

RIFORMULAZIONI E REINTERPRETAZIONI TRANSMEDIALI DI *ROMEO AND JULIET*

PIETRO LUIGI IAIA

Abstract – This chapter examines a selected corpus of multisemiotic reformulations of *Romeo and Juliet*, which is subject to multimodal processes of re-narration and re-interpretation that are meant to make Shakespeare’s tragedy more accessible to different types of implied receivers, according to their age, gender and familiarity with the media hosting the retextualizations. Three case studies shall be explored: a short clip produced for the British Council and available on the Internet in the context of the *Shakespeare Lives!* festival; an online video game commissioned by ‘Shakespeare Country’ in order to promote Warwickshire county to international tourists as well as to introduce children and younger receivers to the basic story of *Romeo and Juliet*; an amateur video game that resorts to discourse hybridization between the original text, intralinguistic simplification and the style of ‘Japanese role-play games’ in order to foster an interactive re-enactment of the play. By means of multimodal analyses of the selected corpus of extracts, this chapter will enquire into the cognitive-functional nature of the ‘transmedial reformulations’ under discussion, revealing the influence of the authors’ expectations concerning implied receivers on the verbal and multimodal aspects of target versions, and the pragmatic inferences that senders wish to prompt in viewers and players through the associations between register features, lexical and structural dimensions, and non-verbal characteristics.

Keywords: *Romeo and Juliet*; multimodality; transmedial reformulation; multimodal hybridization; Critical Discourse Analysis.

1. Introduzione

In occasione del quattrocentesimo anniversario della morte di William Shakespeare, la rassegna *Shakespeare Lives!*, a cura di *British Council* e *The GREAT Britain Campaign*,¹ ha ospitato un nutrito numero di iniziative su molteplici mezzi di comunicazione, da internet, alla televisione, al teatro. Tra queste, diverse hanno coinvolto *Romeo and Juliet*, quella “comedy that turns out tragically” (Wain 1964) composta tra il 1594 e il 1596, incentrata sull’innamoramento di due ragazzi italiani osteggiato dalle famiglie di

¹ <https://www.shakespearelives.org>.

appartenenza, e dotata di enorme successo, come testimoniato dalla ripresa, anche in contesti quotidiani, dei dialoghi e dei momenti più celebri, e dalla quantità di rifacimenti e riformulazioni del testo, molto spesso soggetto per trasposizioni cinematografiche e televisive (si consideri, a titolo esemplificativo, Minutella 2013). Questo studio intende soffermarsi sul potenziale ‘transmediale’ (Jenkins 2014) del testo inglese attraverso un’indagine di tre ricomposizioni multimodali della storia – un corto e due videogiochi – per delineare come le strategie di resa audiovisiva adoperate esprimano la volontà di rendere *Romeo and Juliet* accessibile a diversi tipi di destinatari, da quelli più giovani, a quelli più avvezzi all’uso dei media interattivi, perfino a potenziali turisti internazionali. Ancora, questo esame critico delle interazioni tra componenti linguistiche ed extralinguistiche in chiave cognitivo-funzionale servirà a introdurre un nuovo concetto – di *transmedial reformulation* – con il quale designare una specifica forma di traduzione che coinvolge più risorse semiotiche e canali di comunicazione nella ricezione delle *source versions* e relativa trasformazione in *target texts*.

Nella sezione successiva si chiariranno i concetti di ‘multimodalità’ e ‘transmedialità’, presentando le ritestualizzazioni come processi caratterizzati da modalità di trasmissione dei livelli semantici e comunicativi tarate sulla conoscenza condivisa dei riceventi presunti e sulle peculiarità del mezzo scelto (Sezione 2). Successivamente, dopo aver specificato i criteri di selezione del campione di testi (Sezione 3), nell’analisi si sottolineeranno le strategie di adattamento e re-interpretazione transmediali operate dagli autori e i gradi di equivalenza alla tragedia originale (Sezione 4).

2. Comunicazione multimodale e riformulazione transmediale

Romeo and Juliet è intesa in questo studio come oggetto principale e fattore scatenante di processi di comunicazione multimodale e transmediale tra autori e destinatari presunti. Sotto la definizione di ‘autori’ non si annovera solo William Shakespeare, ma anche chi ha scritto e prodotto le riformulazioni che saranno esaminate. Infatti, pur mantenendo alcuni elementi principali che permettono di collegare tali rielaborazioni al testo principale, come l’alternanza tra tono tragico e comico (Dickey 1957, p. 73; Wain 1964), il conflitto tra le famiglie Montague e Capulet e l’“asserzione della mascolinità e del potere sessuale maschile” (Roberts 1998, p. 89), ogni composizione multimodale è connotata in maniera singolare, vicina alle caratteristiche degli spettatori intercettati quali destinatari principali. In altre parole, un linguaggio ricercato, trascrizioni testuali di parti della tragedia, e perfino ricollocazioni temporali o il ricorso a tecniche di animazione sono

tutti tentativi di rendere più gradito il testo originale – vera e propria *source version* – ai desiderati *implied receivers*, diversi per abitudini d’uso della tecnologia, familiarità con la fonte shakespeariana ed effetti perlocutori (Austin 1962) da attivare.

In questo senso, si conferma la natura cognitivo-funzionale (Langacker 2008) della costruzione audiovisiva (Kress, van Leeuwen 2006), ossia delle forme d’interazione tra molteplici risorse semiotiche (Widdowson 2004), che risente della dimensione ideologica (Fairclough 2015) e linguistico-culturale di emittenti e destinatari (Kress 1993). Ne consegue che anche l’intreccio tra parole, colonna sonora e immagini è un’operazione socio-semiotica (Halliday 1978; van Leeuwen 2005) tenuta a suggerire e stimolare appropriati processi di interpretazione e inferenza pragmatica, e che la decodifica condivisa di questo tipo di testi è facilitata dall’appartenenza alle stesse comunità discorsive (Kramsch 1998), i cui membri sono accomunati dagli *schemata* socio-culturali di percezione e rappresentazione della realtà (Widdowson 2007). Per quanto riguarda questo studio, i destinatari impliciti delle tre riformulazioni di *Romeo and Juliet* sono rintracciabili nel registro linguistico e nelle proprietà del mezzo di comunicazione prescelto. Con questa affermazione si vuole evidenziare come pure le regole d’uso e consumo di film, video *online* e videogiochi si debbano includere tra gli elementi che contribuiscono ai modi di trasmettere la forza illocutoria di chi crea (e ricrea in traduzione) un testo (Pym 2003). Più esplicitamente, la consapevolezza di passare transmedialmente da un’opera su carta o nata per il teatro a una riduzione per la televisione o le console di *video games* si ripercuote sui processi di adattamento e ottenimento dei gradi di equivalenza alla *source version*, legati alle aspettative concernenti il target di riferimento dei diversi tipi testuali mono e multimodali. Il concetto di ‘transmedialità’ è perlopiù adoperato negli studi recenti sull’analisi testuale (Jenkins 2014) per descrivere l’abitudine di film quali *The Blair Witch Project* e *The Matrix*, o serie come *Lost*, di iniziare a raccontare le trame nei cinema, in televisione o sulle piattaforme *streaming*, per espanderle in cartoni, in corti creati esclusivamente per altri media, e perfino in videogiochi. Proprio questi ultimi si prestano da tempo alla produzione di storie transmediali: la serie *.Hack*, ad esempio, coinvolge console, animazione televisiva e anime di origine giapponese, e anche titoli più famosi quali *Final Fantasy*, *Assassin’s Creed* e *Super Mario* sviluppano le relative trame in episodi disponibili su vari *hardware*, tra cui i dispositivi mobili di ultima generazione. Per queste ragioni, l’aggettivo ‘transmedial’ è stato associato prevalentemente al processo di “*transmedial storytelling*” (Jenkins 2014), per denotare un impianto narrativo che “*unfolds across multiple media platforms*” (Jenkins 2014, p. 97), ovvero che destina diversi elementi dei *plot* a tutte le sedi di distribuzione, attivando una sorta di gioco interattivo con destinatari ed

estimatori e stimolando addirittura una forma autoriale collaborativa (“*collaborative authorship*”), che rende i riceventi degli “*archeologists collecting textual pieces and enacting a new audiovisual reading practice [...] of all possible levels of meaning*” (Moschini 2014).

Attraverso *Romeo and Juliet*, però, si vuole qui far evolvere l’apporto della transmedialità agli studi linguistici e sulla traduzione, estendendo l’attributo ‘transmediale’ a tutti i processi comunicativi che possono coinvolgere un’opera, non solo a quelli che ampliano i relativi universi narrativi per aggiungere dettagli alla trama, ma pure alle azioni che servono a rinnovare la capacità di un testo di adattarsi a diversi pubblici e gusti; una peculiarità, questa, che è distintiva di opere di culto, poiché permette agli spettatori e a chi desidera rielaborare la fonte “*to break, dislocate, unhinge*” (Eco 1985) il messaggio principale, e che ai fini di questa ricerca spinge a parlare non tanto di *transmedial storytelling*, ma di *transmedial reformulation*. Attraverso questa definizione si delinea una strategia che amplifica la già nota conformazione della traduzione polisemiotica (Dusi 2015; Matthiessen 2001), perché nella sua esecuzione si integrano anche diversi canali e mezzi di comunicazione. Applicabile in ottica tanto interlinguistica quanto intralinguistica (come nei casi di studio esaminati), la *transmedial reformulation* è caratterizzata dagli stessi livelli di analisi delle forme già conosciute di traduzione – dai vari gradi di equivalenza, al rispetto delle dimensioni denotativo-semantiche e connotativo-pragmatiche del testo originale (Sager 1997) – ma si distingue per il coinvolgimento di almeno due canali differenti nella dislocazione di un testo da una forma testuale (per esempio, un romanzo o una tragedia per il teatro) ad un’altra (quale un videogioco). Anche in questa forma di traduzione le modifiche alla composizione di un testo (incluse quelle multimodali e multimediali) servono ad adattare le fonti al costrutto ideologico di *implied receivers*, influenzato dai rispettivi contesti linguaculturali di provenienza ma anche, data la moderna espansione e virtualizzazione dei confini delle comunità discorsive garantite dallo sviluppo tecnologico (Iaia 2016), dal ruolo di utenti di determinati tipi testuali (quali serie televisive e videogiochi) e relativi generi. Riconoscendo la natura transmediale non solo della narrazione ma proprio delle formulazioni e riformulazioni multimodali è dunque possibile esaminare in maniera critica la misura in cui gli elementi linguistici ed extralinguistici contribuiscono all’attivazione dei processi di inferenza discorsiva (Levinson 1983) necessari per rendere accessibile la forza illocutoria e suscitare determinati effetti perlocutori anche quando gli utenti sono dall’altra parte di diversi mezzi comunicativi, fornendo infine nuovo supporto allo sviluppo degli aspetti di ricerca e applicativi dei *Translation Studies* (Di Giovanni *et al.* 2012; Díaz Cintas 2004).

3. Metodologia

Nelle sezioni 4.1 e 4.2 si esamineranno un breve film e due videogiochi che pur mantenendo alcuni tra i temi principali della tragedia in discussione, quali l'amore contrastato tra i due giovani o la rivalità tra le rispettive famiglie, propongono usi degli elementi linguistici ed extralinguistici che dipendono dalla percezione cognitiva dei destinatari presunti. In questo modo, il passaggio da un video disponibile su *YouTube* a un videogioco con finalità educative e promozionali, e a un progetto scolastico caricato *online* permetterà di studiare le relazioni tra le composizioni multimodali e i diversi visualizzatori e giocatori, per evidenziare come le interazioni tra un linguaggio che richiama il registro poetico, le caratteristiche delle immagini e dei suoni e alcuni fenomeni d'ibridazione audiovisiva tra generi e *multimodal channels* differenti puntino ad attrarre determinati tipi di riceventi. Gli oggetti di studio sono:

- *Star Cross'd: A Contemporary Take on Shakespeare's Romeo and Juliet*, un corto disponibile sul canale *YouTube* del *British Council*, prodotto e distribuito in occasione della rassegna *Shakespeare Lives!*;
- *Romeo: Wherefore Art Thou*, videogioco *online* ufficiale della contea di Warwickshire, sviluppato principalmente come forma di promozione turistica ed educativa;
- *Romeo and Juliet: The Video Game*, videogioco amatoriale creato e pubblicato da un utente *YouTube*, che rielabora i momenti chiave della storia attraverso l'ibridazione discorsiva tra testo shakespeariano, semplificazione intralinguistica e stilemi del genere 'gioco di ruolo alla giapponese'.

Attraverso questa analisi si cercherà di confermare la definizione di *Romeo and Juliet* come testo capace di adattarsi a diversi estimatori – storici e più recenti – e canali comunicativi, e di iniziare a fornire esempi di riformulazioni transmediali.

4. Analisi

4.1. Analisi di *Star Cross'd*

Prodotto in occasione del quattrocentesimo anniversario della morte di William Shakespeare, *Star Cross'd: A Contemporary Take on Shakespeare's Romeo and Juliet* avverte già dal titolo del suo procedimento di

riformulazione e ricollocazione temporale della storia.² Precisamente, l'autrice e regista del corto, Laura Docknill, ambienta la storia su una spiaggia che ospita due furgoncini per la vendita di gelati, appartenenti a due famiglie – proprio Montague e Capulet – in lotta per ottenere il maggior numero di clienti. *Star Cross'd* rispecchia la proprietà di distinzione tra *transmedial storytelling* e *transmedial reformulation* (Sezione 2), non stravolgendo o sviluppando le fondamenta della trama principale, ma ribadendo esplicitamente la natura di rifacimento della fonte attraverso i rimandi alle seguenti aree: (i) la natura teatrale della storia; (ii) l'origine italiana delle famiglie in lotta tra loro; (iii) le associazioni linguistiche al testo originale.

Per quanto riguarda il primo criterio, la disposizione dei furgoncini e lo svolgimento della trama in un unico ambiente ricordano un palco teatrale, come si evince dalla Figura 1 riportata di seguito:



Figura 1
La spiaggia di *Star Cross'd*.

L'eredità teatrale è evidenziata anche dalla presenza dell'uomo di spalle, che è nella tipica posizione di chi assiste a una messa in scena, ma che nel corto ha pure la funzione di narratore. Anche quest'ultimo elemento esplicita il processo di *transmedial reformulation*, poiché fornisce una dimensione audiovisiva a un personaggio presente generalmente su carta o sul palco. Si considerino, in questo senso, le seguenti parole, che aprono il video e ricordano il prologo della tragedia:

Narrator: This English beach is where we lay our scene.
Summer in reach and life is but a dream.

Il prologo – “*Two households, both alike in dignity / In fair Verona, where we lay our scene*”³ – viene ripreso anche alcuni secondi dopo, quando sempre il narratore chiarisce che le due famiglie sono in lotta da tempo:

² Il video è disponibile sul canale *YouTube* del *British Council*, al seguente indirizzo: <https://www.youtube.com/watch?v=gqkq7gRNkE>.

³ I testi in inglese di *Romeo and Juliet* sono tratti da: <http://www.shakespeare-online.com/plays/romeoscenes.html>.

Two houses, both alike in common crime,
 laced with bad blood and history divide.
 Flesh bites a bullet to the grave's bed sheets,
 revenge is bitter, but the ice cream's sweet.

Dall'estratto precedente emerge pure la ricercatezza del testo, ricco di rime e assonanze, rinnovando in tal modo il collegamento tra *source* e *target texts*. La struttura teatrale è inoltre evidente nella permanenza del sostantivo "scene", 'scena', nelle parole del narratore, a simboleggiare la natura di rappresentazione da parte degli attori. Infatti, riprendendo in trascrizione multimodale la figura 1, quello che l'anziano personaggio dice e la sua apparizione in video, è possibile attivare determinati processi d'inferenza pragmatica, in particolare di tipo implicativo (come indicato dal segno '+>'):

Riga	Dimensione visiva	Dimensione acustica	Descrizione
A		[campane in lontananza]	Un uomo di spalle in primo piano; sullo sfondo due furgoncini sfocati
B		[inizia una musica drammatica e solenne]	I furgoncini sullo sfondo vengono messi a fuoco; l'uomo in primo piano diventa sfocato
C		<i>This English beach is where we lay our scene</i>	Inizia la rappresentazione; un bambino è dubbioso su quale furgoncino scegliere per l'acquisto del gelato

Tabella 1

Trascrizione multimodale di una porzione dell'inizio di *Star Cross'd*.

- (1) A+B (dimensione visiva) +> una disposizione da palco teatrale, con pubblico e delimitazione delle quinte
- (2) A+B (dimensione acustica) +> la rappresentazione ha un tono drammatico e serio
- (3) C (dimensione visiva) +> la rappresentazione parla di due famiglie in conflitto
- (4) C (dimensione lessicale) +> la rappresentazione, ambientata su una spiaggia inglese, ha una natura teatrale

Analoghe forme di riformulazione multimodale di tipo transmediale della rivalità tra le due famiglie sono proposte per mezzo di altri elementi visivi nel corto in esame, confermando il processo anticipato dall'inferenza (3). Allo sguardo dubbioso del bambino e alla collocazione dei furgoncini, visibili

nella trascrizione di sopra, si aggiunge per esempio la comunicazione per mezzo dei cartelloni con le specialità alimentari in vendita, esposti all'esterno degli esercizi commerciali:

Riga	Dimensione visiva	Descrizione
D		Un giovane è affacciato; il colore dominante del furgoncino è l'azzurro; il cestino per i rifiuti è sulla sinistra e sulla destra si legge: “ <i>Mister Softee</i> ”, “ <i>Freshly made just for you!</i> ”, e “ <i>Montague Whip</i> ”
E		Una giovane è affacciata; il colore dominante del furgoncino è il rosa; il cestino per i rifiuti è sulla destra e sulla sinistra si legge: “ <i>Traditional Ice Cream</i> ”, “ <i>Freshly made specially for you</i> ”, e “ <i>Capulet Scoop</i> ”

Tabella 2

Analisi della rappresentazione multimodale della contrapposizione tra le due famiglie.

(5) D+E (dimensione visiva e verbale) +> le due famiglie esprimono e vivono due realtà contrastanti

Mentre la casa di Romeo è specialista nella produzione e vendita di gelati più soffici e montati, i *Montague Whip*, Giulietta si trova, invece, a proporre i *Capulet Scoop*, comunicando in maniera multimodale, anche attraverso la contrapposizione di colori, che Montague e Capulet sono uniti solo dalle radici italiane. Pure quest'ultimo elemento si può presupporre (in segni, '>>') da alcuni tratti extralinguistici della messa in scena: l'abbigliamento degli uomini, per esempio, che richiama una rappresentazione stereotipata già vista in altri testi audiovisivi (Hart 2007), o la presenza di icone cristiane, come è visibile nella Tabella 3:

Riga	Dimensione visiva	Descrizione
F		Icona religiosa del Cristianesimo nel furgoncino di Giulietta
G		Uomini intenti a radersi, fare giochi di società, usare un pallone da calcio e leggere il giornale nel furgoncino di Romeo

Tabella 3

Trascrizione multimodale dell'indicazione stereotipata delle origini di Romeo e Juliet in *Star Cross 'd*.

(6) F+G (dimensione visiva) >> i protagonisti sono d'origine italiana.

Le immagini, dunque, sono sfruttate per trasmettere la rivalità tra le due case e supportare quelle opposizioni trasmesse anche per mezzo delle parole. La rappresentazione più esplicita della lotta, comunque, si ha dopo il secondo minuto, quando in una lunga scena al rallentatore diversi membri delle due famiglie iniziano a lottare:



Figura 2
La lotta tra Montague e Capulet.

La presenza di uomini, donne e bambini nella scena appena riportata indica, infine, la storicità del conflitto, e ancora una volta le immagini sono supportate dalle dimensioni semantiche, lessicali e di registro del copione:

Narrator: Two houses, both alike in common crime,
laced with bad blood and history divide.

Romeo: Our families war with heritage hate.
Competitive, arguing, bargaining rates.

Female voice: There's only room for one van on this earth!

Juliet: And love is far away, blood on the sand.
Capulets smash windows with baseball bats!

In tutti e quattro i frammenti si ripetono parole appartenenti alle sfere semantiche della lotta e della violenza, da “*blood*”, ‘sangue’, a indicare quello versato nel corso dei disordini causati e non solo i legami di parentela, a verbi come “*smash*” e mezzi quali “*baseball bats*”, che rimandano alla violenza usata nei confronti dei rivali, fino a “*war*” e “*hate*”, rispettivamente ‘guerra’ e ‘odio’, per rimarcare che sulla spiaggia di *Star Cross'd* potrà restare “solo un furgoncino” e che i sentimenti d’amore sono ormai “lontani”.

Una delle proprietà distintive non solo di questo corto, ma anche degli altri testi oggetto di studio è il mantenimento quasi interamente fedele di alcune parti della tragedia, solitamente le più significative per l’avanzamento della trama. Anche questo si ritiene un elemento proprio delle operazioni di *transmedial reformulations*, poiché si ricorre a tali stratagemmi per non celare la paternità del testo fonte, attivando analogie con i processi di traduzione più convenzionali, che attraverso associazioni e rimandi alle

source versions determinano diversi gradi e tipi di equivalenza. Un esempio, in questo senso, sono le seguenti parole dei due innamorati:

Romeo: Oh, she speaks. Say something, bright angel.

Juliet: Please don't swear by the ferocious ocean,
that hunts our fatal divide like poison.

Romeo crea un legame immediato con la seconda scena del secondo atto, quando sente la voce della sua innamorata. Nel video in esame, il ragazzo guarda Giulietta nel furgoncino di fronte al suo e rimane estasiato, pronunciando parole molto simili alle originali, quando così la prega: “*She speaks. / O, speak again, bright angel*”. Allo stesso modo, la parziale riformulazione della richiesta di lei, “*O, swear not by the moon, th'inconstant moon*”, serve a confermare la diversa ambientazione, sostituendo la luna con l'oceano, mantenendo ad ogni modo le stesse dimensioni connotative di imprevedibilità e scarso controllo degli elementi naturali. Infine, nelle parole di Giulietta in *Star Cross'd* è rintracciabile un altro rimando alla storia di riferimento: le acque tengono i due divisi come farebbe del “veleno”, quell'oggetto che – nella *source version* – pone fine alla vita dei due protagonisti. Ultimo legame con la fonte teatrale è la chiusura per bocca del narratore:

Narrator: Rings on their fingers, bloodline a fresh seam,
let love be their witness, over ice cream.

Pure in questa resa transmediale è l'uomo a chiudere ricordando che i due protagonisti hanno sofferto e sono diventati vittime per l'incapacità di vivere il loro sentimento, come suggerito da sostantivi come “*rings*”, “*love*” e “*bloodline*”, che ribadiscono la centralità dei temi dell'unione tra innamorati (rappresentato dal riferimento agli anelli) e dei legami di parentela, mentre il “gelato” alla fine rimarca l'ambientazione alternativa di questa re-interpretazione transmediale.

Sebbene la storia si consumi su una spiaggia, la struttura principale della tragedia non è modificata e l'autrice non aggiunge particolari che integrano o riscrivono in maniera sostanziale la trama pensata da Shakespeare. In virtù di queste ragioni, si ritiene *Star Cross'd* un chiaro esempio di riformulazione semiotica di tipo transmediale, poiché attraverso ulteriori canali comunicativi – non solo parole, ma anche immagini e musiche – si adatta la *source version* per un pubblico contemporaneo e trasversale a livello anagrafico e di esperienza con la storia di *Romeo and Juliet*, provando eventualmente a fare avvicinare anche nuove persone alla versione originale. Gli stessi criteri di selezione e riformulazione della fonte shakespeariana sono presenti negli altri due testi selezionati, i videogiochi dei quali si parla nella sezione seguente.

4.2. Analisi dei videogiochi selezionati

La relazione transmediale tra *source* e *target texts* già evidenziata è presente anche in *Romeo: Wherefore Art Thou* e *Romeo and Juliet: The Video Game*, che rimaneggiano i temi principali dell'opera shakespeariana per raggiungere diversi tipi di destinatari grazie alle loro composizioni multimodali.

Romeo: Wherefore Art Thou è un videogioco sviluppato con la tecnologia Flash e disponibile online, commissionato dall'ente *Shakespeare Country* per promuovere le attività turistiche della contea di Warwickshire. La struttura elementare del gioco e i controlli semplificati (è sufficiente far muovere e saltare l'avatar virtuale di Romeo) permettono di presumere la preferenza per un pubblico che solitamente non usa i *video games*, e sembra che proprio l'elevato livello di accessibilità abbia contribuito al successo del titolo che, di fatto, è ora disponibile in diversi siti che ospitano videogiochi creati con lo stesso *software*.⁴ A conferma della sua natura di *transmedial reformulation*, anche in questo caso gli autori non cambiano le fondamenta della storia dell'amore contrastato tra i due giovani, ma preservano specifici temi principali per attirare l'attenzione di determinati *target receivers* e sviluppare una strategia promozionale di successo. Se, nel caso di *Star Cross'd*, tali richiami erano esplicitati dalla trascrizione di alcuni versi originali, dai temi dell'amore, della violenza e della rivalità tra famiglie (Sezione 4.1), in *Romeo: Wherefore Art Thou* i rimandi sono principalmente nella presenza dei due protagonisti e dello stesso William Shakespeare (che compare alla fine di ogni livello e per comunicare il punteggio raggiunto dal giocatore – si veda la Figura 3 di seguito) e nell'apparizione di alcuni oggetti presenti nella fonte:

⁴ Sul successo del videogioco, si legga l'articolo del *Daily Mail* "Shakespeare Country's Online Romeo and Juliet Game Attracts 22 Million Fans" (<http://www.dailymail.co.uk/travel/article-1248431/Shakespeare-Countrys-Romeo-wherefore-art-thou-game-goes-viral.html>), mentre l'alto numero di siti che ospitano momentaneamente *Romeo: Wherefore Art Thou* è riscontrabile con una semplice ricerca sui motori di ricerca online, impostando come *query* il titolo del videogioco.



Figura 3

La rappresentazione virtuale di Romeo, William Shakespeare e Giulietta in *Romeo: Wherefore Art Thou*.

Iniziando dai personaggi, è possibile già dall'inizio dell'avventura essere informati da Romeo sul suo obiettivo:

Romeo: I must find Juliet and show her how much I love her!

La forma visiva delle persone e dei luoghi – che richiamano i cartoni animati – ma anche le parole di Romeo, molto semplici, indicano l'ampio spettro di pubblico al quale gli autori intendono rivolgersi e la persistenza di fini di promozione turistica, come confermato dalla seguente trascrizione multimodale:

Riga	Dimensione visiva	Dimensione verbale
H		<ul style="list-style-type: none"> - Shakespeare Country - Explore England's England - <i>Act complete</i> - <i>Level total</i> - <i>Game total</i> - <i>Continue</i> - Visit Shakespeare Country website

Tabella 4

Trascrizione multimodale della Figura 3.

(7) H (dimensione visiva + dimensione verbale) +> interrelazione tra finalità ludica e d'intrattenimento (testo in *corsivo* in tabella), e di promozione turistica (testo in **grassetto** in tabella)

Non ci sono, infatti, rime e assonanze o associazioni ricercate come nel caso precedentemente analizzato, ma il giovane si limita a comunicare il suo obiettivo, creando così un legame basilare, ma essenziale, con la tragedia. Precisamente, nella prima parte delle parole di Romeo, l'uso del modale “*must*” permette ai giocatori di riconoscere l'impegno e la perseveranza che

impiega per perseguire il suo obiettivo, mentre la ripetizione dei riferimenti a Giulietta e l'uso frequente del pronome “*her*” nello stesso enunciato conferma la semplicità del testo e il considerevole livello di accessibilità. In effetti, conoscute le finalità promozionali del progetto e quindi supponendo la previsione di potenziali turisti internazionali tra i giocatori presunti, sembra ragionevole reputare il ricorso a un inglese semplificato (che potrebbe fungere quasi da ‘lingua franca’) motivato dalla volontà di raggiungere persone con diversi livelli di conoscenza della lingua per loro straniera, poiché la presenza di messaggi più complessi avrebbe potuto ripercuotersi sul grado di accessibilità delle comunicazioni a schermo. Lo stesso livello di semplicità è anche nella distribuzione dei ruoli tra i personaggi del titolo. Romeo, infatti, si comporta in alcuni casi anche come narratore, aiutando il pubblico a familiarizzare con i requisiti per completare i livelli e con le opzioni di controllo:

Romeo: Use the LEFT and RIGHT arrows key to move me around Shakespeare Country

Romeo: Earn points by collecting the chapters from Shakespeare’s plays

Romeo: To reach Juliet I must find all the roses hidden in each act to continue onto the next act.

Negli estratti precedenti è confermata la poca profondità dei testi, ma pure le strategie di collegamento all’opera madre. Anche in questo caso, infatti, si usa un lessico che rimanda alla sfera teatrale: ogni livello è denominato “*act*”, ‘atto’, mentre attraverso “*chapters*” e “*Shakespeare’s plays*” gli autori si connettono alla natura letteraria del testo originale. Infine, è interessante notare che per avanzare negli atti e trovare Giulietta il giocatore deve raccogliere tutte le rose presenti. Quest’ultimo è un altro collegamento forte all’opera di Shakespeare, essendo la rosa uno dei più celebri oggetti di discussione per i due innamorati; per questo, il suo inserimento nel gioco in esame supporta l’inclusione di *Romeo: Wherefore Art Thou* nel gruppo delle riformulazioni transmediali, poiché non sono identificabili deviazioni dall’opera principale (criterio fondamentale per la definizione di ‘*transmedial storytelling*’), ma solo adattamenti di natura cognitivo-funzionale, mediante i quali gli autori rendono l’intenzione comunicativa originale più vicina al tipo di pubblico presunto.

Le stesse dinamiche sono presenti anche in *Romeo and Juliet: The Video Game*, disponibile su *YouTube* e creato da un ragazzo per una ricerca scolastica. La sua presenza in questo studio è giustificata dalla pubblicazione sulla piattaforma di condivisione video, che permette al gioco di essere potenzialmente disponibile a chiunque disponga di una connessione internet (ed infatti, al 15 settembre 2018 il file conta 714 visualizzazioni). Per questa

resa transmediale l'autore ha elaborato fenomeni di ibridazione audiovisiva, conferendo uno stile che la rende ascrivibile al genere *J-RPG*, acronimo che indica i giochi di ruolo alla giapponese, che hanno tra gli esponenti più famosi le serie *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, e che spesso sono caratterizzati (in particolare nei loro episodi più iconici) da visuale isometrica con fondali statici o prerenderizzati e personaggi formati da pochi *pixel* che parlano prevalentemente mediante finestre testuali, come si può notare nella figura seguente:



Figura 4

Estratti di *Final Fantasy VI* (Square Enix, 1994; sopra) e *Lost Sphear* (Square Enix, 2018; sotto), come esempio di rappresentazione multimodale convenzionale del genere ‘gioco di ruolo alla giapponese’.⁵

Come evidenziato in *Star Cross'd*, anche in questo videogioco sono stati inseriti testi che richiamano in maniera esplicita la *source version*. Si considerino, a titolo esemplificativo, i seguenti estratti:

⁵ L'immagine di *Final Fantasy VI* è disponibile su: <https://www.tomshw.it/top-10-migliori-giochi-ruolo-giapponesi-41382-p11>; l'immagine di *Lost Sphear* su: <https://www.polygon.com/2018/2/5/16966110/lost-sphear-review-ps4-pc-nintendo-switch>.

Riga	Dimensione verbale della riformulazione transmediale	Dimensione verbale della <i>source version</i>
I	Romeo: I am sorry for touching your hand with mine which is unworthy. Juliet: You have done me no wrong by that. Romeo: Well let lips do as hands do.	Romeo: If I profane you with my unwortheiest hand [...] Juliet: Good pilgrim, you do wrong your hand too much, / which mannerly devotion shows in this [...] Romeo: O, then, dear saint, let lips do what hands do
J	Romeo: Light breaks through the window. Juliet: Oh Romeo, oh Romeo! Wherefore art thou, Romeo? Even if his name was something else I would still love him.	Juliet: O Romeo, Romeo! Wherefore art thou Romeo? [...] O, be some other name! / What's in a name? that which we call a rose / By any other name would smell as sweet; / So Romeo would, were he not Romeo call'd, / Retain that dear perfection which he owes / Without that title.
K	Prince: Everyone is punished as the Montagues lost Romeo, the Capulets lost Tybalt and Juliet, and I have lost Mercutio and Paris. Never was a story more voe [<i>sic</i>], than this of Juliet and her Romeo.	Prince: O glooming peace this morning with it brings; / The sun, for sorrow, will not show his head; / Go hence, to have more talk of these sad things; / Some shall be pardon'd, and some punished: / For never was a story of more woe / Than this of Juliet and her Romeo.

Tabella 5

Semplificazione della dimensione verbale originale nella riformulazione transmediale esaminata.

I dialoghi e il monologo appena trascritti rispecchiano parzialmente le controparti dell'opera teatrale. Ad esempio, dopo che i due giovani si incontrano al ballo e Romeo si scusa per aver toccato Giulietta, lei fa capire che le scuse non servono, portando il ragazzo a baciarla, una volta pronunciate le stesse parole rintracciabili nella quinta scena del primo atto (riga I). Nello stesso momento, l'autore ricorre a una particolare forma d'ibridazione audiovisiva, perché terminate le parole di Romeo è incluso un breve filmato non interattivo, in stile 'anime', del bacio (Figura 5). Questo inserimento richiama esplicitamente uno degli stilemi dei giochi di ruolo giapponesi, che contengono clip per rappresentare sviluppi importanti della trama e sopperire – specialmente negli anni passati – alle limitazioni tecniche delle console.

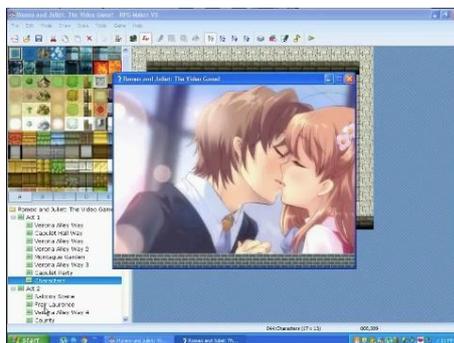


Figura 5

Il bacio tra Romeo e Giulietta in *Romeo and Juliet: The Video Game*.

La stessa alternanza tra testi creati *ad hoc* e quelli originali è evidente anche in altri momenti, come la scena del balcone (riga J) e il monologo finale del Principe (riga K), nei quali i concetti (e talvolta proprio le stesse parole) del *source text* sono riproposti e molto spesso semplificati nella dimensione lessicale o sintattica. Da una prospettiva cognitivo-funzionale, si può intendere la riformulazione intralinguistica come una strategia adoperata per rendere le controparti della *source version* più facilmente fruibili da un pubblico più ampio ma soprattutto impegnato a videogiocare e che, dunque, potrebbe trovare meno coinvolgente la lettura di testi complessi nel corso della loro occupazione. Lo stesso procedimento interessa lo scambio originale tra Romeo e lo speziale e le parole di Benvolio, rispettivamente nella prima scena del quinto atto e nella prima scena del primo atto:

Riga	Dimensione verbale della <i>source version</i>	Dimensione verbale della riformulazione transmediale
L	Apothecary: Such mortal drugs I have; but Mantua's law / Is death to any he that utters them. [...] My poverty, but not my will, consents. Romeo: I pay thy poverty, and not thy will.	Apothecary: Poison is against the law in Mantua. Romeo: I pay your poverty and not your will.
M	Benvolio: Put up your swords; you know not what you do.	Benvolio: Put your weapons down! Please do not disturb the streets.

Tabella 6

Semplificazione della dimensione verbale originale nella riformulazione transmediale esaminata.

Oltre a segnalare ancora l'associazione tra aspetti linguistici e *implied receivers*, l'acquisto del veleno serve a testimoniare ulteriormente l'ibridazione discorsiva applicata dall'autore, poiché il giocatore è chiamato a compiere effettivamente l'azione attraverso il menù di gioco (si veda la Figura 6), grazie ai più marcati livelli d'interattività specifici dei *video games*:

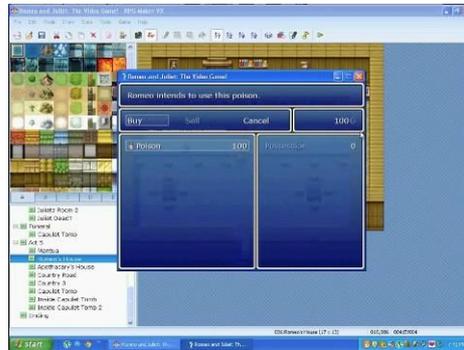


Figura 6

La schermata d'acquisto del veleno in *Romeo and Juliet: The Video Game*.

Il medesimo ricorso al coinvolgimento diretto dei giocatori è anche nelle battaglie, che non sono oggetto di fruizione passiva. La visione si sposta, infatti, in prima persona, attraverso uno stile visivo che rispetta le convenzioni del genere videoludico scelto, e il giocatore è chiamato a colpire l'avversario selezionando gli attacchi che preferisce, da quelli standard all'arma bianca a quelli più forti indicati come 'tecniche'. Nella Figura 7 il giocatore, momentaneamente nei panni di Mercuzio, è chiamato a combattere Tebaldo, inscenando così in maniera interattiva il duello che, su carta o a teatro, avviene nella prima scena del terzo atto. Ovviamente, poiché i casi di studio selezionati non sono opere di *transmedial storytelling* che ampliano e modificano la storia originale, ma solo delle riformulazioni che sfruttano diversi media per trasmettere la forza illocutoria dell'autore del *source text*, l'esito delle battaglie è comunque quello previsto nella tragedia.



Figura 7

La rappresentazione multimodale del duello tra Mercuzio e Tebaldo in *Romeo and Juliet: The Video Game*.

5. Conclusioni

Questo capitolo ha presentato *Romeo and Juliet* come un'opera oggetto di processi di 'riformulazione transmediale' attraverso lo studio di tre testi audiovisivi – un corto e due videogiochi – che reinterpretano i temi principali della famosa tragedia selezionando determinate caratteristiche extralinguistiche e applicando processi di semplificazione lessicale e sintattica per modellare la trasmissione dell'intenzione comunicativa principale – ovvero, il tentativo difficoltoso e ad esito drammatico, da parte dei due giovani, di vivere la loro storia d'amore – sulle specifiche categorie di destinatari alle quali ci si rivolge.

L'analisi del campione selezionato ha permesso di evidenziare come particolari tecniche di sfruttamento della multimodalità permettano di adattare anche in ottica transmediale la fonte shakespeariana, col risultato di riformulare – senza stravolgere – storia, stile e registro originali conformemente alle peculiarità dei media che ospitano le rielaborazioni. Precisamente, si sono passati in rassegna sia testi che, come nel caso dei videogiochi, permettono di rivivere i momenti salienti della trama tramite azioni eseguite direttamente dai giocatori, sia riformulazioni dotate di maggiore innovazione audiovisiva, come il corto del *British Council* che ricolloca in un diverso contesto spazio-temporale la storia di fine Cinquecento. La seguente tabella riassume le modalità di passaggio transmediale da *source* a *target versions*:

Titolo	<i>Source version</i>	<i>Target version</i>
<i>Star Cross 'd</i>	Testo scritto	Corto multimodale disponibile <i>online</i> (basso livello d'interattività)
<i>Romeo: Wherefore Art Thou</i>	Testo scritto	Videogioco <i>online</i> (alto livello d'interattività effettivo)
<i>Romeo and Juliet: The Video Game</i>	Testo scritto	Videogioco in forma di video <i>online</i> (alto livello d'interattività previsto)

Tabella 7

Schema riassuntivo del passaggio transmediale nelle ritestualizzazioni esaminate.

Poiché, con questo studio, si è indagata una prima forma di *transmedial reformulation* di tipo intralinguistico, un'evoluzione di questa ricerca possono essere le analisi di simili traduzioni da una prospettiva interlinguistica, auspicando di arrivare a una definizione più globale del processo di *transmedial reformulation*. Infatti, l'identificazione e la discussione di altre fonti che abbiano subito lo stesso processo di

reinterpretazione e riformulazione attraverso lingue, culture e media differenti potrebbe contribuire a tracciare in maniera più dettagliata e sistematica i contorni dell'attività di resa multimodale di tipo transmediale qui presentata.

Bionota: Pietro Luigi Iaia è Professore Aggregato di Lingua e Traduzione – Lingua Inglese e Ricercatore di Linguistica Inglese e Traduzione presso l'Università del Salento. Presso lo stesso Ateneo ha conseguito il Dottorato di Ricerca in 'Studi Linguistici, Storico-letterari e Interculturali' ed è stato Assegnista di Ricerca in Lingua e Traduzione – Lingua Inglese. È autore – tra gli altri – di *Analysing English as a Lingua Franca in Video Games* (edito da Peter Lang), *The Dubbing Translation of Humorous Audiovisual Texts* (edito da Cambridge Scholars Publishing), e di articoli scientifici sull'influenza ideologica nella traduzione audiovisiva, sull'uso e la resa traduttiva di variazioni di inglese 'lingua franca' nel doppiaggio e sottotitolazione, e sulla produzione di modelli per la formazione dei mediatori audiovisivi.

Recapito autore: pietroluigi.iaia@unisalento.it

Riferimenti bibliografici

- Austin J.L. 1962, *How to Do Things with Words*, Clarendon Press, Oxford.
- Di Giovanni E., Orero P. e Agost R. 2012, *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation*, in “MonTI” 4, pp. 9-22.
- Díaz Cintas J. 2004, *In Search of a Theoretical Framework for the Study of Audiovisual Translation*, in Orero P. (a cura di), *Topics in Audiovisual Translation*, John Benjamins, Amsterdam/Philadelphia, pp. 21-34.
- Dickey F.M. 1957, *Not Wisely, but too Well*, Huntington Library and Art Gallery Publications, California.
- Dusi N.M. 2015, *Intersemiotic Translation: Theories, Problems, Analysis*, in “Semiotica” 2015 [206], pp. 181-205.
- Eco U. 1985, *Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage*, in “SubStance” 14 [2], pp. 3-12.
- Fairclough N. 2015, *Language and Power*, Routledge, Londra.
- Halliday M.A.K. 1978, *Language as Social Semiotic. The Social Interpretation of Language and Meaning*, Edward Arnold, Londra.
- Hart E. 2007, *Destabilising Paradise: Men, Women and Mafiosi: Sicilian Stereotypes*, in “Journal of Intercultural Studies” 28 [2], pp. 213-226.
- Iaia P.L. 2016, *Analysing English as a Lingua Franca in Video Games. Linguistic Features, Experiential and Functional Dimensions of Online and Scripted Interactions*, Peter Lang, Berna.
- Jenkins H. 2014, *Convergence Culture: Where Old and New Media Converge*, New York University Press, New York/Londra.
- Kramsch C. 1998, *Language and Culture*, Oxford University Press, Oxford.
- Kress G. 1993, *Against Arbitrariness: The Social Production of the Sign as a Foundational Issue in Critical Discourse Analysis*, in “Discourse and Society” 4 [2], pp. 169-193.
- Kress G. e van Leeuwen T. 2006, *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, Londra.
- Langacker R.W. 2008, *Cognitive Grammar. A Basic Introduction*, Oxford University Press, Oxford.
- Levinson S.C. 1983, *Pragmatics*, Cambridge University Press, Cambridge.
- van Leeuwen T. 2005, *Introducing Social Semiotics*, Routledge, Londra.
- Matthiessen C.M.I.M. 2001, *The Environments of Translation*, in Yallop C. e Steiner E. (a cura di), *Beyond Content: Exploring Translation and Multilingual Texts*, Mouton de Gruyter, Berlino, pp. 41-124.
- Minutella V. 2013, *Reclaiming Romeo and Juliet. Italian Translations for Page, Stage and Screen*, Rodopi, Amsterdam/New York.
- Moschini I. 2014, “You Should’ve Seen Luke!” or the Multimodal Encoding/decoding of the Language of Postmodern ‘Webridized’ TV Series, in “Text & Talk” 34 [3], pp. 283-305.
- Pym A. 2003, *Redefining Translation Competence in an Electronic Age. In Defence of a Minimalist Approach*, in “Meta: Translators’ Journal” 48 [4], pp. 481-497.
- Roberts S. 1998, *Writers and their Work: Romeo and Juliet*, Northcote House, Tavistock.
- Sager J.C. 1997, *Text Types and Translation*, in Trosborg A. (a cura di), *Text Typology and Translation*, John Benjamins, Amsterdam/Philadelphia, pp. 25-41.
- Wain J. 1964, *The Living World of Shakespeare: A Playgoers’ Guide*, Macmillan, New

York.

Widdowson H.G. 2004, *Text, Context, Pretext. Critical Issues in Discourse Analysis*, Blackwell, Oxford.

Widdowson H.G. 2007, *Discourse Analysis*, Oxford University Press, Oxford.