

## Ai cinesi non piacciono le nostre suonerie: aspetti culturali e metodologici nella localizzazione

By Bruno Ciola (Arezzo)

### Abstract & Keywords

#### English:

Software and web content localisation requires more than just a translation of texts. In many cases, the systems (user interfaces or website navigation tools) and content have to be specifically adapted to the local culture where the product will be marketed and used, as only a familiar environment enables users to utilise software tools efficiently and helps to build trust in a sell-buy situation (e.g. in e-commerce). Moreover, as the language industry is under constant price pressure, specific software tools are used to optimise the management of localization projects and their resources (translation memories, terminology databases), necessary in order to guarantee high-quality results even in the case of distributed localisation teams and tight schedules.

#### Italian:

La localizzazione di software e di siti web va oltre la mera traduzione di testi. In molti casi il sistema, ovvero l'interfaccia utente o la navigazione del sito, e anche i contenuti vanno adattati in modo specifico alla cultura locale dove il prodotto viene commercializzato e utilizzato, dato che uno strumento disponibile nella propria lingua risulta di più facile utilizzo oppure aumenta la propensione all'acquisto di un bene o di un servizio (ad esempio nel commercio elettronico). Vista la crescente necessità di ottimizzare costi e risorse vengono usati specifici strumenti informatici che permettono di gestire memorie di traduzione e glossari in modo sistematico per poterli riutilizzare in maniera più efficace. Questi strumenti sono importanti, infine, per garantire la massima uniformità stilistica e terminologica anche quando il progetto viene svolto da più persone con tempistiche molto strette.

**Keywords:** specialized and technical translation, localization, localizzazione, globalization, cat tools, traduzione tecnico-scientifica, globalizzazione, strumenti cat

### 1. Introduzione

Un noto produttore di telefoni cellulari si dovette ricredere: il lancio di una nuova serie di piccoli gioielli tecnologici sul mercato asiatico fallì clamorosamente poiché le suonerie in dotazione erano troppo diverse e personalizzabili, un vero e proprio *difetto* per la cultura del Sol levante in cui la collettività prevale sull'individualismo, dove gli individui più che distinguersi dagli altri cercano quegli elementi che li accomunano e li fanno sentire simili. Un vero fallimento dunque in termini di localizzazione, un concetto utilizzato in modo specifico nell'ambito della traduzione di software e di siti web. Descrive quel processo di traduzione-adattamento di un prodotto, e quindi dei testi contenuti in esso, ad un determinato paese e mercato di riferimento, tenendo conto di diversi fattori extratestuali (cultura, target di riferimento, valori, realtà locale, ecc.). Benché l'inglese al giorno d'oggi sia conosciuto da molte persone e quindi dovrebbe essere sufficiente fornire all'utente di un software o di un sito l'informazione in inglese, è confermato da vari studi e ricerche che le persone sono maggiormente attratte da testi scritti nella propria lingua; li considerano più affidabili e quindi saranno potenzialmente più interessati all'acquisto del prodotto o servizio (ad es. nell'ambito del commercio elettronico) o nella scelta di uno strumento software. Secondo un'indagine condotta recentemente più della metà delle persone effettua acquisti online solamente quando vengono fornite le relative informazioni nella propria lingua (DePalma A.D. et al. 2006), un potenziale di mercato che quindi dipende direttamente dal fatto che un sito sia tradotto o meno. L'adattamento di un prodotto è peraltro in particolari casi determinato da fattori esterni, tra cui anche le disposizioni di legge vigenti per un determinato mercato che richiedono che certe informazioni siano rese disponibili nella lingua ufficiale del paese. Nel caso della commercializzazione di videogiochi ad es. esistono differenze per quanto riguarda il livello di censura o l'idoneità di un prodotto per un pubblico non adulto (livello di violenza ecc.) nei diversi mercati (USA, Europa) oppure l'uso di immagini o elementi vietati in un determinato paese mentre liberamente utilizzabili in altri (ad es. il divieto dell'uso della svastica in Germania sui prodotti).

### 2. Il contesto generale della localizzazione

Per meglio analizzare gli aspetti culturali nell'ambito della localizzazione si descriverà il contesto generale e i concetti ivi contenuti. L'ambito più ampio è rappresentato dalla cultura, intesa come quella complessità di valori e credenze che caratterizzano un paese, un popolo o gruppo etnico ed il loro comportamento, distinguendoli dagli altri (cfr. Hofstede 1997), e racchiude in sé tre altri elementi: le tecnologie (1), ovvero gli strumenti utilizzati dagli utenti (2) (il software oppure il sito web) che *parlano* una determinata lingua (3), inserite a loro volta nel contesto più ampio della cultura. È interessante notare che tra questi elementi esistono vari collegamenti, nel senso che la cultura influisce sul modo in cui l'utente utilizza una tecnologia; nello stesso modo la cultura influenza la lingua utilizzata dall'utente; ed infine il collegamento tra la lingua e la tecnologia, necessario affinché l'utente possa utilizzare o interagire con essa, nel caso specifico con il software o il sito web.

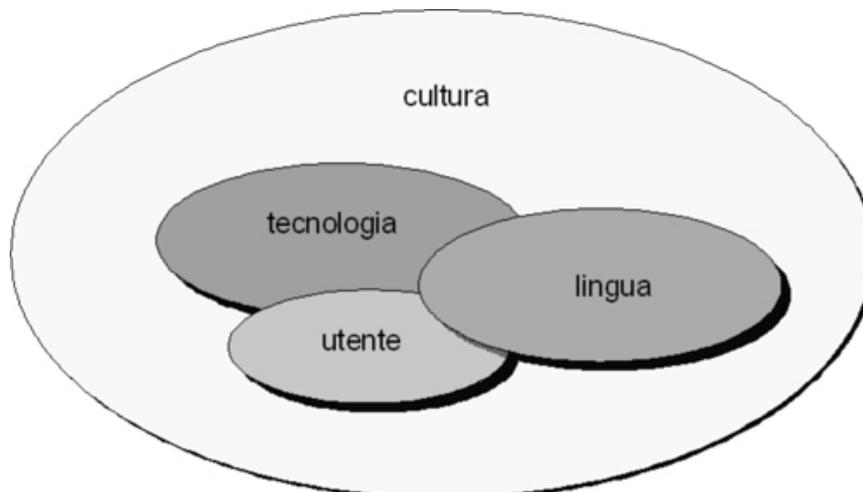


Fig. 1: il contesto della localizzazione

Dato che la cultura influisce sull'utente, questa condizione avrà ripercussioni su come un utente interagirà con la tecnologia e la sua propensione all'acquisto (nel caso di siti di commercio elettronico) o sulla sua soddisfazione e fidelizzazione (nel caso di software). Barber 1998 infatti, analizzando vari siti web sotto diversi aspetti, ha rilevato che esistono dei cd. *cultural markers*, segni e condizioni distintivi di ogni cultura, in presenza dei quali una persona si sente a proprio agio, se appartenente a quella cultura, o appunto a disagio se proveniente da un'altra cultura. Tra i cultural markers vengono citati i colori e i valori assegnati ad essi, la connotazione di simboli, gesti, suoni, movimenti, metafore. Ad esempio mentre nei paesi europei generalmente il bianco viene associato ai concetti di matrimonio, purezza, per le culture orientali invece è segno di lutto. Nello stesso modo l'utilizzo di

segnali acustici nei software può avere effetti diversi: se nelle culture occidentali l'utente viene aiutato dal fatto che il sistema emetta un suono in caso di comandi sbagliati o errori, per le culture asiatiche questo creerebbe un certo disagio nell'utente nei confronti delle persone che lo circondano che in questo modo saprebbero che ha commesso uno sbaglio. Esistono vari tipi di utenti, differenziabili in base alla loro età, al livello di istruzione, la fascia di reddito, ecc., ed ogni tipologia di utente desidera interagire in un determinato modo con la tecnologia. Questo aspetto si traduce anche nella scelta dello stile, della terminologia, della disposizione delle informazioni. La localizzazione di stampo tradizionale parte dal presupposto che sia sufficiente adattare un prodotto, in particolare l'interfaccia utente di un software (vale a dire quella parte del sistema che permette all'utente di *dialogare* con il software e di farlo funzionare) oppure le vesti grafiche e gli elementi di interazione di un sito web, creato in una determinata lingua e in un determinato contesto culturale mantenendo quegli elementi che vi sono in comune e sostituendo, modificando o aggiungendo o eliminando quegli elementi che invece nella cultura di arrivo non sono presenti o sono diversi. Prevalgono in questo contesto due punti di vista contrapposti: da un lato viene postulata l'esistenza di un comune denominatore tra le culture quale base per la localizzazione (Taylor 1992), mentre dall'altro viene affermato che la dimensione della *tecnologia* non può essere separata da quella culturale segnalando che "software technologies are not culturally neutral" (Kersten et al. 2002) e che quindi per realizzare la localizzazione siano necessari interventi ben più ampi che dovranno interessare non solo la parte esterna, l'interfaccia utente, ma addirittura la struttura interna del software o di un sito web.

Tuttavia non va dimenticato che in seguito al diffondersi di alcuni grandi sistemi operativi e programmi che dominano il mercato (ad es. la famiglia di prodotti Microsoft), specialmente nel settore office automation, gli utenti di lingue e culture diverse si sono abituati alla logica di tali sistemi anche se non sono stati adattati in modo particolare al loro paese o alla loro cultura, riconoscendo quindi nella versione localizzata nonostante tutto uno strumento ormai familiare. Strettamente collegato al concetto di localizzazione è l'internazionalizzazione del software, un processo attivato in fase di sviluppo di un software che serve a garantire che un prodotto, una volta completato, possa essere facilmente localizzato in altre lingue senza troppi interventi (LISA 2007), ad es. assicurando che il software possa funzionare anche con caratteri di lingue non europee, che siano previsti variazioni a seconda della lingua impostata (ad es. formato della data, formato dei numeri, unità di misura ecc.), che gli elementi che contengono testi (pulsanti, descrizioni ecc.) offrano sufficiente spazio per il testo tradotto qualora fosse più lungo del testo originale e così via.

### 3. Gli strumenti

La particolare tipologia di progetti di localizzazione (del software e di pagine web) e la sempre crescente pressione verso una riduzione dei prezzi per questi servizi richiedono l'impiego di particolari strumenti software che permettono in primis di ottimizzare il riutilizzo di materiale tradotto già disponibile, migliorando inoltre la gestione del progetto e riducendo complessivamente le risorse (in termini di persone e tempo) necessarie per garantire un servizio di traduzione di alta qualità.

Tali cd. strumenti CAT (computer aided translation) in generale comprendono cinque elementi distintivi: l'editor, la memoria di traduzione, la banca dati terminologica, strumenti per il controllo della qualità nonché strumenti per la gestione del progetto (Ciola 2002). L'editor è quella parte del sistema in grado di visualizzare il testo traducibile di un file nascondendo e proteggendo invece i codici (di programmazione di un software o di un file html ad es.), con un duplice vantaggio: permettere al traduttore di concentrarsi sulla traduzione e garantire che non vengano alterati i codici nel file tradotto che altrimenti risulterebbe difettoso. La memoria di traduzione (cd. translation memory) è un database contenente coppie di segmenti (intere proposizioni ma anche porzioni di frasi quali titoli ecc.) nelle due lingue e viene creata durante la traduzione. Permette di riutilizzare il materiale tradotto per ogni successivo progetto di traduzione. Al di là dell'aspetto economico (il materiale già presente non dovrà essere ritradotto) è necessaria per garantire una coerenza stilistica e terminologica specie nel caso in cui più traduttori siano coinvolti nel progetto.

L'omogeneità nell'uso dei termini viene inoltre assicurata dalla banca dati terminologica che contiene i termini specifici nelle varie lingue corredati da informazioni che potranno essere utili per il traduttore (ad es. termini approvati dal cliente, termini vietati, restrizione nell'uso ecc.). Grazie alla funzione di ricerca automatica, in fase di traduzione al traduttore verranno proposti automaticamente i termini rilevanti per il segmento evitando di dover eseguire la ricerca manualmente e senza dover riscrivere il termine nella lingua di arrivo. Anche in questo caso viene garantito che lo stesso termine venga sempre tradotto nello stesso modo, anche se la traduzione viene effettuata da più persone. In alcuni casi la banca dati terminologica viene completata da uno strumento per l'estrazione terminologica. Si tratta di un sistema in grado di estrapolare, secondo parametri morfosintattici e/o statici, definiti dall'utente, i potenziali termini da un testo, creando una lista che potrà essere utilizzata quale base per la creazione di un glossario di progetto. Una volta verificata e completata la lista dei termini estrapolati, corredandoli dei traducenti nelle varie lingue ed eventuali ulteriori informazioni (definizioni, contesti d'uso, fonti, limitazioni nell'uso, preferenze del cliente ecc.), queste risorse terminologiche potranno essere messe a disposizione dei traduttori. In questo modo sarà possibile aumentare la coerenza terminologica oltre a ridurre gli interventi di revisione al termine della traduzione, fornendo già terminologie verificate ed eventualmente confermate da parte del cliente. Questo sistema potrà essere utilizzato anche per la creazione di glossari sulla base di materiale bilingue (ad es. memorie di traduzione composte da segmenti del testo originale e la rispettiva traduzione). In questo caso oltre all'estrazione dei termini nella lingua di partenza vengono selezionati, sempre con l'aiuto del sistema, i probabili traducenti della lingua di partenza rilevati nel materiale di riferimento. Gli strumenti per l'assicurazione della qualità vengono utilizzati nella fase di revisione di un testo. Grazie a questi strumenti è possibile verificare la presenza di errori secondo determinati parametri: a livello di segmenti ad es. se tutti i segmenti di un file sono stati tradotti, se un segmento è stato tradotto più volte ma in modo diverso, se sono state rispettate le regole di punteggiatura particolari per una determinata lingua (uso dei punti interrogativi in spagnolo, uso degli spazi prima e dopo la punteggiatura in francese o inglese ecc.); a livello di terminologia per verificare se i termini sono stati tradotti in base alle informazioni contenute nella banca dati terminologica; a livello di codice per garantire che nel segmento tradotto siano stati utilizzati gli stessi codici interni rispetto al segmento originale (per garantire la corretta formattazione dei testi tradotti rispetto all'originale). Gli strumenti per la gestione del progetto permettono al responsabile del progetto di gestire clienti, incarichi, risorse (memorie di traduzione, terminologia, materiale di riferimento), traduttori e revisori e le rispettive scadenze. Si rilevano particolarmente utili nei progetti che comprendono diversi file da tradurre in diverse lingue coordinando le varie attività, ad es. l'invio dei file al traduttore, la ricezione delle traduzioni, l'invio dei file tradotti al revisore, la ricezione dei file, la verifica dei file e la consegna al cliente con gli altri file, per ogni lingua. La possibilità di condividere le diverse risorse anche tramite rete locale e/o Internet apre inoltre nuove prospettive nella collaborazione in team, potendo aggiornare le risorse in tempo reale per metterle subito a disposizione degli utenti (traduttori, revisori ecc.).

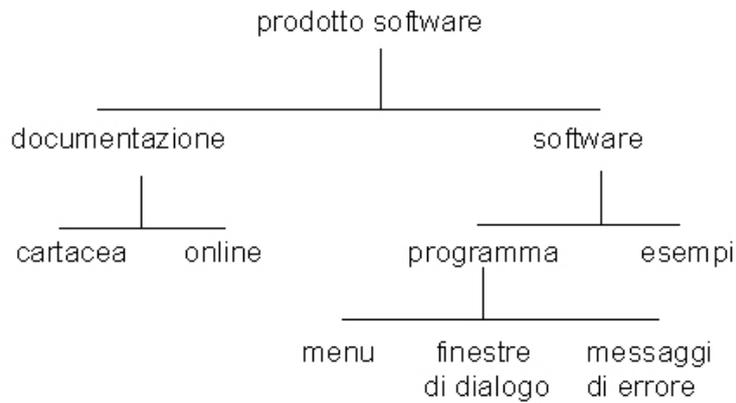
Gli strumenti CAT, al di là di semplificare direttamente il lavoro del traduttore, offrono anche diverse funzioni utili a livello di pianificazione del lavoro. Potendo verificare a priori quanto sia il materiale disponibile nelle memorie di traduzione che potrà essere sfruttato per un nuovo progetto, e quante saranno le parti (segmenti) che si ripetono all'interno di un progetto, sarà possibile avere un calcolo molto preciso di quanto potrà essere la mole di lavoro.

Va naturalmente detto che tali strumenti informatici aiutano sì il lavoro di traduzione e verifica quando un progetto viene distribuito tra più traduttori; tuttavia per garantire la massima qualità del prodotto finale sarà sempre necessario effettuare controlli a campione (*spot check*) oppure in determinati ambiti; ad esempio la verifica potrà interessare i segmenti che si ripetono all'interno di un progetto per assicurare che la traduzione scelta sia effettivamente adatta a tutti i contesti in cui appare il segmento in questione. Lo stesso problema si pone a livello terminologico; infatti lo stesso termine della lingua di partenza viene tradotto nello stesso modo in contesti diversi; anche in questo caso risulterà fondamentale effettuare dei controlli oltre a quelli *automatici* eseguiti dal sistema.

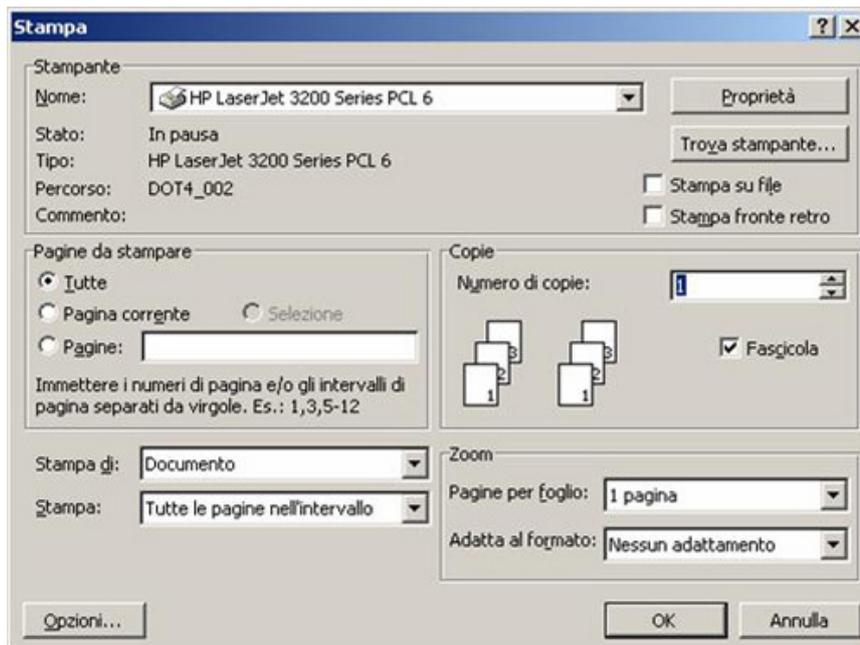
### 4. Strumenti e tecniche di localizzazione del software

Si possono distinguere quattro grandi ambiti di localizzazione del software: software di office automation (strumenti di produttività, ad es. Word, Excel ecc.), software di sistema (software a corredo di stampanti, modem e altri componenti o periferiche), software di tipo ludico (videogames) ed infine software ad uso industriale (macchinari). Ogni ambito si contraddistingue per la tipologia di piattaforma e software, dagli strumenti utilizzati e dalla procedura di localizzazione. Nell'ambito del presente contributo verranno approfonditi solamente gli aspetti relativi ai software di produttività. Dovendo lanciare i prodotti sui diversi mercati quasi contemporaneamente, un progetto di localizzazione richiede un approccio particolare. Infatti la traduzione inizierà già mentre il software si trova ancora in fase di sviluppo. Sarà quindi fondamentale provvedere ad una gestione del progetto la più accurata possibile per garantire il rispetto delle scadenze tra traduzione, revisione, integrazione delle correzioni, eventuale approvazione del cliente, integrazione delle modifiche apportate dagli sviluppatori successivamente all'inizio della traduzione, fino alla consegna del prodotto. E' inoltre importante mettere a disposizione dei traduttori e revisori il materiale rilevante per un determinato progetto e disponibile in un formato tale da poter essere usato direttamente all'interno dello strumento CAT. In alcuni casi sarà quindi necessario, prima di iniziare il lavoro di traduzione, provvedere alla conversione di dati per renderli utilizzabili. Ad esempio sarà necessario trasformare un glossario in Excel in un formato tale da poter integrare i dati nel sistema per la gestione della terminologia, oppure esportare i dati della memoria di traduzione da un sistema all'altro.

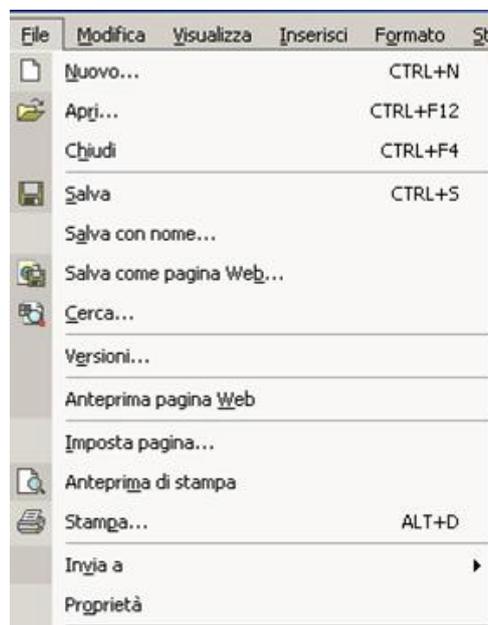
Solitamente la localizzazione di un software comprende la traduzione di vari elementi che compongono il prodotto: il software in senso stretto, ovvero il programma, composto dall'interfaccia grafica utente, vale a dire le voci del menu (ad es. *File, Salva con nome*) le finestre di dialogo e le cd. stringhe (ad es. messaggi di errore, di stato, ecc.) (cfr. Benedetti 2002).



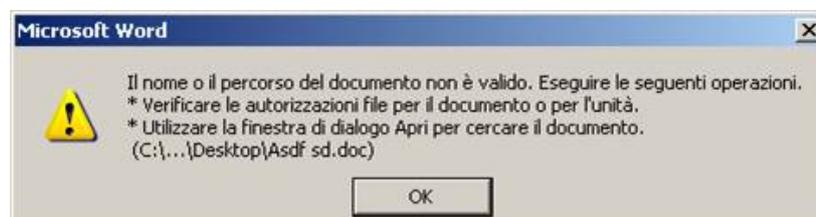
**Fig. 2: elementi di un software da localizzare**



**Fig. 3: esempio di finestra di dialogo**



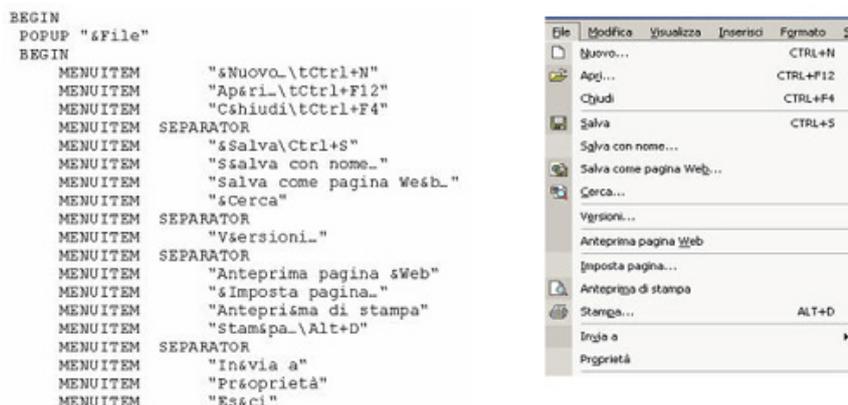
**Fig. 4: esempio di voci di menu**



**Fig. 5: esempio di messaggio di errore**

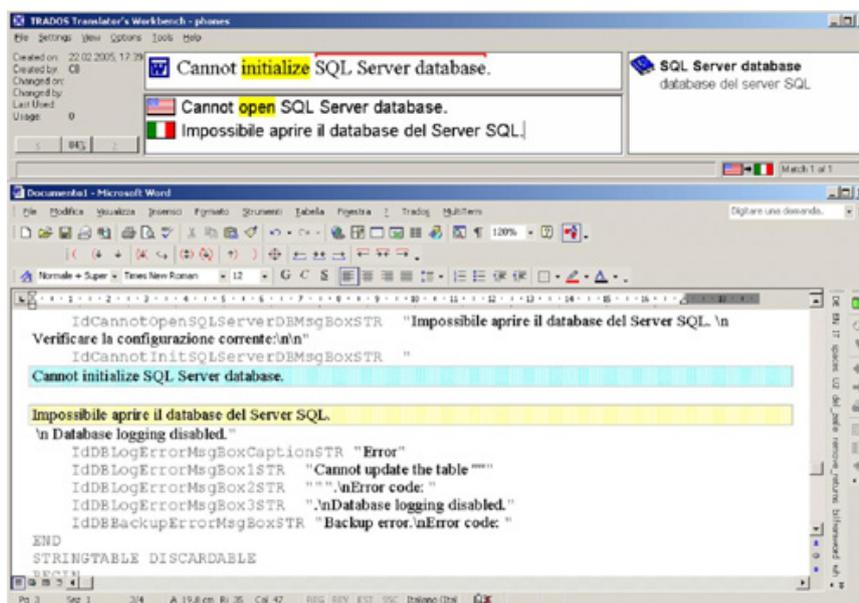
Solitamente viene localizzato il software e successivamente la documentazione. Questo per poter utilizzare il software tradotto per creare le schermate da inserire nella documentazione (guida in linea, manuale utente). Si viene quindi a creare un particolare workflow che inizia con la traduzione e successiva revisione, seguite dalla compilazione del software e dal testing (fase in cui viene verificato se il software tradotto funziona correttamente in tutte le sue parti e se dal punto di vista linguistico le scelte traduttive sono adatte alle funzioni che richiamano o ai loro riferimenti). Parallelamente viene iniziata la traduzione della guida in linea inserendo le schermate utilizzando il software già tradotto, seguito anche in questo caso da una fase di verifica che dovrà ad es. garantire che nella documentazione sia stata utilizzata la stessa terminologia scelta per la traduzione del software. In una terza fase parallela viene tradotto il manuale utente (cartaceo o sempre più spesso fornito in forma digitale ad es. PDF) con successiva impaginazione e verifica conclusiva come nel caso della guida in linea. Questi passaggi dovranno essere eseguiti per ogni lingua in parallelo, per garantire che alla scadenza siano state concluse tutte le parti in tutte le lingue. Per quanto riguarda gli strumenti informatici, nella localizzazione del software vengono utilizzati due tipi di sistema: strumenti CAT *generici* e specifici strumenti per la localizzazione del software (Reineke 2005), la scelta può dipendere da vari fattori, dal tipo di file che viene tradotto, dal formato del materiale di riferimento disponibile, dalle richieste del cliente e dal tipo di progetto (numero e tipo di lingue, numero di traduttori, gestione del progetto con verifica dello stato di avanzamento dei lavori in tempo reale). I due tipi di sistema condividono alcuni aspetti (banche dati terminologiche, memorie di traduzione, riutilizzo delle traduzioni eseguite in precedenza), la differenza pertanto sta nella *specializzazione* dei software localisation tool in modo particolare per l'appunto per la localizzazione.

Esistono due approcci nel trattamento dei file da tradurre: è possibile tradurre i file risorse (quei file che assieme ai codici del programma vengono assemblati per poi creare un file cd. eseguibile) oppure tradurre direttamente il file eseguibile.



**Fig. 6: esempio di file risorse e relativa visualizzazione nel software compilato**

Nel primo caso si tratta di file di solo testo che possono essere tradotti con qualsiasi editor di testo (Wordpad, Word ecc.) sovrascrivendo semplicemente il testo originale nel file. Questa soluzione presenta il rischio che vengano sovrascritte o cancellate parti che invece non andrebbero modificate, pena il malfunzionamento del software. Inoltre in questo modo il traduttore non avrà alcun contesto a disposizione per meglio interpretare il testo di partenza e per trovare la migliore traduzione. Ad esempio la stringa in inglese *Display options* potrà significare sia *Visualizza opzioni* sia *Impostazioni di visualizzazione*. Solamente una volta ultimate tutte le traduzioni e compilato il software si vedrà il risultato della traduzione. Qualora fossero necessarie modifiche o correzioni, saranno più difficili da apportare in questa fase.



**Fig. 7: traduzione di file risorse con sistema CAT**

Nella localizzazione diretta dei file eseguibili vengono usati strumenti CAT o di localizzazione, che prima di poter effettuare la traduzione, estrapoleranno i testi da tradurre presentandole in un editor particolare. In questo ambiente i codici di programmazione vengono separati dal testo da tradurre disposto in una tabella a due colonne ove il testo tradotto verrà inserito nella colonna accanto all'originale; il localizzatore avrà inoltre la possibilità di visualizzare il contesto: potrà ad esempio vedere se il testo fa parte del menu, è contenuto all'interno di un pulsante oppure è un messaggio di errore. Permette innanzitutto, prima della traduzione vera e propria, di verificare se il software presenta possibili problematiche nella lingua di arrivo, in modo particolare legate alla lunghezza dei testi e all'uso di caratteri speciali (accenti, segni). In secondo luogo con questa soluzione è possibile vedere direttamente il risultato della propria traduzione all'interno del software. Inoltre permette di eseguire direttamente alcune funzioni di controllo, tra cui verificare se il testo tradotto è più lungo rispetto all'elemento (ad es. pulsante) su cui è posizionato. Durante la fase di revisione eventuali modifiche o correzioni potranno essere inserite in ogni momento, in tal modo il file di progetto viene aggiornato immediatamente.

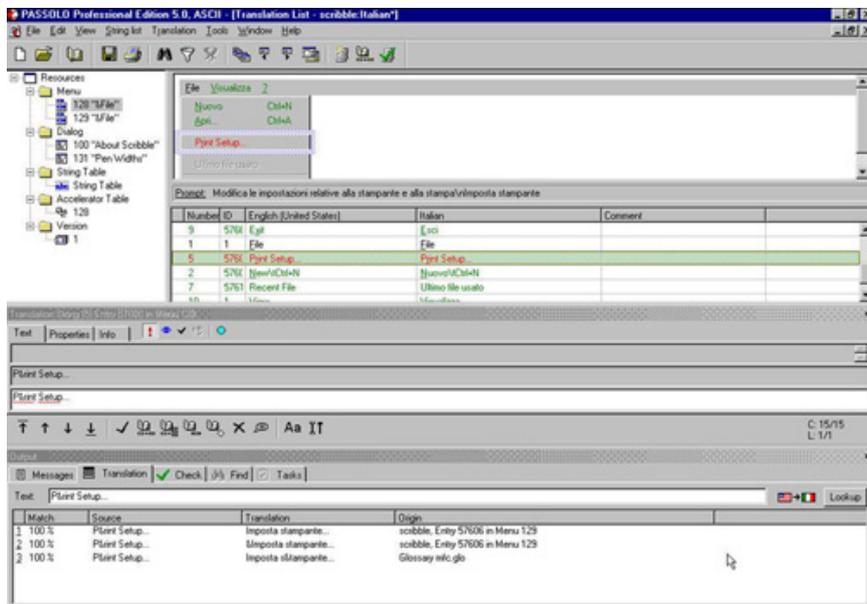


Fig. 8: traduzione con strumento per la localizzazione del software

Per la traduzione della documentazione, a seconda del formato dei testi, vengono utilizzati sia strumenti di localizzazione sia strumenti CAT. I primi potranno essere utilizzati qualora la guida in linea venga sviluppata con sistemi che si basano su testi in formato html. Infatti dispongono di appositi filtri che, come nel caso di strumenti CAT, permettono di dividere testi dal codice di programmazione per poi ricomporre il file al termine della traduzione. In tutti gli altri casi sarà invece necessario ricorrere agli strumenti CAT, dovendo lavorare su testi contenuti in file Word o file creati con specifici programmi di impaginazione (cd. desktop publishing). In quest'ultima condizione la procedura è più complessa: in una prima fase i testi vengono esportati dall'applicazione di desktop publishing, creando dei file di testo (ad es. RTF) oppure file strutturati (ad es. xml). Questi verranno tradotti con uno strumento CAT, importati nuovamente nel programma desktop publishing per poi provvedere agli ultimi adattamenti (ad es. del layout per le differenze nella lunghezza tra i testi originali e la traduzione, sillabazione, indici, rinvii, ecc.) (Esselink 2000).

Data la complessità dei progetti e la tempistica ristretta nella localizzazione del software si cerca di ridurre gli interventi di correzione e revisione anticipando eventuali dubbi o soluzioni terminologiche e stilistiche, ad esempio mettendo a disposizione dei traduttori una guida di stile. Si tratta di un documento che descrive le convenzioni ortografiche e stilistiche richieste dal cliente e serve da linea guida per garantire traduzioni il più omogenee possibili anche se fornite da più persone. Un aspetto particolare della localizzazione del software è inoltre rappresentato dalla diversità di tipologie testuali che si differenziano per i contenuti, la terminologia utilizzata, il tipo di lettura ed infine gli strumenti informatici utilizzati nella traduzione:

- i messaggi di errore o le voci dall'interfaccia utente sono costituiti da istruzioni concise e spesso molto settoriali, la cui terminologia fa riferimento a quella terminologia standard in uso per un determinato sistema operativo (Windows, Macintosh, Linux ecc.);
- i contenuti della guida in linea che fanno riferimento alle funzioni del software e quindi devono rispettare le scelte terminologiche per le quali si era optato nella traduzione dell'interfaccia utente e dei messaggi di errore; questa tipologia testuale si differenzia dal manuale in quanto la guida in linea è studiata per una lettura non sequenziale ma puntuale, ristretta ad un particolare argomento o problema per il quale l'utente sta cercando una soluzione;
- il manuale utente (fornito su supporto cartaceo o, sempre più spesso, in formato digitale ad es. PDF) invece studiato per una lettura sequenziale.

### 5. Metodi e strumenti nella localizzazione di webcontent

La crescita esponenziale di Internet e degli utenti della rete ha spinto molte aziende a rendere le loro pagine accessibili anche a persone di altre lingue rendendo quindi necessaria la localizzazione di contenuti online. A seconda degli obiettivi e delle risorse disponibili si possono distinguere diversi livelli di localizzazione: nei siti parzialmente localizzati vengono tradotti solo i contenuti strettamente necessari per garantire il contatto con il potenziale cliente e in generale di quelle parti interessanti per il pubblico estero (ad es. informazioni finanziarie), mentre gran parte delle pagine vengono proposte in una sola lingua (inglese o quella del paese in cui ha sede l'azienda). Nei siti localizzati invece tutti i contenuti sono disponibili nelle varie lingue straniere, permettendo all'utente di accedere alle informazioni nella propria lingua senza dover ricorrere all'inglese. Nei siti localizzati e adattati invece, oltre alla traduzione di tutti i contenuti nelle varie lingue, sono state apportate modifiche per rispettare le condizioni e convenzioni particolari di un paese straniero quali la scelta delle immagini, la disposizione di testi e immagini, la disposizione degli strumenti di navigazione ecc. (cfr. Singh 2005).



Fig. 9: esempio di sito web di un'azienda europea localizzato per l'Arabia Saudita

Nello sviluppo di pagine web, oltre alle tecnologie scelte per la realizzazione del sito o per il tipo di interazione proposta all'utente, grande importanza viene data anche al cd. *page ranking*, ovvero la posizione di un sito nell'indice dei motori di ricerca (Google, Altavista ecc.), determinata da diversi fattori, tra cui la scelta dei titoli e delle parole utilizzate negli stessi testi. Onde garantire gli stessi risultati del sito nella lingua di arrivo per quel mercato di riferimento, gli addetti alla localizzazione dovranno studiare e sviluppare le stesse tecniche di search engine optimization per quella lingua, quel segmento di mercato, quel target ecc., condizioni quindi che influenzeranno anche la traduzione in quanto alle scelte dei termini.

A seconda della complessità un sito web può contenere diversi tipi di file, tra cui documenti statici, contenuti dinamici che risiedono in una database e che vengono generati sul sito nel momento in cui l'utente accede a quella determinata pagina, immagini, icone, pulsanti, semplici animazioni oppure presentazioni multimediali complesse con file audio e/o video. La scelta del tipo di programma utilizzato per la traduzione dei contenuti è dettata dalla

disponibilità dei file originali e dalla tipologia e quantità di risorse di riferimento (memorie di traduzione, glossari) utilizzati per un determinato prodotto.

In alcune situazioni lavorative vengono utilizzati gli stessi strumenti impiegati per la creazione del sito (ad es. Dreamweaver, Fireworks, Flash ecc.). Generalmente si opta per questa soluzione o su specifica richiesta del cliente oppure ove non esiste la possibilità di elaborare i file con altri strumenti, ad es. programmi CAT. Infatti quest'ultimi vengono utilizzati per la localizzazione di pagine statiche (in formato html, asp, php, ecc.) o dinamiche (dati di Access o esportati in Word). Il vantaggio in questo caso è l'utilizzo della memoria di traduzione per poter riutilizzare il materiale tradotto già disponibile oltre a garantire una maggiore coerenza stilistica dei testi assegnati a più traduttori per via della grande quantità o del frequente aggiornamento dei contenuti. Inoltre grazie alla possibilità di integrare il sistema per la gestione della terminologia, sarà possibile assicurare che per ogni progetto venga utilizzata la terminologia specifica richiesta dal cliente.

L'utilizzo degli strumenti CAT per il traduttore offre un grande vantaggio: non dovrà imparare ad utilizzare (o acquistare) specifici programmi per la realizzazione di pagine web, potendo usare editor più semplici studiati appositamente per la traduzione di questi tipi di file, che permettono inoltre al traduttore di concentrarsi sulla traduzione piuttosto che sugli aspetti tecnici.

```
garden(1) - Blocco note
File Modifica Formato Visualizza ?
[!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 3.2 #FINAL//EN"]
<HTML>
<HEAD><META HTTP-EQUIV="Content-Type" CONTENT="text/html; charset=ISO-8859-1">
<TITLE>Green Web Garden - Gardening Resources For All Ages</TITLE>
<META NAME="description" CONTENT="Green web Gardening, a meeting place on the web for the sharing of ideas and knowledge on gardening from around the world. This site has been developed for gardeners of all ages to be interactive and create a community of interest.">
<META NAME="keywords" CONTENT="roses, lemon, trees, vegetable, green, hydroponic, garden, therapy, weeds, orchids, pansies, shrubs, pumpkins, bulbs, fertilisers, horticulture, flowers, gardening, tools, mowers, pesticides, water, conservatories, horticulture, plants, growing, retirement">
<META NAME="author" CONTENT="MCPerson Unimedia, Brian Gilbert, Michael McCorry, Jaryd Fletcher">
<META NAME="Generator" CONTENT="Metobjects Fuson 3.0.1 for windows">
</HEAD>
<BODY BGCOLOR="#D9EFD6" LINK="#006666" VLINK="#990033" TEXT="#000000" TOPMARGIN=16 LEFTMARGIN=10 MARGINWIDTH=10 MARGINHEIGHT=16>
<center>
<TABLE BORDER=0 CELLSPACING=0 CELLPADDING=0 WIDTH=600>
<TR VALIGN="top" ALIGN="left">
<TD HEIGHT =1><IMG SRC=".,/assets/Images/auto_generated_images/clearpixel.gif" WIDTH =400 HEIGHT =1 BORDER=0</TD>
<TD HEIGHT =1><IMG SRC=".,/assets/Images/auto_generated_images/clearpixel.gif" WIDTH =70 HEIGHT =1 BORDER=0</TD>
</TR>
<TR VALIGN="top" ALIGN="left">
<TD WIDTH=600 ROWSPAN=2 ALIGN="left" VALIGN="top"><IMG id="Picture36" HEIGHT=100 WIDTH=400 SRC=".,/assets/Images/topmain.jpg" BORDER=0 ALT="topmain" ></TD>
<TD WIDTH=200 HEIGHT =40 ALIGN="left" VALIGN="top"><IMG id="Picture93" HEIGHT=40 WIDTH=200 SRC=".,/assets/Images/topmaininside.jpg" BORDER=0 ALT="topmaininside" ></TD>
</TR>
<TR VALIGN="top" >
<TD align="center" valign="middle"><font face="Arial, Helvetica, sans-serif" size="3"><b>a href="http://early_birds.html">
<center>
Register for <br>
Earlybird Alerts
</center>
</a></b></font></TD>
</TR>
</TABLE>
<TABLE BORDER=0 CELLSPACING=0 CELLPADDING=0 WIDTH=600>
<TR VALIGN="top" ALIGN="left">
<TD WIDTH=10 HEIGHT =1><IMG SRC=".,/assets/Images/auto_generated_images/clearpixel.gif" WIDTH =10 HEIGHT =1 BORDER=0</TD>
<TD WIDTH=2 HEIGHT =1><IMG SRC=".,/assets/Images/auto_generated_images/clearpixel.gif" WIDTH =2 HEIGHT =1 BORDER=0</TD>
<TD WIDTH=8 HEIGHT =1><IMG SRC=".,/assets/Images/auto_generated_images/clearpixel.gif" WIDTH =8 HEIGHT =1 BORDER=0</TD>
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

Fig. 10: esempio di pagine web in formato html; come appare in ambiente di sviluppo.

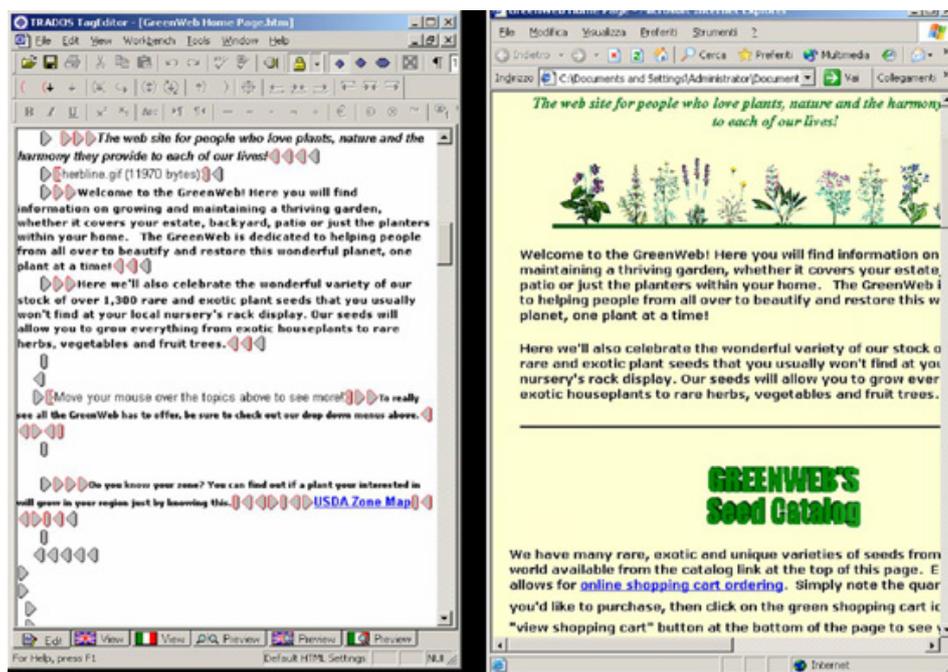


Fig. 11: esempio di pagine web in formato html: a sinistra come appare in un editor di uno strumento CAT, a destra come appare in Internet

Dato che un sito multimediale può essere composto da più elementi, per realizzare la localizzazione completa di contenuti si dovranno elaborare anche i file grafici e multimediali. File grafici, ovvero immagini, vengono utilizzati per accompagnare semplicemente il testo oppure come pulsanti o altri elementi di comando. In alcuni casi è richiesta la localizzazione, ovvero la sostituzione delle immagini per adattarle in modo specifico al mercato di riferimento. Qualora invece un'immagine contenga anche del testo (ad es. sovrapposto all'immagine), sarà necessario elaborare l'immagine per tradurre il testo ivi contenuto. Lo stesso dicasi per elementi multimediali quali immagini in movimento con testo integrato; in tal caso spesso al localizzatore viene semplicemente fornito un file con i testi da tradurre, sarà poi il grafico o webmaster ad inserirli nell'elemento grafico nella lingua di arrivo. In alcuni casi esistono anche speciali programmi in grado di estrapolare da un file di tipo multimediale (animazioni ecc.) il testo, tradurlo per poi reintegrarlo nel file multimediale. Risulta più complessa invece la localizzazione per tutti i file audio e file audio-video per i quali è indispensabile utilizzare gli strumenti disponibili in sala di registrazione con traduzione dei testi, speakeraggio, doppiaggio, montaggio video ecc.

## 6. Conclusione

La localizzazione del software o di webcontent è un contesto lavorativo, del traduttore, molto complesso, che si interfaccia a diversi ambiti. Richiede quindi un gioco di squadra tra figure professionali con diverse competenze in diverse fasi del progetto: dal project manager al traduttore, revisore e terminologo per la parte linguistica, dal software engineer al webmaster, dall'esperto in search engine optimization a quello in usabilità ed ergonomia oppure in online-marketing. Risulta infine difficile calcolare il ROI (return on investment) di un progetto di localizzazione, determinato da diversi fattori a volte difficilmente quantificabili con precisione o che possono variare nel tempo, quali lo sviluppo del mercato. Basti pensare allo sviluppo delle tecnologie che ogni giorno sforma idee nuove rendendo obsolete quelle realizzate prima; oppure le fluttuazioni nelle *buying preferences* delle

persone, nel mutamento sociale o della situazione economica delle persone che influirà quindi anche sulla loro capacità di acquisto. La localizzazione rappresenta dunque un ambito lavorativo molto interessante per il traduttore e linguista, con ampia possibilità di crescita e professionalizzazione ed un mercato in costante movimento.

## Bibliografia

- Barber, W. / Badre, A. (1998). "Culturability: The Merging of Culture and Usability".  
[url=<http://research.microsoft.com/users/marycz/hfweb98/barber/index.htm>][url=<http://research.microsoft.com/users/marycz/hfweb98/barber/index.htm>]](last access 17/08/2007).
- Benedetti, G. (2002). *Problematiche e strumenti legati alla localizzazione di software*. Tesi di Laurea. Scuola Superiore di Lingue Moderne per Interpreti e Traduttori di Forlì.
- Ciola, B. (2002). "Il Traduttore del 2000: Le nuove tecnologie nella traduzione assistita". In: *Il Traduttore nuovo. Multimedia 2000. Atti del convegno AITI*, vol. LVII, p. 125-135.
- DePalma, A. D. et al. (2006). *Can't read won't buy. Why Language Matters on Global Websites. An International Survey of Global Consumer Buying Preferences*. Lowell, MA: Common Sense Advisory.
- Esselink, B. (2000). *A practical guide to software localization*. Amsterdam/Philadelphia: Benjamins.
- Hofstede, G. (1997). *Cultures and Organizations. Software of the Mind*. New York: McGraw-Hill.
- Kersten, G. E. / Kersten, M. A. / Rakowski, W. M. (2002). "Software and Culture: Beyond the Internationalization of the Interface". In: *Journal of Global Information Management*, 10 (4), p. 86-101.
- Lisa: Frequently Asked Questions about LISA and the Localization Industry.  
[url=<http://www.lisa.org/info/faqs.html#localization>][url=<http://www.lisa.org/info/faqs.html#localization>]](last access 16/07/2007).
- Reineke, D. / Schmitz, K. D. (a cura di) (2005). *Einführung in die Softwarelokalisierung*. Tübingen: Narr.
- Singh, N. / Pereira, A. (2005). *The Culturally Customized Website. Customizing Web Sites for the Global Marketplace*. Oxford: Elsevier-Butterworth-Heinemann.
- Taylor, D. (1992). *Global Software. Developing Applications for the International Market*. New York: Springer.

---

©inTRAlinea & Bruno Ciola (2009).

"Ai cinesi non piacciono le nostre suonerie: aspetti culturali e metodologici nella localizzazione", *inTRAlinea* Special Issue: Specialised Translation I.

Permanent URL: <http://www.intraline.org/archive/article/1724>