



Titolo originale dell'opera:
Pictures painted in words: ADLAB audio description guidelines

Impaginazione
Martina Steffinlongo

© copyright Edizioni Università di Trieste, Trieste 2018.

Proprietà letteraria riservata.
I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale e parziale di questa pubblicazione, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, le fotocopie e altro) sono riservati per tutti i paesi.

ISBN 978-88-8303-998-0 (print)
ISBN 978-88-8303-999-7 (online)

EUT Edizioni Università di Trieste
via Weiss 21, 34128 Trieste
<http://eut.units.it>
<https://www.facebook.com/EUTEdizioniUniversitaTrieste>

Parole che raccontano immagini

Linee guida ADLAB
per l'audiodescrizione

a cura di

Aline Remael,

Nina Reviers,

Gert Vercauteren

Traduzione a cura di

Ambra Pacinotti

Prefazione

Le linee guida presentate in questo manuale sono il prodotto di un progetto di ricerca triennale (2011-2014) sull'audiodescrizione (AD) per ciechi e ipovedenti, finanziato dall'Unione Europea nell'ambito del Programma di apprendimento permanente (Lifelong Learning Programme, LLP).

La motivazione alla base del progetto è stato il bisogno di definire e creare una serie di linee guida affidabili e coerenti, fondate sulla ricerca, per rendere accessibili opere d'arte e prodotti multimediali alle persone cieche e ipovedenti attraverso l'AD.

Queste linee guida sono pensate per professionisti e studenti dell'AD come sussidio per creare servizi di qualità, ma si rivolgono anche a tutti coloro che sono entrati in contatto con l'AD nella propria vita privata o professionale e desiderano capire meglio difficoltà e caratteristiche di questa pratica. Il manuale può essere letto per intero, ma la sua struttura permette altresì di individuare e approfondire temi e capitoli specifici. I capitoli sono suddivisi in tre sezioni:

- Sezione 1: introduzione all'AD e ad alcuni concetti correlati.
- Sezione 2 (Scrivere copioni per l'AD): linee guida per scrivere AD che verranno poi registrate, nello specifico per il cinema e la televisione.
- Sezione 3 (Informazioni sul processo dell'AD e le sue varianti): approfondimento dei vari passaggi coinvolti nella creazione di un prodotto audiodescritto finito.

I capitoli della sezione 3 sono stati pensati per fornirvi, in estrema sintesi, una panoramica più completa possibile dell'intero processo di produzione dell'AD. Per concludere, in fondo al manuale troverete inoltre delle appendici: un esempio di copione di AD e un'audio-introduzione, un glossario con la definizione di alcuni termini fondamentali, e infine una lista di letture consigliate per ulteriori approfondimenti.

Le presenti linee guida sono state curate da Aline Remael, Nina Reviers e Gert Vercauteren (Università di Anversa) e raccolgono contributi dei seguenti autori: Iwona Mazur e Agnieszka Chmiel (Università Adam Mickiewicz di Poznań), Gert Vercauteren, Aline Remael e Nina Reviers (Università di Anversa), Anna Matamala, Anna Maszerowska e Pilar Orero (Università autonoma di Barcellona), Elisa Perego e Christopher Taylor (Università degli Studi di Trieste), Bernd Benecke e Haide Völz (Radiotelevisione della Baviera - Bayerische Rundfunk), Josélia Neves (Politecnico di Leiria).

Cogliamo l'occasione per ringraziare tutte le persone coinvolte nel progetto ADLAB e in particolare: Manuela Francisco (Politecnico di Leiria) per il suo lavoro sulla versione e-book di queste linee guida, i membri del comitato consultivo per i loro suggerimenti costruttivi, Alex Valery (Media Access Australia) e Jan-Louis Kruger (Università di Macquarie, Australia) e tutte le associazioni di utenti, le organizzazioni, i musei, i distributori, le aziende di tutti i paesi coinvolti e tutti coloro che hanno gentilmente offerto il proprio contributo al progetto.

Desideriamo inoltre ringraziare Pathé UK, che ci ha permesso di usare il copione dell'AD del film *The Millionaire* (*Slumdog Millionaire*, Boyle & Tandan, 2008); Katrien Lievois, per la sua ricerca sull'intertestualità nell'AD ("Audio-describing cinematic allusions", relazione presentata alla conferenza International Media for All, Dubrovnik, settembre 2013); e il ministero polacco per la Scienza e l'Istruzione Superiore, che ha contribuito ad una parziale sovvenzione del lavoro di ricerca di Iwona Mazur e Agnieszka Chmiel con una borsa di studio per il biennio 2012-2014, assegnata allo scopo di implementare un progetto internazionale co-finanziato (accordo nr. 2494/ERASMUS/2012/2).

Per qualsiasi informazione riguardante le presenti linee guida potete contattare:

Prof. Christopher John Taylor
Prof.ssa Elisa Perego
Università di Trieste
via Filzi 14
34132 TRIESTE
Italy
Tel. (0039) 040 558 7603
email: ctaylor@units.it
eperego@units.it

Sommario

Sommario

1. Introduzione: concetti base dell'audiodescrizione	9
1.1 Che cos'è l'audiodescrizione? definizione	9
1.2 Panoramica del processo dall'inizio alla fine	10
1.3 Che cos'è una storia e come viene raccontata	12
1.3.1 La creazione della storia da parte di un autore o filmmaker	12
1.3.2 La ricostruzione della storia da parte del pubblico	13
1.4. Audiodescrizione: da una narrazione visiva ad una narrazione verbale	15
1.4.1 Un pubblico composito	15
1.4.2 Ricostruzione della storia, equivalenza e oggettività	16
1.5 Come usare queste linee guida	17
2. Scrivere copioni per l'audiodescrizione	21
2.1 Componenti narrative	21
2.1.1 Personaggi e azione	21
2.1.2 Ambientazioni spazio-temporali e continuità	26
2.1.3 Genere	30
2.2 Tecniche cinematografiche	33
2.2.1 Il linguaggio dei film	33
2.2.2 Effetti sonori e musica	40
2.2.3 Parole sullo schermo	43
2.2.4 Riferimenti intertestuali	46

2.3 La lingua dell'audiodescrizione	51
2.3.1. Scelta delle parole e stile	51
2.3.2 Coesione	56
3. Informazioni sul processo dell'audiodescrizione e sue varianti	63
3.1. Questioni tecniche	63
3.2 Audio-introduzioni	66
3.3 Combinare l'audiodescrizione con audio-sottotitoli	70
3.4 Introduzione ad altre forme di audiodescrizione	73
3.4.1 Audiodescrivere spettacoli teatrali	73
3.4.2 Guide descrittive: accessibilità di musei e luoghi di interesse storico e culturale	77
4. Appendici	83
4.1 Esempio di un copione di audiodescrizione con codici di tempo	83
4.2 Esempio di audio-introduzione	84
4.3 Suggestioni aggiuntivi per creare guide descrittive	88
4.4 Glossario	92
4.5 Letture consigliate	98
4.6 Filmografia	104

1. Introduzione: concetti base dell'audiodescrizione

*Aline Remael, Nina Reviere, Gert Vercauteren,
Università di Anversa*

Scopo di questa introduzione è inquadrare i concetti fondamentali dell'audiodescrizione (AD), in modo che possiate sfruttare le linee guida nella maniera più efficace. Troverete in primo luogo una breve definizione di 'audiodescrizione' e del relativo processo di produzione. In secondo luogo, potrete approfondire i meccanismi della narrazione nei materiali audiovisivi, e avere una prima infarinatura sugli argomenti principali che verranno esposti più in dettaglio nella sezione 2 (Scrivere copioni per l'audiodescrizione). In seguito vi verrà presentata una descrizione del pubblico di riferimento, seguita dalla trattazione di due questioni molto spinose negli studi sull'AD: equivalenza e oggettività. Al termine dell'Introduzione troverete infine una sezione con alcuni consigli su come utilizzare queste linee guida.

1.1 CHE COS'È L'AUDIODESCRIZIONE? DEFINIZIONE

In termini essenziali, l'AD è un servizio finalizzato a rendere le arti visive e i media accessibili alle persone cieche e ipovedenti grazie a una descrizione verbale

delle componenti (visive) rilevanti di un'opera d'arte o di un prodotto multimediale, in modo che gli spettatori con disabilità visiva possano afferrarne pienamente la forma e il contenuto.

A seconda del tipo di prodotto (audio)visivo a cui si accompagna, l'AD deve soddisfare requisiti differenti. Descrizioni di arte visiva "statica", come dipinti e sculture, usate per rendere accessibili musei e mostre, possono essere offerte dal vivo, ad esempio all'interno di una visita guidata, o essere messe a disposizione in forma di registrazione, come nel caso delle audio-guide. L'AD di arti "dinamiche" e servizi mediatici presenta invece requisiti lievemente diversi. La descrizione degli elementi visivi essenziali di film, serie TV, opera, teatro, performance musicali e di danza o eventi sportivi, deve essere inserita nelle pause naturali della traccia audio originale della produzione. È infatti solo in combinazione con i suoni, la musica e i dialoghi originali che l'AD costituisce un insieme coeso e significativo, o 'testo'.

L'AD di prodotti dinamici può essere registrata e aggiunta alla traccia audio originale (come di solito avviene per DVD e televisione) oppure essere eseguita dal vivo (come per gli spettacoli live).

A seconda delle specificità di ogni singolo caso, per rendere pienamente accessibile una produzione possono essere necessari elementi aggiuntivi. Nel caso di film sottotitolati, ad esempio, i sottotitoli devono essere letti ad alta voce e trasformati nei cosiddetti audio-sottotitoli (AST).

In altri casi, come per alcune produzioni teatrali o cinematografiche, possono essere richieste introduzioni ad hoc (audio-introduzioni, AI).

Nel caso di mostre museali, le descrizioni possono essere associate a tour o altri canali di informazione che sfruttano il senso del tatto. Una risorsa molto utile per fornire informazioni aggiuntive sono i siti web, ma solo a condizione che siano a propria volta accessibili.

1.2 PANORAMICA DEL PROCESSO DALL'INIZIO ALLA FINE

La creazione e distribuzione delle AD è un processo complesso che richiede la collaborazione di professionalità specializzate in diversi settori: audio-descrittori, voci attoriali o doppiatori, tecnici del suono e utenti con il ruolo di consulenti. Anche se ogni distributore di AD ha sviluppato le proprie migliori pratiche (cfr. Fig. 1), il processo di produzione di un'AD per film e serie TV comporta di norma i seguenti passaggi:

1. Stesura del copione dell'AD:

- Visione e analisi del materiale fonte (che d'ora in poi chiameremo 'testo di partenza', TP). In questa fase può essere prevista la partecipazione di uno o più consulenti con disabilità visiva.

- Stesura della descrizione nella sua forma quasi definitiva (o 'testo di arrivo', TA). A questo punto il testo viene letto e cronometrato per evitare che le sue parti si sovrappongano ad altri elementi della traccia audio originale, in particolar modo i dialoghi.
 - Revisione del copione dell'AD durante la visione del film. Anche in questa fase può essere molto utile avvalersi di un collaboratore cieco o ipovedente.
2. Prove di lettura della descrizione da parte dei doppiatori ed eventuali correzioni. Talvolta l'autore della descrizione e il lettore sono la stessa persona.
 3. Registrazione dell'AD letta dalla voce attoriale o tramite voci sintetiche.
 4. Mixaggio dell'AD con la traccia audio originale nel formato appropriato a seconda che si tratti di un DVD, di un festival, di una proiezione cinematografica ecc.

Le nostre linee guida si concentrano in particolare sulla fase di stesura del copione (passaggio 1), che presenta più o meno le stesse caratteristiche indipendentemente dal settore di applicazione.

Il tipo di AD su cui si lavora ha invece un peso decisivo nel determinare le caratteristiche di altri passaggi: ad esempio, i passaggi 3 e 4 non saranno ovviamente necessari per un'AD da esporre dal vivo; e anche quando è comunque prevista una fase di registrazione (ad esempio per audio-guide e film), le caratteristiche del processo saranno molto diverse da un caso all'altro.

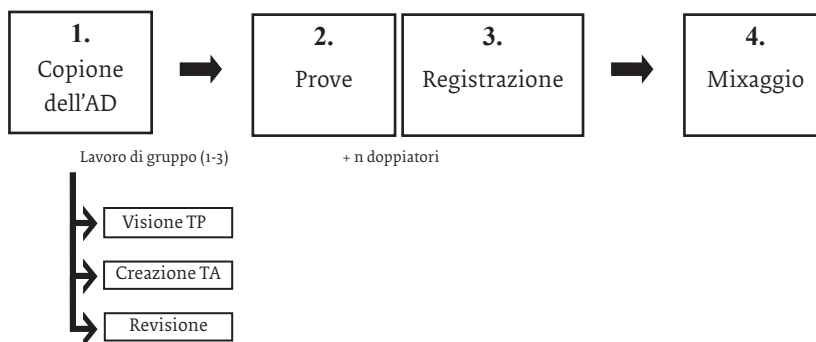


FIGURA 1 – Il processo di produzione dell'AD

1.3 CHE COS'È UNA STORIA E COME VIENE RACCONTATA

L'approccio adottato in queste linee guida si basa sul principio secondo cui film, programmi TV, spettacoli teatrali e così via vogliono offrire al pubblico un'esperienza costituita in massima parte da una storia o narrazione. Data la natura intrinsecamente multimodale delle storie raccontate in questi e altri prodotti audiovisivi, il pubblico con disabilità visiva avrà accesso solo ad una parte delle informazioni.

Sarà quindi compito del descrittore veicolare le informazioni mancanti, in modo che il pubblico possa ricostruire la storia raccontata nel TP nella maniera più completa possibile. Questo compito si suddivide in due fasi, che abbiamo deciso di mantenere anche nella struttura dei diversi capitoli delle nostre linee guida: per prima cosa, i descrittori analizzano il TP per identificare quale storia i filmmaker vogliono raccontare e quali tecniche e principi vengono utilizzati a questo scopo. In un secondo momento, i descrittori decidono quali elementi narrativi includere nel TA o nel copione dell'AD e come formulare la descrizione.

Una conoscenza approfondita da parte dei descrittori dei meccanismi con cui le storie vengono narrate dai filmmaker e ricostruite dal pubblico determina una maggiore padronanza delle tecniche di audiodescrizione. Ed è proprio sui principi fondamentali di narrazione e ricostruzione di una storia che si concentreranno pertanto i prossimi paragrafi.

1.3.1 LA CREAZIONE DELLA STORIA DA PARTE DI UN AUTORE O FILMMAKER

Una discussione approfondita dei principi soggiacenti alla creazione di una storia esulerebbe dalla portata di questa sezione, ma possiamo affermare in termini generali che questo processo si compone di tre stadi in cui gli autori assemblano elementi appartenenti a due componenti narrative principali. Nel primo stadio, l'autore decide 1) quali personaggi compariranno nella storia e quali azioni eseguiranno o subiranno; e 2) in quali ambientazioni spaziali e temporali queste azioni si svolgeranno. Nel secondo stadio, l'autore metterà a fuoco con precisione il modo in cui la storia sarà raccontata.

Innanzitutto, l'autore decide l'ordine in cui le azioni saranno presentate. Il lineare ordine cronologico non è l'unica opzione: alcune tecniche, come il flashback, consentono ad esempio di spiegare una caratteristica specifica di un personaggio legandola ad un evento precedente, o semplicemente di rallentare l'azione in corso, creando un effetto di suspense. L'autore può inoltre decidere di presentare due filoni di trama separatamente o di intrecciarli tra loro per evidenziare parallelismi e differenze. Anche la frequenza delle azioni avrà delle conseguenze su stile e impatto della narrazione: l'autore può decidere di rappresentare le stesse azioni più di una volta (magari dal punto di vista di personaggi diversi) o di ometterle del tutto, ad esempio per suscitare dubbi nel pubblico. Infine, l'autore deve decidere quanto dureranno le azioni, ovvero se presentarle ad una

velocità normale, in fast-forward (avanti veloce), ad esempio per saltare passaggi irrilevanti o per creare un effetto comico, o in slow motion (al rallentatore), ad esempio per riflettere la reazione mentale di un personaggio ad un'azione, o creare suspense rallentando la narrazione.

L'autore decide quali sono le specificità dei personaggi dal punto di vista di caratteristiche fisiche, psicologiche e modelli comportamentali. Infine, l'autore riempie la cornice spazio-temporale e i relativi dettagli decidendo in quale luogo e tempo le azioni saranno ambientate.

Nei primi due stadi, la storia è in realtà un progetto astratto ed è solo nel terzo stadio che l'autore decide come presentarla concretamente. Nel caso di film e prodotti audiovisivi simili, questo significa dover scegliere tra diverse tecniche cinematografiche per decidere cosa mostrare (ad esempio un primo piano per evidenziare la reazione emotiva di un personaggio ad un evento, o una ripresa panoramica per presentare la maestosità di un paesaggio), come mostrarlo (attraverso una specifica angolazione della telecamera si può ad esempio manifestare la superiorità di un personaggio su un altro, mentre una scena in bianco e nero può segnalare il passaggio dal tempo della storia ad un sogno) e quali dovranno essere le relazioni tra le diverse riprese (con un flashback si potrà ad esempio spiegare perché un personaggio è passato da un setting a un altro, e così via). Un aspetto cruciale di queste relazioni è che l'autore o filmmaker deve mantenere la necessaria continuità, ovvero assicurarsi che le tecniche usate per unire tra loro le diverse riprese creino un insieme coerente e coeso. Queste tecniche non hanno infatti soltanto una funzione narrativa, ma determinano anche lo stile e la coesione del TP.

In altre parole: la creazione della storia è un processo altamente complesso che comprende vari stadi e offre possibilità pressoché infinite per quanto riguarda la selezione e l'associazione di diversi elementi. Di conseguenza, solo al termine di un'analisi accurata sia del contenuto sia dello stile del TP il descrittore potrà creare un'AD che lo rispecchi fedelmente.

1.3.2 LA RICOSTRUZIONE DELLA STORIA DA PARTE DEL PUBBLICO

Le storie non esistono nel vuoto: sono fatte per essere lette, ascoltate o guardate da un pubblico che segue un percorso opposto a quello dell'autore, che abbiamo descritto nella sezione precedente. Al pubblico viene infatti presentata la narrazione concreta, che deve essere interpretata ed elaborata per poter risalire al progetto (cronologico) originale, astratto, da cui è partito l'autore. Questo processo è in parte individuale, ossia legato alla cultura e al background del singolo membro del pubblico; la ricostruzione della storia è tuttavia in larga misura anche un esercizio più o meno universale che tutti gli esseri umani padroneggiano. Ciò significa che il pubblico ricostruisce le storie secondo principi generali costanti, e una conoscenza più approfondita di questi meccanismi può aiutare i descrittori a decidere cosa includere nelle loro descrizioni

e come formularle al fine di rendere il processo più semplice per le persone cieche e ipovedenti.

In pratica, il pubblico crea modelli mentali delle storie da ricostruire, ovvero degli schemi che riassumono chi ha fatto cosa con e/o a chi, dove, quando e perché. Di nuovo, sarebbe impossibile sviscerare in questa sede un tema così complesso, ma le caratteristiche principali dei modelli mentali sono sintetizzate nella figura 2.

Centrali in questa rappresentazione sono le azioni, a cui spetta il compito di portare avanti la storia e che occupano pertanto una posizione preminente nel modello – posizione alla quale tutti gli altri aspetti sono correlati. In altre parole, nel processo di elaborazione e interpretazione di una storia, il pubblico guarderà alle azioni che vengono eseguite e le assocerà alle altre informazioni ricevute dalla storia: i personaggi che le provocano e/o subiscono, e l'ambientazione spazio-temporale in cui le azioni si svolgono. Gli spettatori elaboreranno inoltre le relazioni temporali che legano le diverse azioni tra loro, al fine di ricostruirne l'ordine cronologico. A mano a mano che la storia progredisce, il pubblico aggiorna continuamente il proprio modello mentale aggiungendovi nuove informazioni, confermando elementi o deduzioni preesistenti, e modificando supposizioni o informazioni precedenti sulla base di quelle ricevute in seguito.

Al pari della sua creazione, la ricostruzione della storia è quindi un processo estremamente complesso che può essere ricondotto, in termini generali, a due livelli fondamentali. Ad un primo livello, il pubblico crea delle cornici che fungono da contesto per ogni evento che avrà luogo nella storia. Le informazioni sui personaggi che partecipano ad un dato evento e sulle circostanze spaziali e temporali in cui gli eventi si svolgono assumono in queste cornici la forma di etichette generali (ad esempio “John”, “Londra”, “1997”). Al secondo livello, a queste

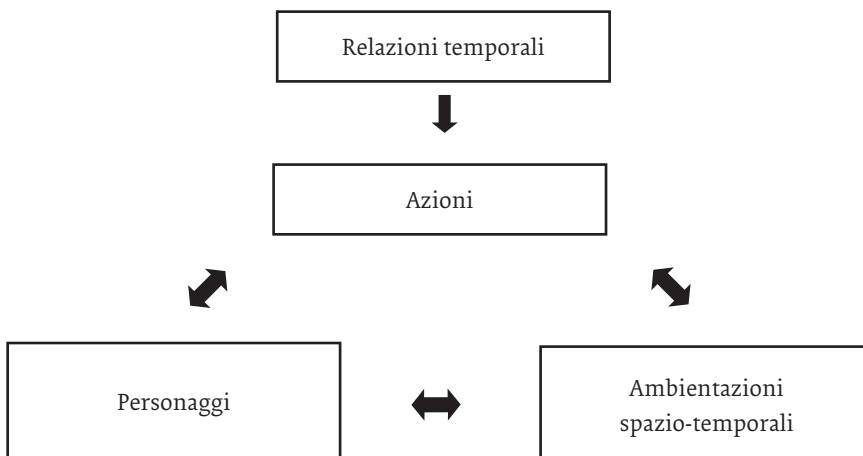


FIGURA 2 – Modelli mentali nella ricostruzione della storia

etichette vengono associate informazioni aggiuntive, più dettagliate: John è un uomo bruno sulla quarantina, che vive in un certo appartamento, in un quartiere specifico. È una giornata di sole del 1997. Come esempio di “cornice” possiamo citare l’ufficio di un personaggio, e come esempio di rappresentazione una descrizione dettagliata di una particolare sedia di questo ufficio. Un elemento in apparenza così secondario nella messa in scena può avere invece molta importanza se ad esso viene attribuita una funzione simbolica.

Nel momento in cui nella storia viene presentato un nuovo evento, il pubblico cercherà di capire se questo può essere inserito in una cornice preesistente; se una cornice preesistente deve essere aggiornata (ad esempio perché l’ambientazione spazio-temporale è rimasta la stessa ma i personaggi l’hanno abbandonata, oppure nuovi personaggi vi hanno fatto la propria comparsa); o ancora se è il caso di creare una nuova cornice (ad esempio una nuova località). Le cornici sono quindi alla base della comprensione della storia: quando il pubblico non riesce a collegare un evento (ad esempio un omicidio) ad una cornice (ad esempio una futura eredità), oppure non riesce a creare una nuova cornice per un determinato evento (ad esempio un inspiegabile cambiamento nei rapporti tra due o più personaggi), si ritroverà – temporaneamente o permanentemente – nell’incapacità di continuare a seguire la storia.

Applicando queste considerazioni al contesto dell’AD, la prima preoccupazione dei descrittori sarà quindi quella di assicurarsi che la descrizione (integrandosi armoniosamente al TP originale) contenga tutti gli elementi necessari per permettere al pubblico con disabilità visiva di creare una cornice per ogni evento che ha luogo nella storia. In un secondo tempo, i descrittori selezioneranno le informazioni più dettagliate (o “rappresentazioni di entità”) che meglio si adattano a quel particolare contesto.

1.4. AUDIODESCRIZIONE: DA UNA NARRAZIONE VISIVA AD UNA NARRAZIONE VERBALE

1.4.1 UN PUBBLICO COMPOSITO

L’AD si rivolge principalmente a persone cieche e ipovedenti. Questo tipo di pubblico è tuttavia più variegato di quanto si possa pensare. Alcune persone (una minoranza) sono cieche dalla nascita, altre lo sono diventate più avanti nella vita (ad esempio a causa di una malattia). Senza contare che le gradazioni e i tipi di disabilità visiva sono pressoché infiniti. In breve, il gruppo di riferimento è in realtà composto da sottogruppi che raccolgono individui con diverse esperienze, ognuno portatore di una diversa conoscenza del mondo. Per ragioni di ordine pratico oltre che economico, sarebbe impensabile creare un’AD ad hoc per ogni situazione specifica e di certo gran parte della difficoltà di questa disciplina consiste proprio nell’obiettivo di rendere il TP accessibile a tutti.

Facciamo inoltre presente che l'AD viene utilizzata anche da un numero sempre crescente di persone normovedenti, che possono trovarla utile per le ragioni più svariate: imparare la lingua del Paese ospitante nel caso di persone di recente immigrazione; acquisire più rapidamente la lingua madre nel caso di bambini; concentrarsi meglio su un programma nel caso di persone con deficit dell'attenzione. Per concludere, possiamo affermare che alcuni utenti dell'AD faranno comunque ricorso in qualche misura alle informazioni visive, mentre altri la useranno come un audio-libro. Queste considerazioni hanno importanti implicazioni per quanto riguarda la sincronia tra AD, suoni o dialoghi e immagini.

1.4.2 RICOSTRUZIONE DELLA STORIA, EQUIVALENZA E OGGETTIVITÀ

Ogni audio-descrittore è anche e innanzitutto uno spettatore. Di conseguenza, la storia che racconterà nella propria AD sarà sempre basata sulla sua interpretazione del film e sarà più o meno diversa da quella che racconterebbe un altro collega. Da questo punto di vista, l'AD è simile ad altre forme di traduzione.

Nei Translation Studies (TS), 'equivalenza' è un termine tutt'ora utilizzato per identificare la relazione tra TP e TA, ma è comunque considerato problematico in quanto questa "equivalenza" è difficile da definire e mai assoluta. Qualunque traduzione, messa a confronto col testo originale, presenterà infatti omissioni, aggiunte, riformulazioni e così via. Nel caso dell'AD, la questione si complica ulteriormente: in quali casi la resa verbale di una produzione multimediale è "equivalente" al testo originale audiovisivo? È chiaro che non si possono individuare definizioni rigide. D'altro canto, i descrittori si sforzano di offrire al proprio pubblico di riferimento un'esperienza paragonabile a quella vissuta dal pubblico normovedente, a sua volta composto da individui che vedranno tutti il film in modo diverso.

Tuttavia, guardare film e serie TV è anche un evento sociale che apre alle persone con disabilità visiva una via d'accesso al mondo dei normovedenti. Di conseguenza, l'AD deve rispettare il genere del TP e la storia specifica in esso contenuta, interagendo con i canali audio originali del film. Guardare un film è spesso anche un'attività ricreativa. Questo significa che l'AD non può essere semplicemente finalizzata a fornire gli elementi considerati mancanti, ma mirare anche a costituire per gli utenti un'esperienza piacevole, che non li costringa ad un eccessivo sforzo cognitivo per elaborare le informazioni.

Benché il termine 'oggettività' sia menzionato spesso nelle prime linee guida sull'AD tra gli obiettivi della disciplina, chiunque abbia discusso con i propri amici all'uscita dal cinema sa che nessuno vede mai un film nello stesso modo. Si può dire altrettanto del pubblico con disabilità visiva che, come abbiamo visto, rappresenta un gruppo non meno eterogeneo della controparte normovedente. Anche l'AD è sempre in certa misura soggettiva, visto che si basa sull'interpretazione del TP da parte del descrittore. Inoltre, tradurre immagini in parole significa inevitabilmente rendere un'informazione visiva più o meno esplicita a seconda

delle esigenze della storia, il che provoca sempre lievi slittamenti di significato. Allo stesso modo è inevitabile che l'AD "guidi" almeno in parte il pubblico con disabilità visiva. La capacità di padroneggiare il processo decisionale legato all'AD e le tecniche di scrittura discusse nei diversi capitoli delle presenti linee guida consiste nel saper trovare il giusto equilibrio tra interpretazione e stile personali (soggettività) da una parte; e dall'altra interpretazione e stile aderenti al TP (oggettività), che lascino quindi spazio ad un'ulteriore interpretazione da parte degli utenti con disabilità visiva.

1.5 COME USARE QUESTE LINEE GUIDA

Nelle sezioni precedenti abbiamo sottolineato l'importanza di un'analisi dettagliata del testo e del contesto in cui è stato prodotto al fine di creare un'AD professionale che sia chiara e coinvolgente. Questa analisi consiste in un esame approfondito del materiale fonte e in una ricerca che risalga alle origini del testo e segua il processo della sua produzione. Sulla base dei dati raccolti, in veste di descrittori deciderete cosa includere nel TA e in che modo, tenendo sempre a mente il pubblico di riferimento specifico ma composito. Tutte le decisioni che prenderete riguardo all'AD saranno sempre co-determinate dal particolare contesto in cui un dato evento narrativo (ad esempio l'introduzione di un nuovo personaggio) ha luogo e spesso dovrete scegliere tra più di una possibilità per come descriverlo. Lo scopo della sezione 2 (Scrivere copioni per l'audiodescrizione) è proprio quello di aiutarvi a prendere tali decisioni identificando strategie descrittive appropriate.

Ogni capitolo di questa sezione è dedicato ad una questione particolarmente delicata riguardante la stesura di un copione di AD (Personaggi e azione, Ambientazioni spazio-temporali, Genere, Linguaggio cinematografico, Effetti sonori e musica, Parole sullo schermo, Riferimenti intertestuali, Scelta delle parole e stile, Coesione) e segue la stessa struttura di base. Per prima cosa viene definito l'argomento. La sezione successiva (Analisi del testo di partenza) aiuta quindi a porre le domande giuste rispetto a questo argomento, con lo scopo di analizzare cosa viene comunicato dal TP ai destinatari e in che modo. In particolare, queste domande vi aiuteranno a comprendere meglio in che modo l'attenzione del pubblico viene incanalata dal mezzo film verso gli elementi costitutivi della narrazione, che sarete in grado di distinguere da quelli secondari e di minore rilevanza. Considerati i rigidi vincoli temporali a cui l'AD (specialmente filmica) è sottoposta, si comprende immediatamente come la capacità di operare tale distinzione sia essenziale per un descrittore. La sezione "Creazione del testo di arrivo" propone infine una serie di possibili strategie per trasformare questo insieme di informazioni in un copione di AD finito.

A mano a mano che acquisirete esperienza, sarete in grado di sviluppare le vostre strategie per decidere:

1. quali elementi narrativi debbano essere idealmente inclusi nell'AD;
2. quali siano i "silenzi" del TP, quanto durino e quanta AD vi possa essere contenuta;
3. quali elementi siano anche trasmessi da altri canali oltre a quello visivo, ad esempio suoni o dialoghi;
4. se un dato elemento narrativo, sulla base dei passaggi precedenti, verrà ome-so dall'AD (per mancanza di tempo o ridondanza con altri canali) o ne farà parte. In caso di dubbi, segnatevi che potrebbe essere necessario testare la de-scrizione con un collaboratore cieco o ipovedente;
5. quale strategia sia più appropriata per quegli elementi che impongono una scelta su quando inserire un brano di AD e come formularlo.

Per descrivere un evento narrativo esiste infatti una gamma molto ampia di stra-tegie (spiegate in dettaglio nei prossimi capitoli) che possono essere collocate su un continuum che ha per poli una descrizione implicita da un lato e una descri-zione esplicita dall'altro. Per semplificare la nostra analisi, possiamo fare riferi-mento a tre strategie principali:

- Descrivere "oggettivamente" quello che si vede sullo schermo (descrizione implicita, primo polo del continuum).
- Nominare accuratamente ciò che appare in una data scena (gradazioni inter-medie).
- Spiegare il significato dell'elemento visivo (descrizione esplicita, secondo polo del continuum).

Per chiarire il concetto possiamo mettere a confronto alcuni esempi: "un flashback" (esplicita) vs "di nuovo nel 1930" (implicita); "ha gli occhi sgranati" (implicita) vs "è stupefatta" (esplicita) vs "con gli occhi sgranati per lo stupore" (gradazione intermedia).

Al termine della sezione 3 (Informazioni sul processo di AD e sue varianti) avrete compreso meglio il vostro ruolo come descrittori nell'intero processo e sarete in grado di capire come mai specialisti del settore abbiano preso deter-minate decisioni riguardo agli altri passaggi, quali ad esempio il montaggio o la scelta delle voci per registrare la descrizione. Avere una visione completa del processo in ogni sua fase è di cruciale importanza per il descrittore. Per questo motivo, nella presente sezione troverete capitoli incentrati anche su questioni tecniche (come la preparazione del copione per la registrazione o la creazione di audio-sottotitoli), che vi aiuteranno ad avere maggiore consapevolezza del vostro ruolo di autori del copione nel quadro più ampio dell'AD e vi permetteranno di approfondire questioni tecniche, difficoltà della disciplina per produzioni mul-tilingue e possibili varianti nel campo dell'AD registrata. La sezione 3 contiene

inoltre capitoli informativi sulle più importanti applicazioni dell'AD in diversi settori: audio-introduzioni, interazioni tra AD e audio-sottotitoli, AD di rappresentazioni teatrali e guide descrittive per musei e luoghi d'interesse storico e culturale. Le appendici nella sezione 4 vi forniranno infine un glossario dettagliato e una lista di letture consigliate per ulteriori approfondimenti.

2. Scrivere copioni per l'audiodescrizione

2.1 COMPONENTI NARRATIVE

2.1.1 PERSONAGGI E AZIONE

Iwona Mazur
Università Adam Mickiewicz di Poznań

CHE COSA SONO I PERSONAGGI?

I personaggi sono una parte essenziale della narrazione di un film, cui danno forma attraverso le proprie azioni e reazioni. I personaggi hanno un corpo, un aspetto fisico, ma anche dei tratti psicologici, come abilità, inclinazioni, gusti o abitudini. Se un personaggio è caratterizzato da pochi tratti viene definito bidimensionale, se ne possiede invece molti (magari anche contraddittori) viene definito tridimensionale. Nei film, i tratti dei personaggi vengono di norma rivelati rapidamente e in maniera molto diretta.

Gli spettatori identificano i personaggi attraverso il loro aspetto fisico, le loro azioni e reazioni (manifestate, ad esempio, per mezzo di gesti ed espressioni del viso), nonché attraverso quello che dicono e il modo in cui lo dicono. Ne *Il diavolo veste Prada* (*The Devil Wears Prada*, Frankel 2006), ad esempio, il modo di vestire di Andrea e la sua successiva metamorfosi sono una parte importante della narrazione. In *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009), il carattere meticoloso del colonnello Landa è rappresentato dalle sue azioni: il modo in cui dispone ordinatamente il materiale da scrittura sul tavolo quando interroga La Padite, o il modo in cui mangia lo strudel in un caffè parigino quando parla con Shosanna. In *A proposito di Steve* (*All About Steve*, Traill 2009), d'altro canto, il personaggio di Mary è ampiamente caratterizzato da reazioni emotive che si manifestano nelle espressioni del viso e nel linguaggio del corpo. In *Io e Annie* (*Annie Hall*, Allen 1971), è infine l'idioletto di Alvy Singer a veicolare agli spettatori la natura nevrotica del personaggio. Ma ci sono altri elementi che possono aiutare il pubblico a conoscere meglio i personaggi: le loro interazioni con altri personaggi, l'ambiente in cui si muovono (cfr. paragrafo 2.1.2, Ambientazioni spazio-temporali), o le tecniche cinematografiche. In *Lontano da lei* (*Away from Her*, Polley 2006), ad esempio, l'incipiente Alzheimer del personaggio principale si riflette in un montaggio "rattoppato" (per maggiori informazioni sulle tecniche cinematografiche cfr. paragrafo 2.2.1).

Durante l'analisi del testo di partenza potreste trovare utile consultare la seguente checklist per identificare la natura e il ruolo dei personaggi.

- Qualsiasi narrazione presenta almeno un personaggio centrale (protagonista e/o antagonista), a cui è maggiormente affidato il compito di portare avanti la storia. Il personaggio centrale è di solito circondato da una serie di personaggi secondari, il cui ruolo nella narrazione è più modesto, anche se la loro importanza per il film o una determinata scena può essere sostanziale. Il cast è infine completato da personaggi "di sfondo", interpretati dalle cosiddette comparse, che abbondano ad esempio nei film di guerra ed epici.
- I personaggi possono essere nuovi o noti. Un personaggio si definisce nuovo quando appare nel film per la prima volta, mentre è noto se appare più volte (non necessariamente con lo stesso aspetto). In *Tootsie* (Pollack 1982), ad esempio, Michael Dorsey, il personaggio principale interpretato da Dustin Hoffman, comincia a vestirsi da donna e si trasforma in Dorothy Michaels.
- I personaggi e il loro aspetto possono essere impiegati per segnalare il trascorrere del tempo (in avanti o all'indietro, cfr. paragrafo 2.1.2), come ne *Il curioso caso di Benjamin Button* (*The Curious Case of Benjamin Button*, Fincher 2008), dove il protagonista, Benjamin, col passare degli anni ringiovanisce. O ancora, il protagonista di *The Millionaire* (*Slumdog Millionaire*, Boyle & Tanda 2008), Jamal Malik, viene presentato come un ragazzo di 18 anni durante il

quiz televisivo, poi come un bambino di cinque e dieci anni nei flashback, a significare che la storia non presenta gli eventi della sua vita in ordine cronologico.

- I personaggi possono essere imparentati tra loro o comunque legati da relazioni di vario tipo. Ad esempio, in *Prima o poi mi sposo* (*The Wedding Planner*, Shankman 2001), la wedding planner Mary incontra un uomo di nome Steve, di cui si innamora senza sapere che si tratta del fidanzato della sua cliente, “Eddie”.
- I personaggi possono essere storici (ossia persone realmente esistite) oppure fittizi (inventati dall'autore della sceneggiatura). I personaggi storici possono essere interpretati da attori (ad esempio Nicole Kidman assume i panni di Virginia Woolf in *The Hours*, Daldry 2002), Meryl Streep quelli di Julia Child in *Julie and Julia* (Ephron 2009), o possono apparire nel film di persona nei cosiddetti cammei. Ne *Il diavolo veste Prada* (*The Devil Wears Prada*, Frankel 2006), ad esempio, è presente un cameo dello stilista Valentino Garavani. Ma attenzione: non sempre i personaggi storici sono conosciuti. In alcuni casi si può supporre che la maggior parte del pubblico target sappia chi sono, ma questa valutazione può dipendere molto dal Paese e dalla cultura di riferimento. Ad esempio, si può supporre che la chef Julia Child, conduttrice di un popolare programma televisivo negli USA, sia familiare alla maggior parte del pubblico statunitense, ma potrebbe non esserlo altrettanto per un pubblico diverso, ad esempio europeo (si veda anche il paragrafo 2.2.4, Riferimenti intertestuali).
- I personaggi possono inoltre essere realistici o irrealistici. Questi ultimi sono particolarmente comuni nella fantascienza, nel fantasy e nei film per bambini. Ne sono un esempio l'extraterrestre E.T. nel film omonimo (*E.T. The Extraterrestrial*, Spielberg 1982), gli hobbit e la creatura Gollum ne *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, Jackson 2001-2003) o l'Uomo di Latta ne *Il mago di Oz* (*The Wizard of Oz*, Langley 1939).
- Alcuni personaggi possono anche avere una funzione simbolica e quindi rappresentare un certo gruppo di persone, una classe sociale, una professione, uno stereotipo o un'idea. In *Rock of Ages* (Shankman 2012), ad esempio, Stacey Jaxx presenta il look e le idiosincrasie che ci si aspetta da una tipica rock star.

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Una volta analizzati il tipo di personaggi che appaiono in un film e la loro funzione, potete procedere a creare la vostra descrizione.

- Fate una distinzione tra personaggi centrali e secondari e assumete i primi come focus della descrizione. Se il TP presenta personaggi simbolici, decidete

quale caratteristica o insieme di caratteristiche li identifichino come rappresentanti di un certo gruppo o idea.

- Determinate quali mezzi vengono impiegati dall'autore per caratterizzare i personaggi e far emergere i loro tratti (ad esempio aspetto fisico, azioni, reazioni, dialoghi) per avere un'indicazione di cosa rendere prioritario nella vostra descrizione. Se c'è abbastanza tempo nelle pause tra i dialoghi, cercate tuttavia di inserire una descrizione dell'aspetto fisico del personaggio (anche se non è questo che li definisce maggiormente), in modo da aiutare gli spettatori ciechi e ipovedenti a visualizzare meglio la storia.
- Identificate eventuali personaggi storici e cercate di stimare quanto possano essere noti al pubblico di riferimento (cfr. esempi sotto). Allo stesso modo, appurate se nel film sono presenti cammei rilevanti per la storia.
- Se nel film compaiono personaggi irrealistici, determinate le loro caratteristiche preminenti (cfr. esempi sotto) e decidete se può essere utile descriverli ricorrendo a similitudini o paragoni (ad esempio orecchie da coniglio).
- Individuate eventuali relazioni o legami tra due o più personaggi e decidete se renderli espliciti o lasciare che il pubblico li ricostruisca per conto proprio basandosi sui dialoghi o sulla trama.
- Determinate se un personaggio è nuovo o noto.
- Se il personaggio è nuovo, decidete se indicarne il nome immediatamente o aspettare che il personaggio venga chiamato per nome nel film. Prima di decidere per l'una o l'altra soluzione, dovrete considerare in quale momento del film il personaggio verrà chiamato per nome o se la sua identità deve restare segreta. Se decidete di non chiamare subito il personaggio per nome, identificate attraverso una descrizione breve e coerente (cfr. punto successivo). Se invece il personaggio è noto, chiedetevi se il suo aspetto è cambiato in maniera rilevante per la storia o la sua orchestrazione temporale, ossia per segnalare che è passato del tempo. Se il personaggio è cambiato tanto che si fa fatica a riconoscerlo, decidete se esplicitare la sua identità o semplicemente descrivere il suo nuovo aspetto, in modo che siano gli spettatori a capire chi è sulla base del contesto e dei dialoghi.
- Se il personaggio è nuovo, decidete in che modo descrivere il suo aspetto determinandone caratteristiche distintive, ad esempio una cicatrice o la barba bianca. Tali caratteristiche vi serviranno in seguito per identificare con coerenza personaggi che non vengono chiamati immediatamente per nome (come indicato al punto precedente), ad esempio: "un uomo con la barba bianca".
- Potete anche decidere di descrivere un personaggio gradualmente, aggiungendo qualche caratteristica nuova quando il personaggio ricompare sullo

schermo. Questa scelta potrebbe essere particolarmente indicata in caso di vincoli temporali molto serrati o per evitare di sovraccaricare la memoria degli spettatori con un'unica descrizione molto lunga che metterebbe a dura prova la loro concentrazione.

- Determinate quale personaggio contribuisce in maniera maggiore allo sviluppo della storia con le proprie azioni e reazioni, quindi cercate di scegliere parole che trasmettano in maniera succinta ma vivida le azioni del personaggio (cfr. paragrafo 2.3.1, Scelta delle parole e stile). Abbiate inoltre cura di notare se le emozioni del personaggio vengono manifestate da gesti ed espressioni del viso e decidete quali di questi descrivere e quali tralasciare (cfr. esempi sotto).
- Determinate quali altri mezzi (ambiente, reazioni di altri personaggi, tecniche cinematografiche specifiche) sono utilizzati per trasmettere informazioni sul personaggio e di quali informazioni si tratta. Ad esempio, la pedanteria di un personaggio può essere evidenziata dalla disposizione meticolosa di ogni singolo oggetto nel suo appartamento. A questo proposito, dovrete decidere quali elementi descrivere e in che modo (cfr. paragrafo 2.1.2, Ambientazioni spazio-temporali). Per quanto riguarda invece le reazioni di altri personaggi, per veicolare ad esempio l'informazione che una donna è bella potete decidere di descrivere il modo in cui gli uomini la guardano con meraviglia e ammirazione. Nel caso delle tecniche cinematografiche (si consideri l'esempio di prima tratto da *Lontano da lei* (*Away from Her*, Polley 2006), decidete infine se farne menzione della vostra AD e in che modo (per una trattazione più approfondita, cfr. paragrafo 2.2.1, Il linguaggio dei film).

ESEMPI

Esempio di personaggio storico tratto da *The Hours* (Daldry 2002):

- “Virginia Woolf” (nome proprio).
- “La scrittrice inglese Virginia Woolf” (chiosa e nome proprio).
- “Una donna di mezza età dal naso lievemente aquilino e i capelli raccolti in una crocchia” (descrizione).
- “Una donna di mezza età dal naso lievemente aquilino e i capelli raccolti in una crocchia, Virginia Woolf” (descrizione e nome proprio).

Esempio di personaggio irrealistico tratto da *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, Jackson 2001-2003):

- “Uno hobbit” (nome della creatura).
- “Una creatura umanoide di bassa statura dalle orecchie lievemente appuntite e dai grandi piedi coperti di pelo” (descrizione).

- “Uno hobbit: una creatura umanoide di bassa statura dalle orecchie lievemente appuntite e dai grandi piedi coperti di pelo” (nome della creatura e descrizione).

Esempio di gesti da *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009):

- “Fa il caratteristico gesto italiano con la mano” (chiosa).
- “Fa il gesto che significa ‘che vuoi?’” o “Fa il gesto che indica ‘fastidio’” (nome del gesto).
- “Le punte delle dita premute insieme e rivolte verso il viso” (descrizione).
- “Fa il gesto italiano che significa ‘che vuoi?’: le punte delle dita premute insieme e rivolte verso il viso” (nome del gesto e descrizione).

Esempio di espressioni facciali tratto da *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009):

- “Shosanna ha gli occhi spalancati. Ansima” (descrizione).
- “Shosanna è impietrata” (nome dell’emozione).
- “Shosanna ha gli occhi spalancati dal terrore” (descrizione e nome dell’emozione).

2.1.2 AMBIENTAZIONI SPAZIO-TEMPORALI E CONTINUITÀ

Aline Remael, Gert Vercauteren
Università di Anversa

CHE COSA SONO LE AMBIENTAZIONI SPAZIO-TEMPORALI?

Tutte le storie si svolgono in particolari ambientazioni spazio-temporali (da qui in poi denominate “ambientazioni”), che si compongono di una dimensione sia spaziale sia temporale e hanno un legame intrinseco con i personaggi e le azioni (cfr. paragrafo 2.1.1) che si avvicendano nella storia. In altre parole, non possono esistere azioni al di fuori di un’ambientazione. Le ambientazioni sono dunque una delle componenti narrative fondamentali (cfr. capitolo 1, Introduzione) e come tali richiedono attenzione specifica nella descrizione. Da notarsi è che l’importanza e la funzione del tempo e dell’ambientazione possono inoltre cambiare nel corso della storia. Eventuali cambiamenti di questo tipo sono segnalati nel testo da indizi (principalmente tecniche cinematografiche, cfr. paragrafo 2.2.1) che i descrittori devono cogliere durante l’analisi del TP.

Le varie ambientazioni di un film sono anche collegate l’una all’altra attraverso il montaggio (cfr. paragrafo 2.2.1), che può essere usato per mettere in evidenza relazioni temporali diverse tra un’ambientazione e l’altra (ad esempio successione cronologica, flashback o flashforward). I diversi legami temporali tra una scena e l’altra sono identificati con il termine ‘orchestrazione temporale’.

Per identificare la natura precisa delle ambientazioni spazio-temporali e della loro relazione nel TP, potreste trovare utile consultare la seguente checklist che ne riassume le caratteristiche principali.

- Le ambientazioni possono essere globali (ad esempio una catena montuosa, come nella scena di apertura di *I Segreti di Brokeback Mountain*, (Brokeback Mountain, Lee 2005) o locali (ad esempio lo studio televisivo nella scena d'apertura di *The Millionaire (Slumdog Millionaire*, Boyle & Tandan 2008). Le ambientazioni possono passare da globali a locali e viceversa nel corso dell'intero film o addirittura all'interno di singole scene. Un esempio è la scena d'apertura di *The Forgotten* (Ruben 2004), che inizia con la vista aerea di una città, per poi passare ad un'ambientazione più locale o specifica, ovvero l'area giochi di un parco pubblico.
- Le ambientazioni possono fare da sfondo all'azione o assolvere a una funzione narrativa/simbolica. Una stazione di polizia, ad esempio, può essere semplicemente il luogo fisico dove si svolge parte dell'azione di un giallo. Un castello, al contrario, può simboleggiare il potere di chi lo abita, oppure, se è in rovina, la caduta in disgrazia di quella persona. Nel caso di *Shutter Island* (Scorsese 2010), l'isola – e più ancora il manicomio criminale – dove si svolge l'intera azione suggeriscono un'angosciante sensazione di confinamento.
- Le ambientazioni possono essere reali, ossia percepite come tali dai personaggi nel mondo fittizio della storia; o immaginarie, ossia esistenti solo nella fantasia, nella memoria o nei sogni di uno dei personaggi (come nel caso degli adattamenti di *Alice in Wonderland*, Burton 2010).
- Come i personaggi, le ambientazioni possono essere nuove, se vengono introdotte per la prima volta; o note, se al contrario un personaggio o l'azione vi fanno ritorno nel corso della storia. Anche in questo caso l'ambientazione nota può mostrarsi identica a quando è stata introdotta per la prima volta, o aver subito cambiamenti più o meno radicali. In *Ransom – Il Riscatto*, (Ransom, Howard 1996), ad esempio, l'attico dove vive il protagonista è un luogo caldo e accogliente nella scena di apertura, ma diventa un ambiente molto più freddo dopo che il figlio viene rapito e la lotta del protagonista per salvarlo si fa sempre più disperata.
- Le ambientazioni possono essere presentate in maniera esplicita o implicita. Nella scena d'apertura di *The Millionaire (Slumdog Millionaire*, Boyle & Tandan 2008), la scritta sullo schermo “Mumbai, 2006” ci dà informazioni molto precise sul luogo e il tempo in cui si svolge la storia, mentre ne *La ragazza con l'orecchino di perla (The Girl with the Pearl Earring*, Webber 2003) l'ambientazione

seicentesca è presentata implicitamente attraverso gli edifici e l'abbigliamento dei personaggi.

- Le ambientazioni possono essere ben conosciute o poco familiari e il modo in cui verranno identificate, in questo caso, dipenderà dal background culturale dello spettatore, incluso il descrittore. La cattedrale di Saint Paul a Londra sarà ad esempio riconosciuta come Saint Paul da alcuni, mentre altri la vedranno semplicemente come una grande chiesa o tutt'al più come una generica cattedrale. Ciò non toglie che, in qualunque caso, può anche darsi che il luogo sia menzionato esplicitamente nel film (cfr. esempio precedente).
- Le ambientazioni sono collegate l'una all'altra e/o ai personaggi e alle loro azioni. In *The Hours* (Daldry 2002), ad esempio, ciascuno dei tre personaggi principali è collegato a un'ambientazione specifica: Virginia Woolf a Londra (1923); Laura a Los Angeles (1951); e Clarissa a New York (2001). Il legame può essere talmente forte che un'ambientazione finirà per essere addirittura identificata da un personaggio e viceversa.

Tutte le diverse funzioni identificate sopra possono essere messe in evidenza dal montaggio, dalle tecniche cinematografiche, dai dialoghi e/o effetti sonori o dalla musica, ossia dai diversi canali comunicativi del film (cfr. rispettivamente capitoli 2.2.1 e 2.2.2).

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Dopo aver analizzato una determinata ambientazione e le sue relazioni con quella/e precedente/i e con gli altri elementi narrativi in essa contenuti (ad esempio i personaggi, si veda l'esempio tratto da *The Hours*, (Daldry 2002), potrete procedere a creare la vostra descrizione. Il primo e più difficile passo è decidere cosa includere e cosa omettere. Per maggiori informazioni su come descrivere, rimandiamo ai paragrafi 2.3.1 (Scelta delle parole e stile) e 2.3.2 (Coesione).

- Determinate attraverso quale canale vengono fornite le informazioni spazio-temporali: sono presentate in maniera visiva e devono essere descritte? Oppure possono essere inferite dal dialogo o da un effetto sonoro? Decidete quindi cosa è necessario descrivere e cosa è meglio tralasciare, anche sulla base del tempo a disposizione: se c'è abbastanza tempo nelle pause tra i dialoghi, considerate la possibilità di aggiungere un brano di descrizione, poiché ripetere le informazioni attraverso diversi canali aiuta il pubblico a memorizzarle.
- Determinate se un'ambientazione è nuova o già nota.
- Se un'ambientazione è nuova, determinate se è globale o locale, reale o immaginaria, se funge da sfondo o ha una funzione simbolico-narrativa. Di nuovo, decidete cosa e quanto descrivere: per gli sfondi potrete limitarvi ad una

descrizione minima che permetta al pubblico di identificare il luogo in questione. Se invece l'ambientazione ha una funzione simbolica, sarà necessaria una descrizione più dettagliata. Allo stesso modo, le ambientazioni globali saranno descritte in termini più generali, quelle locali in maniera più precisa. La differenza tra ambientazioni reali e immaginarie può essere indicata da strategie particolari: ad esempio, si può descrivere come un personaggio torna con la mente ad una scena del passato guardando una fotografia, come nel caso di *Come un uragano* (*Nights in Rodanthe*, Wolfe 2008). Identificate gli aspetti delle ambientazioni che sono più importanti per la storia e devono quindi avere priorità nella descrizione. Nel testo di arrivo dovrete evidenziare le caratteristiche tipiche che potrete sfruttare in seguito come riferimento per identificare rapidamente ambientazioni già note (cfr. la trattazione del modello mentale della storia creato dagli spettatori, affrontata nel capitolo 1).

- Se un'ambientazione è nota, determinate se si presenta identica alla prima volta (ripetizione), se è stato aggiunto qualcosa (accumulazione) o se si è verificata una completa trasformazione. Per ciascun caso dovrete identificare una strategia descrittiva appropriata: le ambientazioni che rimangono invariate possono essere descritte brevemente, ricorrendo alle stesse caratteristiche usate per descriverle in precedenza (ad esempio: "di nuovo in ufficio"); in caso di cambiamenti più o meno marcati, segnalate le differenze più evidenti (ad esempio: "In ufficio. Il dipinto è scomparso", oppure: "Il castello maestoso è ora in rovina").
- Determinate quali relazioni legano le ambientazioni ai personaggi che vi si muovono e/o alle loro azioni. Identificare queste relazioni e renderle evidenti per il pubblico con disabilità visiva sarà particolarmente importante nel caso di ambientazioni nuove (ad esempio: "Una casa ad un piano in un quartiere residenziale. 1951. Laura sta leggendo Mrs Dalloway, *The Hours*, Daldry 2002), mentre per le ambientazioni note rimane valida la strategia proposta al punto precedente ("Di nuovo a Los Angeles, 1951. Di nuovo con Laura"). Anche in questo caso, infatti, saranno sufficienti pochi accenni per "attivare" il quadro completo dell'ambientazione nella mente degli spettatori.
- Le ambientazioni spazio-temporali possono essere presentate in maniera esplicita (ad esempio attraverso didascalie sullo schermo che indicano un luogo specifico, cfr. paragrafo 2.2.3; o attraverso elementi secondari, come un orologio che segna le ore) o implicita ed essere più o meno conosciute (ad esempio la Tour Eiffel rispetto al fiume Charles). Mentre i riferimenti espliciti possono essere trattati in maniera univoca, come descrittori dovrete decidere se mantenere tale un riferimento implicito, oppure se indicarne il nome e/o descriverlo. Come spesso accade in questa disciplina, gran parte della vostra descrizione si baserà sulla funzione (ricorrente) dell'ambientazione nella storia e del tempo a disposizione.

ESEMPI

- “Un grande edificio bianco che si sviluppa a spirale” (riferimento implicito/descrizione).
- “L’edificio bianco del Guggenheim a Manhattan, con il caratteristico sviluppo a spirale” (descrizione e nome dell’edificio).
- “Il Guggenheim Museum a Manhattan” (nome dell’edificio, riferimento esplicito).

2.1.3 GENERE

Anna Maszerowska

Università autonoma di Barcellona

CHE COS'È IL GENERE?

Il genere è un modo per classificare, per identificare i film secondo specifiche caratteristiche formali, estetiche e narrative ricorrenti. Ci sono molti generi diversi nel cinema: commedia, drammatico, azione, thriller, Western e così via. L’etichetta di un particolare genere può aiutare gli spettatori a crearsi delle aspettative generali in merito ad un film: in un musical (parte de)i dialoghi prederanno la forma di (e/o saranno sostituiti da) canzoni; in un film horror non mancheranno musiche minacciose, momenti spaventosi che faranno sobbalzare gli spettatori sul sedile, e una focalizzazione ambigua; mentre un film drammatico sarà quasi sicuramente incentrato su un personaggio disorientato e tormentato. Al giorno d’oggi, i confini tra i diversi generi sono tuttavia sempre più sfumati e nella maggior parte dei film si riscontrano caratteristiche proprie di diversi generi, creando così nuove definizioni e categorie ibride (commedie romantiche, fantascienza horror).

Si può considerare un’eccezione il genere documentario, ancora chiaramente riconoscibile e assai diverso da altri generi più narrativi e dalla fiction, rispetto alla quale è considerato antitetico. Naturalmente, anche il genere documentario è molto sfaccettato e presenta diversi sotto-generi; generalmente parlando, tuttavia, i documentari tendono ad essere più informativi, concentrandosi su relazioni più o meno oggettive di fatti, eventi storici, questioni sociali o fenomeni naturali. La dimensione di intrattenimento, per quanto non del tutto assente, è senz’altro secondaria. Anche da un punto di vista squisitamente formale i documentari, che tendono ad affidarsi a narrazioni fuori campo e interviste, si distinguono da film e serie TV.

Durante l'analisi del testo di partenza dal punto di vista del genere potreste trovare utile consultare la seguente checklist:

- Il genere si manifesta su diversi livelli narrativi. Mentre guardate il film, fate attenzione a qualunque elemento di natura iconografica, dal momento che ambientazioni od oggetti simbolici e/o iconici vengono spesso utilizzati per rafforzare il carattere dell'immagine. Parliamo ad esempio di oggetti come navicelle spaziali e macchine del tempo per i film di fantascienza (*Ritorno al futuro*, *Back to The Future*, Zeneckis 1985); divise ed equipaggiamenti militari per i film di guerra (*Salvate il soldato Ryan*, *Saving Private Ryan*, Spielberg 1998); accette o seghe macchiate di sangue per i film horror (*Oscure presenze a Cold Creek*, *Cold Creek Manor*, Figgis 2003)... solo per citare alcuni esempi. In altri casi – particolarmente nei film in costume – gli oggetti di scena come abiti o mobili sono usati per segnalare in maniera più o meno precisa l'epoca o il periodo storico in cui il film è ambientato (ad esempio *Orgoglio e pregiudizio*, *Pride and Prejudice*, Langton 1995).
- Anche lo stile visivo o il linguaggio del film possono essere un'indicazione importante (cfr. paragrafo 2.2.1, Il linguaggio dei film). Prestare attenzione a luci, montaggio, messa in scena e riprese vi aiuterà a creare descrizioni coese che mettano in relazione la sensazione visiva dell'immagine e il genere narrativo. Ad esempio, una commedia presenterà tipicamente luci vivaci che trasmettono un'atmosfera leggera (*Hitch - Lui sì che capisce le donne*, *Hitch*, Tennant 2005), mentre un film d'azione può essere caratterizzato da scene brevi che cambiano rapidamente, per accelerare il ritmo degli eventi (ad esempio *Déjà Vu - Corsa contro il tempo*, *Déjà Vu*, Scott 2006). Dal canto loro, i film horror fanno ampio uso dello spazio fuori campo e della focalizzazione indefinita e/o ambigua per creare un senso di tensione e suspense (ad esempio *The Ring*, Verbinski 2002), mentre ancora i documentari sfruttano primi piani e riprese ravvicinate quando bisogna concentrare l'attenzione sugli specialisti che posano davanti alla telecamera durante un'intervista (*L'Impostore - The imposter*, *The imposter*, Layton 2012), o campi lunghi quando il focus è sulla vastità di un paesaggio.
- Capita anche che nei film di genere "puro" vengano presentati personaggi prototipici o addirittura stereotipici, che rappresentano cioè personalità e modelli comportamentali specifici. Molto spesso al centro di un giallo figurano ad esempio un cattivo (tipicamente un criminale) e un buono (il poliziotto di turno), come in *Il buio nell'anima* (*The Brave One*, Jordan 2007). Una storia d'amore si concentrerà su una coppia di innamorati (*Le pagine della nostra vita*, *The Notebook*, Cassavetes 2004), mentre un film d'avventura potrà presentare, ad esempio, un gruppo di amici che partono insieme per un

viaggio (*Il Signore degli Anelli: La compagnia dell'anello, The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Jackson 2001).

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Le considerazioni sul genere sono più importanti per determinare strategie descrittive globali piuttosto che locali, quindi la capacità di ascrivere un film a un determinato genere (a cui non si fa mai riferimento esplicito nell'AD, salvo nei casi di intertestualità, per i quali rimandiamo al paragrafo 2.2.4) è di importanza marginale per la preparazione del testo d'arrivo vero e proprio. Ciò non toglie che aver stabilito a quale genere specifico appartiene il TP potrà aiutarvi ad individuare gli elementi a cui assegnare la priorità nella descrizione. A questo proposito, potreste trovare utile consultare la seguente checklist:

- Individuate eventuali elementi di natura iconografica e determinate se sono presentati solo in maniera visiva o se vengono menzionati anche nel dialogo, nella narrazione fuori campo, nel voice-over eccetera. Decidete quindi se descrivere questi elementi oppure no (cfr. anche capitolo 1, Introduzione) e con quali strategie, tenendo sempre a mente che potrete dare dell'elemento che si riferisce implicitamente al genere (ad esempio un'accetta macchiata di sangue, o una navicella spaziale dal design futuristico) una descrizione generale o più esplicita ed esplicativa, se il tempo a disposizione lo consente. Se l'elemento viene già menzionato nei dialoghi, potete decidere di tralasciarlo nell'AD, a meno che l'oggetto in questione non sia particolarmente rilevante per il genere del film. In questo caso potrebbe essere utile renderlo più esplicito.
- Cercate di capire se vengono utilizzati oggetti specifici per segnalare il genere del film e, se decidete di descriverli, assicuratevi di conoscerne il nome. Di nuovo, per quanto riguarda le strategie descrittive, potete limitarvi a nominare l'oggetto, darne una descrizione generale o combinare le due strategie. Ricordate che un oggetto in apparenza insignificante può essere invece importante in un genere specifico e fornirne quindi il nome e una breve descrizione vi permetterà di ridurre al minimo il rischio di ambiguità.
- Determinate quali elementi dello stile visivo o del linguaggio del film (cfr. paragrafo 2.2.1) si riferiscono al genere. Un'atmosfera specifica può essere resa attraverso l'uso di colori vivaci piuttosto che tetri (*Contagion*, Soderberg 2011). Ad esempio, gran parte dell'azione in un film giallo si svolgerà di notte, per strada, magari in una zona malfamata della città (*Il buio nell'anima, The Brave One*, Jordan 2007). Se queste caratteristiche sono cruciali per la storia, usate parole che rendano fedelmente la sensazione trasmessa da tali scene (cfr. anche paragrafo 2.3.1, Scelta delle parole e stile).

- Concentratevi sul modo in cui sono rappresentati i personaggi e individuate eventuali relazioni dirette col genere del film. Spesso i cattivi vengono ripresi in condizioni di penombra, in un luogo squallido, il viso appena intuibile nel buio (*Amabili resti*, *The Lovely Bones*, Jackson 2009). Decidete se esprimere queste caratteristiche in maniera diretta, ad esempio descrivendo i movimenti del personaggio, i gesti o le espressioni del viso, o se rendere la relazione col genere in maniera indiretta, ad esempio descrivendo l'ambientazione truce (cfr. anche paragrafi 2.1.1, Personaggi, e paragrafo 2.1.2, Ambientazioni spazio-temporali).
- Determinate se il genere entra in relazione anche con aspetti specifici della focalizzazione e del modo in cui le riprese vengono presentate. La focalizzazione ambigua è un espediente molto sfruttato nei gialli, in quanto permette di suscitare dubbi su chi stia effettivamente vedendo cosa, creando così un effetto di suspense. A voi descrittori il compito di decidere se e come questa e altre tecniche saranno descritte (nel caso della focalizzazione ambigua, accennando ad esempio che chiunque stia guardando riesce a vedere solo parte della scena).
- L'AD di documentari richiede strategie aggiuntive. Dal momento che gran parte delle informazioni visive sono spesso già contenute nella narrazione fuori campo o nelle interviste, dovrete determinare in primo luogo se e dove c'è ancora bisogno di descrizione. Data la natura informativa della parte verbale del TP, potrebbe essere sufficiente ricorrere ad un programma di sintesi vocale per creare degli audio-sottotitoli (cfr. paragrafi 3.3, Combinare l'AD con audio-sottotitoli e 3.1, Questioni tecniche, per informazioni relative alla scelta e alla registrazione delle voci).

2.2 TECNICHE CINEMATOGRAFICHE

2.2.1 IL LINGUAGGIO DEI FILM

Elisa Perego
Università di Trieste

CHE COS'È IL LINGUAGGIO DEI FILM?

Con il termine 'linguaggio dei film' si intendono tutti i metodi o le convenzioni attraverso i quali la storia di un film viene trasmessa al pubblico. Il linguaggio dei film è flessibile e si basa su qualità, forma e combinazione di riprese più o meno convenzionali. La sua funzione è quella di comunicare con gli spettatori, guidare le loro aspettative, dar forma alle loro emozioni e così via. Il linguaggio

è anche quello che dà al film forma e carattere distintivi, ovvero uno stile e un valore estetico.

Possiamo quindi concludere che il linguaggio dei film è la combinazione di varie tecniche cinematografiche che vengono tutte usate contemporaneamente e possono essere raggruppate in tre macro-categorie: messa in scena, cinematografia e montaggio. Il termine 'messa in scena' si riferisce a tutto ciò che rientra in una determinata ripresa e include ambientazione, costumi, trucco e presenza scenica degli attori. Nella cinematografia ci si occupa di come vengono effettuate le riprese e se ne comprendono le qualità fotografiche, l'inquadratura e la durata. Nell'ambito del montaggio si individuano invece le relazioni tra le diverse riprese, che includono una dimensione grafica, ritmica, spaziale e temporale. In estrema sintesi, il linguaggio dei film è ciò che determina la forma in cui la storia è raccontata.

Le tecniche cinematografiche possono assolvere a quattro funzioni diverse: 1) funzione denotativa (mostrare cosa è importante per la narrazione); 2) funzione espressiva (rendere le emozioni di un personaggio o suscitare uno stato d'animo o un'emozione nel pubblico); 3) funzione simbolica; 4) funzione puramente estetica.

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Le tecniche cinematografiche costituiscono di norma un insieme coeso ed è pertanto necessaria un'analisi minuziosa per identificare ed isolare ogni singola tecnica e il rispettivo significato. La funzione delle tecniche cinematografiche è tipicamente quella di mostrare al pubblico cosa è importante in un'immagine, ma accade anche che esse guidino o confondano le aspettative dello spettatore a seconda che vengano usate in maniera più o meno chiara, coerente, coesa e convenzionale.

Le tecniche cinematografiche possono essere usate anche per generare suspense, sorprendere gli spettatori e suscitare in loro stati d'animo più duraturi. In altre parole, esse determinano sia cosa è raccontato sia come viene raccontato, e assumono pertanto la stessa importanza delle componenti narrative del film. Durante l'analisi del linguaggio del film, potrete trovare utile consultare la seguente checklist per determinare quali tecniche cinematografiche vengono usate e quale sia il loro significato specifico.

- All'interno di una specifica ripresa, le tecniche cinematografiche possono determinare cosa viene presentato al pubblico e in che modo, e qual è la relazione tra riprese successive.
- Quando una tecnica cinematografica appartiene alla categoria più ampia della messa in scena, quindi determina cosa viene presentato, si aprono tre possibilità principali. Il focus della tecnica può essere l'ambientazione della

ripresa specifica, ovvero l'organizzazione dei suoi diversi elementi. Analizzando questa composizione si può capire cosa è più importante (di solito gli elementi centrali nella ripresa) e cosa è invece periferico – in senso letterale e figurato. La seconda possibilità è che il focus siano costume e trucco, i quali, lo ricordiamo, possono essere usati per guidare l'attenzione del pubblico sugli elementi più significativi dell'immagine. I costumi, in particolare, possono indicare il periodo storico generale in cui un film è ambientato. Infine, il focus della messa in scena può essere la presenza scenica, ovvero il movimento e la performance degli attori (per una trattazione più approfondita cfr. paragrafo 2.1.1.1, Personaggi e azione).

- Quando una tecnica cinematografica appartiene alla categoria più ampia della cinematografia e determina quindi il modo in cui vengono presentate le informazioni, dovrete prestare attenzione a tre aspetti principali, ognuno dei quali racchiude svariate pratiche di creazione del significato. In primo luogo dovrete considerare le qualità fotografiche della ripresa, che sono costituite da colore, velocità del movimento, luci, angolo di ripresa e focus. In *Donne in amore* (*Women in love*, Russel 1969), ad esempio, i colori accesi della scena di apertura lasciano il posto alle tinte pallide e più sfumate della sezione centrale del film, mentre nella parte finale predomina il bianco e nero a simboleggiare l'ardore ormai sopito dei personaggi. In *Déjà Vu - Corsa contro il tempo* (*Déjà Vu*, Scott 2006) la slow motion è usata per trasmettere la reazione mentale del personaggio principale al drammatico scenario che si presenta dopo un attacco terroristico. Ad un livello più generale, il focus è un'altra tecnica usata per mostrare al pubblico cosa è più importante nell'immagine. In secondo luogo viene l'inquadratura della ripresa, ovvero la tecnica che determina cosa viene visualizzato sullo schermo e in che modo. L'inquadratura è intrinsecamente collegata ai vari tipi di ripresa e spazia da riprese con campi estremamente lunghi a primi piani molto ravvicinati. In *Shining* (*The Shining*, Kubrick 1980), una ripresa a volo d'uccello dall'elicottero apre la scena, enfatizzando così il contrasto tra la maestosità del paesaggio e la minuscola ed insignificante automobile del protagonista. Dall'altro lato, in *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009) un primo piano sugli occhi di Shosanna isola il personaggio dall'azione che si sta svolgendo tutt'attorno ed evidenzia l'intensità emotiva del momento. Infine, la cinematografia si occupa della durata di una ripresa. Una ripresa più lenta può essere usata per permettere al pubblico di ammirare un certo paesaggio, o per trasmettere un senso di noia. Riprese più brevi possono invece creare suspense o riflettere l'irrequietezza di un personaggio.
- Quando una tecnica cinematografica appartiene alla categoria più ampia del montaggio e determina quindi la relazione tra riprese diverse, dovrete essere in grado di distinguere tra quattro diversi tipi di relazioni. La relazione tra riprese successive può essere innanzitutto di tipo grafico. In *Memorie di una*

Geisha (*Memoirs of a Geisha*, Marshall 2005), una ripresa in cui fiori di ciliegio vengono trasportati dal vento lascia lentamente il posto a quella successiva, in cui i fiori di ciliegio sono associati graficamente ai fiocchi di neve, indicando il passaggio dalla primavera all'inverno. Riprese successive possono anche essere legate da una relazione di tipo ritmico, quando cioè riprese di durata diversa vengono combinate in una stessa scena per formare un pattern specifico. In scene d'azione, ad esempio, riprese successive diventeranno più brevi per riflettere la crescente suspense e suscitare tensione nel pubblico. In terzo luogo esistono le cosiddette relazioni spaziali: un filmmaker può aprire una scena con una ripresa che mostra uno spazio generale e poi zoomare su un dettaglio all'interno di questo spazio nella ripresa successiva. Infine, le riprese possono anche porsi tra loro in relazione temporale e succedersi l'una all'altra rispettando l'ordine cronologico oppure sovvertendolo con flashback o flashforward.

- Dopo aver identificato le tecniche cinematografiche utilizzate in una certa ripresa/scena, potete procedere a determinarne la funzione. Prima di tutto, una tecnica può avere una funzione denotativa, ovvero essere usata per guidare l'attenzione del pubblico sugli elementi più importanti nell'inquadratura (ad esempio una donna in abito bianco circondata da uomini in frac nero). Le tecniche cinematografiche possono avere anche una funzione espressiva. Ad esempio, colori specifici possono essere impiegati per riflettere lo stato d'animo dei personaggi (cfr. *Donne in amore*, *Women in Love*, Russell 1969, nell'esempio sopra), mentre scelte relative al montaggio possono contribuire a generare una certa emozione o stato d'animo nel pubblico (ad esempio un montaggio rapido per creare suspense). Le tecniche cinematografiche possono avere anche una funzione simbolica. In *Lontano da lei* (*Away from her*, Polley 2006), l'avanzare dell'Alzheimer nella protagonista viene rappresentato attraverso un montaggio discontinuo. Infine, le tecniche cinematografiche possono assolvere ad una funzione estetica, ad esempio quando vengono utilizzati particolari schemi di colore semplicemente perché piacevoli all'occhio.

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Dopo aver analizzato il linguaggio del film e le tecniche cinematografiche usate in una determinata ripresa o scena, potrete procedere a creare la vostra descrizione. Tuttavia, tenete a mente che gran parte dei passaggi da una ripresa all'altra non vengono descritti nell'AD, specialmente quando non hanno un particolare significato aggiuntivo. In un breve estratto da *The Hours* (Daldry 2002), nessuno dei cinque cambi di scena è reso esplicito nell'AD, che si limita a giustapporre la descrizione dei diversi scenari: "Mentre la testa della donna sprofonda sott'acqua, l'uomo lascia cadere la lettera sul pavimento e corre verso la porta sul retro.

Il corpo della donna, a faccia in giù, viene trasportato dalla rapida corrente attraverso alghe ondeggianti lungo il letto fangoso del fiume. La fede nuziale le brilla al dito, una scarpa le scivola dal piede”.

Determinate in primo luogo a quali categorie appartengono le tecniche che avete incontrato in una ripresa o scena:

- Se una tecnica appartiene alla categoria della messa in scena, determinate se si concentra sull’ambientazione, su costumi e trucco o sulla presenza scenica degli attori.
- Se una tecnica appartiene alla categoria della cinematografia, determinate se si concentra sulle qualità fotografiche della ripresa o scena, sull’inquadratura o sulla durata della ripresa.
- Se una tecnica appartiene alla categoria del montaggio, determinate se genera tra due riprese o scene relazioni di tipo grafico, ritmico, temporale o spaziale.

Cercate in seguito di capire a quale funzione assolvano le varie tecniche. È fondamentale comprendere che una tecnica non può mai essere dissociata dalla sua funzione, la quale determinerà in larga misura se e in quale modo descriverete la tecnica stessa:

- Se una tecnica assolve a una funzione denotativa, ovvero quando attira l’attenzione su informazioni importanti dal punto di vista narrativo, decidete se le informazioni così evidenziate devono essere descritte, o se sono già note da scene precedenti o altri canali sensoriali. I costumi, ad esempio, possono indicare che una scena è ambientata in uno specifico secolo, ma la stessa informazione può essere trasmessa attraverso didascalie sullo schermo. In quest’ultimo caso, il descrittore può decidere di non descrivere i costumi e dare priorità ad altre informazioni, ad esempio alle azioni.
- Se una tecnica assume una funzione espressiva, determinate se il suo scopo è quello di esprimere l’emozione o lo stato d’animo intra-diegetico di uno o più personaggi o piuttosto di suscitarli nel pubblico. Come abbiamo visto ormai in diversi casi, anche quando avete a che fare con tecniche cinematografiche dalla funzione espressiva accertatevi che l’emozione trasmessa non sia veicolata da altri canali (come la battuta di un dialogo), per valutare se è il caso di ripetere il dato o dare priorità ad altre informazioni. Se l’emozione è presentata solo attraverso il canale visivo, potrete includerla nella descrizione. Se lo scopo della tecnica è di suscitare un certo stato d’animo nel pubblico, il processo decisionale sarà in certa misura diverso: dal momento che la tecnica in sé non dà alcuna informazione narrativa, non dovrete decidere cosa descrivere (ad esempio “i colori cupi esprimono tristezza”), ma piuttosto concentrarvi sulla prima domanda: lo stato d’animo in questione è anche generato da altri

canali, ad esempio la musica? In questo caso, dovrete decidere se conviene ripeterlo nella descrizione e in che modo: affinché l'AD susciti un certo stato d'animo nel pubblico, potreste ad esempio utilizzare un linguaggio specifico o leggere la descrizione in modo tale da riflettere lo stato d'animo ricercato dal filmmaker (cfr. paragrafo 3.1, Questioni tecniche).

- Se una tecnica assolve ad una funzione simbolica, determinate qual è il significato del simbolo e chiedetevi se le informazioni così veicolate possono essere derivate da altri canali o descrizioni precedenti. Se il significato del simbolo è già chiaro, decidete se ripetere l'informazione o tralasciarla a vantaggio di altre. In caso contrario, decidete se e in che modo includere le informazioni simboliche nella descrizione: potete decidere di descrivere il significato simbolico in maniera esplicita o mantenerlo implicito e lasciare al pubblico il compito di estrapolarlo dalla vostra descrizione.
- La stessa decisione vi aspetta se una tecnica assolve a una funzione estetica: potete decidere di concentrarvi esclusivamente sul contenuto narrativo e mettere da parte la funzione estetica, o potete rendere il contenuto narrativo usando un linguaggio specifico (cfr. paragrafo 2.3.1, Scelta delle parole e stile) o leggendo la descrizione in modo tale da riflettere la funzione estetica della tecnica in questione.

L'ultima decisione che dovrete prendere riguarderà il modo in cui descrivere la tecnica stessa. Le opzioni che vi proponiamo sono le seguenti:

- Nominare la tecnica (ad esempio "ora in primo piano").
- Nominarla e descriverne la funzione ("un primo piano mostra la paura nei suoi occhi").
- Limitarvi a descrivere la funzione o il significato della ripresa ("la paura si riflette nei suoi occhi").

Nel momento di prendere la vostra decisione vi consigliamo di prendere in considerazione anche lo stile del film, del regista, del genere e dello studio di produzione. Rimane naturalmente valido l'assunto fondamentale dell'AD: se la tecnica non è particolarmente significativa, siete liberi di ometterla del tutto. Se invece una tecnica è molto significativa, se si presenta di frequente o contribuisce in maniera considerevole alla definizione dello stile, avreste motivi sufficienti per includerla nella vostra AD. In particolare, in caso la tecnica ricorra più volte nel film, vi consigliamo di riferirvi ad essa utilizzando sempre la stessa formulazione linguistica in tutto il testo: coerenza e coesione sono aspetti molto importanti nell'AD (cfr. paragrafo 2.3, La lingua dell'AD) e possono essere ottenute anche attraverso un uso coerente del linguaggio cinematografico.

Un esempio di cinematografia tratto da *Déjà Vu – Corsa contro il tempo* (*Déjà Vu*, Scott 2006) che riflette la reazione dell'agente dell'ATF Doug Carlin nel vedere le dozzine di vittime di un'esplosione avvenuta su un traghetto allineate sul molo:

- “Ora al rallentatore. Doug passa davanti ai corpi delle vittime allineati sul molo, avvolti in sacchi di plastica” (nome della tecnica).
- “Ora al rallentatore. Osservando la scena drammatica, Doug passa davanti ai corpi delle vittime allineati sul molo, avvolti in sacchi di plastica” (nome della tecnica e descrizione del suo significato/funzione).
- “Assistendo alla scena drammatica, Doug passa davanti ai corpi delle vittime allineati sul molo, avvolti in sacchi di plastica” (nome della funzione/significato della tecnica).

Un altro esempio di cinematografia tratto da *La signora scompare* (*The Lady Vanishes*, Hitchcock 1938). Le proprietà della ripresa, che determina lo stile del film, potrebbero essere descritte in vari modi:

- “Ora in una sequenza in bianco e nero, nel panorama che si osserva dalla cima di una montagna si scorge, in basso, un villaggio annidato tra dolci colline” (nome della tecnica).
- “In un film degli anni Trenta, in una sequenza in bianco e nero, nel panorama che si osserva dalla cima di una montagna si scorge, in basso, un villaggio annidato tra dolci colline” (nome della tecnica e descrizione del suo significato/funzione).
- “In un film degli anni Trenta, nel panorama che si osserva dalla cima di una montagna si scorge, in basso, un villaggio annidato tra dolci colline” (descrizione della funzione/significato della tecnica).

Un esempio di montaggio tratto da *Come un uragano* (*Nights in Rodanthe*, Wolfe 2008): un uomo pensa al giorno che gli ha stravolto la vita. Giace sul letto e guarda una foto che risveglia in lui tutta una serie di ricordi. Il flashback può essere descritto in vari modi:

- “Sdraiato sul letto, Paul osserva una vecchia fotografia. Un flashback [dialogo]” (nome della tecnica).
- “Sdraiato sul letto, Paul osserva una vecchia fotografia e ripensa a quell'ultima operazione chirurgica. Un flashback” (nome e descrizione della funzione/significato della tecnica).
- “Sdraiato sul letto, Paul osserva una vecchia fotografia e la sua mente torna al passato” (descrizione del significato della tecnica).

Agnieszka Chmiel
Università Adam Mickiewicz di Poznań

CHE COS'È IL SUONO IN UN FILM?

Nel termine 'suono' rientrano la componente verbale di un film (dialoghi, narrazione in voice-over e testi di canzoni), effetti sonori e musica. Gli effetti sonori e la musica possono essere usati per creare uno stato d'animo, indicare un'ambientazione temporale o locale (cfr. paragrafo 2.1.2), aumentare o diminuire il realismo, creare suspense, definire un punto di vista (ad esempio manipolando il volume). La funzione del suono è spesso quella di guidare l'attenzione degli spettatori e contribuire alla creazione della narrazione evidenziando specifici elementi visivi che potrebbero altrimenti apparire secondari. L'AD diventerà parte della colonna sonora, interagendo con le informazioni trasmesse dalle sue diverse componenti, ed è quindi importante che il descrittore si assicuri di mantenere la coesione tra tutti questi elementi (cfr. anche paragrafo 2.3.2, Coesione).

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Durante l'analisi del TP, vi consigliamo di provare ad ascoltare il film (anche) senza guardare le immagini, in modo da identificare suoni che potrebbero altrimenti sfuggirvi. Al fine di valutare l'utilità del suono del TP per la vostra descrizione, potreste trovare utile consultare la seguente checklist:

- I suoni possono essere diegetici (ovvero appartenere alla realtà rappresentata nel film) o extra-diegetici (ovvero esterni ad essa). Un esempio di suono diegetico è il ronzio di motori nella scena di apertura di *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009), quando un convoglio militare si avvicina ad una fattoria. Un suono extra-diegetico è di solito una musica o una voce fuori campo (che potrebbe essere quella di un narratore, come in *Vicky Cristina Barcelona* (Allen 2008).
- I suoni diegetici possono a loro volta essere interni (ad esempio i pensieri del protagonista, udibili dallo spettatore) o esterni (udibili anche da altri protagonisti);
- I suoni possono provenire da una fonte visibile o non visibile sullo schermo. Un rumore di passi può ricadere in entrambe le casistiche, a seconda che il personaggio che cammina sia visibile sulla scena o che si possa soltanto vedere la reazione di altri personaggi al suo arrivo;

- I suoni possono essere singoli (ad esempio il tonfo di un oggetto che cade) o formare un “paesaggio sonoro” (ad esempio suoni di sirene, motori e rice-trasmittenti in *Millennium – Uomini che odiano le donne*, *The Girl with A Dragon Tattoo*, Fincher 2011, nella scena in cui i servizi d'emergenza sono in azione sul luogo di un incidente d'auto);
- I suoni possono presentarsi in contemporanea o in differita rispetto alle immagini a cui si riferiscono. Un flashback sonoro è un esempio del secondo tipo quando sullo schermo viene mostrato un personaggio nel presente ma si può udire in sottofondo una conversazione passata che il personaggio rievoca nei ricordi;
- Anche i suoni possono avere una funzione illustrativa o simbolica. I suoni illustrativi aumentano il realismo e sono congruenti con le ambientazioni o gli oggetti rappresentati. I suoni simbolici segnalano uno scarto rispetto alla realtà e possono rappresentare ad esempio i sogni di un personaggio. In una serie TV polacca, *Londyńczycy [I londinesi]* (Zgliński 2008), il piccolo Stas, dieci anni, va a trovare la madre che lavora a Londra. Un giorno Stas marina la lezione di lingua per andare a vedere lo stadio di Wembley. Il luogo è deserto, ma gli spettatori sentono i suoni tipici di una partita di calcio (inno nazionale cantato dai tifosi, folle esultanti) che simboleggiano il sogno di Stas di diventare un calciatore professionista;
- I brani musicali della colonna sonora di un film possono essere interamente strumentali o contenere parti cantate i cui testi sono di solito significativi per la narrazione, specialmente nei musical.

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Durante l'analisi del suono del TP, potreste trovare utile consultare la seguente checklist per decidere se e quando menzionare determinati effetti sonori nell'AD, come descriverli e quanto spazio e attenzione dedicare loro:

- Quando avete a che fare con dialoghi o discorsi con pause molto brevi, descrivete gli elementi visivi solo se sono troppo importanti per essere omessi. Come regola generale, tenete infatti a mente che i dialoghi hanno sempre la precedenza nell'AD. Naturalmente, esistono delle eccezioni e può anche accadere il contrario, come ne *Il club dei 39* (*The 39 steps*, Hitchcock 1935): in questo film, mentre il protagonista fa un discorso pubblico, una donna lo indica ad alcuni agenti che stanno aspettando il termine del discorso per arrestarlo. In questo caso, le informazioni visive sono più importanti per la narrazione delle parole che il protagonista sta pronunciando e di conseguenza la descrizione, che non può essere contenuta nelle brevi pause di silenzio, deve necessariamente sovrapporsi ad alcune parti del discorso.

- Determinate se l'effetto sonoro è semplice da identificare (acusticamente o attraverso un riferimento contenuto in un dialogo) oppure no. In questo caso, l'opzione migliore potrebbe essere quella di nominare il suono o esplicitarne la fonte nell'AD.
- Anche nel caso di un suono facilmente identificabile, determinate se è importante specificarne la fonte (per chiarire ad esempio chi ha dato un pugno a chi) o se potete limitarvi a precisare nell'AD da chi o che cosa il suono è prodotto (distinguendo ad esempio il cigolio di una porta dal pigolio di un uccellino).
- Determinate se il suono è diegetico o extra-diegetico. Se è extra-diegetico (ad esempio voci fuori campo), chiedetevi se è chiaro chi sta parlando e se è importante saperlo. In tal caso, decidete se è necessario inserire un riferimento nell'AD. Se il suono è invece diegetico, determinate se è interno o esterno. Se è esterno, consigliamo di seguire le linee guida proposte sopra, mentre per un suono interno determinate se è necessario menzionarlo specificamente nell'AD. In caso di dubbi, identificare il suono è comunque una buona soluzione.
- Se il suono è singolo e deve essere descritto (ad esempio perché è difficile da identificare in maniera univoca), prestate attenzione a quando lo descriverete. Alle volte non avrete scelta, perché l'unica pausa utile si presenterà solo prima o solo dopo il suono in questione. Secondo alcuni studiosi sarebbe consigliabile inserire l'AD dopo il suono, al fine di mantenere un effetto drammatico. Secondo altri, è invece preferibile inserirla prima del suono, per aiutare il pubblico a riconoscerlo più rapidamente e con minore sforzo. Purtroppo o per fortuna, non esiste una soluzione universale: dovrete decidere caso per caso, basandovi sul contesto, quale soluzione funzioni meglio per il TP su cui state lavorando (cfr. anche paragrafo 2.3.2, Coesione).
- Identificate la funzione del suono. Se la funzione è illustrativa, chiedetevi se e quanto spazio dedicare ad una descrizione esplicita del suono nel vostro TA (nel caso dei suoni caratteristici di un ristorante, ad esempio, potrebbe essere sufficiente fornire un'indicazione di massima dell'ambientazione spaziale, come "In un ristorante". In alternativa, potreste decidere di aggiungere maggiori dettagli: "In un ristorante, i clienti parlano e ridono"). Se il suono è simbolico e non congruente con le immagini, il vostro compito sarà quello di decidere quanta AD è necessaria per evidenziare l'incongruenza.
- Se un suono non è simultaneo all'immagine di riferimento, decidete se menzionare questo aspetto nell'AD e se farlo in maniera diretta o indiretta. Prendendo ad esempio un flashback sonoro, potreste segnalarlo dicendo "(in un flashback", oppure descrivendo come il protagonista si abbandona ai ricordi.
- Quando avete a che fare con un brano musicale con parti cantate, valutate la rilevanza del testo delle canzoni per la narrazione e chiedetevi se è utile

descrivere le immagini che lo accompagnano. Se né il testo né le immagini hanno una particolare importanza, potreste optare per una descrizione più sintetica o lasciare direttamente il campo alla musica. Se il testo delle canzoni non è significativo ma le immagini sono importanti, descrivete cosa accade sullo schermo durante la canzone. Se sia il testo sia le immagini sono importanti, dovrete decidere in quale misura l'AD può sovrapporsi al testo cantato. In ogni caso potrete ricorrere a una descrizione sincronica (cioè descrivendo le immagini appena appaiono sullo schermo) o asincronica (cioè descrivendole prima o dopo, in modo da lasciare udire la prima strofa e il primo coro).

ESEMPI

- “Charles chiude la porta scorrevole” (descrizione della fonte di un suono non riconoscibile).
- “Andy ridacchia per la somiglianza delle due cinture azzurre” (il nome del suono e della fonte sono indispensabili in una scena di gruppo).
- “Grida fuori campo” (identificazione di suoni fuori campo).
- “I pensieri di Jamie” (identificazione di un suono interno diegetico).
- “Mary guarda una foto del figlio” (identificazione di un suono interno diegetico: i pensieri della protagonista a proposito del figlio)
- “Guarda fuori dalla finestra, assorta nei suoi pensieri. Un flashback” (riferimento diretto ad un flashback sonoro)
- “Aggrotta le sopracciglia ripensando ad una precedente conversazione con John” (riferimento indiretto ad un flashback sonoro).

2.2.3 PAROLE SULLO SCHERMO

Anna Matamala e Pilar Orero
Università autonoma di Barcellona

CHE COSA SONO LE PAROLE SULLO SCHERMO?

Con questa espressione ci riferiamo a qualunque tipo di testo scritto sullo schermo, compresi quindi i titoli di testa e di coda, titoli vari, intertitoli e altri titoli in sovrimpressione. Anche altri elementi extra-diegetici (come i loghi) ed elementi diegetici che fanno parte della scena (una lettera, un messaggio o un poster, ad esempio) possono contenere parole scritte. I sottotitoli stessi possono essere considerati parole sullo schermo: possono apparire come parte del film originale (specialmente in produzioni multilingui) o possono essere una traduzione di dialoghi originali per un pubblico di lingua diversa (cfr. paragrafo 3.3, Combinare l'AD con audio-sottotitoli).

Durante l'analisi del TP, potreste trovare utile consultare la presente checklist per identificare funzione e rilevanza delle parole sullo schermo:

- Le parole sullo schermo possono appartenere a varie categorie e assolvere a diverse funzioni. Determinate che tipo di testo scritto vi trovate davanti (titoli di testa o di coda, titoli, intertitoli, didascalie o inserti, loghi che contengono testo, scritte che appaiono su altri supporti diegetici, sottotitoli e così via), per comprenderne la funzione e rilevanza per la narrazione. I titoli di testa potrebbero ad esempio essere usati non solo per elencare il personale tecnico-artistico che ha partecipato al film, ma anche per trasmettere altri significati paratestuali (cfr. paragrafo 2.2.4, Riferimenti intertestuali) attraverso un font specifico. I titoli di testa di *Sin City* (Miller et al. 2005), ad esempio, riproducono il font tipico dei fumetti. Una didascalia extra-diegetica può anche essere usata per visualizzare il nome di un personaggio che appare sullo schermo.
- Le parole sullo schermo possono essere parte dell'azione (diegetiche) o essere state aggiunte in seguito, durante il processo di montaggio (extra-diegetiche).
- Le parole sullo schermo possono fornire informazioni nuove o note. Una didascalia può riferirsi ad esempio ad un'ambientazione spazio-temporale (cfr. paragrafo 2.1.2) già esplicitata da un dialogo o da un narratore fuori campo, fornendo quindi la stessa informazione attraverso più canali.
- Inserti o didascalie possono aiutare gli spettatori a identificare molti elementi, dalle ambientazioni spazio-temporali ai personaggi stessi (cfr. paragrafo 2.1.1). Ad esempio, nel film *Bastardi senza gloria*, (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009), un intertitolo recita "C'era una volta... nella Francia occupata dai nazisti" ed è seguito da una didascalia che dice "1941". Nello stesso film, un'altra didascalia aiuta il pubblico a identificare un personaggio che ricompare sullo schermo in età adulta per la prima volta ("Shosanna Dreyfus. Quattro anni dopo il massacro della sua famiglia").

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Dopo aver analizzato la natura e la funzione di determinate parole sullo schermo, potreste trovare utile considerare i seguenti elementi per procedere a creare la vostra descrizione:

- Determinate che tipo di immagini e suoni significativi e/o testi di canzoni appaiono simultaneamente, e determinate se le informazioni fornite dalle parole sullo schermo sono già fornite da altri canali (ad esempio dialoghi). Sulla base dei punti precedenti, decidete se includere le parole sullo schermo

nella vostra AD (trasformandole quindi da testo scritto a orale) e con quali strategie (ad esempio una resa letterale o una sintetica parafrasi). Stabilite inoltre se rendere le parole sullo schermo in maniera sincronica, prima che appaiano effettivamente sullo schermo o dopo, prendendo in considerazione le pause di silenzio disponibili (cfr. anche paragrafo 2.3.2, Coesione).

- Determinate se le caratteristiche tipografiche utilizzate hanno una funzione narrativa o contengono un riferimento intertestuale (cfr. paragrafo 2.2.4) che meritino di essere incluse nell'AD.
- Decidete come indicare la presenza di parole sullo schermo. Tra le possibili strategie a vostra disposizione vi proponiamo l'aggiunta di una parola o spiegazione (ad esempio "Una didascalia recita"); un cambio d'intonazione o di voce (maschile/femminile); l'uso di segnali acustici; l'integrazione del testo in questione nell'AD (ad esempio, "Nel 1941, un uomo...").

Per una trattazione più approfondita della descrizione di sottotitoli e AST rimandiamo al paragrafo 3.3.

Infine, tenete a mente che in alcuni Paesi l'uso di crediti e loghi è disciplinato a norma di legge. Questo aspetto è particolarmente importante quando questo tipo di parole sullo schermo vengono lasciate senza descrizione.

ESEMPI

Un esempio di logo tratto da *The History Boys* (Hynter 2006):

- "Sullo sfondo delle colline e delle luci di Los Angeles, dei riflettori illuminano gigantesche lettere scolpite in stile art decò che compongono la scritta Fox Searchlight Pictures, a News Corporation Company" (una resa letterale con descrizione che annuncia che queste sono parole sullo schermo).
- "Sullo sfondo delle colline e delle luci di Los Angeles, appare il logo di Fox Searchlight Pictures, a News Corporation Company" (resa letterale e che annuncia che queste sono parole sullo schermo).

Un esempio di un titolo tratto da *Sballati d'amore* (*A Lot Like Love*, Cole 2005):

- "Titoli bianchi e gialli appaiono su uno sfondo nero. *A Lot Like Love*" (resa letterale con descrizione che annuncia che queste sono parole sullo schermo).
- "*A Lot Like Love*" (semplice resa letterale).
- "Parole sullo schermo: *A Lot Like Love*" (esplicitazione che annuncia la presenza di parole sullo schermo).

Un esempio di titoli di testa-coda da *Ladykillers* (*The Ladykillers*, Coen & Coen 2004):

- “Touchstones Pictures presenta Tom Hanks, Irma P. Hall, Marlow Wavans, J.K. Simmons, Tzi Ma, Ryan Hurst, George Wallace, Diane Delano, Stephen Root, Greg Grunberg in *The Ladykillers*” (resa letterale non sincronica)
- “Miramax Films presenta una produzione Film Colony. Johnny Depp, Kate Winslet, Julie Christie, Radha Mitchell e Dustin Hoffman. Basato sul testo teatrale *The Man Who Was Peter Pan*, di Allan Knee ispirato a eventi realmente accaduti” (resa condensata non sincronica).

Un esempio di didascalia in sovrimpressione tratto da *Neverland – un sogno per la vita* (*Finding Neverland*, Forster 2004):

- “Il sipario si alza, Londra, 1903” (contenuto della didascalia integrato nell’AD).
- “Una didascalia recita: Londra, 1903” (riferimento esplicito alle parole sullo schermo).
- “Londra, 1903” (resa letterale, magari con intonazione diversa).

Un esempio di parole sullo schermo diegetiche tratto da *The Counselor – Il procuratore* (*The Counselor*, Scott 2013):

- “Un motociclo sorpassa un segnale stradale che recita: EL PASO. Limite della città. Pop. 665568” (riferimento esplicito alle parole sullo schermo).
- “A gran velocità un motociclo entra nella città di El Paso” (integrazione nell’AD).
- “El Paso. Limite della città. Pop 665568” (resa letterale, magari con un’intonazione diversa).

2.2.4 RIFERIMENTI INTERTESTUALI

Chris Taylor
Università di Trieste

CHE COSA SONO I RIFERIMENTI INTERTESTUALI?

Con il termine ‘riferimenti intertestuali’ si indica il fatto che nella stragrande maggioranza dei testi, compresi i film e i programmi televisivi, si possono incontrare elementi riconducibili ad altri testi. La comprensione di un testo da parte di lettori e spettatori dipende dunque dalla loro conoscenza non solo del mondo, ma anche di testi specifici e dei meccanismi sottesi al loro funzionamento. Gli autori spesso includono nei propri testi riferimenti più o meno espliciti a opere precedenti con l’intenzione di creare un ulteriore livello di significato, che si

attiva quando i lettori o gli spettatori riconoscono il collegamento. Per il pubblico con disabilità visiva, tuttavia, tali collegamenti potrebbero non essere immediatamente accessibili.

Nel caso di prodotti audiovisivi, l'intertestualità può presentarsi in forma uditiva, visiva, o in una combinazione di entrambe le modalità. In tutti i casi si stabilisce una relazione tra il referente, ossia un'allusione testuale o un riferimento contenuto nel testo che viene letto o visto, e il connotato, ovvero l'elemento o gli elementi a cui viene "fatta allusione" o "riferimento", originariamente contenuti in uno o più altri testi. Una volta individuato il referente, gli spettatori lo mettono in relazione con gli altri testi che conoscono e nello specifico con il testo che contiene l'elemento connotato, provando una forma di piacere "intellettuale". È molto importante che il descrittore tenga conto di queste considerazioni, perché in alcuni casi potrebbe essere necessario mettere in risalto la relazione tra referente e connotato per il pubblico con disabilità visiva.

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Un'analisi esaustiva del testo di partenza può mettere in luce la presenza di riferimenti intertestuali uditivi (ad esempio un brano musicale, il testo di una canzone o un dialogo) e/o visivi (ad esempio un'inquadratura, una particolare messa in scena o le tecniche cinematografiche). I riferimenti possono rimandare a un elemento esterno al film (ad esempio un libro), un genere cinematografico o un film specifico. Il descrittore dovrà determinare l'importanza dei vari collegamenti e di conseguenza valutare l'opportunità di aiutare il pubblico disabile della vista a riconoscerli. Per orientarsi su come gestire i riferimenti allo spazio-tempo esterno al film si veda anche il paragrafo 2.1.2.

Riferimenti uditivi

Quando i riferimenti sono di tipo verbale (ad esempio un dialogo) possono essere accessibili al pubblico con disabilità visiva anche senza descrizione. Un esempio di intertestualità verbale che rimanda ad un altro film (e libro) si può riscontrare nella famosa battuta "Il mio nome è Bond, James Bond", che ricorre in tutti i film e libri dell'agente 007. A proposito di battute che sono entrate negli annali, un altro esempio è il commento del colonnello Landa ad Aldo Raine in *Bastardi senza gloria* di Tarantino (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009): "Il tenente Raine, suppongo", che si richiama a "Il dottor Livingstone, suppongo?" di Henry Morton Stanley. Anche in questo caso si tratta di una battuta molto nota e si può presumere che il pubblico l'abbia già sentita, ma è bene non dare nulla per scontato. Anche allusioni di tipo musicale possono essere importanti.

All'interno di una serie di film non è raro che certi accompagnamenti musicali, come il tema di James Bond, ricorrono da un film all'altro e questo solitamente non rappresenta un problema. La ricorrenza di uno stesso motivo musicale può diventare invece critica se il collegamento riguarda due film di tipo diverso, di-

stanti nel tempo e più difficili da individuare. Si potrebbe obiettare che in questi casi gli spettatori disabili della vista incontrano le stesse difficoltà degli spettatori vedenti, a meno che questi ultimi non possano contare su referenti visivi che li aiutino a cogliere il riferimento.

Riferimenti visivi

Quando i riferimenti sono di tipo visivo, la prima cosa da fare è identificare il referente e la sua relazione con il connotato. L'intertestualità visiva è tipica ad esempio delle parodie. Nel film *Love Actually – L'Amore davvero* (*Love Actually*, Curtis 2003), il personaggio interpretato da Hugh Grant è una chiara rappresentazione di Tony Blair: quando la sua macchina si ferma davanti al numero 10 di Downing Street, i suoi vestiti e il modo di fare scimmiettano quelli dell'allora Primo ministro britannico. Questo è un esempio di riferimento che collega il film al "mondo reale", ma sono anche diffusi riferimenti ad altri generi cinematografici e a singole scene tratte da film precedenti. Nella serie animata *I Griffin* (*Family Guy*), ad esempio, la scena dell'aeroplano tratta da *Intrigo internazionale* (*North by Northwest*) di Hitchcock (1959) è ricreata in forma animata. Anche specifici elementi visivi possono essere usati in funzione intertestuale, ad esempio in un film come *Sin City* (Muller et al. 2005), dove personaggi "reali" sono collocati in un'ambientazione da fumetto.

Riferimenti visivi/uditivi

Quando l'intertestualità coinvolge referenti uditivi, verbali e visivi, è sempre presente una forma di interazione tra le diverse modalità. Un esempio di intertestualità visivo-verbale che rimanda a un intero genere cinematografico si può osservare ad esempio in un episodio della sitcom *Friends* (episodio 283, 1995), quando Chandler riceve una visita dell'amico Joey vestito da cowboy e lo accoglie con un "Howdy", rievocando in funzione comica centinaia di classici Western.

Durante l'analisi del TP volta a rilevare simili forme di intertestualità, potreste trovare utile fare riferimento alla seguente checklist per determinare la natura e il ruolo del riferimento intertestuale, al fine di decidere se sia opportuno rendere la relazione tra referente e connotato più esplicita nell'AD:

- Identificate il riferimento (referente e connotato).
- Determinate il tipo di riferimento (uditivo, visivo o uditivo-visivo).
- Determinate se il referente è accessibile (del tutto o in parte) al pubblico (ad esempio, l'informazione visiva è contenuta anche nel dialogo?).
- Determinate la rilevanza del riferimento ai fini dell'apprezzamento del film in relazione al genere (ad esempio, il film è una commedia che fa affidamento sulla parodia?) o della comprensione della narrazione;
- Stimare la probabilità che il pubblico conosca il riferimento (ad esempio ad un "classico" di Hitchcock).
- Determinate se il tempo a disposizione è sufficiente ad inserire informazioni aggiuntive tra le battute del dialogo.

Le ricerche su questo tema sono ancora piuttosto scarse, ma sulla base degli studi condotti fino ad ora si può affermare che l'AD tende a spiegare il referente per renderlo più riconoscibile al pubblico, piuttosto che a rendere esplicito il collegamento tra referente e connotato, a meno che il film o la scena non diventino incomprensibili senza questo tipo di intervento. Una volta determinati i tipi di intertestualità presenti nel TP, potrete tuttavia prendere una serie di decisioni diverse riguardo alla strategia più appropriata, basandovi naturalmente sul contesto.

Riferimenti uditivi

- In questo caso potete scegliere se è opportuno sottolineare il referente oppure no, dal momento che i riferimenti puramente uditivi si affidano ad un canale accessibile anche al pubblico di riferimento.
- Qualora un riferimento che coinvolge una citazione o un registro più o meno letterali fosse importante per il vostro film, decidete se può essere utile fare un breve accenno al parlante o al genere a cui si fa riferimento (ad esempio “parlando come un cowboy”).
- Talvolta rendere un riferimento uditivo più esplicito può assolvere a una funzione didattica. Il titolo del film dei fratelli Coen *Non è un paese per vecchi*, (*No Country For Old Men*, Coen & Coen 2007) è un esempio di intertestualità (visivo)-verbale che collega un film ad un testo letterario, nello specifico ad una poesia di W. B. Yeats (*Verso Bisanzio*, *Sailing from Bysanthium*). In questo caso si potrebbe aggiungere un riferimento alla poesia durante la lettura dei titoli del film. È chiaro tuttavia che un intervento di questo tipo significa dare agli spettatori con disabilità visiva un suggerimento che gli spettatori normovedenti non ricevono, privandoli di conseguenza del piacere di riconoscere o scoprire la citazione da soli.
- Un'ulteriore criticità potrebbe essere rappresentata dalla/le lingua/e usate nel film. I film in lingua straniera o multilingui possono infatti richiedere un trattamento speciale se il riferimento uditivo è reso non attraverso una scelta delle parole specifica e riconoscibile (ad esempio “Il tenente Raine, suppongo?”), ma attraverso un accento, o se i dialoghi sono resi attraverso gli AST, letti da un doppiatore (cfr. paragrafo 3.3, *Combinare l'AD con audio-sottotitoli*). Se, in tal caso, l'idioletto (referente) riprodotto dall'attore imita ad esempio un famoso politico (connotato), potreste scegliere di specificare il riferimento (ad esempio “parlando come Obama”), lasciando che l'audio-sottotitolo venga dopo.

Riferimenti visivi e uditivo-visivi

Se il referente nel TP non può essere colto attraverso il canale uditivo e sono rispettate le altre condizioni discusse sopra, potete decidere di rendere il collega-

mento intertestuale più esplicito. In caso di intertestualità verbale-visiva (che coinvolge cioè il dialogo) o visivo-uditiva (che coinvolge invece la musica), assicuratevi che l'AD trasmetta le informazioni provenienti dal canale visivo, inaccessibili al pubblico target.

Prima di creare il vostro TA, potreste trovare utile consultare la seguente checklist:

- Se volete lasciare al vostro pubblico il piacere intellettuale di rintracciare il riferimento per conto proprio, la scelta più appropriata è di evidenziare solamente il referente.
- Decidete se volete dare priorità al significato del riferimento, rendendo quindi esplicito il collegamento tra referente e connotato.
- Come si è visto in precedenza, collegare esplicitamente referente e connotato può anche attribuire alla vostra AD un'ulteriore funzione didattica.

Come sempre nell'AD, "implicito" ed "esplicito" rappresentano i poli estremi di un continuum lungo il quale si collocano infinite gradazioni intermedie. La vostra scelta per una descrizione più o meno esplicita sarà influenzata dalla vostra interpretazione della checklist di cui sopra.

ESEMPI

Un esempio di intertestualità verbale:

- "L'assistenza sanitaria non funziona più!" (riferimento invariato).
- "L'assistenza sanitaria non funziona più!" (riferimento e AD che sottolinea: "Parlando come un politico americano").
- "L'assistenza sanitaria non funziona più!" (riferimento e collegamento tra referente e connotato nell'AD: "parlando come Obama").

Per riconoscere immediatamente il riferimento visto sopra, lo spettatore dovrebbe avere molta familiarità con il tipo di argomentazioni e lo stile retorico di Obama, cosa che non tutti hanno, soprattutto allontanandosi dagli Stati Uniti. Tutt'altro scenario si aprirebbe se un personaggio fittizio esclamasse "Yes, we can!", uno slogan che viene immediatamente associato al politico in questione in qualunque parte del mondo.

Un altro esempio di intertestualità verbale tratto da *Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*, Tarantino 2009):

- "Il tenente Raine, suppongo?" (riferimento invariato).
- "Il tenente Raine, suppongo?" (riferimento e AD che sottolinea: "Imitando un'intonazione coloniale britannica").
- "Il tenente Raine, suppongo?" (riferimento e collegamento tra referente e connotato nell'AD: "Parafrasando la battuta dell'esploratore dell'Africa Stanley: Il dottor Livingstone, suppongo?").

Esempi di intertestualità visiva tratti da *Uomini di parola (Stand Up Guys, Stevens 2012)*:

- “Al Pacino e Christopher Walken escono con le pistole pronte” (semplice descrizione).
- “Al Pacino e Christopher Walken escono con le pistole pronte per affrontare centinaia di sceriffi armati” (AD esplicativa).
- “Al Pacino e Christopher Walken escono con le pistole pronte per affrontare centinaia di sceriffi armati, come nella scena finale di *Butch Cassidy (Butch Cassidy and the Sundance Kid)* (collegamento tra referente e connotato nell’AD).

Esempio di intertestualità verbale-visiva tratto da *Hitchcock (Gervasi 2012)*:

- “Sfortunatamente mi trovo ancora una volta del tutto privo di ispirazione. Mi auguro di cuore che mi venga presto in mente qualcosa [un uccello gli si posa sul braccio]”.
- “Un uccello gli si posa sul braccio” (semplice descrizione: in questo caso si presume che il pubblico colga il riferimento al film di Hitchcock *Gli Uccelli, The Birds, Hitchcock 1963*).
- “Un uccello gli si posa sul braccio, presago delle cose a venire” (AD esplicativa).
- “Un uccello gli si posa sul braccio, alludendo al suo prossimo film *Gli Uccelli (The Birds, collegamento tra referente e connotato nell’AD)*”.

2.3 LA LINGUA DELL’AUDIODESCRIZIONE

Chris Taylor
Università di Trieste

2.3.1. SCELTA DELLE PAROLE E STILE

CHE COSA SI INTENDE PER SCELTA DELLE PAROLE E STILE?

La scelta delle parole è letteralmente la capacità di scegliere le parole giuste al momento giusto e di usare lo stile appropriato in un dato contesto. Questa capacità si estrinseca nell’individuazione da parte dell’autore del modo migliore di organizzare una frase o di “mettere giù” un concetto. Lo stile è ciò che emerge da questo processo, dalla scelta delle parole, che coinvolge inoltre la scelta della struttura delle frasi e l’uso appropriato del linguaggio idiomatico e figurato. Se vuole produrre un’AD efficace (che quindi raggiunga lo scopo di rendere comprensibili le componenti sia visive sia verbali del TP al pubblico con disabilità

visiva), il descrittore dovrà prestare molta attenzione sia alla scelta delle parole sia allo stile.

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

In quanto genere testuale a se stante, l'AD presenta caratteristiche specifiche rispetto alla scelta delle parole e allo stile, che la distinguono da altri tipi di testo. Queste caratteristiche sono determinate dalle seguenti specificità della disciplina:

- La scelta delle parole e dello stile di una AD dipenderanno dai vincoli temporali imposti dal dialogo, dal sottofondo musicale e da altri possibili suoni, nonché dai legami di ciascun elemento con l'AD stessa. Per maggiori approfondimenti, rimandiamo al paragrafo 2.3.2, Coesione.
- Per quanto nasca come testo scritto, un'AD è fatta per essere letta ad alta voce ed ascoltata. Come si può immaginare, un testo di questo tipo avrà requisiti diversi da quelli della comunicazione scritta per quanto riguarda lunghezza delle frasi, struttura e lessico.

Le caratteristiche particolari di ogni singola AD dipenderanno tuttavia dalla natura contestuale del TP.

- Per determinare quali elementi prendere in considerazione durante l'analisi del TP, potreste trovare utile consultare la seguente checklist:
- Determinate qual è il genere di appartenenza del TP, individuando le caratteristiche tipiche (si potrebbe dire obbligatorie) che identificano i diversi generi (cfr. paragrafo 2.1.3, Genere).
- Determinate se il periodo di tempo e il luogo in cui il film è ambientato, o addirittura l'anno in cui il film è stato prodotto, richiedono uno stile particolare (può essere appropriato descrivere il remake di un vecchio film di Hercule Poirot, ad esempio, nello stesso stile di una serie TV poliziesca come NCIS?).
- Individuate l'eventuale stile che il filmmaker ha voluto attribuire al film e cercate di capire in che modo viene espresso. Alcuni registi, come Quentin Tarantino, adottano ad esempio un particolare stile visivo. Altri sono invece famosi per le loro idiosincrasie verbali (si pensi a Woody Allen).
- Cercate di prevedere che tipo di persone comporranno con maggiore probabilità il vostro pubblico. Gli spettatori di serie TV con molte stagioni hanno ad esempio background e aspettative diversi rispetto a chi guarda film d'essai, soprattutto film stranieri che richiedono anche audio-sottotitoli (cfr. paragrafo 3.3, Combinare l'AD con audio-sottotitoli). Anche i bambini rappresentano un caso a sé.

Dopo aver identificato le caratteristiche contestuali del TP, cercate di individuare le parole e lo stile più appropriati per la descrizione. In primo luogo, vi consigliamo di tenere a mente le seguenti caratteristiche generali dell'AD per quanto riguarda lessico, grammatica e sintassi. Queste caratteristiche vi serviranno da cornice attraverso cui inquadrare meglio gli aspetti formali dell'AD.

Lessico

- Il linguaggio deve essere chiaro, le parole concrete. Consigliamo di ridurre al minimo gergalismi e termini tecnici, di evitare un linguaggio inutilmente pomposo ed espressioni oscure. La chiarezza aiuta il pubblico ad elaborare e visualizzare le informazioni.
- Per trasmettere i dettagli in maniera più precisa e dare più colore alla descrizione, usate aggettivi e avverbi vividi o frasi avverbiali (cfr. l'esempio tratto da *Hero*, Zhang 2002, riportato sotto).
- Un linguaggio vivido ha inoltre il merito di coinvolgere l'ascoltatore. Oltre che con aggettivi e avverbi potete giocare anche con i verbi, variando le vostre scelte tra i diversi sinonimi disponibili (invece di ripetere sempre un verbo neutro come “parlare” potete dare maggiore colore alla scelta con i sinonimi “chiacchierare”, “spettegolare”, “conferire”... a seconda del contesto).
- La natura visiva di un film può essere riflessa nell'uso di verbi di moto e figure retoriche come similitudini e metafore (cfr. l'esempio riportato sotto).

Grammatica

- Le descrizioni sono solitamente scritte al tempo presente, l'uso del passato è circoscritto ai riferimenti a brani di descrizione precedenti (come nel seguente esempio tratto da *Memorie di una Geisha*, *Memoirs of a Geisha*, Marshall 2005: “Si ferma davanti all'altare e offre alla divinità le monete che l'uomo le aveva dato”).
- Nelle descrizioni si riscontra un uso predominante dei pronomi di terza persona, che riflettono la voce di un narratore onnisciente. Pronomi di seconda persona si incontrano, ad esempio, nel discorso indiretto per gli AST (cfr. paragrafo 3.3, Combinare l'AD con audio-sottotitoli) o nelle descrizioni del significato di alcuni gesti (come nell'AD del film olandese *Aanrijding in Moscou* (Van Rompaly 2008): “Johnny fa segno a Werner, va' pure, mentre Werner gli fa il gesto di no, va' tu per primo”).

Sintassi

- A causa dei rigidi vincoli temporali e della necessità di essere più chiari possibile, i descrittori optano di norma per frasi brevi: come punto di riferimento consigliamo una media di 160 parole al minuto. Ad esempio, l'uso di frasi semplici nell'AD è più frequente rispetto alla subordinazione. Molto comuni

sono anche le frasi nominali, prive di verbo, che permettono di identificare in maniera rapida e concisa ambientazioni spaziali e temporali (ad esempio “più tardi quella notte”, “Londra, 1887”) od oggetti (“un’ambulanza militare”, “un carrello per la spesa pieno”). Se il tempo a disposizione lo permette, tuttavia, vi consigliamo di non escludere a priori una maggiore varietà nella struttura delle frasi, che può dar vita a descrizioni più piacevoli e coinvolgenti. La subordinazione nell’AD è spesso espressa tramite congiunzioni di tempo come “mentre” e “intanto che”, o attraverso l’uso di proposizioni non-finite (“vestito di un’uniforme blu...”, “zoppicando...”).

- L’ordine in cui le informazioni vengono presentate nella frase ne determina la maggiore o minore facilità di elaborazione. Collocare le informazioni note a inizio frase è il modo migliore per creare un contesto per gli elementi che seguiranno; cominciare invece la frase con informazioni nuove può attirare l’attenzione su un elemento specifico (“impugnando un coltello, l’uomo avanza verso di lei”). Per una trattazione più approfondita dell’ordine delle informazioni, cfr. il paragrafo 2.3.2, Coesione.
- Considerate la logica spazio-temporale dell’immagine. Ambientazioni e personaggi, ad esempio, sono di norma descritti dal generale al particolare, da lontano a vicino e da sinistra verso destra, ma approcci alternativi possono essere auspicabili per descrivere ambientazioni o tecniche cinematografiche specifiche (come la telecamera che zooma indietro nella sequenza iniziale di *È complicato*, *It’s complicated*, Meyers 2009: “Il tetto di tegole rosse di una grande casa dalle pareti bianche in stile mediterraneo. Attorno alla casa, che si erge vicino all’oceano, crescono le palme”).
- Come si è detto, questi elementi rappresentano gli aspetti di base di lessico, grammatica e sintassi. L’individuazione di parole adeguate e di uno stile studiato su misura per il TP specifico è un passaggio ulteriore che richiederà tutta la vostra sensibilità linguistica.
- Decidete quali scelte lessicali aggiuntive sono imposte dal genere, dal luogo e dal tempo della storia. Alcuni generi in particolare (come i Western, le serie poliziesche o i film di fantascienza) esigono un gergo specifico. Per rispondere a queste sfide, alcune AD adottano strategie creative, come *East is East* (O’Donnell 1999) e *Sexy Beast – L’ultimo colpo della bestia*, (*Sexy Beast*, Glazer 2000), in cui i doppiatori leggono l’AD con lo stesso accento settentrionale dell’inglese britannico parlato dai personaggi.
- Decidete in che modo lo stile del filmmaker può essere riflesso dallo stile e dalle scelte lessicali che userete nell’AD. Una strategia potrebbe essere quella di includere termini tecnici del settore cinematografico (cfr. paragrafo 2.2.1, Il linguaggio dei film). Ancora, il descrittore può decidere di usare un’audio-introduzione per descrivere caratteristiche cinematografiche o spiegare la terminologia (cfr. paragrafo 3.2, Audio-introduzioni), oppure di riflettere la qualità estetica dell’immagine attraverso un linguaggio ricercato o letterario (come nell’esempio tratto da *Hero*, Zhang 2002, riportato sotto).

- Decidete se e come scelta delle parole e stile possono essere adattati al pubblico di riferimento. Nel caso di serie TV con molte stagioni, può essere sufficiente una descrizione più semplice, mentre potreste decidere di usare un registro più elevato per prodotti più seri. I bambini rappresentano un pubblico particolare e per i prodotti a loro rivolti consigliamo frasi brevi e semplici, con un lessico poco impegnativo ma espressivo.

ESEMPI

Esempio di caratteristiche frequenti nell'AD (frasi semplici, tempo presente, pronomi di terza persona) tratto da *Il Paziente inglese* (*The English Patient*, Minghella 1996):

- “Una giovane infermiera franco-canadese, Hana, si aggiusta la cintura della divisa. Entra in un vagone dove giacciono soldati feriti. Si ferma accanto ad un giovane. Si china su di lui. Prosegue tra le cuccette. Si unisce alle colleghe”.

Esempio di uno stile più complesso (strutture subordinate e registro più alto per un film letterario) tratto da *The Hours* (Daldry 2002).

- “Più tardi la bambina, Angelica, con ali di fata fissate al vestito, depone il passero morto nel nido che la madre e i due fratelli hanno intrecciato ai piedi di un grande albero. Virginia si siede accanto a lei, un mazzo di rose gialle appena recise tra le mani”.

Esempio di linguaggio succinto e preciso quando il tempo è limitato e, subito dopo, di una descrizione più esaustiva quando il tempo lo permette. Tratto da *Spykids* (Rodriguez 2001):

- “Preme un pulsante. Appare una tastiera”.
- “Gli scaffali sopra la scrivania scorrono di lato a rivelare un grande schermo. Al tavolo da toelette, Ingrid preme dei pulsanti, trasformando lo specchio nel monitor di un computer”.

Esempio di narrazione visiva, similitudine, metafora e complesse strutture delle frasi, tratto da *Hero* (Zhang 2002):

- “Senza Nome volteggia verso l'alto fino al tetto della scuola. Neve Che Vola se ne accorge e gira su se stessa, le maniche bianche della veste che si spiegano come ali, trasportandola in volo in cima al tetto accanto a lui. All'interno, il maestro di calligrafia e i suoi allievi continuano a scrivere. Nella sua stanza, Spada Spezzata intinge un pennello dal lungo manico in un calamaio d'inchiostro rosso e comincia a tracciare l'ideogramma su cui si è esercitato. Sul tetto, uno accanto all'altra, Senza Nome e Neve Che Vola dimenano spade e maniche in un balletto selvaggio e vorticoso, mentre le frecce del Re ricadono

innocue attorno a loro. Impugnando il pennello con entrambe le mani, Spada Spezzata lo muove con gesti fluidi sulla superficie di un gigantesco stendardo bianco steso sul pavimento, danzando leggero coi lunghi capelli neri fluttuanti. Mentre il massacro continua, Neve Che Vola e Senza Nome roteano e balzano sul tetto cosperso di frecce in un movimento incessante”.

2.3.2 COESIONE

Chris Taylor
Università di Trieste

CHE COS'È LA COESIONE?

La coesione è una proprietà testuale che aiuta il destinatario di un messaggio a comprenderlo con ragionevole facilità e a trovarvi continuità di senso. Il termine si riferisce ai collegamenti impliciti ed espliciti che tengono insieme le diverse parti del testo. Nel caso di film e serie TV, questi collegamenti uniscono parole e frasi, ma anche le battute dei dialoghi, gli elementi visivi, i suoni e la colonna sonora. In alcuni testi la coesione è ben strutturata, in altri è più discontinua. Senza collegamenti visivi, un testo è difficile da seguire e per riconoscerne un senso i destinatari devono fare maggiore affidamento sulla loro conoscenza enciclopedica e su deduzioni tratte da altri elementi testuali. Nel campo dell'AD, la coesione è molto importante perché i descrittori devono ricreare i collegamenti testuali nelle descrizioni e devono prendere decisioni su dove inserire le loro descrizioni per supportare ulteriormente la coesione.

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Durante l'analisi del TP alla ricerca dei collegamenti che ne garantiscono la coesione, potreste trovare utile consultare la seguente checklist per identificare di che tipo e natura sono.

- Quando sussistono tra segni della stessa modalità semiotica (ad esempio tra elementi visivi, tra elementi sonori o tra elementi verbali) i collegamenti vengono definiti intramodali. Le battute iniziali del film *American Beauty* (Mendes 1999) sono un esempio di collegamenti coesivi verbali realizzati attraverso aggettivi e pronomi dimostrativi e possessivi: “Mi chiamo Lester Burnham. Questo è il mio quartiere; questa è la mia strada; questa è la mia vita. Ho 42 anni. In meno di un anno sarò morto. Questo non lo so ancora e, in un certo senso, sono già morto”.

- Quando sussistono tra segni che appartengono a modalità semiotiche diverse, i collegamenti sono definiti intermodali. I dialoghi di un film, ad esempio, sono collegati a personaggi e ambientazioni visibili sullo schermo come nell'esempio tratto da *American Beauty* (Mendes 1999), dove la ripetizione del pronome 'questo' si riferisce alle case e alle strade fiancheggiate da alberi che si vedono sullo schermo. I dialoghi si riferiscono di frequente a suoni o si collegano a espressioni del viso o gesti degli attori: sempre in *American Beauty* (Mendes 1999), il vicino di Lester Burnham ad un certo punto grida "Zitta, Bitsy!", puntando un dito accusatore contro lo spaniel che abbaia. I film sono anche pieni di suoni realistici prodotti da elementi e azioni visivi, come il trillo di una sveglia su un comodino. Un altro esempio è la musica che accompagna lo svolgimento di un'azione sullo schermo: nel film *Nel nome del padre* (*In The Name of the Father*, Sheridan 1993), un inseguimento per le strade di Belfast è accompagnato da un elettrizzante brano hard rock di Jimi Hendrix (cfr anche paragrafo 2.2.2, Effetti sonori e musica).
- Collegamenti intra- e inter-modali possono essere espliciti, come l'uso ripetuto di pronomi e aggettivi dimostrativi nell'esempio tratto da *American Beauty* (Mendes 1999). Anche le tecniche cinematografiche sono usate per creare collegamenti visivi espliciti, come nello schermo diviso in due durante una conversazione telefonica in *Abbasso l'amore* (*Down with Love*, Reed 2003). Per una trattazione più dettagliata su questo argomento, cfr. paragrafo 2.2.1, Il linguaggio dei film. La simultaneità di certi suoni (esplicativi) e immagini è un altro esempio, come quando l'immagine di un personaggio che sale le scale è accompagnata dal rumore dei passi (cfr. paragrafo 2.2.2 per maggiori dettagli sul suono).
- Collegamenti intra- e inter-modali possono anche essere impliciti. Due scene successive implicano che una avviene dopo l'altra ("Mary corre in camera da letto. Si ferma e rimane in ascolto. Sembra preoccupata"). Anche la mera simultaneità di due segni non verbali in un film spesso implica un collegamento. In *Bride Flight* (Sombogaart 2008), ad esempio, un uomo di mezza età con un cappello sta in piedi davanti al ritratto di un uomo più giovane, nella stessa posizione, con un cappello simile. Questa composizione suggerisce che l'uomo nel ritratto è l'uomo di mezza età da giovane. L'identificazione di questi collegamenti impliciti dipende largamente dall'interpretazione dei destinatari e dalla loro conoscenza contestuale.
- I collegamenti che garantiscono la coesione di un testo possono essere congruenti o incongruenti. Segni contraddittori, ad esempio, sono frequenti per creare effetti di comicità o di suspense. In *Un weekend da bamboccioni* (*Grown Ups*, Dugan 2012), un gruppo di donne scoppia a ridere quando un giovane con un fisico da marcantonio si mette a parlare con voce inaspettatamente acuta. Anche i suoni simbolici o flashback sonori possono creare un'incon-

gruenza rispetto all'immagine (come nell'esempio esaminato nel paragrafo 2.2.2, dove si sentono dei tifosi in delirio in uno stadio vuoto).

Durante l'analisi, concentratevi su quei collegamenti che devono essere ricreati nell'AD per assicurare che venga mantenuta una "continuità di senso". Collegamenti intermodali possono essere tradotti in collegamenti tra descrizione e suono o dialogo. Collegamenti visivi intramodali possono essere tradotti in collegamenti coesivi tra diversi brani della descrizione. Collegamenti esclusivamente uditivi (tra dialoghi e suoni, o tra dialoghi e musica) sono probabilmente già accessibili al vostro pubblico target.

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Dopo aver identificato i collegamenti coesivi rilevanti nel vostro TP, determinate se ricrearli nella descrizione oppure no (per questo processo decisionale cfr. anche capitolo 1, Introduzione). Tenete a mente che parte essenziale di una descrizione coesa è l'identificazione di parlanti e fonti di suoni non chiari/contraddittori (cfr. paragrafo 2.2.2, Effetti sonori e musica).

In secondo luogo, determinate se il collegamento nel TP è implicito o esplicito. Se è un collegamento implicito, decidete se deve essere reso più esplicito nella descrizione oppure no. In alcuni casi, l'esplicitazione può essere una strategia appropriata, soprattutto per collegamenti visivi intramodali, che richiederebbero altrimenti un eccessivo sforzo di elaborazione da parte del pubblico target (nell'esempio riportato sopra tratto da *Bride Flight*, Sombogaart 2008, l'AD olandese rende esplicito il collegamento tra l'uomo e il ritratto: "l'uomo è in piedi di fronte al poster dove campeggia il suo ritratto da giovane"). Ma tenete a mente che l'esplicitazione può essere percepita come paternalistica e rischia del resto di rivelare troppe informazioni. Procedete poi a formulare la vostra descrizione. La seguente checklist può aiutarvi a decidere la strategia appropriata.

Tempistiche

- Decidete se inserire la descrizione prima o dopo la battuta, il suono o il brano musicale a cui si riferisce, tenendo conto del fatto che il collegamento tra due elementi è tanto più chiaro al pubblico quanto più i due elementi sono vicini. Quando la descrizione precede l'elemento a cui si riferisce, nella mente degli spettatori si innescano degli schemi e viene agevolata la creazione del collegamento con il suono, il brano musicale o la battuta che segue. Quando invece le descrizioni seguono l'elemento in questione, viene accentuato l'effetto sorpresa, comico o di suspense.
- Come abbiamo visto, potete fare in modo che la descrizione sia sincronica rispetto all'elemento a cui si riferisce oppure no. Ogni volta che è possibile, consigliamo di ricercare la massima sincronia tra descrizione e immagine, dal momento che gli spettatori ipovedenti sono in grado di sfruttare certi

elementi visivi (come colore e luminosità) per completare la descrizione. La vostra decisione dovrà comunque, come sempre, basarsi sul contesto, giacché in alcuni casi un effetto di maggiore coesione si ottiene anticipando o posticipando la descrizione rispetto all'elemento visivo a cui si riferisce. In *Loft* (Van Looy 2008), ad esempio, il suono delle sirene delle volanti della polizia viene descritto non subito, ma solo un attimo prima che cresca di intensità e diventi quindi importante dal punto di vista narrativo. La stessa strategia può essere utile per descrivere un elemento puramente visivo: se un personaggio compare sullo schermo indossando un cappello, potrete decidere di menzionare il cappello solo se e quando diventa narrativamente rilevante, ad esempio se il personaggio in questione lo solleva in segno di saluto.

Lessico

- Un modo di aiutare il pubblico ad identificare più facilmente i collegamenti attraverso l'inferenza è quello di utilizzare parole ed espressioni appartenenti allo stesso campo semantico che siano in linea con il genere, lo stile visivo e l'ambientazione spazio-temporale del film (come sinonimi, iponimi, iperonimi e metafore, cfr. paragrafo 2.3.1, Scelta delle parole e stile). Parole come "ora di punta", "urbano" e "grattacielo" precisano nella mente degli spettatori un contesto specifico, esonerando il descrittore dalla necessità di descrivere (in maniera dettagliata) il suono di clacson, il rumore di passi frettolosi e il continuo squillare di telefoni cellulari.
- Se nel TP si riscontrano elementi ricorrenti, è senz'altro raccomandabile identificarli con una descrizione coerente, in modo da facilitarne il riconoscimento da parte del pubblico (cfr. trattazione del modello mentale delle storie da parte degli spettatori, capitolo 1). Elaborate alcune formulazioni caratteristiche, tenendo presente che un effetto di maggiore coesione si ottiene attraverso la ripetizione piuttosto che attraverso la sinonimia. Un esempio sono le frasi nominali utilizzate per riferirsi ad ambientazioni note: "Di nuovo in camera da letto", "Ancora in camera da letto".

Riferimenti

- Uno strumento utilizzato di frequente per creare coesione sono i pronomi personali e dimostrativi, che si rivelano ideali in brani di descrizione continui ma possono invece generare ambiguità quando la descrizione viene interrotta da un suono (o da una pausa di silenzio), da un brano musicale o da un dialogo: in questi casi gli spettatori possono avere difficoltà a capire a chi o a che cosa i pronomi si riferiscano. Nell'esempio che ora riportiamo da *Il paziente inglese* (*The English Patient*, Minghella 1996), il personaggio di Hana viene identificato attraverso il nome proprio alla sua prima apparizione sullo schermo, mentre nella frase successiva il soggetto è sottinteso (o sostituito dal pronome 'lei' nelle lingue che lo richiedono). Il nome 'Hana' deve essere

invece ripetuto nella terza frase, dopo che la catena di riferimenti è stata interrotta da un dialogo: “La giovane infermiera, Hana, ora impegnata nell’esercito, si fa strada verso una tenda ospedale. Poi cammina tra le fila dei feriti con l’amica americana Jan. Si vede un buco nel muro della biblioteca. (Dialogo). Hana inciampa su alcune pile di libri sparpagliati a terra”.

- Quando i pronomi vengono utilizzati all’interno dei dialoghi per fare riferimento a elementi visivi o suoni (cfr. l’uso del pronome ‘questo’ nell’esempio riportato sopra da *American Beauty* (Mendes 1999), il descrittore può decidere di esplicitare tali elementi o suoni nella descrizione per rendere il collegamento più accessibile al pubblico con disabilità visiva.

Sintassi

Dal momento che, come abbiamo visto, un effetto di maggiore coesione si ottiene quando la descrizione rimane vicina al suono, dialogo o personaggio a cui si riferisce, prestate molta attenzione all’ordine delle informazioni nella frase. Dal momento che il soggetto fornisce il contesto dell’intera frase, è consigliabile posizionarlo all’inizio, in modo da inquadrare meglio le informazioni (soprattutto relative alle fonti di suoni o parole) fornite successivamente (“Paul legge il manuale di medicina spagnolo”, *Come un uragano, Nights in Rodanthe*, Wolfe 2008; “Un furgone della polizia sfreccia su una strada cittadina”, *Ransom - Il riscatto, Ransom*, Howard 1996). Capita anche che informazioni preminenti debbano invece essere posizionate a fine frase, o per essere più vicine alla battuta o evento sonoro che le segue, o per restare più impresse nella mente dello spettatore (“Viene scagliato in aria lontano dal padiglione, precipitando in acqua con un avvistamento a spirale [un sonoro splash]”, *Hero*, Zhang 2002). Anche costruzioni alternative, come la diatesi passiva (“Lo sguardo di Jane è attratto da un’avvenente brunetta”, *È complicato, It’s Complicated*, Meyer 2009) o proposizioni avverbiali o preposizionali collocate a inizio frase (“Con un cenno della mano, Jane si allontana”), possono essere strategie lecite e utili per spostare alcune informazioni a fine frase e aumentare la coesione.

- Essenziali per la narrazione, le congiunzioni sono un altro mezzo comune per creare coesione nell’AD, soprattutto a livello temporale. Vediamo alcuni usi frequenti:
 - Paratassi: una successione di frasi semplici è un mezzo efficace per trasmettere rapidamente una serie di azioni, in particolar modo quando i vincoli temporali sono molto serrati (“Mary corre in camera da letto. Si ferma e si mette in ascolto. Sembra preoccupata. All’improvviso la stanza diventa buia, spaventosa, e Mary si siede sul letto”).
 - Congiunzioni e avverbi di tempo: coordinare temporalmente le frasi tra loro è un buon modo per rendere la descrizione più varia (“In sala proiezioni, accanto ai corpi esanimi di Shosanna e Zoller, il nastro quattro con-

tinua a girare. Sullo schermo Zoller spara senza sosta. Hitler esulta quando Zoller abbatte altre tre persone. Poi, Zoller guarda nell'obiettivo della telecamera", dall'AD non pubblicata di *Bastardi senza gloria, Inglourious Basterds*, Tarantino 2009).

- Congiunzione 'mentre', 'quando' e struttura perifrastica (stare + gerundio): questi strumenti vengono spesso utilizzati per indicare azioni simultanee ("Quando Neve Che Vola se ne accorge gira su se stessa, le maniche bianche della veste che si stendono come ali, sollevandola fino al tetto accanto a lui, *Hero*, Zhang 2002).

In fin dei conti, anche per quanto riguarda la coesione si può dire che la bravura del descrittore consiste nel trovare e implementare il giusto equilibrio tra le diverse strategie a sua disposizione. Riuscire a sincronizzare la descrizione con le azioni, le ambientazioni e i suoni, evitando allo stesso tempo sovrapposizioni con i dialoghi e la colonna sonora del film può essere molto impegnativo, ma è il segreto per creare un'AD veramente efficace.

3. Informazioni sul processo dell'audiodescrizione e sue varianti

3.1. QUESTIONI TECNICHE

*Bernd Benecke e Haide Völz
Radiotelevisione della Baviera (Bayerischer Rundfunk)*

QUALI QUESTIONI TECNICHE SONO RILEVANTI?

Nel corso di questo capitolo cercheremo di approfondire l'importanza di alcuni passaggi del processo di creazione dell'AD che si basano sulla tecnologia, a vantaggio soprattutto di quanti di voi si occuperanno di scrivere copioni di audiodescrizione (AD). Lo scopo del capitolo non è di mettere il descrittore nelle condizioni di eseguire tutti i diversi compiti in prima persona, ma piuttosto di fornirgli una visione completa del processo che a sua volta possa tradursi in scelte più consapevoli e, di conseguenza, in una maggiore qualità del prodotto finito. Di seguito riportiamo le questioni tecniche di cui ci occuperemo in questa sede (per una panoramica del processo nella sua interezza cfr. capitolo 1):

- Aspetti formali da tenere a mente quando si scrive il copione dell'AD.
- Aspetti formali che deve tenere a mente chi corregge il copione.
- Aspetti tecnici importanti per la lettura ad alta voce e la registrazione dell'AD.

- Aspetti tecnici importanti per il montaggio del suono dell'AD registrata.
- Aspetti tecnici importanti per il mixaggio dell'AD con la colonna sonora originale.

In questo capitolo ci concentreremo sulla stesura del copione e sulle questioni che entrano in gioco nella fase di trasformazione dell'AD da testo scritto a traccia audio che verrà fruita esclusivamente attraverso il canale uditivo.

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Dal momento che, con ogni probabilità, scriverete AD per diversi clienti, assicuratevi di consegnare in ciascun caso un prodotto che contenga tutte le informazioni richieste (oltre al copione vero e proprio) e sia nel formato preferito dal cliente. È possibile che il cliente vi indichi anche in quale modalità operativa produrre il testo di arrivo, se lavorando da soli o in un gruppo composto da colleghi sia normovedenti sia ciechi e/o ipovedenti.

A meno che non vi venga richiesto di lavorare con software specifici, nella maggior parte dei casi lavorerete con software studiati per la sottotitolatura e talvolta soltanto con i time code (codici temporali, di norma quattro paia di cifre che indicano l'ora, i minuti, i secondi e il numero dell'immagine in questione) generati dal software che utilizzate per guardare il film. Tenete presente che alcuni software di riproduzione video molto diffusi su internet, come ad esempio VLC, hanno problemi quando si manda il video avanti veloce o indietro veloce, e di conseguenza l'immagine che volete identificare riceve un codice temporale diverso da una volta all'altra.

Ricordate che il vostro copione deve essere studiato in modo tale da inserirsi bene tra i dialoghi, i temi musicali e gli effetti sonori del testo di partenza. Affinché la fase di registrazione vada a buon fine, chi scrive il copione deve quindi misurare il tempo a disposizione per l'AD. Questa operazione si chiama 'spotting' e può consistere ad esempio nella misurazione della durata dell'intervallo tra dialoghi ed effetti sonori con un cronometro, o nella lettura ad alta voce di un brano di descrizione per verificare che sia della lunghezza giusta. In alcuni casi, come abbiamo visto, potreste decidere di dare priorità alla descrizione rispetto ad un dialogo, ad un brano musicale o ad alcuni effetti sonori. Questa operazione è relativamente semplice nell'AD registrata, ma può rivelarsi invece problematica per il cinema, il teatro o l'opera, dal momento che in questi contesti il volume dell'audio originale non sempre può essere adattato.

- Al termine dell'operazione di spotting, il copione di AD appare di norma come una lunga sequenza di brevi paragrafi o addirittura singole frasi che contengono tutti i seguenti elementi (cfr. l'esempio di un copione di AD nell'appendice 4.1):
- Time code: l'indicazione del codice temporale serve per segnalare al doppiatore quando iniziare a leggere l'AD. Potete trascurare il numero del fotogramma, ma assicuratevi di annotare i minuti e i secondi (anche le ore, nel caso di

film particolarmente lunghi). Alcuni clienti chiedono di riportare nel copione dell'AD anche le scene tagliate.

- Parole chiave: alcuni clienti preferiscono utilizzare le parole chiave per indicare al doppiatore quando iniziare a leggere il testo dell'AD. La parola chiave può essere ad esempio l'ultima frase pronunciata nel dialogo del film, un elemento musicale o acustico. In caso non vi siano dialoghi o effetti sonori a precedere l'AD, la parola chiave verrà naturalmente omessa.
- Legenda: apporre una legenda all'inizio del vostro copione può servire a trasmettere al doppiatore delle istruzioni (ad esempio V per "veloce") su come leggere particolari brani di descrizione.
- Allo stesso modo, potete indicare sul copione (magari tra parentesi) quali effetti sonori, brani musicali o dialoghi devono rimanere ben udibili e quali invece possono essere coperti, del tutto o in parte, dalla descrizione.
- Pronunce speciali: potete indicare sul copione (sempre tra parentesi) il codice numerico del momento in cui nomi di personaggi o luoghi vengono pronunciati nella traccia audio originale (ad esempio, "Si china verso Gasparow (pronunciato nel dialogo al codice 01:14:12) e lo bacia").
- Intonazione: potete suggerire al doppiatore una intonazione particolare a seconda del materiale fonte. Ad un film drammatico o sentimentale potrebbe adattarsi bene un'intonazione più partecipata, mentre per un documentario potrebbe essere sufficiente una lettura di tipo giornalistico. Accorgimenti particolari possono essere adottati per le parole sullo schermo (cfr. paragrafo 2.2.3).

DAL TA ALLA TRACCIA AUDIO

Nella fase successiva, il vostro copione scritto sarà trasformato in un testo orale grazie alla mediazione di un doppiatore (scelto da voi o dal cliente) le cui qualità vocali siano in linea con il genere e lo stile del film. Sulla questione della scelta della voce attoriale più adatta la letteratura è ancora molto esigua, se non del tutto assente, ma si può osservare una tendenza a scegliere doppiatori la cui voce si distingua facilmente da quella dei dialoghi del film (in un film con molti personaggi maschili potrebbe essere ad esempio preferibile una voce femminile per l'AD) o sia ritenuta coerente rispetto al genere e allo stile del materiale fonte. Un secondo doppiatore potrebbe inoltre essere richiesto per trasformare eventuali sottotitoli o parole sullo schermo in AST (cfr. paragrafo 3.3, Combinare l'AD con audio-sottotitoli). Una possibilità attualmente sotto esame è quella di utilizzare software di sintesi vocale per dar voce all'AD, e i risultati degli esperimenti variano a seconda del software utilizzato e della lingua dell'AD. Come ogni nuova proposta, l'utilizzo di voci sintetiche conta sia sostenitori sia detrattori. Un terzo gruppo si colloca in posizione intermedia, sostenendo che le voci create da software possono essere adatte per i documentari ma non per la fiction.

La registrazione viene di norma effettuata in uno studio con cabina di registrazione e vede la presenza, oltre che del doppiatore, anche del responsabile del suono e del tecnico del suono. Il compito del direttore del suono (che può essere un collega con disabilità visiva) è quello di ascoltare la lettura del doppiatore e decidere se l'AD viene presentata in modo corretto per quanto riguarda intonazione, velocità di dizione e così via. Il tecnico del suono è invece responsabile della corretta gestione tecnica della registrazione, assicurandosi di evitare che suoni o rumori di disturbo interferiscano con la modulazione.

Il tecnico del suono ripulisce quindi la registrazione da qualunque rumore prodotto dal doppiatore durante la lettura (ad esempio sfregamento sul microfono, soffi o altri disturbi di fondo come il voltare le pagine del copione) e la inserirà con precisione nelle pause tra i dialoghi del testo di partenza.

La ripulitura della registrazione è l'ultimo passaggio nella produzione dell'AD per il cinema. Il tecnico del suono crea un file contenente solo la descrizione registrata, che potrà essere fruito dagli spettatori in sala attraverso cuffie sincronizzate con la traccia originale emessa dalle casse. La trasmissione può essere effettuata tramite un sistema radio presente nel cinema o dai dispositivi portatili degli spettatori con disabilità visiva, dotati di un'apposita applicazione per l'AD.

Nel caso di TV e DVD, il processo di produzione dell'AD richiede invece un ulteriore passaggio: il mixaggio dell'AD registrata con la traccia audio originale del film. Nei momenti in cui deve essere inserita la descrizione, il tecnico può abbassare il volume dell'audio originale e individuare con il direttore del suono il giusto equilibrio in modo da avere un'AD ben udibile pur mantenendo presente l'audio originale. Il risultato finale è una traccia audio completamente nuova, che potrà essere selezionata tra le opzioni audio nel menù di un DVD o come secondo canale audio della televisione.

3.2 AUDIO-INTRODUZIONI

Nina Reviers

Università di Anversa

CHE COS'È UN'AUDIO-INTRODUZIONE?

Un'audio-introduzione (AI) è un brano di prosa che fornisce informazioni anche visive su un prodotto audiovisivo come un film o uno spettacolo teatrale e che funge da cornice concettuale per permettere al pubblico con disabilità visiva di comprendere e apprezzare meglio un determinato TP. L'audio-introduzione può essere intesa come uno strumento di supporto all'AD del testo in questione o come prodotto a se stante e può essere registrata e distribuita molto prima della visione del TP (ad esempio su CD, su un sito web e così via) oppure essere eseguita

dal vivo, come spesso accade a teatro. L'audio-introduzione può essere letta da un'unica voce o presentare una combinazione di più voci ed effetti sonori.

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Prima di cominciare l'analisi del TP per scrivere la vostra AI, abbiate cura di porvi le seguenti domande:

- L'AI sarà utilizzata in combinazione con un'AD oppure sarà un prodotto a se stante?
- Nel primo caso, è già disponibile una bozza dell'AD?
- L'AI verrà registrata e resa disponibile in anticipo o eseguita live a ridosso dello spettacolo o proiezione?

Una volta messa a fuoco la situazione, guardate il prodotto audiovisivo nella sua interezza e annotate tutte le informazioni rilevanti da includere nell'introduzione. Se l'AD del prodotto è già stata scritta, anche solo in forma di bozza, considerate anche quella nella vostra analisi. Se necessario, documentatevi sulla produzione o, se possibile, contattate un membro della troupe, della compagnia teatrale o del gruppo di autori dell'AD per maggiori informazioni.

Per avere un riferimento utile a riconoscere gli elementi più rilevanti, considerate le possibili funzioni di un'AI:

- **FUNZIONE INFORMATIVA.** Le informazioni contenute nell'AI corrispondono di norma alle informazioni rese disponibili agli spettatori vedenti attraverso il libretto, nel caso ad esempio di teatro e opera, oppure attraverso internet (siti web, recensioni): regista, cast e crediti, genere, autore, sinossi, durata e così via.
- **FUNZIONE DI ANTICIPAZIONE.** L'AI può anche fornire contenuti relativi a personaggi (abbigliamento, aspetto fisico), ambientazioni (globali e locali) o altre caratteristiche generali che non possono essere incluse nell'AD per motivi di tempo o perché l'AI è intesa come prodotto a se stante. Inserire queste informazioni nell'AI permette al descrittore di essere più sintetico nell'AD e al pubblico con disabilità visiva di identificare gli aspetti in questione più facilmente anche senza l'AD, basandosi su suoni e dialoghi. Nell'AI possono trovare cittadinanza anche aspetti che richiedono spiegazioni, come i riferimenti intertestuali (cfr. paragrafo 2.2.4). La funzione di anticipazione funzionerà tuttavia soltanto a condizione che il carico di informazioni nell'AI sia ben bilanciato, e includa quindi solo le informazioni essenziali, escludendo quelle che altrimenti confonderebbero o disturberebbero gli ascoltatori.
- **FUNZIONE ESPRESSIVO-ESTETICA.** Con questa funzione l'AI si arricchisce di maggiori informazioni sullo stile e sulla natura del materiale fonte. Nel caso del teatro (cfr. paragrafo 3.4.1, AD per il teatro) può essere ad esempio necessario spiegare più in dettaglio in che modo vengono utilizzate certe tecniche

teatrali. Dedicare attenzione allo stile visivo nell'AI può rivelarsi utile anche per i film in bianco e nero, quelli che combinano il bianco e nero ai colori (ad esempio *Sin City*, Miller et al. 2005) o impiegano tecniche visive non convenzionali (come l'uso di frecce sullo schermo per indicare l'identità di un personaggio in *Bastardi senza gloria*, *Inglourious Basterds*, Tarantino 2009), o ancora film che impiegano tecniche visive per indicare che la narrazione non procede in ordine cronologico (ad esempio *Il curioso caso di Benjamin Button*, *The Curious Case of Benjamin Button*, Fincher 2008, o *The Millionaire*, *Slumdog Millionaire*, Boyle & Tandan 2008). Si tratta in ciascun caso di informazioni rilevanti (cfr. anche paragrafo 2.2.1, Il linguaggio dei film) che andrebbero perse nella traduzione e che l'AI può rendere fruibile al pubblico con disabilità visiva.

- **FUNZIONE ISTRUTTIVA.** L'AI può anche informare gli utenti su eventuali aspetti tecnici e/o pratici. Ad esempio, si può anticipare come verranno chiamati alcuni personaggi nell'AD (se hanno diversi nomi o soprannomi nel film o spettacolo), come ci si riferirà ad un oggetto di scena o ad un luogo, che cosa significa una parola ricorrente, e così via. Nel caso di teatro e cinema, l'AI può essere il contesto migliore per spiegare aspetti utili relativi al funzionamento stesso dell'AD, ad esempio come e quando alzare il volume delle cuffie in scene con musica alta, chiedere al pubblico di spegnere il cellulare o persino indicare il numero e l'ubicazione dei bagni, il prezzo delle bibite al bar, la posizione della biglietteria eccetera.

Il peso relativo di ciascuna funzione dipende dal tipo di prodotto (film, spettacolo teatrale), dal genere (cfr. paragrafo 2.1.3, Genere) del prodotto audiovisivo (la funzione informativa può assumere più importanza nel caso di complessi film storici) e dal tipo di AI (nelle AI intese come prodotti a se stanti la funzione di anticipazione prevale di norma sulle altre).

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Non esistono template per la creazione di un'AI efficace. Per raccogliere tutte le informazioni identificate durante l'analisi del TP occorre considerare un'ampia gamma di fattori, tra cui in primo luogo l'eventuale esistenza di un'AD e la sua disponibilità (anche in forma di bozza). Se l'AD non è ancora stata scritta, aspettate che sia terminata prima di finalizzare l'AI, in modo da sapere quali informazioni sono già contenute nell'AD e quali no. Nel momento di scrivere l'AI, potreste trovare utile tenere a mente i seguenti aspetti.

Struttura

Ordinate le informazioni nella maniera più logica sulla base del genere e della tipologia del testo di partenza. Individuare un filo conduttore narrativo può aiutarvi a inquadrare meglio le informazioni e a far sì che le diverse sezioni si susseguano armoniosamente. I seguenti elementi possono guidarvi nel processo:

- Cominciate con una formula di benvenuto, presentate voi stessi/la voce narrante e specificate la durata dell'introduzione.
- Gli aspetti più fattuali vengono per primi, mentre vi consigliamo di conservare gli elementi più descrittivi per la sezione centrale dell'introduzione.
- Combinare la descrizione della trama con quella dei personaggi aiuta gli ascoltatori a ricordare i personaggi nel momento in cui li incontreranno di nuovo nel contesto della narrazione.
- In caso di AI registrate, considerate la possibilità di usare estratti musicali per separare le diverse sezioni.
- Una sezione con funzione istruttiva, se prevista, può essere appropriata per concludere l'introduzione.
- In alcuni casi, soprattutto a teatro, vengono eseguite due letture dell'introduzione, di cui la seconda è più breve e si limita a ripetere le informazioni più essenziali esposte nella prima.

Contenuto

- Quando fornite informazioni di background, nel caso di AD registrate, considerate la possibilità di arricchire l'introduzione citando commenti di membri del cast, della troupe e/o di recensori, o addirittura aggiungendo estratti sonori o brani di interviste.
- Un'AI efficace è un'AI bilanciata: abbiate cura di fornire abbastanza informazioni per creare un contesto di riferimento per la successiva fruizione del prodotto descritto, ma senza sovraccaricare gli ascoltatori, che rischierebbero altrimenti di perdere le informazioni essenziali. Per quanto riguarda la durata ideale di un'AI, consigliamo una media di dieci minuti per le AI fornite dal vivo (ad esempio per spettacoli teatrali) e di quindici minuti per AD registrate distribuite in anticipo rispetto alla visione del prodotto.
- Fate attenzione a non rivelare troppi snodi della trama o di anticipare colpi di scena e momenti comici.

Stile

Proprio come le AD, anche le AI sono scritte per essere ascoltate. Assicuratevi che il testo sia coinvolgente, vivido, e che tenga viva l'attenzione degli ascoltatori fino alla fine. Tenete sempre a mente che le AI sono testi densi, ricchi di informazioni da rielaborare e ricordare: il pubblico apprezzerà pertanto uno stile chiaro e diretto, caratterizzato da frasi snelle, congiunzioni semplici e un lessico preciso. Per una trattazione più approfondita di questo argomento, rimandiamo al paragrafo 2.3.1, Scelta delle parole e stile.

ESEMPI

Troverete un esempio di AI all'appendice 4.2.

3.3 COMBINARE L'AUDIODESCRIZIONE CON AUDIO-SOTTOTITOLI

Aline Remael
Università di Anversa

CHE COSA SONO GLI AUDIO-SOTTOTITOLI?

Gli audio-sottotitoli (AST) rappresentano la resa verbale di sottotitoli o sovratitoli scritti presenti in prodotti audiovisivi live (di norma proiettati all'altezza del sipario nel caso di teatro e opera) o registrati, la cui funzione è di rendere accessibili al pubblico con disabilità visiva produzioni non doppiate e/o in cui si parlano lingue straniere. Nel caso di AD registrate, i sottotitoli originali possono essere letti da una voce computerizzata, da un doppiatore o da un attore e, una volta trasformati in audio-sottotitoli, vengono mixati con la traccia audio originale insieme all'AD. Se nel testo di partenza c'è più di una persona che parla in lingua straniera, si possono usare due o più voci per gli AST, in modo da aiutare gli ascoltatori a distinguere i diversi parlanti. Nel caso di film a basso budget, serie TV e documentari, i produttori possono decidere di usare una sola voce che legga tutti i sottotitoli, ma usando intonazioni diverse per ciascun parlante. I sottotitoli originali vengono talvolta letti così come sono, oppure vengono estesi e/o adattati per somigliare maggiormente al linguaggio parlato e includere informazioni contenute nei dialoghi e tralasciate nel processo di sottotitolaggio. Questa operazione può rendersi necessaria per assicurare una buona coesione tra AD e AST, ma in alcuni Paesi i sottotitoli sono protetti da copyright e non possono essere modificati. Le due modalità più comuni per registrare gli AST sono il voice-over e una forma di doppiaggio. Nel caso del voice-over, gli AST vengono letti con qualche secondo di ritardo rispetto al dialogo originale, che rimane udibile di sottofondo per permettere al pubblico target di identificare i parlanti. Nella modalità doppiata, gli AST rimpiazzano completamente i dialoghi originali e richiedono un'interpretazione più "intensa" da parte del doppiatore.

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Gli AST possono essere inseriti negli scenari più diversi e, nel momento di analizzare il testo di partenza per metterne a fuoco le caratteristiche specifiche, potreste trovare utile consultare la seguente checklist:

1. nel film da descrivere è parlata una sola lingua, che è la stessa del pubblico di riferimento. In questo caso gli AST non sono necessari.
2. nel film da descrivere una lingua domina nettamente sulle altre ed è la stessa del pubblico di riferimento, ma sono presenti brevi scambi (non più di 2-4

turni di dialogo) in una o più lingue diverse. In questo caso gli AST non sono strettamente necessari, ma vi consigliamo di discutere la questione con il cliente. L'opzione più semplice ed economica dal punto di vista del mixaggio del suono è quella di includere le informazioni trasmesse dai personaggi nei dialoghi in lingua straniera nell'AD. Dovrete quindi analizzare gli scambi in lingua straniera per capirne la lunghezza e la complessità.

3. nel film da descrivere si parla una lingua diversa da quella del pubblico target. Non è previsto doppiaggio né voice-over nella loro lingua.
4. nel film da descrivere si parlano diverse lingue e sono presenti una o più scene con dialoghi in lingue diverse da quella del pubblico target. Non è previsto né doppiaggio né voice-over nella lingua del pubblico.

Come potete immaginare, nei casi 3) e 4) si rendono necessari gli AST, cui verrà data la forma decisa dal produttore (cfr. definizione).

Al momento attuale non esiste una regolazione precisa del modo in cui gli AST vengono forniti e la situazione varia da Paese a Paese. Di conseguenza, se non avete ricevuto istruzioni di alcun tipo riguardo agli AST che dovete produrre, informatevi su come è organizzato il team di produzione di cui fate parte.

Per determinare l'impostazione della produzione, potreste trovare utile consultare la seguente checklist:

- Se il film da descrivere presenta già sottotitoli interlingui in tutte le scene in lingua straniera, determinate se tali sottotitoli resteranno invariati o verranno adattati per la versione audio. In questo caso, chiedete se l'adattamento sarà compito vostro.
- Se il film da descrivere non presenta sottotitoli nelle scene in lingua straniera, chiarite chi dovrà occuparsi della loro creazione, se voi o il sottotitolatore. Cercate inoltre di capire se i sottotitoli verranno poi utilizzati così come sono per gli AST o se saranno adattati e, in tal caso, se l'adattamento sarà compito vostro.
- Se il film è già stato audiodescritto e vi è stato chiesto di creare nuovi sottotitoli o adattare quelli già esistenti, chiedete se è disponibile un copione dell'AD. È improbabile che possiate adattare l'AD in funzione dei sottotitoli, ma consultare l'AD vi sarà utile per capire quali informazioni trasmesse da dialoghi o immagini (ad esempio chi sta parlando) vi sono già comprese e quali invece debbano essere incluse negli AST.

CREAZIONE DEL TESTO DI ARRIVO

Nella situazione descritta al punto 2), dovrete integrare gli AST nella vostra AD: Riscrivete il dialogo in forma di narrazione e inseritelo nell'AD indicando chi è il parlante. Accertatevi di includere tutte le informazioni necessarie affinché

il pubblico di riferimento possa ricostruire la/e scena/e. Ad esempio: “Mark si siede al tavolo di fronte all’avvocato e i due si salutano” (“i due si salutano” sostituisce il dialogo: “Bonjour!” e “Comment allez-vous?” [“Buongiorno” e “Come sta?”]).

Nelle situazioni descritte ai punti 3) e 4), sarete voi a occuparvi di creare i sottotitoli. Decidete una strategia traduttiva sulla base delle istruzioni che avete ricevuto e sincronizzate la sottotitolatura dei dialoghi di conseguenza:

- Se vi viene richiesta una sottotitolatura standard, seguite le istruzioni fornitevi in proposito dal cliente, tenendo presente che le istruzioni relative ai sottotitoli potranno essere anche molto diverse da una volta all’altra. Nel momento di scrivere l’AD, assicuratevi di includervi tutte le informazioni (altrimenti inaccessibili al pubblico target) eliminate dai sottotitoli, che saranno spesso registrati come voice-over in modo che il pubblico possa udire il suono dei dialoghi originali e identificare così i personaggi. Questo accorgimento permette di evitare qualsiasi problema se il tempo a disposizione non è sufficiente a indicare chi sta parlando.
- Se vi viene richiesto di creare sottotitoli estesi, su misura per gli AST, mantenete i dialoghi del TP come dialoghi, senza applicare la condensazione tanto comune nella sottotitolatura, e scrivete l’AD di conseguenza. Se i sottotitoli verranno doppiati in fase di registrazione, assicuratevi che dall’AD sia ben chiaro chi sta parlando, dal momento che le voci originali non saranno più udibili e tutti i personaggi parleranno la stessa lingua doppiata. Questa attenzione all’identificazione dei personaggi nell’AD dovrà essere tanto maggiore quanto minore sarà il numero di voci utilizzate per la registrazione.
- Se non siete voi ad occuparvi dei sottotitoli e vi trovate a lavorare con sottotitoli estesi da integrare nell’AD, seguite la procedura descritta al punto precedente. Se vi viene richiesto di occuparvi dei sottotitoli per un film che è già stato audiodescritto, assicuratevi che gli AST contengano tutte le informazioni necessarie per integrare l’AD esistente e che i due testi messi assieme trasmettano tutte le informazioni che il pubblico normovedente riceverebbe dalla combinazione di immagini e dialogo.

3.4 INTRODUZIONE AD ALTRE FORME DI AUDIODESCRIZIONE

3.4.1 AUDIODESCRIVERE SPETTACOLI TEATRALI

Nina Reviere
Università di Anversa

CHE COS'È L'AUDIODESCRIZIONE DAL VIVO PER IL TEATRO?

Dal momento che anche gli spettacoli teatrali raccontano storie che vengono elaborate dal pubblico attraverso gli stessi modelli mentali descritti a proposito dei film (basati su elementi tratti dallo spettacolo stesso a proposito di contenuto, personaggi e ambientazione, cfr. paragrafo 2.1), sotto molti punti di vista l'AD prodotta per il teatro somiglia a quella pensata per DVD e televisione. Trattandosi di un contesto caratterizzato da peculiarità proprie, tuttavia, tra le due applicazioni esistono anche significative differenze, di cui elenchiamo le principali:

- Il teatro ha una propria gamma di tecniche utilizzate come cornice per costruire la narrazione, alcune delle quali differiscono notevolmente dalle tecniche cinematografiche (cfr. paragrafo 2.2).
- L'AD per il teatro è spesso eseguita dal vivo sulla base di un copione preparato in precedenza. Di conseguenza, il descrittore è di norma anche la persona che dà voce all'AD durante lo spettacolo.
- L'AD eseguita dal vivo per il teatro è spesso (ma non necessariamente) associata ad un'AI (cfr. paragrafo 3.2 sulle AI).

ANALISI DEL TESTO DI PARTENZA

Durante l'analisi del TP potete fare riferimento alle caratteristiche dell'AD per i film descritte nei capitoli precedenti (2.1.1, Personaggi e azione; 2.1.2, Ambientazioni spazio-temporali; 2.2.2, Effetti sonori e musica; 2.1.3, Genere; 2.2.4, Riferimenti intertestuali; 2.3.1, Scelta delle parole e stile; 2.3.2, Coesione), integrandole tuttavia con le seguenti caratteristiche, tipiche delle produzioni teatrali, che vi aiuteranno ad adattare le vostre strategie descrittive a questo contesto specifico:

- A differenza dei film, gli spettacoli teatrali non imitano fedelmente la realtà, ma la rappresentano. Di conseguenza, i segni teatrali (costumi, suono, oggetti di scena e scenografia) possono essere particolarmente minimalisti, statici e persino artificiali, anche a causa degli ovvi limiti di tempo e di spazio legati al palcoscenico. Ad esempio, quattro semplici sedie e il gesto di aprire una portiera possono essere utilizzati per rievocare l'immagine di un'auto.

- Come i film, anche il teatro è altamente semiotizzato, quindi ogni segno è carico di significati connotativi e denotativi. Più spesso che nei film, nel teatro questi segni hanno tuttavia diversi significati. Un oggetto o addirittura un personaggio possono rappresentare cose/persone diverse in diversi momenti della performance (le sedie utilizzate per ricreare l'auto nell'esempio precedente possono diventare la panchina di un parco in una scena successiva). Allo stesso modo, un oggetto può avere significati connotativi aggiuntivi che rimandano allo stile e alle emozioni ad esso collegati (una poltrona dall'intelataura dorata in stile Luigi XIV dice molto dello stile e dello status dei proprietari). Capita anche di frequente che il significato connotativo di un segno sia preponderante rispetto al significato denotativo, in modo che il segno diventi astratto e simbolico.
- Dal momento che la relazione tra un segno e il suo significato è talvolta molto implicita, il teatro richiede un ruolo più attivo da parte del pubblico in termini di deduzioni e inferenze. Molti elementi (indispensabili) della storia sono inoltre lasciati sottintesi ed esistono pertanto solo nella mente degli spettatori, giacché non vengono mai presentati sulla scena in maniera esplicita e sono semplicemente dati per assunti. Questo è spesso il caso dell'ambientazione globale della storia, che viene dedotta a partire da pochi elementi presentati sulla scena, ad esempio una o due stanze a rappresentare un'intera casa: tutto il resto – il giardino, la strada, la città – viene spesso citato nei dialoghi ma esiste a tutti gli effetti solo nella mente degli spettatori. In questi casi è fondamentale che gli spettatori mettano in gioco le proprie conoscenze pregresse e/o un'attenta lettura dei dialoghi.

L'uso del suono e delle luci è un buon esempio delle specificità del teatro. Se nei film luci e suono sono spesso diegetici (quindi legati a elementi reali o realistici presenti sullo schermo, come una lampada, il sole, un'auto che passa e così via), nel teatro sono piuttosto extra-diegetici, quindi usati separatamente uno dall'altro per rappresentare elementi che non potrebbero essere altrimenti visualizzati sul palco. Raggi di luce marrone e verde su un palco vuoto possono ad esempio essere utilizzati per rappresentare una foresta, mentre un quadrato bianco proiettato su un muro può suggerire la presenza di una porta. Secondo la stessa logica, per indicare che i personaggi sul palco deserto si trovano in una foresta si può utilizzare un effetto sonoro come un cinguettio di uccelli. Nel teatro le luci hanno anche una funzione tecnica specifica, paragonabile a quello che nei film è lo stacco tra inquadrature. Un breve momento di oscurità può indicare il passaggio dal giorno alla notte, o semplicemente un cambio di ambientazione (creando una sorta di intervallo utile a cambiare la scenografia). Se paragonato alla controparte cinematografica, il suono nel teatro è tipicamente artificiale, dal momento che i suoni non riproducono in maniera necessariamente realistica ciò che rappresentano: un rumore di passi in avvicinamento può essere usato per rappresentare invece un cavaliere che galoppa verso un castello.

Apprestandovi a scrivere la descrizione, potete fare riferimento alle strategie proposte nei capitoli precedenti delle presenti linee guida, adattandole tuttavia alle peculiarità del teatro ove necessario. Come si è visto nel capitolo 1, consigliamo di prendere in considerazione tutte le necessarie informazioni contestuali:

- Consultandovi con il cliente e/o la compagnia teatrale per cui lavorate, determinate se l'AD necessita di essere integrata da un'AI e in quale forma (cfr. paragrafo 3.2).
- Determinate quali componenti narrative (cfr. capitolo 1) sono rappresentate esplicitamente sul palco (attraverso la scenografia, i costumi, gli oggetti di scena, il suono o i dialoghi) e quali sono invece lasciati all'immaginazione degli spettatori. In alcuni casi, le ambientazioni sono ricreate sul palco in maniera piuttosto realistica, mentre nel teatro astratto gli attori possono dar vita alla storia su un palco praticamente deserto, lasciando agli spettatori il compito di ricreare l'ambientazione nella propria mente. In quest'ultimo caso, decidete se gli elementi non presenti direttamente sulla scena possono essere immaginati facilmente anche dal pubblico con disabilità visiva, sulla base dei dialoghi o delle proprie conoscenze pregresse, o se è necessario renderli espliciti (magari in un'AI). Quando invece sono presenti sul palco oggetti di scena e scenografie vere e proprie, determinate in che modo sono rappresentati e come procedere per descriverli. A questo scopo potreste trovare utile porvi le seguenti domande, specifiche del settore teatrale, a proposito dei segni utilizzati:
 - Il segno in questione rappresenta un solo elemento, o viene utilizzato anche in seguito per rappresentare qualcosa di completamente diverso (ad esempio "Quattro sedie da cucina disposte come i sedili in un'auto", "Quattro sedie allineate a formare la panchina di un parco")? Qualunque sia la risposta, fate in modo di far capire chiaramente la funzione del simbolo nell'AD.
 - Quanto è importante l'eventuale funzione connotativa del segno? Un manto regale di velluto rosso bordato d'oro indica sicuramente ricchezza e potere, ma se dovesse avere delle mani di legno aggrappate all'orlo potrebbe indicare la presenza di forze invidiose che cercano di rovesciare il re, interpretazione meno ovvia e immediata. A seconda dell'importanza della funzione connotativa, decidete quindi se e in quale misura renderla esplicita, ad esempio nell'introduzione o descrivendone l'effetto (per questo processo decisionale cfr. capitolo 1).
- Prestate particolare attenzione alla fonte della luce (che con ogni probabilità non sarà il sole ma un riflettore), del suono (che può originarsi dietro le quinte nonostante sia correlato ad un'azione che si svolge sulla scena, ad esempio il suono delle nocche che picchiano sul legno quando un attore fa il gesto di bussare ad una porta immaginaria) o del dialogo (gli attori possono usare un

microfono e in questo caso la loro voce arriverà da destra, dove si trovano gli amplificatori, anche se chi sta parlando si trova nella parte sinistra del palco) e decidete come descriverla senza creare confusione o interrompere il flusso narrativo. Di nuovo, la sede più indicata per chiarire la possibile incongruenza può essere l'AI: "Il fruscio del vento e il cinguettio degli uccelli proveniente da dietro le quinte riempie la scena". Altrimenti, potreste aiutare il pubblico ad intuire che cosa succede sul palco, spiegando ad esempio "Un uomo bussa ad una porta immaginaria" prima che si senta il toc toc.

Procedete quindi a scrivere le vostre descrizioni, che potrete inserire nel copione dello spettacolo tra i blocchi di dialogo più rilevanti, annotando anche suoni o momenti musicali importanti per avere un riferimento durante la lettura dal vivo. Il fatto che lo spettacolo e la relativa AD siano presentati dal vivo ha infatti un impatto decisivo sulla fase di stesura della descrizione. Nel teatro non solo i vincoli temporali sono molto serrati, ma sono anche molto frequenti improvvisazione e cambiamenti inaspettati. Di conseguenza, le descrizioni non possono essere sincronizzate con precisione in anticipo. Può esservi utile tenere a mente i seguenti punti:

- Con una descrizione dal vivo è più difficile sfruttare intervalli di qualche secondo tra suono e dialogo. Le AD per il teatro tendono a raggruppare le informazioni in brani lunghi diverse frasi, che sono più facili da elaborare per degli spettatori che devono continuamente passare dalla qualità sonora della descrizione (ascoltata in cuffia) a quella della voce degli attori sul palcoscenico.
- Considerata la possibilità che gli attori improvvisino, è più sicuro descrivere le azioni solo dopo che sono accadute sul palco. Potete scegliere di descrivere un'azione prima o mentre accade soltanto se siete assolutamente sicuri che l'azione verrà eseguita nel momento e nel modo esatti previsti dal copione.
- Nelle scene in cui il tempo a disposizione è scarso o gli attori vanno più veloci, può essere utile adattare lo stile di scrittura. Utilizzando frasi brevi che presentano le informazioni importanti nella parte iniziale farete in modo che, se non doveste avere tempo per continuare, queste informazioni raggiungano comunque il pubblico, anche se la seconda parte della frase dovesse essere omessa. Consigliamo di tenere tuttavia a portata descrizioni più estese, per essere pronti all'evenienza che la performance invece rallenti ed evitare lunghe pause di silenzio in cui gli spettatori possano imputare la mancanza di descrizione ad un problema tecnico delle cuffie.

ESEMPI

Lo spettacolo olandese Van de Velde: *J'aimerai mieux de bouche vous le dire* (della compagnia belga Olympique Dramatique) illustra in maniera efficace le peculiarità del teatro in relazione all'AD.

La scenografia consiste in una semplice gabbia di vetro, contenuta in una struttura nera di ferro. Per il resto, il palco è completamente spoglio. Questa ambientazione minimalista viene mantenuta per tutto lo spettacolo ma passa a rappresentare diversi luoghi (un istituto psichiatrico, un ring di boxe, una cella di prigione, un bar), anche se non somiglia (in maniera realistica) ad alcuno di essi. Il design e il materiale della gabbia suggeriscono un ambiente freddo, asettico, solitario. Il passaggio da un luogo all'altro è sempre implicito e deve essere desunto dal contesto, dalla conoscenza pregressa degli spettatori e dai dialoghi. Ad un certo punto dello spettacolo si svolge un incontro di boxe che si intuisce avere luogo in un grande stadio, benché il palco e la gabbia rimangano vuoti, fatta eccezione per una figura immobile e silenziosa: l'incontro di pugilato si svolge quindi esclusivamente nell'immaginazione degli spettatori, rievocato dai dialoghi e dagli effetti sonori (il ruggito dei tifosi e la telecronaca di un commentatore sportivo in voice-over).

3.4.2 GUIDE DESCRITTIVE: ACCESSIBILITÀ DI MUSEI E LUOGHI DI INTERESSE STORICO E CULTURALE

Josélia Neves

CHE COS'È UNA GUIDA DESCRITTIVA?

Con il termine 'guide descrittive' (GD) si fa riferimento ad un'ampia varietà di testi, che possono essere prodotti in forma orale o scritta ed essere presentati in formato digitale (caricati su supporti come le audio-guide) o dal vivo da parte di guide specializzate durante la visita ad un museo o ad un luogo di interesse storico, artistico e/o culturale. Come altre forme di AD, anche le GD rappresentano una (piccola) parte di una più ampia esperienza multisensoriale. La GD è infatti un elemento aggiuntivo che deve armonizzarsi a tal punto con l'esperienza nel suo insieme da passare quasi inosservata. I visitatori che si recano in un luogo di interesse culturale cercano un'interazione con ciò che il luogo può offrire, non con i mediatori o la tecnologia di mediazione, quindi la loro esperienza non può limitarsi all'ascolto di una GD. Le GD possono essere raggruppate a grandi linee nelle seguenti categorie:

- Descrizioni di spazi aperti (città, campagne, parchi e giardini, zoo, parchi-giochi, siti storici e così via).
- Descrizioni di architetture (edifici, stanze, spazi chiusi).
- Descrizioni di mostre (musei, gallerie, collezioni eccetera).
- Descrizioni di oggetti e manufatti (che non possono essere toccati).
- Descrizioni di dipinti.

- Descrizioni di fotografie.
- Istruzioni su “come fare a...”.
- Istruzioni per attivare e utilizzare il dispositivo audio-guida.
- Indicazioni per muoversi nello spazio (come trovare la strada e orientarsi).
- Indicazioni per riuscire a “vedere” attraverso il tatto.

PRINCIPALI DIFFERENZE TRA L'AD PER IL CINEMA E TEATRO E GD

Le guide descrittive si distinguono dalle audiodescrizioni esaminate finora (per cinema e teatro) sotto diversi punti di vista:

- A differenza dell'AD per i film, che è contenuta in un testo audiovisivo perfettamente contestualizzato e compiuto, organizzato in una sequenza prestabilita, le GD vengono utilizzate in contesti i cui confini (temporali, spaziali e testuali) sono aperti e spesso mutevoli.
- Le AD pensate per film, spettacoli teatrali o altre performance dal vivo sono determinate da una narrazione e, di conseguenza, la quantità di informazioni da fornire è decisa valutando la rilevanza delle informazioni per la storia e il tempo a disposizione (tra dialoghi e altre informazioni acustiche importanti). Nelle GD, al contrario, le informazioni sono la narrazione, mentre la questione del tempo è diversa e correlata alla capacità di concentrazione del singolo ascoltatore.
- Se nei film il concetto di rilevanza è definito dalla trama del TP e dal tempo a disposizione per l'AD, nelle GD il problema del “testo originale” da affiancare non sussiste (almeno non negli stessi termini) in quanto la GD è il testo originale. È presente tuttavia un testo originale non verbale che esiste come co-testo insieme alla GD e ne determina la natura e la struttura. Nelle GD la ‘rilevanza’ è quindi valutata in riferimento a una varietà di co-testi aperti che devono essere contestualizzati, interpretati e, soprattutto, selezionati. Una delle questioni di primo piano delle GD è infatti non tanto il “quando” descrivere, ma il “come” e il “cosa” dire a proposito di “cosa”.
- Film e spettacoli teatrali si rivolgono a spettatori seduti, concentrati, a cui non è richiesto di fare nulla se non di assimilare ed elaborare gli stimoli disponibili. In altre parole, gli spettatori si mettono comodi e si godono lo spettacolo senza dover fare altro che ascoltare. Quando entrano in contatto con una GD, gli utenti sono di norma in piedi e possono essere fermi o in movimento. In questo caso dovranno trovare la strada giusta, interagendo attivamente con lo spazio, con gli altri visitatori, con un dispositivo e con l'oggetto in mostra. Gli ascoltatori si trovano dunque a dover dividere l'attenzione tra diverse forme di attività: agire, prendere decisioni (cosa fare e dove andare) o compiere gesti specifici (muoversi, manipolare oggetti o esplorarli col tatto) mentre ascoltano la GD.

- Ne consegue che questioni come la sicurezza, la comodità e la stessa propriocezione assumono un'importanza tale da rischiare di rendere la descrizione un ostacolo piuttosto che un valore aggiunto.

PRIMA DI CREARE UNA GD

Le GD mettono insieme informazioni fattuali con una descrizione che deve essere accurata, chiara e al tempo stesso piacevole da ascoltare. Come abbiamo visto, molto spesso il TP non è ben definito e la GD deve funzionare all'interno di contesti multistrato, che possono essere molto estesi (come un castello con il suo territorio attorno) e mutevoli (ad esempio un giardino); molto ampi e suggestivi (ad esempio un tempio) o piccoli e intricati (come un'opera d'arte). E a volte, la GD aiuterà gli ascoltatori a "vedere" attraverso una certa posizione, il movimento o il tatto. Una simile varietà di contesti e possibilità rende difficile arrivare a linee guida universali, ma esiste una serie di elementi fondamentali che il descrittore dovrà tenere a mente in ogni caso. Porvi le seguenti domande prima di iniziare a lavorare sulla GD vera e propria vi aiuterà ad individuare la cornice di base in cui inquadrare il vostro testo:

1. Che tipo di guida è presente sul posto?
 - Guida specializzata in descrizioni dal vivo, che potrà fornire chiarimenti, interagire con gli ascoltatori e personalizzare la descrizione sulla base delle loro esigenze.
 - GD registrata, da utilizzare su un dispositivo pubblico o personale.
2. Cosa deve essere descritto?
 - Paesaggi e spazi aperti (città, campagne, parchi o giardini, zoo, parchi giochi, siti storici).
 - Architettura (edifici, stanze, spazi chiusi).
 - Mostre (musei, gallerie, collezioni, studi).
 - Oggetti 3D (sculture, installazioni).
 - Oggetti 2D (dipinti, fotografie, pannelli).
 - Istruzioni per l'uso (di un'audio-guida o di un dispositivo).
 - Istruzioni per l'esplorazione (di una mappa in rilievo, di un oggetto o di una riproduzione).
 - Istruzioni per muoversi e/o orientarsi.
3. Dove si trova l'ascoltatore in rapporto a ciò che viene descritto?
 - All'interno dello spazio descritto (in un parco o in una chiesa).
 - Vicino/lontano rispetto a ciò che viene descritto.
 - In presenza di ciò che viene descritto e in una posizione/in un luogo/in un angolo particolari rispetto ad esso (ad esempio di fronte ad un edificio).

4. Qual è il contesto per i contenuti esposti?
 - Nessun contesto specifico, come nel caso di una città.
 - Contesto ampio (ad esempio l'ambiente naturale o artificiale che circonda un edificio o un parco).
 - Contesto chiuso (uno spazio o una stanza particolari, una teca in un museo).
5. Quali sono le specificità di ciò che viene esposto?
 - Che cosa deve essere descritto? (ad esempio, identità: informazioni di base come nomi, date, origini, dimensioni, impiego dell'oggetto in questione eccetera).
 - Ragioni per cui l'oggetto è esposto: che cosa lo rende speciale?
 - Quali sono le sue caratteristiche più rilevanti?
 - Le sue caratteristiche sono stabili nel tempo o mutevoli? Si possono notare cambiamenti legati al momento del giorno o alla stagione?
6. Per quale scopo l'ascoltatore userà la descrizione?
 - Acquisire una panoramica generale relativa a luogo, spazio, dimensioni, contesto e co-testo/i.
 - Creare un'immagine visiva globale.
 - Visualizzare dettagli specifici.
 - Trovare la strada/direzione giusta.
 - Imparare a manipolare/esplorare con il tatto.
7. Qual è l'approccio linguistico/stilistico?
 - Descrizione semplice, oggettiva, concentrata sui fatti.
 - Approccio narrativo: fatti e narrazione lavorano di concerto per creare una "storia" su ciò che viene presentato.
 - Approccio interpretativo: destrutturare e ricostruire l'oggetto presentato attraverso un linguaggio suggestivo, effetti sonori e musica.

Tutti i parametri sopra elencati influenzano il contenuto e lo stile della GD e devono pertanto essere presi in considerazione. Le GD cominciano di norma con una panoramica del luogo, oggetto, edificio in questione, in cui viene presentata una serie di fatti, a cui segue una descrizione degli elementi che lo rendono unico o speciale, per arrivare infine a informazioni specifiche. Come regola generale, i dati hanno la priorità rispetto alla descrizione, il cui compito è di rendere i dati più vivi. In alcuni casi è consigliabile tuttavia intrecciare descrizione e dati, in modo da creare un testo più armonioso.

A livello di organizzazione delle informazioni, consigliamo di procedere dal generale al particolare, evidenziando le caratteristiche principali dell'oggetto o spazio che state descrivendo; per quanto riguarda invece lo stile, raccomandiamo di usare sempre un linguaggio chiaro, semplice e diretto, ma anche espressivo e vario.

Il presente capitolo non è che una breve introduzione ad una forma di AD estremamente complessa. Per maggiori approfondimenti rimandiamo alla lista di letture consigliate e all'appendice 4.3.

4. Appendici

4.1 ESEMPIO DI UN COPIONE DI AUDIODESCRIZIONE CON CODICI DI TEMPO

10:02:00

(la musica s'interrompe, rumore di legna tagliata)

Nella calda luce del sole autunnale. Sul limitare di un vasto prato, in cima ad una collina, sorge una piccola fattoria di pietra.

10:02:08

(un forte colpo d'accetta)

Nelle vicinanze, un uomo bruno taglia la legna. Accanto a lui, una giovane donna stende il bucato. Si ferma e ascolta... (lieve ronzio di un motore) e scorge dei veicoli in avvicinamento (musica).

10:02:29

"Papa!". L'uomo scruta i veicoli. Indossa abiti modesti. Due ragazze corrono fuori dalla fattoria. Rivolgendosi a loro:

10:02:37

"Geht zurück ins Haus und schließt die Tür!", poi alla giovane: "Julie?". Si siede sul ceppo di legno.

10:02:47

(musica di chitarra)

I veicoli si avvicinano: tre motociclette scortano un'automobile. Julie si slancia verso una pompa e riempie d'acqua una bacinella. Il padre prende un fazzoletto sporco e chiude gli occhi per un momento. Poi rimane a fissare i veicoli.

10:03:07

(musica di piano e chitarra)

Julie posa la bacinella davanti a una finestra della fattoria.

10:03:12

“Hier, Papa” Il padre si pulisce il viso. Con aria stanca si alza e si trascina verso la fattoria.

10:03:25

“Danke, mein Schatz. Jetzt geh zu deinen Schwestern.” L'accetta è conficcata nel ceppo. Julie si volge alla porta. “Nicht rennen” Il padre dà un'occhiata alla finestra, poi con decisione si getta dell'acqua sul viso e sulla camicia sporca e sdrucita. I veicoli si fermano ad una certa distanza dietro di lui, accanto ad alcune mucche.

10:03:44

“Javohl” veloce: un colonnello scende dalla macchina.

10:03:49

“Wie Sie wünschen, Herr Oberst” il colonnello attraversa il prato.

10:03:56

“Ich bin Perrier LaPadite.” Il colonnello porge la mano. “Natürlich. Nach ihnen.” Fa un gesto d'invito. (cigolio di porta) Nella fattoria. La Padite e Landa varcano la porta bassa. Le ragazze li guardano con aria seria.

4.2 ESEMPIO DI AUDIO-INTRODUZIONE

AUDIO-INTRODUZIONE DI *BASTARDI SENZA GLORIA* (INGLOURIOUS BASTERDS), DI LOUISE FRYER E PABLO ROMERO FRESCO

Benvenuti! Questa è l'audio-introduzione di *Bastardi senza gloria*, scritto e diretto da Quentin Tarantino e distribuito dagli Universal Studios nel 2009. L'audio-introduzione dura circa 9 minuti. Il film ha una durata di 2 ore e 27 minuti.

Ha ricevuto la nomination a otto premi Oscar: Miglior Film, Miglior Regista, Migliore Attore non protagonista per Christoph Waltz e Migliore Sceneggiatura originale. Il film è adatto al solo pubblico adulto e contiene scene di

sangue ed estrema violenza. Il DVD con AD non è al momento disponibile nel Regno Unito.

Bastardi senza gloria (nel titolo originale inglese scritto scorrettamente I.n.g.l.o.u.r.i.o.u.s B.a.s.t.e.r.d.s) è ambientato durante la Seconda guerra mondiale. Ma se da un lato le ambientazioni sono realistiche e alcuni personaggi (come Goebbels, Hitler e Winston Churchill) somigliano ai personaggi storici cui sono ispirati, uno degli attori principali, Christoph Waltz, ha definito il film come “un’opera d’arte, non una lezione di storia”. Il film è brutale ma presenta un riconoscibile umorismo nero e Tarantino vi ha inserito diversi anacronismi. Le musiche comprendono temi in stile Spaghetti Western di Morricone tratti da altri film, e il vibrato di una chitarra elettrica accompagna il nome di un personaggio che compare sullo schermo in lettere maiuscole da cartone animato. In diversi momenti del film, vari personaggi sono identificati col nome che appare come scritto col gessetto sull’immagine e una freccia che punta verso di loro. Rispetto ad altri film di Tarantino, come *Pulp Fiction* e *Kill Bill*, questo film è girato per gran parte in classico stile Hollywoodiano (con un narratore non invadente) ed è più incline ad usare lo spettro completo dei colori. Questo aspetto non fa che mettere in risalto i momenti in cui le tecniche di ripresa attirano deliberatamente l’attenzione su di sé. Un condannato che avanza in *slow motion* è perfettamente definito mentre alle sue spalle lo sfondo diventa sbiadito e confuso. In altri momenti la telecamera zooma avanti e indugia su un bicchiere di latte o una ciotola di crema, portando questi oggetti alla nostra attenzione. In una lunga carrellata, la telecamera disegna un arco attorno ad una tavola dove sono sedute diverse persone immerse nella conversazione, e di ciascuno mostra il volto passando dietro alle teste degli altri. Ad un certo punto, un ufficiale tedesco e un contadino che parlano nella cucina di una fattoria sono ripresi dall’alto e la telecamera stringe sempre più il campo, dando l’idea di un cappio. Nel corso della stessa conversazione, la telecamera poi scende lungo la gamba del contadino fino a rivelare l’ambiente nascosto sotto le assi del pavimento, come se la fattoria fosse aperta al nostro sguardo come una casa di bambole. Nelle scene di violenza, la telecamera non sposta l’inquadratura ma la mantiene fissa sulle brutalità che vengono inflitte.

Il film è suddiviso in due capitoli, ciascuno annunciato a lettere bianche su sfondo nero a mo’ di film muto. Ciascun capitolo è compiuto in se stesso, ha il proprio carattere distintivo e il proprio focus, e permette alla trama di muoversi liberamente nel tempo e nello spazio. All’interno di un capitolo si presenta un’estemporanea digressione in cui Tarantino si concede il tempo di inserire un breve filmato informativo per fornirci la biografia di un personaggio, o dettagli tecnici sui pericoli della pellicola in nitrato in una parodia di cinegiornale con tanto di autorevole voice-over fornito da Samuel L. Jackson. Le parole “Capitolo Uno” sono seguite da un incipit dal tono fiabesco: “C’era una volta... nella Francia occupata dai nazisti”. È il 1941. La scena? Una panoramica di campagna francese con una fattoria che sorge isolata sulla cima di una collina. È la casa di Perrier La

Padite, un robusto contadino di mezz'età. È bruciato dal sole, con una barba incolta e vestiti stazzonati. Le tre figlie adolescenti di La Padite sono timide e indossano semplici vestiti di cotone. Parlano francese e le loro battute sono sottotitolate. Quando l'ufficiale tedesco – il colonnello Hans Landa – si presenta alla loro porta, la conversazione passa all'inglese. Landa è rasato di fresco, quasi azzimato con il berretto da ufficiale, l'uniforme grigia e i lucenti stivaloni di cuoio. I capelli corti sono pettinati da una parte e sono castani con qualche striatura grigia. Anche se le labbra sottili di Landa spesso si schiudono in un sorriso affascinante, ai suoi occhi brillanti non sfugge nulla. Una ragazzina, Shosanna Dreyfus, sporca e denutrita, si dà alla fuga attraverso i campi. La incontriamo di nuovo un paio d'anni dopo, a Parigi. Ma facciamo prima la conoscenza dei Bastardi senza gloria, una banda di guerriglieri ebreo-americani. Brad Pitt interpreta il loro leader, dipinto come uno stereotipico abitante delle montagne del Tennessee: il tenente Aldo Raine, soprannominato Aldo l'Apache per la sua abitudine di collezionare scalpi nazisti. Quando lo incontriamo la prima volta, Aldo indossa un'uniforme kaki, ma in Francia adotta una ruvida giacca di tweed e un piatto berretto a visiera. Aldo ha circa 40 anni, capelli corti e castani pettinati all'indietro e un paio di baffetti. Si muove con calma, mastica gomma e fiuta tabacco. Ha una parlata strascicata, con un forte accento del sud, e uno sguardo ironico nei limpidi occhi azzurri. Attorno alla gola di Aldo si nota un segno rosso vivo, simile alla bruciatura di una corda, mentre sul calcio del suo fucile è incisa la scritta "Bastardi senza gloria".

Aldo coopta una banda di 8 uomini, tutti ebrei fuggiti dal Terzo Reich. Tra loro ci sono Wicki, un austriaco alto e bruno che fa da interprete; Stigliz, più giovane e tarchiato, con un volto scabro, occhi stretti e capelli rasati a zero; e Donny Donowitz, soprannominato l'Orso ebreo – spalle larghe, fisico muscoloso e un'espressione feroce quando impugna la sua mazza da baseball. Li vediamo per la prima volta all'opera in un burrone ricoperto di boscaglia, tra le rovine di un vecchio forte tedesco, con gli archi fatiscenti mezzo sepolti dalla vegetazione.

Ritroviamo Shosanna a Parigi nel 1944. Sotto lo pseudonimo di Emmanuelle Mimieux, dirige il cinema Le Gamaar. Shosanna ha circa 20 anni ed è una ragazza snella ed affascinante, con un volto minuto dai tratti marcati. Ha capelli biondi lunghi fino alle spalle, che a volte raccoglie sotto a un berretto, e per lavorare indossa abiti maschili. Ma diventa una bellezza mozzafiato quando si veste per un'occasione speciale, indossando un abito rosso tagliato su misura e un cappellino a veletta. L'ingresso del cinema è fiancheggiato da pilastri dorati e sopra di esso il titolo dell'ultimo film è composto da lettere attaccate ad una fascia magnetica su un cartello illuminato. Tre doppie porte introducono al foyer color terracotta. Ai suoi lati, delle rampe di scale conducono ad un balcone che si affaccia su un pavimento in marmo variegato. Nel dirigere il cinema, Shosanna può contare sull'aiuto di Marcel, un uomo dalla voce pacata di circa 30 anni. Marcel indossa una camicia di cotone dal colletto sbottonato e le maniche arrotolate a rivelare i forti bicipiti e il fisico muscoloso.

Shosanna incontra un eroe di guerra tedesco, Fredrick Zoller, un bel giovane bruno in uniforme nazista. Sul petto è appuntata una croce di ferro. In un elegante ristorante parigino con le pareti rivestite di legno e tavolini elegantemente apparecchiati, Zoller presenta Shosanna ad importanti ufficiali nazisti, compresi Goebbels – un uomo piccolo e piuttosto lezioso, dai capelli di un nero sospetto – e Hellstrom, maggiore della Gestapo. Hellstrom ha circa 30 anni, un viso alquanto paffuto, capelli scuri pettinati indietro a scoprire la fronte ampia. Indossa il lungo cappotto di pelle nera degli ufficiali della Gestapo.

A Londra, il tenente Archie Hickox – un ufficiale in uniforme snello e raffinato, con zigomi affilati e un paio di piccoli baffi, un berretto verde tirato sui corti capelli scuri – viene presentato nell'ufficio del Primo Ministro. È una stanza tappezzata di scuro con un pavimento in parquet tirato a lucido e un piano a coda sul tappeto nell'angolo. Churchill è un uomo pingue, imponente, con i capelli che iniziano a diradarsi e un'espressione lugubre. Seduto al piano, fuma un sigaro e osserva in silenzio un generale che impartisce ordini a Hickox.

Hickox incontra i Bastardi nella locanda di un villaggio francese. Il soffitto di assito e gesso è palesemente malridotto, ma le pareti di pietra del bar sono abbastanza solide e il tetto è sostenuto da pesanti travi di quercia. Dalle travi pendono lampadari male assortiti che diffondono una luce fioca. Ci sono tavoli squamati di legno di pino e scale a chiocciola di metallo che conducono al piano di sopra. Il locandiere è assistito da una bella cameriera, Mathilde, con i capelli scuri lunghi fino alle spalle. Nel bar c'è un'altra donna, Bridget Von Hammersmark, un'attrice molto fascinosa sui 30 anni. Ha lineamenti finemente cesellati, una pelle di porcellana, e labbra e unghie dipinte di rosso acceso. Bridget indossa un completo sartoriale marrone a scacchi, con una blusa a collo alto abbinata ad un cappello portato sulle ventitré sui boccoli biondi. Fuma sigarette da un bocchino in tartaruga in una posa studiata, consapevole dell'effetto che provoca sugli uomini che la circondano.

I personaggi principali sono:

Shosanna Dreyfus, interpretata da Melania Laurent;
Marcel, che aiuta Shosanna al cinema, interpretato da Jacky Ido;

Il tenente Aldo Raine, interpretato da Brad Pitt, è a capo dei Bastardi senza gloria che comprendono:

Sergente Donny Donowitz, interpretato da Eli Roth
Sergente Hugo Stiglitz, interpretato da Til Schweiger
Caporale Wilhelm Wicki, interpretato da Gedeon Burkhard
Soldato scelto Smithson Utvch, interpretato da B.J. Novak
Soldato scelto Omar Ulmer, interpretato da Omar Doom

Il Colonnello Hans Landa è interpretato da Christoph Waltz
Fredrick Zoller, il giovane eroe di guerra, interpretato da Daniel Bruhl
Il maggiore Hellstrom, interpretato da August Diehl
Joseph Goebbels, interpretato da Sylvester Groth.

Il tenente Archie Hickox è interpretato da Michael Fassbender
L'attrice Bridget Von Hammersmark è interpretata da Diane Kruger
E il contadino Perrier La Padite da Denis Menochet.

Il film è stato scritto e diretto da Quentin Tarantino, che compare in un paio di piccoli ruoli muti, ad esempio nei panni del primo ufficiale nazista a cui viene fatto lo scalpo.

4.3 SUGGERIMENTI AGGIUNTIVI PER CREARE GUIDE DESCRITTIVE

Qui di seguito riportiamo alcuni suggerimenti di base per creare diversi tipi di guide descrittive.

- Descrizioni di spazi aperti (città, campagne, parchi e giardini, zoo, parchi-giochi, siti storici...):
- Fornite una panoramica del luogo attraverso alcuni dati (dimensioni, numero di abitanti, caratteristiche) e le date più importanti;
- Evidenziate le caratteristiche che rendono il luogo speciale o unico;
- Chiarite in che modo il luogo sarà descritto ed esplorato: se in un percorso prestabilito volto a mettere in rilievo caratteristiche particolari (edifici...) o esplorando temi specifici;
- Scomponete l'intero percorso in singole tappe e occupatevi di ciascuna separatamente, avendo comunque cura di mettere in relazione ogni tappa alle altre e all'insieme (cfr. esempi riportati sotto);
- In ogni tappa, fornite informazioni sulla posizione degli ascoltatori (nel caso siano in movimento) e, se necessario, indicazioni su come raggiungere la tappa successiva;

Descrizioni di architetture (edifici, stanze, spazi chiusi...):

- Offrite una panoramica dell'edificio o spazio in questione attraverso alcuni dati (dimensioni, epoca, caratteristiche architettoniche, importanza storico-sociale);
- Evidenziate le caratteristiche che rendono il luogo speciale o unico;
- Fornite un contesto prendendo a riferimento gli immediati dintorni;
- Chiarite in che modo il luogo sarà descritto ed esplorato fornendo agli ascoltatori un punto di vista (fisico o virtuale) specifico;
- Scomponete l'insieme in singole parti organizzate secondo una sequenza specifica (dal generale al particolare, da sinistra a destra o in senso orario);

dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto; da lontano a vicino o viceversa). Qualunque sia la direzione che sceglierete di seguire, l'importante è prevedere una sequenza che metta in rilievo le caratteristiche principali del luogo;

- Evidenziate le informazioni importanti aggiungendo dettagli sugli aspetti più rilevanti o interessanti.

Descrizioni di mostre (musei, gallerie, collezioni...):

- Offrite una panoramica della collezione attraverso alcuni dati (tema, epoca, provenienza, tipo di oggetti in mostra);
- Evidenziate le caratteristiche che la rendono speciale o unica;
- Fornite un contesto prendendo a riferimento la singola posizione rispetto all'insieme;
- Chiarite in che modo la collezione sarà descritta ed esplorata fornendo agli ascoltatori un punto di vista (fisico o virtuale) specifico;
- Scomponete l'intero in tappe organizzate secondo una sequenza specifica. Accompanate gli ascoltatori attraverso la galleria, la collezione, lo spazio espositivo suddividendo l'insieme in sottogruppi logici;
- Evidenziate le caratteristiche più importanti aggiungendo dettagli sugli aspetti più rilevanti o interessanti.

Descrizioni di oggetti e manufatti (che non possono essere toccati):

- Presentate l'oggetto attraverso alcuni dati (identificazione, epoca, provenienza, utilizzo...);
- Evidenziate le caratteristiche che lo rendono speciale o unico;
- Descrivete le caratteristiche più interessanti e importanti mettendo in risalto i dettagli;
- Mettete in relazione l'oggetto con altri pezzi presenti nella mostra e, se possibile, ad oggetti di uso comune o ben noti.

Descrizioni di dipinti:

- Presentate il dipinto con alcuni dati (titolo dell'opera, artista, data, stile, tecnica...);
- Evidenziate le caratteristiche che lo rendono speciale o unico;
- Fornite una panoramica generale dell'intero dipinto, quindi accompagnate gli ascoltatori in un viaggio che costruisca una narrazione o semplicemente attraverso gli elementi che compongono il dipinto;
- Descrivete le caratteristiche più importanti e interessanti ed evidenziate i dettagli mettendo in relazione tecnica, colore, pennellata e altre caratteristiche tecniche all'effetto prodotto sullo spettatore (fate comunque attenzione a non usare troppi tecnicismi e a non scendere troppo nel dettaglio);
- Mettete in relazione il dipinto ad altre opere presenti nella collezione o nella produzione dell'artista e, se possibile, dirigete l'attenzione degli ascoltatori verso opere correlate.

Descrizioni di fotografie:

- Presentate la fotografia attraverso alcuni dati (titolo dell'opera, data, tecnica...);
- Evidenziate le caratteristiche che la rendono speciale o unica;
- Fornite una panoramica generale dell'intera fotografia, quindi accompagnate gli ascoltatori in un viaggio che costruisca una narrazione o semplicemente attraverso gli elementi che compongono la foto. Destrutturate la fotografia in diversi livelli per aiutare gli ascoltatori a comprenderne il punto di vista, la prospettiva e altre caratteristiche compositive;
- Descrivete caratteristiche interessanti ed evidenziate dettagli importanti;
- Mettete in relazione la fotografia con la realtà e fate capire agli ascoltatori in che modo la fotografia cattura o ricrea un punto nel tempo e nello spazio.

Indicazioni su come “vedere” attraverso il tatto – oggetti 3D:

- Esplicitate che cosa verrà toccato: un oggetto reale, una riproduzione, un modello;
- Presentate l'oggetto attraverso alcuni dati (identificazione, data, provenienza);
- Evidenziate le caratteristiche che lo rendono speciale o unico;
- Indicate agli ascoltatori la posizione ideale per esplorare l'oggetto durante l'ascolto della descrizione e in quale punto posare le mani prima che inizi l'esplorazione vera e propria;
- Se possibile, invitate gli ascoltatori a crearsi un'impressione generale (libera) dell'oggetto nel suo insieme, menzionandone la dimensione, la forma e l'aspetto;
- Dirigete le mani degli ascoltatori secondo un'esplorazione logica e sistematica dell'oggetto, attirando la loro attenzione su forme e consistenze particolari;
- Descrivete caratteristiche interessanti ed evidenziate dettagli importanti;
- Mettete in relazione l'oggetto con la realtà e rendetelo “vivo” descrivendone l'utilizzo.

Indicazioni su come “vedere” attraverso il tatto – oggetti 2D (disegni in rilievo):

- Fate capire agli ascoltatori che il disegno in rilievo è una versione tattile semplificata di un pezzo particolare;
- Mettete in relazione la versione 2D con il pezzo effettivo che viene descritto;
- Seguite la descrizione dell'originale (cfr. punti precedenti) e mettetela in relazione col disegno in rilievo;
- Guidate le mani degli ascoltatori attraverso un'esplorazione logica e sistematica del disegno, attirando la loro attenzione su forme e consistenze particolari.

Indicazioni su come trovare la strada e orientarsi:

- Prima di cominciare, spiegate quale tecnica sarà utilizzata (posizione, conta dei passi, identificazione di caratteristiche sensoriali specifiche come suoni, consistenze...);

- Invitate gli ascoltatori a mettersi in una posizione specifica rispetto ai dintorni e identificate chiaramente il luogo in cui si trovano;
- Aiutate gli ascoltatori a raggiungere la posizione che consentirà loro di trovare facilmente la direzione da prendere e fornite punti di riferimento chiari e ben definiti per consentire loro di identificare la propria posizione;
- Mantenete le indicazioni al minimo. Contare i passi e menzionare le distanze coinvolte (ad esempio “tra due metri”) o il tempo richiesto per percorrerle può essere una strategia efficace;
- Indicate “punti di riferimento” chiari dove gli ascoltatori dovranno cambiare direzione (dire loro di girare semplicemente a destra o a sinistra può non essere sufficiente);
- Fornite elementi di rinforzo della posizione (ad esempio “alla vostra destra troverete una grande porta”);
- Limitatevi a 3-4 indicazioni per volta in modo da non sovraccaricare l’attenzione degli ascoltatori.

Istruzioni per l’uso dei dispositivi in cui sono caricate le audio-guide:

- Fornite una presentazione generale dei dispositivi;
- Descrivete la disposizione dei tasti;
- Identificate i tasti: numeri, avanti e indietro, riavvolgere, saltare e selezionare;
- Spiegate come selezionare e attivare i diversi contenuti, come mettere in pausa o riascoltare una traccia e come modificare il volume;
- Spiegate in che modo le informazioni contenute nell’audio-guida si relazionano a ciò che verrà visitato;
- Spiegate in che modo la mappa o il piano della visita interagirà con l’audio-guida;
- Spiegate l’organizzazione delle informazioni (secondo una sequenza, per singole tappe, per diversi livelli...);
- Dichiarate la durata prevista della visita guidata.

Ultime indicazioni (trasversali):

- i dati concreti hanno la priorità sulla descrizione, il cui compito è quello di renderli più vivi;
- integrate la descrizione con i dati;
- procedete dal generale al particolare;
- evidenziate soltanto le caratteristiche principali;
- usate un linguaggio chiaro, semplice, diretto, ma anche espressivo e vario;
- la descrizione dei singoli oggetti o delle singole tappe deve essere breve (1-2 minuti);
- preparate diverse GD con diverse lunghezze, gradi di approfondimento e livelli di informazione per poterle usare a seconda della necessità.

4.4 GLOSSARIO

ALLUSIONE	Figura retorica che fa uso di un sostantivo che fa riferimento in modo non esplicito ad un oggetto o circostanza nell'immediato contesto.
AMBIENTAZIONE	Il contesto spaziale e temporale di un avvenimento che viene presentato nella narrazione.
ANTICIPAZIONE (FLASHFORWARD)	In cinematografia, interruzione di una sequenza cronologica per anticipare eventi che appartengono al seguito della storia.
BRIEFING PER LA TRADUZIONE	Il termine utilizzato nell'ambito della Studi sulla Traduzione (Funzionalista) per intendere l'insieme delle istruzioni che idealmente deve corredare ogni richiesta di traduzione.
CAMPO LUNGO	Inquadratura della cinepresa dove generalmente viene ripreso l'intero oggetto o figura umana in relazione ad un contesto più ampio, come un paesaggio, uno specifico ambiente ecc.
CAMPO MEDIO	Inquadratura della cinepresa nella quale l'oggetto o la figura umana vengono ripresi ad una distanza media (ad esempio a mezzobusto), consentendo la visuale di alcuni elementi dello sfondo.
CAMPO SEMANTICO	L'area di significato coperta da una parola o da un gruppo di parole in stretta relazione di significato (campagna, campi, alberi, mucche ecc.).
CHIOSA	La spiegazione di parole o locuzioni.
CAMMEO	È considerata un cameo la breve apparizione in scena di un personaggio famoso, di solito non nominato nei titoli di coda, che in genere, ma non sempre, interpreta se stesso.
DA TESTO A VOCE	Text-to-speech (TTS). in italiano da testo a voce è un sistema di sintesi vocale utilizzato per convertire il testo di un documento scritto sul computer, come un file di istruzioni o una pagina web, nella versione parlata. Viene utilizzato anche per sottotitoli audio.

DESCRIZIONE ASINCRONA	Audiodescrizione che viene presentata prima o dopo che ciò che viene effettivamente descritto appaia sullo schermo.
DESCRIZIONE SINCRONIZZATA	L'audiodescrizione che viene presentata contemporaneamente agli elementi visivi descritti.
DIEGETICO (o INTRA-DIEGETICO)	Pertinente alla situazione narrata nel film.
EFFETTO SONORO	In ambito cinematografico, l'effetto sonoro è un suono, prodotto artificialmente, utilizzato per evidenziare in modo creativo particolari passaggi della narrazione, senza l'ausilio di dialogo o musica.
ELEMENTO SECONDARIO	Un elemento visivo che non è di primaria importanza per la storia, ma che descrive ed arricchisce le peculiarità dei personaggi e delle ambientazioni della narrazione, come le stampe appese sulle pareti della camera da letto dei protagonisti.
FLASHBACK	In cinematografia, una scena in cui l'ordine cronologico degli avvenimenti viene interrotto per lasciar spazio alla rievocazione di episodi precedenti la vicenda presente.
FLASHBACK SONORO	I suoni relativi a vicende accadute nel passato che nella storia vengono abbinati ad immagini di avvenimenti che si svolgono nel presente.
FOCALIZZAZIONE	L'angolo visuale, il punto di vista sotto il quale vengono presentati al pubblico da parte del narratore i fatti e il vissuto dei personaggi.
ICONOGRAFIA	La serie di simboli o oggetti simbolici (icone) che caratterizzano e che verosimilmente compaiono in un dato genere cinematografico.
REFERENTE	L'elemento di un testo (audiovisivo) che fa riferimento ad un elemento di un altro testo. Il punto di partenza del collegamento intertestuale.
INTERMODALE	Il collegamento, spesso un passaggio o conversione, come la conversione intermodale tra due differenti modalità semiotiche (verbale-visivo, visivo-verbale, sonoro-visivo ecc.)

INTERTITOLO O DIDASCALIA	Testo in sovrapposizione solitamente su schermo vuoto, che viene inserito tra le inquadrature del film per fornire informazioni aggiuntive. I film muti usano le didascalie per aggiungere commenti alle scene rappresentate.
INTRAMODALE	Il collegamento, spesso un passaggio o traduzione, come nella traduzione Intramodale tra elementi nell'ambito di una stessa e unica modalità (verbale-verbale, visivo-visivo, sonoro-sonoro).
LUNGHEZZA MEDIA DELLA RIPRESA	La durata media di una ripresa (solitamente misurata in secondi).
MISE-EN-SCÈNE	Termine francese per indicare la messa in scena. Nel linguaggio cinematografico la mise-en-scène si riferisce a tutto ciò che appare davanti alla cinepresa e la sua disposizione: scenografia, ambientazioni, oggetti di scena, attori, costumi e luci.
MODALITÀ SEMIOTICA	In queste linee guida, per 'modalità semiotica' si intende la modalità in un testo (audiovisivo) che crea significato attraverso l'utilizzo di un sistema di segni (parole, immagini, suoni, musica, luci, prospettiva, tecniche cinematografiche come flashback o flashforward ecc.).
MONTAGGIO	Il processo di scegliere e disporre organicamente in sequenza singole inquadrature o riprese per costruire l'intera struttura del film.
NARRAZIONE CINEMATOGRAFICA	Corrisponde all'effettiva gestione e organizzazione spazio-temporale delle componenti fondamentali del racconto, vale a dire ambienti e personaggi, azioni e avvenimenti e le esperienze vissute dai personaggi.
NARRAZIONE FUORI CAMPO NARRAZIONE EXTRA DIEGETICA NARRAZIONE EXTRA SCENICA	La voce che può essere udita dal pubblico ma non dai personaggi del film, che non è diegetica e proviene da un narratore fuori campo (che può anche essere uno dei personaggi).
NON DIEGETICO (o EXTRA-DIEGETICO)	Non inerente alla vicenda narrata nel film (di solito musica o voce fuori campo).

NUMERO DEL FOTOGRAMMA	Il time code (lett. codice di tempo o temporale) su una pellicola cinematografica identifica con precisione ogni immagine di un film indicando ora, minuto, secondo ed infine il numero dell'immagine o del fotogramma in quel secondo. I film per la TV (europea) o DVD hanno 25 immagini o fotogrammi al secondo, i film per il cinema ed i Blu-ray 24. I numeri di fotogramma pertanto iniziano con 00 e terminano, a seconda del supporto, con 23 o 24.
OGGETTI DI SCENA	Oggettistica utilizzata in un film dai protagonisti o elementi statici di una scenografia (possono essere caratteristici di un'epoca, una classe sociale ecc.).
ORCHESTRAZIONE TEMPORALE	La modalità con cui le vicende presentate in un film si susseguono in ordine temporale.
PAESAGGIO SONORO	La combinazione di suoni che crea un ambiente acusticamente realistico (ad esempio il tintinnare delle stoviglie abbinato ai dialoghi come paesaggio sonoro di un ristorante).
PAROLA CHIAVE	Nel campo dell'audiodescrizione, per 'parola chiave' si intende l'ultima frase (o soltanto la parte finale di questa), un brano musicale o un segnale acustico che indica il momento in cui il narratore deve iniziare la descrizione.
PRIMO PIANO	L'inquadratura della telecamera che stringe fermamente su una persona o un oggetto in particolare, focalizzandosi sui loro minimi particolari piuttosto che sullo sfondo.
PUNTO DI VISTA (o PROSPETTIVA)	Si intende l'angolazione prospettica dalla quale vengono viste le vicende narrate in una storia. Gli avvenimenti, ad esempio, possono essere presentati secondo il punto di vista di un personaggio oppure da un punto di vista più neutro.
RESPONSABILE DEL SUONO	Il responsabile del suono è una figura professionale che lavora in una sala audio o studio di registrazione ed ha la responsabilità dell'intero progetto audio. Nell'ambito dell'audiodescrizione ad esempio, è colui che decide se l'AD è presentata in modo corretto dalla voce narrante in termini di intonazione o velocità di dizione.

CONNOTATO	L'elemento di un testo (audiovisivo) a cui viene fatto riferimento in un altro testo. Il punto di arrivo di un collegamento intertestuale.
RIPRESA DELLA MESSA IN SCENA	Il procedimento e la modalità di riprendere gli elementi della messa in scena (punto di ripresa e posizione della telecamera, il suo movimento ecc.).
SINONIMO	Un termine lessicale che ha un significato fondamentalmente uguale o simile ad un altro termine lessicale, ad esempio avvio/inizio.
SOVRA- MODULAZIONE	Nella registrazione audio, il livello di registrazione viene misurato su una scala dove i segnali più alti rappresentano il 100% di modulazione: se il segnale registrato è troppo alto supera il 100% (sovra-modulato), compromettendo la qualità audio: il suono non è più chiaro e possono presentarsi interferenze e deformazioni.
STUDIO FONICO (o DI REGISTRAZIONE)	Uno studio fonico o di registrazione è un locale atto alla registrazione e al mixaggio del suono. Le stanze sono di solito isolate acusticamente per ottenere la qualità audio ottimale (ad esempio assorbendo il suono riflesso che altrimenti potrebbe interferire con quello percepito dall'ascoltatore). Le figure professionali che vi operano sono il tecnico del suono ed i responsabili del suono.
SUONO ASTRATTO (EARCON)	Breve segnale acustico. Ad esempio, può essere utilizzato in modo tale che gli utenti possano facilmente capire soltanto attraverso un suono caratteristico che un programma include l'audiodescrizione. Potrebbe anche essere utilizzato per segnalare in breve altri aspetti dell'audiodescrizione.
TAGLIO (OUTTAKE)	La parte di un lavoro (di solito un film o una registrazione musicale) che viene eliminata nella fase di montaggio e non compare nella versione finale dell'opera presentata al pubblico.
TECNICO DEL SUONO	Il tecnico del suono o fonico, è una figura professionale che lavora in una sala audio o studio di registrazione e che si occupa della gestione degli elementi audio precedentemente prodotti o registrati per ottenere il risultato o l'atmosfera desiderati, come effetti sonori e dialogo.

TIME CODE	Nella produzione di video e in cinematografia i time code (lett. codici di tempo o temporali) sono ampiamente utilizzati per la sincronizzazione, la scalettatura ed identificazione del materiale registrato sui supporti audio/video. Il tipico formato "01:04:07:22" indica che una data ripresa nel film appare sullo schermo dopo un'ora, quattro minuti e sette secondi dall'inizio del film. La cifra 22 indica il numero del fotogramma in quel secondo.
TITOLI DI CODA	Testo in sovrapposizione inserito alla fine del film che indica il nome dei singoli partecipanti alla realizzazione dell'opera ed ulteriori informazioni. Di solito scorrono su schermo nero.
TITOLI DI TESTA	Il testo in sovrapposizione che introduce un film indicando i principali nomi del cast tecnico e artistico. Può includere altre indicazioni come dediche, premi vinti, epigrafi, notizie di censure ed altre osservazioni (ad esempio, quando si afferma che un film si basa su una storia realmente accaduta). Sono parte del titolo o della scena di apertura. Possono comparire in sovrapposizione su schermo vuoto, su immagini ferme o in movimento e possono essere accompagnati da elementi sonori come musica o dialoghi.
VOCE ATTORIALE	La recitazione vocale è l'arte di prestare la voce a personaggi di film o programmi radiofonici così come fare da voce fuori campo e il doppiaggio vero e proprio. Gli esecutori sono attori/attrici professionisti o voci attoriali.
VOCE SINTETICA	Voce creata al computer, la riproduzione artificiale della voce umana ottenuta attraverso la tecnica di sintesi vocale.

4.5 LETTURE CONSIGLIATE

- AGGER, G. (1999). Intertextuality revisited: Dialogues and negotiations in media studies. *Canadian Journal of Aesthetics*, 4.
- ALTMAN, R. (2000). *Film genre*. London: British Film Institute. Art Beyond SIGHT. <http://www.artbeyondsight.org/>.
- BAL, M. (1997). *Narratology: An introduction to the theory of narrative*. Toronto, ON: The University of Toronto Press.
- BALDRY, A. (2005). *A multimodal approach to text studies in English: The role of MCA in multimodal concordancing and multimodal corpus linguistics*. Campobasso: Palladino Editore.
- BARSAM, R. (2007). *Looking at movies: An introduction to film*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- BENECKE, B. (2014). *Audiodeskription als partielle Translation: Modell und Methode. mitSprache Band 4*. Berlin: Lit.
- BORDWELL, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press.
- BORDWELL, D., & THOMPSON, K. (2010). *Film art: An introduction*. New York, NY: Mc Graw Hill.
- BRAUN, S. (2008). Audio description research: State of the art and beyond, *Translation Studies in the New Millennium*, 6, 14–30.
- BRAUN S. (2011). Creating coherence in audio description. *Meta*, 56(3), 645–662.
- BRAUN, S., & ORERO, P. (2010). Audio description with audio subtitling: An emergent modality of audiovisual localisation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 173–188.
- CHION, M. (1990). *Audio-vision: Sound on screen*. New York, NY: Columbia University Press.
- CHMIEL, A., & MAZUR, I. (2011). Overcoming barriers: The pioneering years of audio description in Poland. In A. SERBAN, A. MATAMALA & J. LAVAUR (Eds.), *Audiovisual translation in close-up: Practical and theoretical approaches* (pp. 279–296). Bern: Peter Lang.
- CORRIGAN, T., & WHITE, P. (2009). *The film experience: An introduction* (2nd ed.). Boston, MA: Bedford/St. Martin's.
- CROOK, T. (1999). *Radio drama: Theory and practice*. London: Routledge.
- DANCYGER, K. (2011). *The technique of film and video editing: History, theory and practice*. Burlington, MA: Elsevier.
- DAVILA-MONTES, J., & ORERO, P. (in press). Audio description washes brighter?: A study in brand names and advertising. *Cultus*.

- DE BEAUGRANDE, R., & DRESSLER, W. (1981). *Introduction to text linguistics*. London: Longman.
- DÍAZ-CINTAS, J., ORERO, P., & REMAEL, A. (Eds.). (2007). *Media for all: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language*. Amsterdam: Rodopi.
- DÍAZ-CINTAS, J., MATAMALA, A., & NEVES, J. (Eds.). (2010). *Media for all 2: New insights into audiovisual translation and media accessibility*. Amsterdam: Rodopi.
- ELAM, K. (1980). *The semiotics of theatre and drama*. London: Methuen.
- ENCELLE, B., OLLAGNIER-BELDEME, M., POUCHOT, S., & PRIÉ, Y. (2011). Annotation-based video enrichment for blind people: A pilot study on the use of earcons and speech synthesis. *ASSETS'11. The proceedings of the 13th international ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, 123–130. Retrieved from: http://ollagnier-beldame.com/publications/ASSETS__VF.pdf
- FIX, U. (Ed.). (2005). *Hörfilm: Bildkompensation durch Sprache*. Berlin: Erich Schmidt.
- FLÜCKIGER, B. (2001). *Sound design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- FRESNO, N. (2014). Is a picture worth a thousand words?: The role of memory in audio description. *Across Languages and Cultures*, 15(1), 111–129.
- FRYER, L. (2013). An ecological approach to audio description. *The Psychologist*, 26(6), 458–460.
- FRYER, L., & FREEMAN, J. (2012). Cinematic language and the description of film: Keeping AD users in the frame. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(3), 412–426.
- FRYER, L. (2010). Audio description as audio drama: A practitioner's point of view." *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 205–213.
- GIOVANNI, E., & BRUTI, S. (Eds.). (2012). *Audiovisual translation across Europe: An ever changing landscape*. Bern: Peter Lang
- GRANT, B. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. London: Wallflower.
- HALLIDAY, M. A. K., & HASAN, R. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.
- HALLIDAY, M. A. K., & HASAN, R. (1989). *Language, context and text*. Oxford: Oxford University Press.
- HALLIDAY, M. A. K., & WEBSTER, J. (2004). *Continuum companion to systemic functional linguistics*. New York, NY: Continuum.
- HERNÁNDEZ-BARTOLOMÉ, A., & MENDILUCE-CABRERA G. (2004). Audesc: Translating images into words for Spanish visually impaired people. *Meta*, 49(2), 264–277.
- HIRVONEN, M. (2012). Contrasting visual and verbal cueing of space: Strategies and devices in the audio description of film. *New Voices in Translation Studies*, 8, 21–43.
- HOLLAND, A. (1999). Audiodescription from the point of view of the describer. *Viewpoint*, 53, 73–75.

- IGAREDA, P. (2012). Lyrics against images: Music and audio description." *MonTI*, 4, 233–254.
- IONIDES, J., & HOWELL, P. (2005). *Another eyesight: Multi-sensory design in context*. Ludlow: The Dog Rose Press.
- ITC GUIDANCE ON STANDARDS FOR AUDIO DESCRIPTION. 2000. Retrieved from: http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html.
- JIMENEZ HURTADO, C. (Ed.). (2007). *Traducción y accesibilidad*. Frankfurt: Peter Lang.
- JIMÉNEZ HURTADO C., & SEIBEL, C. (2012). Multisemiotic and multimodal corpus analysis in audio description: TRACCE. In A. REMAEL, P. ORERO & M. CARROLL (Eds.), *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads* (pp. 409–426). Amsterdam, Rodopi.
- JIMENEZ HURTADO, C., & SOLER GALLEGO, S. (2013). Multimodality, translation and accessibility: A corpus-based study of audio description. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(4), 577–594.
- JONES, C., & VENTOLA, E. (2008). *From language to multimodality*. London: Equinox.
- KRISTEVA, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. New York, NY: Columbia University Press.
- KRUGER, J. (2010). Audio narration: Re-narrativising film. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 231–249.
- KRUGER, J. (2012). Making meaning in AVT: Eye tracking and viewer construction of narrative. *Perspectives Studies in Translatology*, 20(1), 67–86.
- KUHN, A., & WESTWELL, G. (2012). Oxford: Oxford University Press.
- LANGFORD, B. (2005). *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- LENSING, J. (2009). *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition – Über die Gestaltung von Filmton*. Berlin: Schiele und Schön.
- MAGNY, J. (2004). *Le point de vue: De la vision du cinéaste au regard du spectateur*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- MASZEROWSKA, A. (2012). Casting the light on cinema: How luminance and contrast patterns create meaning. *MonTI*, 4, 65–85.
- MASZEROWSKA, A., MATAMALA, A., & ORERO, P. (Eds.). (in press). *Audio description: New perspectives illustrated*. Amsterdam: John Benjamins.
- MATAMALA, A., & REMAEL, A. (in press). Audio-description reloaded: An analysis of visual scenes in 2012 and *Hero*. *Translation Studies*.
- MATAMALA, A., & ORERO, P. (2011). Opening credit sequences: Audio describing films within films. *International Journal of Translation*, 23(2), 35–58.
- MATAMALA, A., & RAMI, N. (2009). Análisis comparativo de las audiodescripciones española y alemana de 'Good-bye Lenin'. *Hermeneu*, 11, 249–266.

- MAZUR, I., & CHMIEL, A. (2012a). Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project data". In A. REMAEL, P. ORERO & M. CARROLL, M. (Eds.), *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads* (pp. 173–188). Amsterdam: Rodopi.
- MAZUR, I., & CHMIEL, A. (2012b). Towards common European audio description guidelines: Results of the Pear Tree Project". *Perspectives: Studies in Translatology*, 20(1), 5–23.
- MAZUR, I., (in press). Audio description crisis points: The idea of common European audio description guidelines revisited". In K. Nikolić & J. Díaz-Cintas (Eds.). *Media for All 4*.
- METZ, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- MONACO, J. (2009). *How to read a film: Movie, media and beyond* (4th ed). Oxford: Oxford University Press.
- NEVES, J. (2012). Multi-sensory approaches to (audio)describing visual art. *MonTI*, 4, 277–294.
- ORERO, P. (2005). Audio description: Professional recognition, practice and standards in Spain. *Translation Watch Quarterly*, 1, 7–18.
- ORERO, P. (2011). The audio description of spoken, tactile and written languages in *Be with me*. In A. SERBAN, A. MATAMALA & J.M. LAVAU (Eds.), *Audiovisual translation in close-up: Practical and theoretical approaches* (pp. 239–256). Bern: Peter Lang.
- ORERO, P. (2011). Audio description for children: Once upon a time there was a different audio description for characters. In E. DI GIOVANNI (Ed.), *Entre texto y receptor: Accesibilidad, doblaje y traducción* (pp. 169–184). Frankfurt: Peter Lang.
- ORERO, P. (2012). Film reading for writing audio descriptions: A word is worth a thousand images?. In E. PEREGO (Ed.), *Emerging topics in translation: Audio description* (pp. 13–28). Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste.
- ORERO, P., & WHARTON, S. (2007). The audio description of a Spanish phenomenon: Torrente. *Jostrans*, 7, 164–178.
- ORERO, P., & VILARÓ, A. (2012). Eye-tracking analysis of minor details in films for audio description. *MonTI*, 4, 295–319.
- PALOMO LÓPEZ, A. (2010). The benefits of audio description for blind children. In J. DÍAZ-CINTAS, A. MATAMALA & J. NEVES (Eds.), *Media for All 2: New insights into audiovisual translation and media accessibility* (pp. 213–226). Amsterdam: Rodopi.
- PASCO, A. H. (2002). *Allusion: A literary graft*. Charlottesville, VA: Rookwood Press.
- PAVIS, P. (1976). *Problèmes de sémiologie théâtrale*. Montréal, QC: Les Presses de l'Université de Québec.
- PIETY, P. (2004). The language system of audio description: An investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 98(8), 453–469.

- PLĄZEWSKI, J. (1982). *Język filmu*. Warsaw: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- PUIGDOMÈNECH, L., MATAMALA, A., & P. ORERO. (2010). Audio description of films: State of the art and a protocol proposal. In L. BOGUCKI & K. KREDENS (Eds.), *Perspectives on audiovisual translation* (pp. 27–44). Frankfurt: Peter Lang.
- REMAEL, A. (2012a). Audio description with audio subtitling for Dutch multilingual films: Manipulating textual cohesion on different levels. *Meta*, 57(2), 385–407.
- REMAEL, A. (2012b). Media Accessibility. In Y. GAMBIER, & L. VAN DOORSLAER (Eds.), *Handbook of translation studies 3* (pp. 95–101). Amsterdam: Benjamins.
- REMAEL, A. (2012c). For the use of sound: Film sound analysis for audio description: Some key issues. *MonTI*, 4, 255–276.
- REMAEL, A., ORERO, P., & CARROLL, M. (Eds.). (2012). *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads*. Amsterdam: Rodopi.
- REMAEL, A., & VERCAUTEREN, G. (2007). Audio describing the exposition phase of films: Teaching students what to choose. *Trans*, 11, 73–94.
- REVIERS, N. (2012). Audio description and translation studies: A functional text type analysis of the audio described Dutch play *Wintervögelchen*. In E. DI GIOVANNI, & S. BRUTI (Eds.), *Audiovisual translation across Europe: An ever changing landscape* (pp. 193–207). Bern: Peter Lang.
- RYAN, M., & LENOS, M. (2012). *An introduction to film analysis: Technique and meaning in narrative film*. New York, NY: The Continuum International Publishing Group.
- SALWAY, A. (2007). A corpus-based analysis of the language of audio description. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO & A. REMAEL, (Eds.), *Media for All: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language* (pp. 151–174). Amsterdam: Rodopi.
- SCHMEIDLER, E., & KIRCHNER, C. (2001). Adding audio description: Does it make a difference? *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 95(4), 197–212.
- SNYDER, J. (2014). *The visual made verbal: A comprehensive manual and guide to the history and applications of audio description*. Ludlow: The Dog Rose Press.
- SONNENSCHNEIN, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- SZYMAŃSKA, B., & STRZYMIŃSKI, T. (2010). *Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych*. Retrieved from: <http://www.audiodeskrypcja.org.pl/index.php/standardy-tworzenia-audiodeskrypcji/do-produkcji-audiowizualnych>.
- SZARKOWSKA, A. (2011). Text-to-speech audio description: Towards wider availability of AD. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 15, 142–162.
- SZARKOWSKA, A. (2013). Auteur description: From the director's creative vision to audio description. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 107(5), 383–387.

- TAYLOR, C., & MAURO, G. (2012). The Pear Tree Project: A geographico-statistical and linguistic analysis. *Perspectives*, 20(1), 25–42.
- TAYLOR, C. (1998). *Language to language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TAYLOR, C. (2012). From pre-script to post-script: Strategies in screenplay writing and audio description for the blind. In F. DALZIEL, S. GESUATO & M. T. MUSACCHIO (Eds.), *A lifetime of English studies: Essays in honour of Carol Taylor Torsello* (pp. 481–492). Padova: Il Poligrafo.
- THOM, R. (1999). *Designing a movie for sound*. Retrieved from: http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm
- VAN DEN DRIES, L. (2001). *Omtrent de opvoering: Heiner Müller en drie decennia theater in Vlaanderen*. Ghent: Koninklijke Academie voor Taal- en Letterkunde.
- VAN SIJLL, J. (2005). *Cinematic storytelling: The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- VANDAELE, J. (2012). What meets the eye: Cognitive narratology for audio description. *Perspectives*, 20(1), 87–102.
- VERCAUTEREN, G. (2007). Towards a European guideline for audio description. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO, & A. REMAEL, (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 139–149). Amsterdam: Rodopi.
- VERCAUTEREN, G. (2012). A narratological approach to content selection in audio description: Towards a strategy for the description of narratological time. *MonTI*, 4, 207–231.
- VERCAUTEREN, G., & ORERO, P. (2013). Describing facial expressions: Much more than meets the eye. *Quaderns*, 20, 187–199.
- VEREISTEN VOOR DE PRODUCTIE VAN KWALITEITSVOLLE LIVE AUDIODESCRIPTIE (2011). Retrieved from: <http://www.transmediabenelux.com>.
- VILARÓ, A., & ORERO, P. (2013). Leitmotif in audio description: Anchoring information to optimise retrieval. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(5), 56–64.
- YORK, G. (2007). Verdi made visible: Audio-introduction for opera and ballet. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO & A. REMAEL, (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 215–229). Amsterdam: Rodopi.
- ZÓRAWSKA, A., WIĘCKOWSKI, R., KÜNSTLER, I., & BUTKIEWICZ, U. (2012). *Audiodeskrypcja: Standardy tworzenia*. Retrieved from: <http://dzieciom.pl/wp-content/uploads/2012/09/Audiodeskrypcja-zasady-tworzenia.pdf>.

4.6 FILMOGRAFIA

Nel seguente elenco sono riportati tutti i film menzionati in queste linee guida. Tra parentesi quadre è indicato se è disponibile una versione audiodescritta, inclusa la lingua dell'AD ed il produttore (se noto).

- A proposito di Steve* (*All about Steve*), P. Traill, 2009
- Aanrijding in Moscou*, C. Van Rompaey 2008 [AD: NL (Vrienden der blinden)]
- Abbasso l'amore* (*Down with Love*), P. Reed, 2003
- Alice in Wonderland*, T. Burton, 2010 [AD: EN]
- Amabili resti* (*The Lovely Bones*), P. Jackson, 2009 [AD: EN]
- American Beauty*, S. Mendes, 1999
- Bastardi senza gloria* (*Inglourious Basterds*), Q. Tarantino, 2008 [AD: IT (Senza Barriere) DE (Deutsche Hörfilm)]
- Bride Flight*, B. Sombogaart, 2008 [AD: NL]
- Butch Cassidy* (*Butch Cassidy and The Sundance Kid*), G.R. Hill, 1969
- Come un uragano* (*Nights in Rodanthe*), G.C. Wolfe, 2008 [AD: EN]
- Contagion*, S. Soderbergh, 2011 [AD: EN]
- Déjà Vu – Corsa contro il tempo* (*Déjà Vu*), T. Scott, 2006 [AD: EN]
- Donne in amore* (*Women in Love*), K. Russel, 1969
- E.T. l'extra-terrestre* (*E.T. The Extraterrestrial*), S. Spielberg, 1982
- È complicato* (*It's Complicated*), N. Meyers, 2009 [AD: EN]
- East is East – Una famiglia ideale* (*East is East*), D. O'Donnell, 1999 [AD]
- Friends*, “Test per il latte” episodio 283 (*Friends* “The one with the breast milk”, episode 283), M. Lembeck, 1995
- Gli Uccelli* (*The Birds*), A. Hitchcock, 1963 [AD: DE (Arte)]
- Hero*, Y. Zhang, 2002 [AD: EN]
- Hitch – Lui sì che capisce le donne* (*Hitch*), A. Tennant, 2005 [AD: EN]
- Hitchcock*, S. Gervasi, 2012
- I segreti di Brokeback Mountain* (*Brokeback Mountain*), A. Lee, 2005 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
- Il buio nell'anima* (*The Brave One*), N. Jordan, 2007 [AD: EN, (Vickers, M., ITFC)]
- Il Club dei 39* (*The 39 Steps*), A. Hitchcock, 1935
- Il curioso caso di Benjamin Button* (*The Curious Case of Benjamin Button*), D. Fincher, 2008 [AD: EN]

Il diavolo veste Prada (*The Devil Wears Prada*), D. Frankel, 2006 [AD: PL (Laskowski, M.)]
 Il discorso del re (*The King's Speech*), T. Hooper, 2010 [AD: DE (Deutsche Hörfilm)]
 Il Mago di Oz (*The Wizard of Oz*), N. Langley, 1939
 Il paziente inglese (*The English Patient*), A. Minghella, 1996 [AD: EN, DE (Arte)]
 Il signore degli anelli (*The Lord of the Rings*), P. Jackson, 2001-2003
 Intrigo internazionale (*North By Northwest*), A. Hitchcock, 1959 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
 Io a Annie (*Annie Hall*), W. Allen, 1977
 Julie & Julia, N. Ephron, 2009 [AD: EN]
 L'amore davvero (*Love Actually*), R. Curtis, 2003 (AD: DE (Interspot))
 L'impostore – The imposter (*The Imposter*), B. Layton, 2012
 La ragazza con l'orecchino di perla (*Girl with a Pearl Earring*), P. Webber, 2003 [AD: EN]
 La signora scompare (*The Lady Vanishes*), A. Hitchcock, 1938 [AD]
 Ladykillers (*The Ladykillers*), E. Coen and J. Coen, 2004 [AD: EN]
 Le pagine della nostra vita (*The Notebook*), N. Cassavetes, 2004
 Loft, E. Van Looy, 2008 [AD: NL, The Subtitling Company]
 Londyńczycy, G. Zgliński, 2008 [AD: PL (Künstler, I, Butkiewicz, U, & Zawadzka, M.)]
 Lontano da lei (*Away from her*), S. Polley, 2006
 Memorie di una Geisha (*Memoirs of a Geisha*), R. Marshall, 2005 [AD: EN]
 Millennium – Uomini che odiano le donne (*The Girl with a Dragon Tattoo*), D. Fincher, 2011
 Nel nome del padre (*In the Name of the father*), J. Sheridan, 1993
 Neverland – Un sogno per la vita (*Finding Neverland*), M. Forster, 2004 [AD: EN]
 Non è un paese per vecchi (*No Country for Old Men*), E. Coen and J. Coen, 2007
 Nosferatu il vampiro (*Nosferatu*), W. Murnau, 1922 [AD: IT (VITAC)]
 Orgoglio e pregiudizio (*Pride and Prejudice*), S. Langton, 1995
 Oscure presenze a Cold Creek (*Cold Creek Manor*), M. Figgis, 2003 [AD: EN]
 Prima o poi mi sposo (*The Wedding Planner*), A. Shankman, 2001
 Ransom- Il riscatto (*Ransom*), R. Howard, 1996 [AD: EN]
 Ritorno al futuro (*Back to the Future*), R. Zemeckis, 1985
 Rock of Ages, A. Shankman, 2012
 Salvate il soldato Ryan (*Saving Private Ryan*), S. Spielberg, 1998
 Sballati d'amore (*A Lot like Love*), N. Cole, 2005 [AD: EN]
 Sexy Beast – L'ultimo colpo della bestia (*Sexy Beast*), J. Glazer, 2000 [AD: EN]

Shining (The Shining), S. Kubrick, 1980 [AD: DE (arte)]
Shutter Island, M. Scorsese, 2010 [AD: EN, DE]
Sin City, F. Miller et al., 2005. [AD: EN]
Spy Kids, R. Rodriguez, 2001
Talk to her, P. Almodovar, 2002 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
Taxi Driver, M. Scorsese, 1976
The Counselor – Il Procuratore (The Counselor), R. Scott, 2013 [AD: EN]
The Forgotten, J. Ruben, 2004 [AD: EN]
The History Boys, N. Hytner, 2006 [AD: EN]
The Hours, S. Daldry, 2002 [AD: EN]
The Millionaire (Slumdog Millionaire), D. Boyle & L. Tandan, 2008 [AD: EN, DE (Deutsche Hörfilm)]
The Ring, G. Verbinski, 2002
The Water Horse – La leggenda degli abissi (The Water Horse), J. Russel, 2007
Tootsie, S. Pollack, 1982 [AD: EN, DE (Bayerischer Rundfunk)]
Un weekend da bamboccioni (Grown Ups), D. Dugan, 2010
Uomini di parola (Stand Up Guys), F. Stevens, 2012
Vicky Cristina Barcelona, W. Allen, 2008

Dott.ssa ALINE REMAEL (Gruppo di ricerca TricS, Università di Anversa) è Direttrice di Dipartimento, Responsabile della Ricerca e Docente di Teoria della Traduzione, Interpretazione e Traduzione Audiovisiva al Dipartimento di Linguistica Applicata/ Traduzione ed Interpretazione. I suoi principali interessi di ricerca spaziano dalla traduzione audiovisiva (sottotitolazione intra- e interlinguistica), accessibilità dei media (audio descrizione e sottotitolazione audio) alle nuove forme ibride di interpretazione che presentano affinità con le traduzioni audiovisive (AVT), in particolar modo sottotitolazione dal vivo tramite riconoscimento vocale ed interpretazione da remoto. Ha redatto diverse pubblicazioni sul tema della traduzione audiovisiva, è stata coeditrice di diversi studi sull'accessibilità dei media (ad esempio Remael, A., Orero, P. & Carroll, M., 2012, *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads*, Amsterdam & NewYork: Rodopi) ed è attualmente coeditrice di un'edizione speciale di *Translation & Interpreting* su *Community Interpreting*. Dal 2012 al 2014 ha collaborato al progetto europeo ADLAB (www.adlabproject.eu), ed attualmente si occupa della supervisione di un progetto fiammingo sul teatro accessibile. Collabora inoltre al progetto Erasmus Plus su "Cultura e formazione accessibili" (*Accessible Culture and Training*). Si occupa del coordinamento del Dottorato in Tecnologie audiovisive, Accessibilità ai Media e Interpretazione da remoto. Ha organizzato numerose conferenze internazionali e sta preparando una nuova serie di simposi dal titolo "Senza limiti! Eventi dal vivo accessibili" (*Unlimited! Live accessible events*), lanciato presso l'Università di Anversa nell'aprile 2016. Presiede l'EST Translation Prize Committee, è membro del comitato editoriale di diverse riviste e collane di libri a livello internazionale dedicati agli Studi sulla Traduzione, membro del Gruppo di Ricerca International TransMedia, fondatrice e membro di TransMedia Benelux ed infine membro del consiglio di ENPSIT (European Network for Public Service Interpreting and Translation – Rete Europea per Interpretazione e Traduzione di Pubblici Servizi).

NINA REVIERS (Laurea Magistrale in Traduzione/Interpretazione) è dottore di ricerca a tempo pieno nel campo dell'Accessibilità dei Media presso l'Università di Anversa (Dipartimento di Traduzione/Interpretazione), sotto il coordinamento della Dott.ssa. Aline Remael. Il suo progetto di ricerca si occupa dello sviluppo del primo corpus olandese multimodale di audiodescrizioni, ed applica tecnologie informatiche per il trattamento automatico del corpus linguistico, sviluppo del corpus multimodale ed Elaborazione del Linguaggio Naturale, in collaborazione con i ricercatori del Clips (Università di Anversa) e del Caiac (UAB - Università Autonoma di Barcellona). Ha acquisito esperienza professionale come traduttrice audiovisiva in particolare nel teatro (audio descrizione, sopratitolazione, sopratitolazione per fruitori non udenti ed ipoudenti) ed ha collaborato con diversi teatri fiamminghi di primaria importanza, erogatori di servizi per l'accessibilità ed organizzazioni di utenti. Sta acquisendo competenze nella formazione accademica e professionale (Corsi Magistrali di interpretazione, seminari

professionalizzanti per l'audiodescrizione, addestramento di stagisti nel campo dell'audiodescrizione) e in qualità di membro del Gruppo di Ricerca Transmedia Benelux Research Group ha collaborato per la stesura di linee guida fiamminghe per l'audiodescrizione di eventi dal vivo. Ha collaborato al progetto Europeo LLP-ADLAB ed è membro della European Society of Translation.

GERT VERCAUTEREN ha conseguito il titolo di Laurea Magistrale in Scienza della Traduzione ed è docente e ricercatore presso il Dipartimento di Linguistica applicata all'Università di Anversa dove tiene, oltre a corsi di traduzione più generici, corsi di traduzione audiovisiva e tecnologie per la traduzione assistita (CAT). La sua ricerca verte in generale sulla traduzione audiovisiva (AVT) ed in particolare si incentra sull'audiodescrizione. Attualmente sta completando un Dottorato sulla selezione dei contenuti per l'audiodescrizione. È stato coinvolto nella Televisione Digitale Europea per l'intero progetto coordinato dall'Università Autonoma di Barcellona e nel progetto a finanziamento europeo europeo ADLAB. Attualmente sta seguendo il progetto Europeo ACT sulla formazione per l'AD. È coordinatore del gruppo di ricerca sulla traduzione audiovisiva presso il proprio Dipartimento universitario, ed è infine membro dell'Associazione Europea per gli Studi sulla Traduzione Audiovisiva ESIST (European Association for Studies in Screen Translation) e del gruppo di ricerca TransMedia Benelux.

Finito di stampare nel mese di dicembre 2018
presso PRINTBEE.IT – Noventa Padovana (PD)