

Andrea Martelli

DoppiArte: la parola nel doppiaggio tra creatività e tecnica

Abstract I: Il doppiaggio permette alla *parola creativa* di tradursi in *parola creativa doppiata*. Attraverso una descrizione dei mezzi tecnici e artistici che consentono al doppiatore di reinterpretare le interpretazioni degli attori originali, dando così nuova vita all'opera audiovisiva, si analizza il ruolo del doppiaggio come contesto creativo nel quale le parole prendono forma e superano barriere linguistiche e culturali per diventare intellegibili dal pubblico fruitore nella lingua di destinazione. I contributi originali delle interviste rivolte ai doppiatori rivelano nel doppiaggio una *doppiArte*: alla metafora del doppio si aggiunge, infatti, una componente artistica creativa, radicata nel potere generativo intrinseco della parola.

Abstract II: Dubbing allows the Creative Word to become a Dubbed Creative Word. Through a description of the technical and creative tools that help the dubber perform again the actors' original performances, thus giving new life to the movie, the role of dubbing is analyzed as a creative context, in which words are shaped and language/cultural barriers are overcome in order to translate the original screenplay into the target language. The interviews to the dubbers provide original contributions which reveal a *doppiArte*: the metaphor of the double is merged with an artistic creative part, deep-seated into the creative power of the word.

Fernaldo Di Giammateo definisce il doppiaggio come la "sostituzione delle voci degli attori originali con voci di altri attori. È un procedimento che può essere

applicato sia ai film stranieri (per rendere comprensibile il dialogo senza che gli spettatori debbano seguire i sottotitoli), sia ai film nazionali” (Di Giammatteo 2006: 107). In questa definizione, il doppiaggio appare nella sua accezione principale, uno strumento ideato per abbattere le barriere linguistiche e permettere la distribuzione nei vari mercati di destinazione. In realtà il doppiaggio non è riducibile solo a questo e la presente analisi si prefigura l'intento di mostrare gli altri suoi aspetti. L'attenzione verrà dunque focalizzata in primis sulla 'macchina del doppiaggio' e sugli strumenti che permettono al doppiatore di 'reinterpretare' i personaggi delle pellicole doppiate, con particolare riferimento all'importanza dell'uso della cuffia, per poi porre l'accento sulla valenza del doppiaggio nel dare voce e vita alla parola creativa.

Negli anni '30, con l'avvento del sonoro nell'industria cinematografica internazionale, ci si pone il problema della trasposizione linguistica delle numerose pellicole in arrivo in Europa dal mercato americano, con una soluzione che lentamente prenderà la forma del doppiaggio nell'accezione oggi comunemente nota. Il doppiaggio, inteso come l'insieme di operazioni volte alla trasposizione linguistica dell'audiovisivo originale nella lingua di destinazione, è uno strumento popolare, poiché permette al grande pubblico di fruire facilmente di qualunque pellicola appena giunta dal mercato straniero. Il doppiaggio è una macchina complessa che ha il compito di abbattere le barriere linguistiche e favorire la diffusione su larga scala di opere che, diversamente, non troverebbero mercato. Si tratta, però, di una pratica i cui aspetti tecnici risultano pressoché ignoti al grande pubblico: gli spettatori in sala guardano soltanto il risultato finale del processo di trasformazione dell'originale nell'edizione doppiata, ignorando l'esistenza di una macchina efficiente come l'industria del doppiaggio. I commenti del pubblico che ha appena assistito alla proiezione di un film doppiato sono rivolti all'opera nel suo complesso, difficilmente ci si sofferma sulla qualità del doppiaggio (salvo casi negativi

Andrea Martelli. *DoppiArte: la parola nel doppiaggio tra creatività e tecnica.*

Le Simplegadi, 2013, XI, 11: 142-152. - ISSN 1824-5226

<http://all.uniud.it/simplegadi>

lampanti) o ci si pone interrogativi su qualcosa che è dato così per scontato, come guardare un audiovisivo nella propria lingua madre. Il doppiaggio è un'operazione effettuata nel buio delle sale di registrazione, negli appartamenti dei dialoghetti, con copione alla mano e lettore dvd per guardare il film originale, dunque sempre lontano dalle luci della ribalta. Si tratta di un mondo apparentemente avvolto in un alone di mistero, sebbene in realtà esista un patto (silenzioso) che coinvolge direttamente lo spettatore: questi è cosciente di fruire qualcosa di diverso dall'originale, di vivere un'illusione, ma trasmette qualunque dubbio derivante dalla natura del doppio, riponendo la propria fiducia nella bontà dell'operazione di trasposizione. Il doppiaggio si muove, dunque, tra le tele dell'illusione, dell'artificio, dell'ambiguità del doppio, ed esiste in virtù dell'esistenza di un'opera artistica originale, frutto della creatività di un autore.

Quest'opera è caratterizzata da un alto livello di complessità: l'audiovisivo, infatti, è un sistema semiotico strutturato su più livelli, un livello visivo, uno sonoro e uno verbale che si intrecciano in modalità complesse dando l'impressione di un prodotto unitario. Maria Pavesi sostiene che la traduzione filmica debba fare i conti con un "testo audiovisivo" (Pavesi 2005: 9), una costruzione in cui più canali e più codici agiscono simultaneamente e, interagendo, producono un significato che lo spettatore percepisce e comprende globalmente. Il film è un tessuto, un intreccio, è la risultante della compenetrazione dei tre livelli semiotici citati e, sebbene la componente visiva sia preponderante, il livello verbale è imprescindibile: disegna la storia, crea i personaggi, li caratterizza e li segue nella loro evoluzione. La componente verbale è il testo che diventa suono, emissione vocale: è la sceneggiatura. Come i tasselli di un mosaico, le parole modellano la creta dell'opera cinematografica, *parole creative* portatrici dell'estro dell'autore/artista che, grazie ad un procedimento produttivo di natura tecnica e artistica, vedrà i propri sogni prender forma.

Andrea Martelli. DoppiArte: la parola nel doppiaggio tra creatività e tecnica.

Le Simplegadi, 2013, XI, 11: 142-152. - ISSN 1824-5226

<http://all.uniud.it/simplegadi>

Come nel cinema, anche nel doppiaggio la componente tecnica e quella artistica si fondono per dare vita ad un unico risultato; traduttori, supervisori, tecnici e attori lavorano insieme per dare nuova voce ai prodotti audiovisivi che giungono nelle nostre sale e nelle nostre case. La *parola creativa*, dotata di questo potere generativo intrinseco, diventa *parola creativa doppiata*, strumento ad uso dell'artista/doppiatore che si troverà a dover reinterpretare le interpretazioni degli attori della pellicola originale, superando dunque la concezione interpretativa stanislavskiana (Stanislavskij 2008) e creando dei nuovi personaggi, intellegibili dal pubblico fruitore dell'opera nella lingua di destinazione. Il doppiaggio diventa *doppiArte*: alla metafora del doppio si aggiunge, infatti, una componente artistica creativa.

Da queste premesse, passiamo ad osservare nello specifico i mezzi che permettono al doppiatore di dare nuova voce ai personaggi dell'opera filmica, con una descrizione del particolare processo che caratterizza l'opera del doppiatore. L'analisi che segue è frutto di un approfondimento originale, basato su interviste a doppiatori professionisti, realizzate durante un'esperienza in sala di doppiaggio della durata di dieci giorni (1). Durante questo periodo formativo è stato possibile assistere alla lavorazione di un documentario in *oversound* (2) e un film destinato all'*home video* e parallelamente all'esperienza in sala, vissuta al fianco della direttrice del doppiaggio e di alcuni fonici, non solo è stato possibile intervistare dieci doppiatori, ma si è anche potuto sperimentare, in prima persona, il mestiere del doppiatore, prendendo parte ad un turno dedicato ai brusianti (3).

Il doppiatore, oltre ad essere ovviamente un attore, un interprete, è prima di tutto un mediatore. Questi è una figura che si trova a dover partire dal significato e dalle sonorità di una lingua diversa dalla sua, per poi interiorizzarle e infine trasporle mantenendo inalterato il tono sotteso all'originale. L'essere umano, durante la fonazione, ode la propria voce dall'interno in un modo diverso da come può essere percepito dall'esterno e da come può ascoltare sé

stesso in una registrazione o in cuffia; è un'esperienza quasi extracorporea (come il guardarsi allo specchio) e il doppiatore supera i suoi limiti, ponendosi tra la colonna originale e la risultante sonora della propria interpretazione. Strumento emblematico di quest'opera di mediazione è rappresentato senza dubbio dalla cuffia.

Il doppiatore, insieme a quei pochi elementi indispensabili che non possono mancare nella sala di registrazione, come il microfono, il leggio e il copione dell'opera, è supportato nella sua performance dall'utilizzo di una cuffia (tradizionalmente monoauricolare) nella quale viene trasmesso dalla regia l'audio originale con la colonna audio completa (voce, effetti, musiche) del film, uno strumento che risponde ad un'esigenza, come si è anticipato, di tipo tecnico ed artistico. Il doppiatore, all'inizio di ogni nuovo *anello* (termine tecnico, ereditato dall'epoca dell'analogico, che fa riferimento ad una determinata sequenza della sceneggiatura da doppiare), ascolta prima tutta la sequenza senza provare le battute; egli ha bisogno, infatti, di questa fase per capire la scena e appuntare annotazioni che lo aiuteranno nell'interpretazione. Superata la prova muta (4), i doppiatori sono pronti a registrare, "a incidere", come dicono i fonici dell'era dell'analogico. Alcuni attori considerano la cuffia come uno strumento essenziale a livello artistico, insostituibile perché utile ad inserire il doppiatore nelle suggestioni, nel *mood*, nell'ambiente, sonoro e musicale, della scena in riproduzione; altri, invece, la utilizzano come mero strumento tecnico finalizzato semplicemente a cogliere l'attacco delle battute. Esiste anche una scuola di doppiaggio famosa per la caratteristica di mettere da parte la cuffia dopo aver ascoltato l'anello e doppiare senza l'ausilio dell'audio e degli attacchi (come evidenziato dalla conversazione con il doppiatore Giorgio Lopez che verrà citata in seguito).

Il doppiatore, come già detto, è primariamente un attore ed una componente essenziale di questo mestiere è senza dubbio la memoria. Secondo il doppiatore Angelo Maggi, voce italiana di attori cinematografici

come Tom Hanks, Hugh Grant e Robert Downey Jr, esistono tre tipi di memorizzazione, legati ai diversi settori dello spettacolo:

Ho tre modi diversi di parlare della memoria dell'attore. La 'memoria corta' è la memoria del doppiatore, cioè tu memorizzi un paio di righe; se non hai questa memoria non puoi fare questo mestiere. La 'memoria media' è quella del cinema: tu impari un copione il pomeriggio prima della scena che dovrai girare, ma il giorno dopo le riprese già non ti ricordi più niente! [...] La 'memoria lunga' è quella del teatro: a teatro si fanno tante prove, è quel tipo di memoria che ci rimane per anni. Quella che ci riguarda [nel doppiaggio] è la memoria corta (Maggi 2013).

La memoria corta, tipica del doppiatore, è associata alla valenza tecnica dell'audio in cuffia. Il doppiatore ascolta l'audio per la gestione del sincrono, per gestire gli attacchi. Avendo memoria della singola riga della battuta, il doppiatore può osservare la scena sullo schermo, concentrandosi esclusivamente sugli occhi, sulle espressioni del personaggio da doppiare. Solo in questo modo il doppiatore può acquistare quella libertà di interpretazione resa possibile dal superamento del vincolo della lettura della battuta, che porterebbe inevitabilmente alla perdita delle sfumature del personaggio. Il doppiatore David Chevalier, voce ufficiale degli attori Ashton Kutcher e Jason Biggs, ribadisce la dicotomia del valore tecnico o artistico dell'audio in cuffia, sottolineando anche l'importanza della musicalità della lingua originale e delle intonazioni degli attori, come supporto al mestiere del doppiatore:

Molti colleghi usano la cuffia soltanto per avere gli attacchi della battuta, a livello tecnico, quindi. Io, personalmente, la uso molto di più, a un livello molto più profondo, per diversi motivi. Innanzitutto per l'elaborazione della lingua inglese, perché comunque capisco anche l'inglese, mi aiuta sentirla come la dice lui [l'attore originale]. Poi è ovvio che non posso riprodurlo pedissequamente, perché è un'altra lingua, la struttura della frase è diversa, le intonazioni sono diverse, però mi aiuta comunque sentire sempre il tono

della sua voce per sapere come io mi devo relazionare rispetto agli altri personaggi della scena. Averlo in cuffia dall'inizio alla fine della battuta, per tutta la scena, mi aiuta, è un sostegno, mi aiuta ad elaborare il modo in cui emetto la voce oltre che a carpirne le sfumature (Chevalier, 2013).

Il doppiatore deve confrontarsi con *parole creative* frutto di una rielaborazione interpretativa, di una trasposizione nella propria lingua madre, ma in cuffia è sempre subordinato all'ascolto di un "flusso sonoro", una colonna audio originale che probabilmente perde la propria connotazione semantica per diventare una guida sonora all'interpretazione. La cuffia risulta dunque un valido strumento per accompagnare il doppiatore nella sua performance. Giorgio Lopez, doppiatore storico di Danny DeVito, John Cleese e Dustin Hoffman, crede molto nella valenza artistica di questo strumento e nell'intervista accenna anche a quella famosa scuola del doppiaggio senza cuffia, metodo a lui non congeniale e ormai riservato a pochissimi, considerando i tempi brevi che caratterizzano il doppiaggio:

La cuffia è importante perché ti ricrea e ti ricostruisce un ambiente dentro il quale puoi muoverti in maniera più consona, più agevole, perché riproduci quello che è stato fatto quindi ti senti un po' più a tuo agio. Però alcuni attori, diciamo anche un po' vecchio stampo ma assolutamente straordinari, come poteva essere Enrico Maria Salerno, come può essere un Pino Colizzi, spesso imparano a memoria le cose, non hanno bisogno dell'uso della cuffia. Quei doppiatori vedono una situazione, poi la memorizzano, dopodiché spengono le luci e le battute già le sanno, guardano le facce, entrano nella faccia, nelle espressioni. Sinceramente, io non sono mai riuscito ad acclimatarmi con questo tipo di meccanismo, [...] a me interessa sentire l'ambiente, sentire la musica, perché in fondo si tratta di magia, si tratta di una finzione, di un sogno, che alla fine devi riprodurre in qualche modo, che sia una cosa comica, che sia drammatica, che sia un cartone animato, qualunque cosa! (Lopez, 2013).

La colonna audio originale sostiene il doppiatore, lo aiuta ad entrare immediatamente nell'azione. Sotto questo aspetto il doppiatore risulta essere anche più avvantaggiato dell'attore originale, egli, infatti, ha la fortuna di avere in cuffia un prodotto già mixato, con effetti sonori e musiche, tutte componenti importantissime nella composizione dell'audiovisivo e nella sua resa artistica finale. Il doppiatore dunque ha la possibilità di *entrare* nel film, carpirlo intimamente, per poi intrecciarsi con l'interpretazione dell'attore originale.

L'approccio alla cuffia della doppiatrice Chiara Salerno, voce di Connie Nielsen ne *Il gladiatore* (2000) e Sally Field in *Lincoln* (2012), risulta essere sottilmente diverso. L'attrice parla della possibilità che i doppiatori hanno di migliorare le performance di certi attori e poi ribadisce la valenza tecnica dell'audio originale come mero appoggio. Non sono, infatti, tanto i suoni quanto quello che vede ad avere rilevanza e darle ispirazione per la sua performance:

I bravi attori li doppi più facilmente, paradossalmente è più facile doppiare una grande protagonista, un bravo attore, piuttosto che uno che invece devi migliorare. Noi doppiatori abbiamo anche questa dote, certe volte andiamo a migliorare le interpretazioni. Quando devi migliorarla, io per esempio uso la cuffia solo se mi serve un attacco, ma non mi accompagna nell'interpretazione, è solo una cosa tecnica. Se invece ha fatto molto bene l'attore in originale, è di aiuto, pur essendo i suoni diversi, perché comunque in inglese l'intonazione è diversa. In linea di massima, è solo un appoggio tecnico la cuffia, anche se ti trovi davanti a un grande attore, anche perché non si doppia tanto per suoni, quanto per stati d'animo, quindi sguardi, movimenti (Salerno, 2013).

Dalle parole di Chiara Salerno si intuisce facilmente il suo approccio alla professione in qualità di attrice più che di doppiatrice, volendo così sottolineare la vicinanza di queste due figure professionali, divise da un confine così labile da non poter essere, forse, tracciato. Ad ogni modo, anche nell'intervento di

questa doppiatrice viene riconosciuta, in qualche modo, l'inevitabile importanza della cuffia, seppur in minima parte, come mezzo utile a cogliere gli attacchi delle battute.

In conclusione, l'audio in cuffia si mostra come un elemento imprescindibile ai fini della performance del doppiatore, sia a livello tecnico che artistico. D'altronde, con le poche informazioni che il doppiatore ha a disposizione sulla trama e sul personaggio ad inizio lavorazione (il doppiatore, infatti, a volte arriva in sala senza neanche sapere il titolo della pellicola), avere il supporto della colonna audio risulta essere il modo più veloce per entrare nell'atmosfera del film. Un discorso leggermente diverso va fatto per l'interazione tra due personaggi in un dialogo. Ormai è praticamente una prassi far recitare i doppiatori in 'colonne separate', ovvero registrare le parti in sessioni diverse. I doppiatori che devono doppiare due attori in un dialogo, lo fanno in turni di lavoro differenti, non si incontrano in sala. A livello di interpretazione attoriale, risulta essere più complicato per i doppiatori recitare senza avere un riscontro 'umano' con l'altro attore che doppiierà l'interlocutore. La cuffia in questo non aiuta, perché il doppiatore si ritrova a dover interpretare un dialogo con le battute dell'interlocutore in lingua originale, o peggio già doppiate ma non sincronizzate (il lavoro di sincronizzazione è l'ultima fase della lavorazione, il fonico può limitarsi ad una bozza del sincrono). Il supporto della cuffia, dunque, con la sua duplice valenza artistica e tecnica, risulta essere l'unico vero tramite tra il potere intrinseco della *parola creativa* stampata, proiettata nella re-interpretazione del doppiatore, e l'impianto originale dell'opera. È una guida, una base di partenza che sicuramente non può essere ignorata. Il doppiaggio si inserisce silenziosamente tra un'opera finita e la sua riedizione con l'obiettivo di restituirla più fedelmente possibile (sebbene non esista traduzione che non contempli interpretazione); una sceneggiatura è composta da parole, un film da emozioni visive e sonore, ed entrambe queste componenti vengono sottoposte ad un nuovo processo che le rimescola,

producendo inevitabilmente un risultato nuovo, artisticamente firmato anche dal doppiatore.

NOTE

1. Le interviste citate in questo articolo sono solo una parte di quelle condotte durante l'esperienza in sala di doppiaggio. Questi approfondimenti originali fanno parte di un lavoro di analisi più ampio, svolto nell'ambito dello sviluppo della mia tesi di laurea triennale in Scienze e Tecnologie Multimediali (Martelli 2013) e basato sulle conversazioni con nove doppiatori professionisti ed una direttrice del doppiaggio.
2. L'*oversound* è una particolare tecnica nella quale la nuova colonna registrata viene sovrapposta all'originale, ma non sostituita. Si ricorre all'*oversound*, in genere, per non togliere il valore documentario al filmato, valore che col doppiaggio andrebbe perso.
3. I brusianti sono doppiatori professionisti impegnati in ruoli minori o impiegati per doppiare voci di sfondo di ambienti e luoghi pubblici.
4. La prova muta fa parte delle fasi iniziali di ascolto della sequenza da doppiare: l'audio in sala di registrazione viene escluso e concentrato solo in cuffia.

BIBLIOGRAFIA

Baccolini, Raffaella, Rosa Maria Bollettieri Bosinelli e Laura Gavioli (a cura di). 1994. *Il doppiaggio. Trasposizioni linguistiche e culturali*. Bologna: Editrice CLUEB.

Di Fortunato, Eleonora e Mario Paolinelli. 2005. *Tradurre per il doppiaggio - La trasposizione linguistica dell'audiovisivo: teoria e pratica di un'arte imperfetta*. Roma: Hoepli.

Di Giammatteo, Fernaldo. 2006. *Che cos'è il cinema*. Milano: Bruno Mondadori Editore.

Martelli, Andrea. 2013. *La macchina del doppiaggio. Interpretazione, voci e arte nel buio della sala* (Tesi di laurea in Scienze e Tecnologie Multimediali, Università degli Studi di Udine).

Pavesi, Maria. 2005. *La traduzione filmica - Aspetti del parlato doppiato dall'inglese all'italiano*. Roma: Carocci editore.

Stanislavskij, Konstantin ed. 2008. *Il lavoro dell'attore sul personaggio*. Traduzione di Anna Morpurgo e Maria Rosa Fasanelli, Fausto Malcovati (a cura di). Bari: Editori Laterza.

FILMOGRAFIA

Scott, Ridley. *The gladiator (Il gladiatore)*. 2000

Spielberg, Steven. *Lincoln*. 2012

Andrea Martelli, laureato in Scienze e Tecnologie Multimediali presso l'Università degli Studi di Udine, è un regista e attore barese. Appassionato da sempre della settima arte, dopo anni di palcoscenico decide di mettersi dietro alla macchina da presa nel 2009, con la realizzazione del suo primo cortometraggio, *UnoeUnoTre*. Nel 2010 è regista del corto *Oliver*; nel 2011 firma la co-regia della web-series *Arrivederci, Mr. Coat*; nello stesso anno dirige il documentario *Sorrisi e percorsi storici delle evidenze cliniche*. Nel 2012 scrive e dirige il cortometraggio *DE VISU* e firma inoltre la regia del backstage del Festival *Le Voci dell'inchiesta*.
andrea@andreamartelli.net, www.andreamartelli.net