



TRANSLATION SLAM

Che cos'è

TRANSLATION SLAM è una prova pubblica di traduzione di fumetti dall'inglese e dal francese verso l'italiano.

Nello spirito degli indimenticabili *Giocchi senza frontiere / Jeux sans frontières / It's a knockout*, la prova darà condotta dai tre "arbitri" promotori dell'iniziativa, che proporranno pagine di loro scelta e valuteranno gli elaborati.

Sempre nello stesso spirito, lo SLAM è da intendersi come "semi-competitivo": chi lo promuove invita a considerarlo come una prova con se stessi, a cui ciascuno sottopone in primis le proprie capacità e motivazioni. Al tempo stesso, ciascun giudice si riserva di segnalare un elaborato che si sarà distinto per qualità e resa al servizio della storia.

Non è dato sapere se alla segnalazione seguirà una qualche sorta di premio. I curiosi sono invitati a partecipare.

A chi è rivolto

A traduttori preferibilmente già con all'attivo qualche pubblicazione ed eventualmente professionisti, desiderosi di divertirsi e continuare a mettersi alla prova con modalità diverse e lontane da quelle solitamente stressanti della traduzione editoriale professionale.

Ma anche ad aspiranti traduttori con alle spalle prove su prove mai pubblicate e ricchi della sola convinzione di possedere una preparazione di fatto e una passione per il fumetto che permettono loro di misurarsi con la pagina, con risultati che verranno valutati dagli arbitri dello SLAM.

Cosa si traduce

Storie brevi o comunque sequenze autoconclusive, di non più di 6 (sei) pagine, selezionate dagli arbitri dello SLAM. Saranno pagine inedite in Italia, oppure già pubblicate, in catalogo oppure no, a insindacabile discrezione degli arbitri.

I partecipanti avranno a disposizione un'ora e 30 minuti e potranno avvalersi in autonomia di qualsiasi strumento a loro disposizione (netbook, portatili, palmari, smartphones, tablet o altro tipo di terminale portatile, dizionari cartacei oppure online).

Gli arbitri valuteranno in autonomia, assumendosene la responsabilità, se e quanto originali considerare gli elaborati dei partecipanti.

Formati

Le traduzioni dovranno essere fornite inderogabilmente su file, via Internet, a un indirizzo che verrà comunicato sul momento, oppure su chiavetta USB, secondo il template allegato qui come esempio.

Gli elaborati dovranno essere salvati e consegnati in uno dei seguenti formati: DOC, ODT, RTF (o *compatibili de facto*). Prove fornite su file non compatibili con i suddetti formati non verranno prese in considerazione.

Gli arbitri valuteranno le traduzioni sulle pagine letterate, che verranno messe a disposizione dei traduttori in formato digitale o su stampa cartacea.

Adesioni

Chi è interessato a partecipare può registrarsi inviando una mail a **translationslam@luccacomicsandgames.com**, specificando nome, cognome e una breve sintesi di motivazioni, esperienze e motivi del suo interesse.

I posti sono limitati e verrà data la precedenza a chi avrà effettuato la registrazione, che è fortemente consigliata ma non obbligatoria: chi dovesse decidersi o liberarsi all'ultimo momento può presentarsi direttamente con almeno 15 minuti d'anticipo sull'orario del programma.

Gli arbitri

Andrea Plazzi (Bologna, 1962) si occupa di fumetti dal 1977. Ha organizzato mostre, collaborato con riviste e case editrici di settore, nazionali e internazionali (*Star Comics, Panini, Dark Horse*), coordinato progetti editoriali e tradotto fumetti dall'inglese (Alan Moore, David Lapham, Paul Hornschemeier) e dal francese (Marjane Satrapi), in particolare comic book americani (*Fantastic Four, Daredevil, Uncanny X-Men*) e romanzi a fumetti. Con l'etichetta PuntoZero ha tradotto la maggior parte delle opere di Will Eisner, che ha curato per Kappa Edizioni (*La forza della vita, Le regole del gioco, Racconti di Guerra, Archivi di Spirit*) e Fandango Libri (*Contratto con Dio, Dropsie Avenue, Affari di Famiglia, Piccoli miracoli*).

Leonardo Rizzi (Bari, 1971) ha tradotto in italiano Alan Moore (*V for vendetta, La lega degli straordinari gentlemen, La voce del fuoco, Promethea*), Neil Gaiman (Sandman), Frank Miller (*300, Batman: Anno Uno*), Grant Morrison (*Animal Man, WE3*), Warren Ellis (Transmetropolitan), Scott McCloud (*Capire il fumetto*) e di altri autori di fumetti. Collabora con le case editrici RW- Lion, Magic Press, Black Velvet, Alta Fedeltà e Planeta De Agostini.

Fabrizio Iacona (Copparo - FE, 1971), è laureato in Lingue e Letterature Straniere presso l'Università di Padova e ha conseguito il Diploma post-laurea (D.E.A.) in Scienze del Linguaggio presso l'Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales di Parigi. Ha svolto in italiano e in francese attività redazionali, di traduzione, interpretariato e gestione dei rapporti con la clientela internazionale per aziende in Italia, Francia e Olanda. È traduttore di fumetti e saggistica, dal e verso il francese (*Aya di Yopugon, Lizard; Corto come un roman: Réflexions sur Corto Maltese, ultime héros romantique, Casterman*).

Contatti

translationslam@luccacomicsandgames.com