

**Angela Mazzeo**

## **IL RUOLO DEL TRADUTTORE NELL' ERA DEL DIGITALE**

**ABSTRACT.** In una società «globalizzata», aziende, società e singoli utenti hanno la possibilità di raggiungere e ‘conquistare’ clienti a livello mondiale cosicché ogni informazione/prodotto inizia ad essere ‘internazionalizzato’ e quindi facilmente ‘localizzato’. Tutto ciò ha ‘posto’ il problema della pluralità e diversità delle lingue. Il bisogno di traduzioni ha portato i traduttori a ricorrere alle tecnologie informatiche e quindi a sussidi digitali per garantire un supporto nel processo di traduzione e di marketing.

Parole Chiave: Lingue, Traduttori, Tecnologie Informatiche.

**ABSTRACT.** In a ‘globalized’ society, enterprise, companies and individual users have the opportunity to reach and ‘conquer’ customers worldwide so that a every information/product beging to be ‘internationalized’ and therefore easily ‘localized’. All this has ‘posed’ the problem of plurality and diversity of languages. The need for translations has led translators to resort to information technologies and therefore digital aids to ensure support in the translation and marketing process.

Keyword: Languages, Translators, Information Technologies.

Da sempre le società sono state soggette a cambiamenti dettati da rivoluzioni che hanno interessato la sfera globale, per esempio la rivoluzione agricola e/o industriale. A partire dagli anni 60-70 del '900, la cosiddetta rivoluzione informatica con lo sviluppo delle nuove tecnologie ha apportato dei cambiamenti “radicali” nella vita sociale. Cambiamenti che, tutt’oggi, interessano in particolar modo l’aspetto comunicativo inducendo la nascita di legami sociali “mediatizzati”.

Un tempo l’aspetto comunicativo avveniva soltanto attraverso la sfera “orale” creando così una comunicazione tra soggetti che condividevano gli stessi ambienti sociali, quindi una comunicazione che non oltrepassava determinati limiti spazio-temporali.

Nel corso degli anni la necessità di una comunicazione più “ampia” ha favorito, tramite l’utilizzo della scrittura e soprattutto della stampa, una comunicazione a distanza in grado di abbattere i limiti spazio-temporali della comunicazione orale. L’avvento della scrittura e della stampa realizza un cambiamento significativo nella sfera comunicativa, cambiamento che si ‘rafforzerà’ con lo sviluppo delle nuove tecnologie che hanno raggiunto traguardi straordinari nell’epoca in cui oggi viviamo.

La comunicazione dettata dalle nuove tecnologie avviene tra interlocutori che non condividono più gli stessi ambienti sociali e che si relazionano sempre più sulla base di una sfera virtuale dettata dalla rete telematica “internet”. Oggi il mondo di Internet è costituito da diversi “servizi” come

- il *Web* basato sull'ipertesto che appare come un documento al cui interno ci sono dei collegamenti;
- la *posta elettronica* o *e-mail*, che consiste nella preparazione di un testo da inviare ad un altro utente della rete;
- i *newsgroup*, costituiti da bacheche elettroniche dedicate ad uno specifico argomento alle quali chiunque può accedere, sia per leggerne i contenuti che per inserire messaggi;
- la *mailing list*, composta da liste di discussioni cui è permesso partecipare solo agli iscritti.

Tali “servizi” costituiscono il cosiddetto *ambiente-internet* all'interno del quale si vanno a creare delle comunità virtuali che raggruppano soggetti distanti geograficamente ma con interessi comuni.

In base alle motivazioni, le comunità si possono differenziare in comunità d'interesse, di relazione e di fantasia. Alle prime partecipano persone che si scambiano opinioni e idee su temi specifici; le seconde nascono da un bisogno di socialità e “costruiscono” forti relazioni interpersonali; infine, i partecipanti all'ultima comunità si impegnano in giochi a carattere fantastico.

Con il passare degli anni Internet è diventato qualcosa con cui si ha a che fare nella nostra vita quotidiana, inizialmente era un mezzo di comunicazione per ricercatori, oggi sostiene tutte le attività umane, inoltre viene usato per condurre ricerche, cercare informazioni e mantenere contatti con parenti e amici.

Oltre ad essere una conquista umana e culturale, l'avvento di Internet diventa una conquista industriale grazie a cui aziende, società e singoli utenti hanno la possibilità di raggiungere e 'conquistare' clienti a livello mondiale. È altrettanto ovvio che tutto ciò ha 'posto' il problema della pluralità e diversità delle lingue; lo sviluppo industriale, infatti, necessita di interlocutori multilinguistici in grado di tradurre documenti e informazioni, in altre parole la traduzione inizia ad essere materiale di marketing. Il bisogno di traduzioni ha portato i traduttori a ricorrere alle tecnologie informatiche e quindi a sussidi digitali per garantire un supporto nel processo di traduzione, nel corretto uso dei termini utilizzati e nella scelta degli elementi adatti affinché il messaggio di marketing risulti più significativo e rilevante per i destinatari. Partendo dal contenuto in lingua originale, ogni traduttore mira a tradurre le informazioni nelle varie lingue di destinazione cercando di 'adattare' il contenuto all'ambiente culturale destinato. Per capire meglio il concetto possiamo prendere in esame la pubblicità Barilla che, per raggiungere i mercati europei, adotta la strategia di scegliere testimonial 'locali' nei vari spot pubblicitari: per es., per il mercato tedesco la tennista Steffi Graff (spot 1991), per quello francese Gérard Depardieu (spot 1994), per il mercato svizzero il tennista Roger Federer (2019).



Spot Barilla 2019 “The Party” – Protagonista Roger Federer

La stessa strategia è stata utilizzata per esempio dalla Marvel Comics con il fumetto di Spiderman tradotto per il continente indiano, dove tutti gli elementi della narrazione sono stati tradotti in modo tale che il contenuto si adattasse all’ambiente culturale indiano.



Spiderman Regno Unito



Spiderman India

Così facendo, le informazioni possono essere ‘internazionalizzate’ in modo che il prodotto possa essere facilmente ‘localizzato’.

Quando si parla di localizzazione, *si fa riferimento a quel processo di adattamento culturale di un prodotto, dispositivo o testo (in genere, la traduzione di un sito web o software), volto a renderlo fruibile dai parlanti di una data nazione (specie in vista delle locali differenze sociali e comunicative)*<sup>1</sup>.

La localizzazione a volte implica delle modifiche al testo tradotto in quanto deve tener conto degli aspetti culturali dell’area di destinazione. È fondamentale quindi che il traduttore, prima di effettuare una traduzione, sia a conoscenza di usi, costumi e cultura del luogo di destinazione cosicché il messaggio tradotto possa essere facilmente compreso dagli utenti finali senza entrare in conflitto con le esigenze del pubblico di destinazione. Così facendo, quindi, ci troviamo davanti una traduzione ‘globale’ che si distacca dalla classica traduzione parola per parola. In passato, infatti, si dava per scontato che ogni testo, ogni messaggio, dovesse essere tradotto nelle varie lingue scostandosi il meno possibile dall’originale: in altre parole, la traduzione doveva semplicemente essere una copia identica dell’originale.

---

<sup>1</sup> [https://it.wikipedia.org/wiki/Localizzazione\\_\(linguistica\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Localizzazione_(linguistica))

*Nel mezzo del cammin di nostra vita  
mi ritrovai per una selva oscura,  
ché la diritta via era smarrita.*

*Ahi quanto a dir qual era è cosa dura  
esta selva selvaggia e aspra e forte  
che nel pensier rinova la paura!*

*Testo originale*

*I Canto Inferno,*

*A metà del percorso della vita umana mi  
ritrovai per una oscura foresta, poiché  
avevo smarrito la giusta strada.*

*Ahimè, è difficile descrivere com'era  
quella foresta, selvaggia, inestricabile  
e tremenda, tale che al solo pensiero fa  
tornare la paura!*

*Traduzione in Lingua Italiana Corrente*

*Divina Commedia*

Intorno agli anni '80, quando la traduzione inizia ad affermarsi come processo professionale ci si rende conto che tale impostazione non sempre rispecchiava le esigenze dei committenti e allo stesso tempo il messaggio espresso nella lingua di partenza non sempre risultava equivalente nella lingua di arrivo. Ciò 'induceva' i professionisti della traduzione a rielaborare, adattare, redigere il testo conciliandolo con i vari contesti socioculturali. Tale conciliazione viene elaborata da Lefevere attraverso i concetti di *scenes* e *frames*. Le *scenes* fanno riferimento allo 'scenario' e al vissuto del traduttore che può influenzare la traduzione di un testo; i *frames* invece fanno riferimento alla codifica linguistica delle *scenes* e può comprendere parole e/o frasi. Il traduttore, quindi, decodifica i vari *frame* del testo originale e in base alle proprie esperienze e al proprio vissuto crea le *scenes*. Secondo il modello *scenes and frames* la traduzione può essere influenzata dall'aspetto propriamente individuale della creatività del traduttore.

L'obiettivo del processo di traduzione, infatti, non è più quello di creare soltanto delle traduzioni equivalenti al testo originale, ma mira a raggiungere, intrattenere e convincere l'utente finale di un 'qualcosa'. Per far ciò è necessario far riferimento a dei modelli di analisi linguistica come quelli basati sulle 5W del politologo americano Harold Lasswell secondo cui ogni atto di comunicazione implica la risposta alle seguenti domande:



1. Chi parla (cioè l'emittente)?
2. Di che cosa (cioè i contenuti)?
3. Attraverso quali mezzi?
4. A chi (cioè il destinatario)?
5. Quali risultati?

«*Who says what to whom in which channel with what effect*»

«Chi dice cosa a chi attraverso quale canale con quale effetto»

Who	Comunicatore/Emittente	Ricerche sul mittente
says what	Messaggio	Ricerche sul contenuto
in which channel	Canale	Ricerche sul mezzo
to whom	Destinatario/Ricevente	Ricerche sul destinatario
with what effect	Effetti	Ricerche sugli effetti

Con l'avvento del PC e quindi dei sussidi digitali, ma in particolar modo con la nascita e lo sviluppo di Internet, si è modificato notevolmente il modo di lavorare del traduttore, che non ha più rapporti diretti con i clienti bensì con il Project Manager ed entra quindi a far parte di un team abbattendo tutti i confini spazio-temporali: il traduttore, infatti, non necessariamente deve trovarsi *in loco* ma può essere anche dall'altra parte del mondo. È fondamentale inoltre che ogni traduttore professionista,

per meglio operare con i vari sussidi digitali, possieda almeno una conoscenza base del funzionamento di un PC e delle reti informatiche. Il computer è diventato oggi lo strumento più rapido e flessibile per gestire informazioni e per comunicare, supportando ogni attività quotidiana.

Ma sostanzialmente come funziona un PC?

Innanzitutto è fondamentale chiarire che ogni Personal Computer può svolgere molteplici funzioni in tempi ridotti.

Quando si parla di Personal Computer si fa riferimento al dispositivo per eccellenza di cui necessita l'informatica ovvero quella disciplina/scienza che studia come rappresentare, elaborare e trasmettere le informazioni in maniera automatica.

L'informatica può essere suddivisa in due macroaree:

1. Information Technology (IT), che si occupa di costruire i supporti per i dati, le macchine di calcolo e tutti i dispositivi per veicolare l'informazione;
2. Computer Science, che si occupa di problemi quali la rappresentazione dei dati, la definizione dei limiti di calcolo e della natura dell'informazione.

Ogni informazione è composta da dati semplici, quali numeri e/o caratteri, e dati complessi, quali immagini, suoni, animazioni. In entrambe le categorie di dati, qualunque informazione, quando avviata, viene elaborata attraverso un meccanismo autonomo senza, quindi, l'intervento diretto dell'uomo.

Ma come avviene questo processo di avviamento? Per rispondere a tale domanda è fondamentale comprendere il ciclo di ‘vita’ di ogni informazione. Ogni ciclo di vita è composto da 3 fasi fondamentali.

1. Input, attraverso il quale i dati vengono inseriti nel computer attraverso dispositivi di input quali tastiera, mouse, microfono ecc.;
2. Elaborazione, attraverso la quale i dati dopo essere stati inseriti vengono elaborati dal computer;
3. Output, attraverso il quale viene trasmesso il risultato dell’elaborazione attraverso dispositivi quali schermo, stampante, altoparlanti

A queste 3 fasi fondamentali possono aggiungersene altre due:

1. Archiviazione, attraverso la quale i dati vengono memorizzati su appositi supporti per essere recuperati in un secondo momento;
2. Distribuzione, attraverso la quale i dati possono essere stampati e distribuiti oppure trasmessi ai vari computer per il tramite di software quali posta elettronica o web.

In ogni computer, inoltre, non vengono solo trasmessi dati per essere elaborati, ma vengono inviate anche le istruzioni per far sì che una determinata operazione venga eseguita. L'insieme di queste istruzioni prende il nome di 'software' (programmi).

Esistono due tipologie di programmi, general-purpose, ovvero i programmi generici che si trovano di default in ogni computer; e i special-purpose, ovvero i programmi sviluppati appositamente per una specifica categoria di utenti. Nel caso dei traduttori è fondamentale ricorrere a software special-purpose come ad esempio SDL Trados Studio, Power Translator da installare nei PC o software online (gratuiti e non), Web-application, ovvero applicazioni Web che non richiedono alcuna installazione sul PC ma sono collocate su server in rete.

Le Web-application garantiscono una condivisione dei documenti, questi ultimi infatti sono accessibili a tutti gli utenti poiché archiviati in spazi web dedicati. Inoltre favoriscono una collaborazione tra gli stessi utenti; traduttori professionisti, avvalendosi della stessa applicazione, possono collaborare e contribuire alla realizzazione di traduzioni. L'utilizzo delle Web-application richiede da parte dell'utente una maggiore attenzione riguardo alla propria riservatezza e alla tutela della privacy.

Lo sviluppo di Internet e di tutti i servizi connessi, infatti, ha provocato degli effetti positivi ma anche negativi. I vantaggi riguardano la capacità che la rete ha avuto nel favorire la diffusione di informazioni e di documenti e nell'abbattimento di tutti i confini, geografici e non; ogni utente, inoltre, è libero di esprimersi e niente può

bloccare il suo pensiero. Notevoli però sono anche gli svantaggi: sfugge ad ogni controllo ed è molto dispersivo, può succedere di cominciare una ricerca su un argomento e finire dirottati su pagine *web* che incitano alla violenza in qualsiasi forma; inoltre si può diventare dipendenti dalla rete e a volte questa dipendenza diventa una mania, una fissazione, rischiando di portare l'utente a confondere i due piani: quello della vita reale e quello della vita virtuale.

Quella di Internet è una realtà che viene modificata e modellata dai navigatori, consapevoli che mutare l'ambiente nel quale agiscono modifica il loro comportamento.

Il mondo di Internet è un mondo fantastico, un mondo dove il suo popolo gode dell'anonimato e “gioca” con la propria identità invisibile. Con la costruzione di personaggi fantastici ogni utente può contemporaneamente “mascherare” figure parallele e gestire varie identità senza essere scoperto dagli altri utenti.

A volte tale atteggiamento è legato ad una crisi di identità e attraverso il “gioco” se ne cerca una; altre volte lo scopo è quello di migliorare il sé reale attribuendo del mistero e delle caratteristiche eleganti alla propria persona con risultati positivi.

Con il passare del tempo la situazione di “inganno” può diventare difficile da controllare ed è in questo momento che si pone fine al “gioco” che si sta conducendo.

Ma se ciò non succede, non viene più delineato il confine tra realtà e finzione e si giunge a non distinguere le maschere finte da visi veri portando a conservare nel reale l'illusione del virtuale.

*«Più che una conquista strategica delle forze armate, Internet è stata una conquista umana e culturale di un gruppo di persone che hanno creduto nel networking quando le Università erano ancora gelosissime del “tempo macchina” dei loro calcolatori, e parlare di condivisione delle risorse suonava come un’eresia all’ interno degli ambienti scientifici»<sup>2</sup>.*

---

<sup>2</sup> Cfr C. Gubitosa, *La vera storia di Internet*, Apogeo Online, Ottobre 1999, p. 3

## BIBLIOGRAFIA

A. Ferrandina, *Corso base di web marketing*, Edizioni Fag

A. Lenci, S. Montemagni, V. Pirrelli, *Testo e computer*, Carocci

A. Ludskanov, *Un approccio semiotico alla traduzione. Dalla prospettiva informatica alla scienza traduttiva*, Hoepli

A.S. Tanenbaum, *Reti di calcolatori*, Addison Wesley

B.Osimo, *Traduzione e nuove tecnologie. Informatica e internet per traduttore*, Hoepli

C. Gubitosa, *La vera storia di internet*, Apogeo Online

D. Slapek, *Lessicografia computazionale e traduzione automatica*, Franco Cesati Editore

F. Metitieri, *Comunicazione personale e collaborazione in rete*, Franco Angeli

G.L. Pozzato, D. Manini, *Informatica per le lingue e scienze della mediazione linguistica*, McGraw-Hill Education

L. Anolli, *Psicologia della comunicazione*, Il Mulino

L. Salmon, *Teoria della traduzione*, Franco Angeli

M. Cardaci, *Ciber-psicologia. Esplorazioni cognitive di internet*, Carocci

M. Lazzari, *Informatica Umanistica*, McGraw-Hill Education

M. Mezzini, *Informatica di base*, Apogeo

N. J. Smelser, *Manuale di sociologia*, Il Mulino

P. Camagni, R. Nikolassy, *Tecnologie informatiche*, Hoepli

R. Polillo, *Plasmare il Web*, Apogeo