

Lingua originale, sottotitoli e doppiaggio

La classe II D della scuola secondaria di I° di San Gemini ha partecipato durante il corso del pentamestre ad un vero e proprio laboratorio di traduzione e sottotitolaggio che ha comportato un lavoro ed una riflessione molto interessanti sulle tecniche di queste due complesse operazioni linguistiche. Dopo aver preso in esame diverse possibilità, la classe ha deciso di scegliere un episodio della serie **“Wallace & Gromit”**,⁽¹⁾ popolare cartone animato britannico, suggerito dal professor Fillioley il quale ha messo a disposizione la sua esperienza e le sue competenze nel campo della traduzione e del sottotitolaggio. L'episodio scelto si intitola ***The Wrong Trousers***.⁽²⁾ Prima di iniziare le attività laboratoriali, i ragazzi si sono documentati sulla serie **“Wallace & Gromit”**, totalmente sconosciuta all'intera classe, raccogliendo informazioni sui personaggi e sulle storie: alcuni di essi sono stati talmente affascinati dai personaggi da cercare per conto proprio tutti gli altri episodi della serie.

Dopo aver guardato in classe l'episodio scelto senza interruzioni ed individuate le sequenze della storia, si è passati al lavoro laboratoriale vero e proprio.

In una prima fase la classe ha ascoltato e trascritto tutti i dialoghi dell'episodio in Inglese. Il lavoro ha richiesto tempi molto lunghi per le oggettive difficoltà rappresentate, per una classe seconda, dalla comprensione di dialoghi non sempre semplici da decodificare: l'intervento dell'insegnante infatti è stato inteso sempre come ultimissima risorsa nel caso in cui nessuno degli alunni, dopo aver riproposto l'ascolto per diverse volte, anche a velocità rallentata, fosse stato in grado di trascrivere correttamente l'audio. In questa fase quindi l'ascolto (LISTENING) è stata sicuramente l'abilità linguistica più sollecitata. Sono stati poi costituiti quattro gruppi, ciascuno dei quali ha selezionato un frammento (CLIP) dialogato di filmato da trascrivere in lingua originale.

La seconda parte del lavoro è consistita nel creare un sottotitolo in lingua originale (Inglese) per le clip selezionate che corrispondesse al tempo di lettura e al numero di parole previsto dal software utilizzato (Jubler) ed ha richiesto al professor Fillioley una lezione introduttiva sull'uso dei programmi specifici per il sottotitolaggio/doppiaggio.

Nella terza fase si è passati a tradurre i sottotitoli prodotti in Inglese in lingua Italiana: ed è qui che gli studenti hanno potuto sperimentare le difficoltà “pratiche” del lavoro di traduzione, sottotitolaggio e adattamento, cercando di fare in modo che i tempi di lettura, il numero di parole e – dove possibile –anche i gruppi di consonanti e vocali, palatali, labiali e gutturali, avessero una corrispondenza quanto più esatta possibile sia con i suoni emessi dai personaggi sullo schermo sia con il sottotitolo inglese. In questa fase ovviamente il focus è stato posto sul lessico e sull'uso della lingua, con l'obiettivo di rendere gli alunni consapevoli delle difficoltà della traduzione che, ci si è resi conto, non può essere la semplice trasposizione di un singolo termine da una lingua all'altra.

Infine, le quattro clip sono state tagliate e rimontate in un unico filmato, con i relativi sottotitoli, che sintetizzasse l'interno episodio nei suoi momenti più salienti. I ragazzi stessi hanno poi fatto una selezione per individuare qualcuno con le caratteristiche adatte a fare il doppiatore: alla fine delle procedure di selezione è stato scelto Danilo Laganà, che si è cimentato con il doppiaggio del personaggio di Wallace con risultati decisamente incoraggianti. In questa fase del lavoro è stata particolarmente sviluppata la competenza digitale: l'esperienza del professor Fillioley nell'utilizzo dei software per il montaggio video e il sottotitolaggio è stata fondamentale, ma anche alcuni alunni hanno rivelato notevole disinvoltura nell'interagire con le tecnologie digitali e nel collaborare attraverso di esse.

Molte sono state le competenze (indicate in maniera dettagliata nella scheda relativa al compito di realtà di riferimento - anche se non tutte oggetto di verifica, in quanto non individuate come competenze focus per la classe) e le abilità necessarie messe in moto da questo stimolo laboratoriale: la collaborazione in un gruppo, l'organizzazione del lavoro per fasi, le competenze in madrelingua e lingua straniera e quelle digitali, la risoluzione di problemi tecnici, pratici e linguistici, la scrittura creativa e molto altro ancora. La classe ha

mostrato sin dall'inizio grande partecipazione ed interesse per il complesso problema della traduzione, ed è apparsa fortemente motivata alla creazione di un prodotto. In tal modo il risultato finale è stato gratificante per tutti: il filmato è in sé qualcosa di concreto, visibile anche se non tangibile, quasi l'equivalente di un prodotto artigianale. Dal punto di vista dell'insegnante di lingua Inglese il laboratorio ha avuto un valore assolutamente straordinario, permettendo a tutti i ragazzi di sperimentare con la lingua, di sviluppare l'abilità dell'ascolto, di arricchire le loro conoscenze lessicali (alla fine del lavoro di traduzione dei dialoghi di *The Wrong Trousers* i gruppi hanno costruito un glossario) di familiarizzare con gli aspetti semantici della comunicazione linguistica, di sviluppare la capacità di consultare un dizionario monolingue, oltre che bilingue, di progredire in altre parole nella loro competenza in L2. Va inoltre sottolineato che, proprio nel lavoro sul lessico, nella scelta della soluzione lessicale più adeguata per la traduzione di uno specifico termine, si sono distinti in alcune occasioni i ragazzi generalmente meno brillanti nella lingua.

Il laboratorio è stato accolto con tale partecipazione ed entusiasmo da parte dell'intero gruppo classe, che i docenti coinvolti sperano di riproporlo l'anno prossimo, in una forma anche più complessa, in modo da poter procedere al doppiaggio vero e proprio di clip tratte da film.

Per tutte le motivazioni fin qui esposte, e per il valore formativo che l'esperienza ha avuto per l'intera classe 2D, gli insegnanti hanno ritenuto opportuno condividere il lavoro svolto inserendolo nell'area BUONE PRATICHE del sito della scuola.

Il lavoro è visibile cliccando sul seguente link: [VIDEO](#)

(1) Wallace e Gromit sono i protagonisti di una serie di 4 cortometraggi e di un lungometraggio inglesi, creati da Nick Park, Steve Box e Merlin Crossingham. Tutti i personaggi sono stati realizzati con plastilina, modellata su armature di fil di ferro, e filmati con la tecnica dello stop motion (*Claymation*). **Wallace** è un simpatico inventore, distratto e svagato, che abita un piccolo paesino inglese del Wigan, Lancashire. Adora il formaggio e i crackers, il tè ed il vino Bordeaux, e di solito legge il *Morning Post*, *l'Afternoon Post* e *l'Evening Post*. Wallace è un inventore che crea complessi meccanismi che spesso non funzionano come dovrebbero: il (mal)funzionamento delle sue invenzioni è al centro delle storie.

Gromit è il cane di Wallace. Ama fare la maglia, leggere il giornale, ed è molto legato gli oggetti di sua proprietà: una sveglia, un osso, una spazzola e una foto incorniciata di lui con il padrone. Si è laureato alla "DoggartsUniversity" (un riferimento scherzoso alla Hogwarts di Harry Potter). È molto abile nel maneggiare apparecchiature elettroniche ed è molto sveglio, intelligente e pieno di risorse; Gromit sembra essere molto più intelligente del padrone, nonostante non parli né abbia né emetta alcun suono: (a parte in "The Wrong Trousers" e in "A Close Shave" dove emette dei piccoli uggolii e un brontolio), nonostante comunichi solo attraverso la gestualità, con i movimenti degli occhi e delle sopracciglia, riesce ad essere straordinariamente espressivo. Gromit ama molto anche risolvere puzzle, ascoltare Bach e leggere.

(2) Gromit riceve dal suo padrone, come regalo di compleanno, un paio di "ex-NASA robotic Techno Trousers" pensati per alleviare al suo padrone, estremamente pigro, la fatica di portare a spasso il proprio cane. Quando un nuovo inquilino, un misterioso pinguino, viene a stare nella casa di Wallace, Gromit viene in pratica privato dalla sua accogliente stanza e perde anche il favore di Wallace. Il pinguino, che è in realtà un "ladro" ricercato dalla polizia, altererà i "Techno Trousers" di Wallace per i propri scopi. Ma Gromit, insospettito dal comportamento del pinguino, riesce a smascherarlo e a sventare il suo piano per rubare un gigantesco diamante dal museo locale utilizzando proprio i "Techno Trousers" come strumento. Alla fine, grazie a Gromit, il pinguino verrà catturato e consegnato alla polizia; Wallace e Gromit riceveranno una grossa ricompensa per la cattura di Feathers McGraw (il pinguino-ladro) che permetterà loro di saldare tutti i debiti.