella di insultare, quasi umiliare, Eloïse, facendole capire quanto lui la consideri al pari di una nullità, un semplice pezzo di carne.

TP: Ethan : Nan, mais en fait, ça me saoule de te faire la causette. Je vais te laisser... **Machine**. Ouais, voilà, je vais t'appeler **Machine**, ce sera bien.

TA: Ethan: Nah. Però, mi sono stancato di chiacchierare. Ora, ti lascio... **Cosa**. Sì, ecco, ti chiamerò **Cosa**. Non male.

All'inizio, si è pensato di tradurre il nome con *Macchinetta*, sia perché non venisse perso il significato del lemma – “appareil ou ensemble d'appareils capable d'effectuer un certain travail ou de remplir une certaine fonction, soit sous la conduite d'un opérateur, soit d'une manière autonome” secondo il dizionario Larousse²² –, sia per collegarsi a un modo dispregiativo e denigratorio di riferirsi sia a una fonte di cibo, sia a un oggetto. La *f*-marcatezza, tuttavia, potrebbe non risultare la stessa del TP. Secondo il DicoLink online, *machine* può essere usata anche per designare qualcuno o qualcosa quando non ce ne ricordiamo il nome²³. Il dizionario propone come sinonimo di *machine* parole come *truc* o *chose*; allo stesso modo, in italiano, è facile riferirsi a una persona di cui non ci ricorda il nome utilizzando la parola *cosa* (“Ieri sono uscito con *coso*, come si chiama”).

7.4. Spostamento

Lo spostamento è la tecnica in cui “uno o più elementi di un enunciato vengono ri-collocati nel TA in posizione diversa rispetto al TP” (Salmon 2017: 219), e può avvenire tramite l'anticipazione (spostamento a destra) o la posticipazione di una parola (spostamento a sinistra). Questa tecnica è comunemente utilizzata nella traduzione poetica al fine di rispettare i vincoli di rima; per quanto riguarda la prosa, invece, viene applicata per motivi eufonici, prosodici, idiomatichi o per evitare stilemi asimmetrici rispetto al TP (ivi: 219).

TP: (Il me fait peur, **celui-là** ! Et l'autre est immense ! Comment est-ce que je peux les éviter ? Où puis-je aller ?)

TA: (**Questo qui** mi fa paura. E l'altro è enorme! Come posso evitarli? Dove vado?)

²² Cfr: <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/machine/48332> (visionato il 31/01/2023)

²³ Cfr: <https://www.dicolink.com/mots/machine> (visionato il 31/01/2023)

TP: Vladimir : Je comprends bien votre inquiétude. Et c'est vrai que le calice permet à son vampire de se nourrir. Mais il ne d'agit pas, quoi qu'Ethan ait pu vous dire, **d'une relation de servitude**.

TA: Vladimir: Capisco il vostro timore. È vero che un calice permette al vampiro di nutrirsi. Ma non si tratta **di un rapporto schiavo-padrone**, qualunque cosa Ethan vi abbia detto.

Lo stile dei dialoghi, sebbene il testo sia scritto, tenta di avvicinarsi al linguaggio parlato (cfr. paragrafo 5) e questo è un aspetto che il traduttore, durante la ri-codifica, deve considerare. In alcune stringhe di testo, quindi, è stata cambiata la posizione dei segmenti al fine di mettere in evidenza alcuni concetti, oppure per rendere più evidente l'espressività che si vuole comunicare con l'enunciato. Negli esempi precedenti, si noti come è stato applicato lo spostamento per marcare l'attenzione su determinati segmenti e di scaturire un effetto di paura, nel primo esempio, e di rassicurazione, nel secondo.

È importante specificare che la tecnica di spostamento non riguarda la dislocazione imposta dalle asimmetrie sintattiche tra LP e LA: in questo caso, infatti, si tratta di un'azione obbligatoria quando avviene lo *switch* da una lingua all'altra, ma non costituisce un'effettiva tecnica di traduzione che mira, invece, non al "semplice" switch, ma alla *f*-equivalenza e *f*-marcatezza del TA.

Bibliografia:

- Andlauer L. (2019), *Jouer la romance dans Amour Sucré – La construction adolescente au regard des pratiques et productions de l'industrie du jeu vidéo en France*, Lille, Université de Lille Nord de France.
- Anjum S. S. (2012), *The Twilight Series: Evolving Myths and Metaphors in Vampire Lore*, Bangalore, Christ University Bangalore.
- Azuma H. (2009), *Otaku: Japan's database animals*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Bestor T. C. (2001), "Supply-side sushi: Commodity, market, and the global city", *American anthropologist*, 103:1, Washington, Judd & Detweiler, pp. 76-95.
<https://www.jstor.org/stable/683923> (consultato il 20/07/2022)
- Bonaldi N.P. (2018), *Affetti mediati – La vita sociale dei videogiochi a Osaka (Giappone)*, Milano, Università degli Studi Milano-Bicocca.
- Borodo M. (2015), "Multimodality, translation and comics", *Perspectives: Studies in Translatology*, 23:1, Copenhagen-Cleveland-Abingdon, Museum Tusculanum Press, pp. 22-41.
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2013.876057> (consultato il 27/12/2022)
- Carlson R., Corliss J. (2011), "Imagined commodities: Video game localization and mythologies of cultural difference", *Games and Culture*, 6:1, Thousand Oaks, Sage Publications, pp. 61-82.
<https://doi.org/10.1177/1555412010377322> (consultato il 10/07/2022)
- Cavallaro D. (2010), *Anime and the Visual Novel – Narrative Structure, Design and Play at the Crossroads of Animation and Computer Games*, Jefferson-London, McFarland.
- Celotti N. (2012), "La bande dessinée: art reconnu, traduction méconnue", Podedur J. (ed.), *Tradurre il fumetto/traduire la bande dessinée*, Napoli, Liguori, pp. 1-13.
- Celotti N. (2000), *Méditer sur la traduction des bandes dessinées : une perspective de sémiologie parallèle*, Trieste, SSLMIT Università di Trieste.
- Chandler H. M. (2005), *The game localization handbook*, Massachusetts, Charles River Media.
- Chroust G. (2007), *Software like a courteous butler–Issues of Localization under Cultural Diversity*, Linz, Kepler University.
- Costales A. F. (2012), "Exploring translation strategies in video game localization", *MonTI: monografías de traducción e interpretación*, 4:1, Alicante, Publicaciones de la Universidad de Alicante, pp. 385-408.
<https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16> (consultato il 10/07/2022)
- Dalin M. (2017), "Les spécificités de la localisation de jeux vidéo : aspects techniques et traductologiques", *ことばの世界 : 愛知県立大学通訳翻訳研究所年報*, 9:7, Aichi Prefectural University, pp. 35-47.

<https://doi.org/10.15088/00004151> (consultato il 12/07/2022)

- Demaria R., Wilson J.L. (2003), *High Score! – The Illustrated History of Electronic Games*, New York, McGraw.
- DeRenard L. A., Kline L. M. (1990), “Alienation and the game Dungeons and Dragons”, *Psychological Reports*, 66:3, Missoula, Sage Publications, pp. 1219-1222.
<https://doi.org/10.2466/pr0.1990.66.3c.1219> (consultato il 14/06/2022)
- Di Marco F. (2007), “Cultural localization: orientation and disorientation in Japanese video games”, *Revista Tradumàtica*, 5, Barcelona, Universitat Autònoma de Barcelona.
- Dunkel-Duerr E. (2021), *Otome Game Localization, A Case Study of the Character Toma from ‘Amnesia’*, Falun, Dalarna University.
- Esselink B. (2000), *A practical guide to localization* (Vol. 4), Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins.
- Flunger R. et al. (2017), “The free-to-play business model”, *Proceedings of the 19th International Conference on Information Integration and Web-based Applications & Services*, Salzburg, pp. 373-379.
- Fry D. (2003), *LISA The Localization Industry Primer 2nd Edition*, Féchy, LISA.
- Havu E. (2005), “Quand les Français tutoient-ils?”, *XVIe Congrès des romanistes scandinaves*, Copenhagen, pp. 100-115.
- House J. (2006), “Text and context in translation”, *Journal of pragmatics*, 38:3, Amsterdam, Elsevier, pp. 338-358.
<https://doi.org/10.1016/j.pragma.2005.06.021> (consultato il 18/11/2022)
- Jakobson, R. (2000), “On linguist aspects of translation”, Venuti L. (ed.), *The translation studies reader*, London-New York, Routledge, pp. 113-118.
- Kaindl K. (2010), “Comics in translation”, Gambier Y., Doorslaer L. V. (eds.), *Handbook of translation studies*, Amsterdam-Philadelphia, John Benjamins, pp. 36-40.
- Lebowitz J., Klug C. (2011), *Interactive Storytelling for Video Games, A Player-Centered Approach for Creating Memorable Characters and Stories*, Waltham, Focal Press.
- Lischi G. (2017), *Visual Novel – Storia e caratteristiche del romanzo visivo giapponese*, Kindle Edition.²⁴
- Mangiron C., O’Hagan M. (2006), “Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation”, *The Journal of Specialised Translation*, 6, London, London Metropolitan University, pp. 10-21.

²⁴ Autopubblicazione.

- https://jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf (consultato il 13/06/2022)
- Maietti M. (2004), *Semiotica dei videogiochi*, Milano, Edizioni Unicopli.
- Marino E. (2018), “La transcreazione come forma di autotraduzione”, *Testo e Senso*, 19, Roma, Euroma-Raul Mordenti.
- https://testoesenso.it/index.php/testoesenso/article/view/393/pdf_253 (consultato il 11/07/2022)
- Molinelli, P. (2002), “Lei non sa chi sono io!: potere, solidarietà, rispetto e distanza nella comunicazione”, *Linguistica e filologia*, 14, Bergamo, Università degli Studi di Bergamo, pp. 283-302.
- https://dx.doi.org/10.6092/LeF_14_p283 (consultato il 20/01/2023)
- O’Hagan M. (2005), “Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT”, *MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings*, Saarbrücken, pp. 76-87.
- http://translationconcepts.org/pdf/MuTra_2005_Proceedings.pdf#page=80 (consultato il 12/07/2022)
- Panena P., Perego E. (2018), “Localizzare vuol dire tradurre? Il caso dei videogiochi”, *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione*, 20, Trieste, Edizioni Università di Trieste, pp. 131-147.
- Paolinelli M., Di Fortunato E. (2005), *Tradurre per il doppiaggio. La trasposizione linguistica dell’audiovisivo: teoria e pratica di un’arte imperfetta*, Milano, Hoepli.
- Perego E. (2005), *La traduzione audiovisiva*, Roma, Carocci editore.
- Reiss K., Vermeer H. J. (2014), *Towards a general theory of translational action: Skopos theory explained*, London-New York, Routledge.
- Salmon L. (2017), *Teoria della Traduzione*, Milano, Franco Angeli.
- Salway A., Martinec R. (2005), *Some ideas for modelling image-text combinations*, London, University of Surrey.
- Sharma L. (2008), *‘Colossal Cave Adventure – Hindi Mein!’: An experimental approach to second language acquisition through computer games*, Irvine, University of California.
- Šiaučiūnė V., Liubinienė V. (2011), “Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts”, *Studies About Languages*, 19, Kaunas, Technologija, pp. 46-55.
- <https://doi.org/10.5755/j01.sal.0.19.945> (consultato il 29/07/2022)
- Silvestri D. (2017), *Amore a due dimensioni - Moe, l'amore degli otaku per ciò che non esiste*, Venezia, Università Ca’ Foscari.
- Venuti L. (1995), *The translator's invisibility: A history of translation*, London-New York, Routledge.

Zanettin F. (1998), “Fumetti e traduzione multimediale. Tra codice verbale e codice visivo”,
InTRAlinea: online translation journal, 1, Forlì, Università di Bologna-Campus di Forlì.
<https://www.intraline.org/archive/article/1622> (consultato il 27/12/2022)

Sitografia:

Beemoov : jeux virtuels sur internet

<https://www.beemoov.com/>

Encyclopedia Gamia

https://gamia-archive.fandom.com/wiki/Encyclopedia_Gamia_Archive_Wiki

Finance CuE

<https://financecue.it/>

Moonlight Lovers : le nouveau jeu de vampire et de romance en ligne

<https://www.moonlightlovers.fr/>