

ADLAB:

Aspetti di un progetto sull'audiodescrizione

CHRISTOPHER TAYLOR
Università di Trieste

INTRODUZIONE

Collaborano da due anni in un progetto europeo che fa parte dell'Erasmus *Lifelong Learning Programme* (LLP) cinque università europee e tre *service providers* dal mondo della televisione. La rilevanza di questo contributo per questo volume pensato in seguito alla *Giornata intorno all'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti (AD Day)* di Trieste sta nel fatto che il progetto è incentrato interamente sul tema dell'audiodescrizione. Qui di seguito offro una breve descrizione del progetto ADLAB – *Audio Description: Lifelong Access for the Blind*, e di ciò che è stato finora realizzato.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto ADLAB parte dalla premessa che la situazione riguardo l'accesso ai prodotti audiovisivi da parte della popolazione cieca e ipovedente in Europa è decisamente migliorabile. L'obiettivo del progetto è di andare incontro alle esigenze delle comunità dei ciechi e degli ipovedenti del vecchio continente attraverso un'offerta sempre più ampia di audiodescrizioni di qualità che possano essere sfruttate in ambiti diversi. Oltre al suo uso per l'intrattenimento (film, program-

mi televisivi, ecc.) delle persone non vedenti, l'audiodescrizione (AD) è molto utile anche, per esempio, nel campo dell'istruzione. Determinati gruppi come gli immigrati e le persone con difficoltà di apprendimento possono infatti trarre benefici dall'AD. Infine, anche attività pratiche quali visite a musei e eventi dal vivo possono essere resi possibili grazie all'audiodescrizione.

Più specificatamente, ADLAB mira a (i) analizzare le pratiche correnti, le norme e le linee guida nazionali (laddove esistono) per ottenere una fotografia chiara della situazione attuale e capire meglio ciò che è comune a tutti e ciò che rimane da fare nel fornire un servizio di audiodescrizione; (ii) definire un insieme di standard internazionali e di linee guida affidabili per l'industria e per tutti gli utenti; (iii) fornire il materiale per la creazione di una rete di corsi universitari in audiodescrizione a livello europeo, in modo da formare una nuova generazione di audio descrittori; (iv) sensibilizzare i responsabili politici e altri *stakeholder* (associazioni dei ciechi, enti cinematografici, ecc.) all'importanza della dotazione di mezzi d'accesso ai prodotti audiovisivi alla comunità cieca. Si auspica di realizzare un deciso salto di qualità in tutte queste aree.

In modo particolare, sono stati coinvolti in tutti gli aspetti del progetto i *target groups* chiave (ovverosia le comunità dei ciechi e degli ipovedenti), non solo attraverso i professionisti e i rappresentanti dell'industria membri del progetto, ma anche attraverso iniziative di *awareness raising* come l'evento organizzato dal partner Senza Barriere il 3 dicembre 2011 per inaugurare il canale televisivo audio descritto Valsugana TV (Fig. 1), come le conferenze stampa tenute dal partner VRT per segnalare l'avvento dell'AD sulla TV belga, e l'AD Day i cui contributi sono raccolti in questo volume. Il direttore di Senza Barriere, Eraldo Busarello, è egli stesso cieco e quindi il suo contributo a tutti gli aspetti del progetto è essenziale, a cominciare dalle analisi dei bisogni degli utenti alle fasi di *testing*, e infine allo sfruttamento dei risultati. Il partner tedesco, la stazione televisiva Bayerische Rundfunk, coinvolge regolarmente persone cieche e ipovedenti nei processi di audiodescrizione, nell'elaborazione, nell'editing e nel lavoro di studio (cfr. Perego e Benecke in questo volume).



Figura 1. Logo della Valsugana TV e fasi di preparazione nella giornata dell'inaugurazione.

Per quanto riguarda i prodotti del progetto, i più importanti, come abbiamo menzionato, sono la produzione di audiodescrizioni di qualità e la creazione di linee guida standard. È importante anche lo sviluppo dei curricula per corsi universitari e altri istituti che sono necessari per la formazione di professionisti. Un ulteriore elemento da considerare nella produzione di AD è quello di come affrontare eventuali traduzioni di prodotti stranieri (tema affrontato, in questo volume, da Vera Marchesi) e tradurre i sottotitoli dove sono presenti nella lingua originale. Per fare tutto ciò è essenziale acquisire adeguate capacità tecniche e imparare a districarsi tra le norme della produzione audiovisiva. Questo aspetto è di competenza dei partner che provengono dal mondo del lavoro, ma almeno all'interno del gruppo ADLAB la collaborazione tra questi e il mondo accademico è garantita.

OBIETTIVI REALIZZATI

La prima fase del progetto ha portato alla creazione di un *User Needs Assessment* focalizzato principalmente sui paesi membri del progetto (Belgio, Germania, Italia, Polonia, Portogallo, Spagna). A cominciare dall'originale fotografia dello stato dell'arte riguardante i numeri dei ciechi e degli ipovedenti in Europa, è stato possibile valutare il livello di richiesta e di bisogno di audiodescrizione e di individuare i divari che esistono tra i paesi d'Europa per quanto riguarda l'accesso ai prodotti audiovisivi. L'elaborazione di questa valutazione dei bisogni degli utenti ha generato un altissimo livello di interazione tra le imprese e le università. La commissione di esperti esterni, invitati a valutare la relazione durante i vari stadi della sua elaborazione, ha fornito non solo critiche e suggerimenti importantissimi, ma ha anche stimolato una discussione vivacissima tra tutti i membri del progetto. La relazione finale, consultabile sul sito del progetto, ha illustrato, con statistiche considerate affidabili, quanto rimane da fare nell'introduzione dell'audiodescrizione in molte realtà europee. All'interno del Report, oltre alle cifre relative al numero di persone cieche che hanno accesso all'AD e a quelli che non ne conoscono nemmeno l'esistenza, ci sono informazioni riguardanti il numero di prodotti disponibili nei vari paesi (ore di televisione garantite, numero di DVD e di BlueRay in circolazione, cinema con servizio di AD, ecc.) nonché statistiche relative all'audiodescrizione nei musei, a teatro, all'opera, ecc. Il quadro che emerge è uno di significative mancanze in molti paesi ed è proprio per questo motivo che il progetto ADLAB si propone di fare il possibile per migliorare la situazione.

Nella seconda fase del progetto si è proceduto all'analisi testuale di un singolo prodotto audiovisivo, nella fattispecie il film di Quentin Tarantino *Inglourious Basterds* (2008). È stato scelto questo film principalmente perché è particolarmente difficile da audio descrivere. Contiene numerosi esempi di intertestualità connettendosi ad altri film, altre musiche, altri attori, altri generi, ecc. È ricco di termini culturalmente vincolanti (*culture-bound terms*) probabilmente sconosciuti a un pubblico straniero. A parte l'originale inglese, alcune scene sono in francese,

in tedesco, e in italiano, una situazione multilingue resa ancora più complicata nelle versioni doppiate dei film in altre lingue. Pertanto questo testo è servito come veicolo per cercare le strategie e i metodi più efficaci per la creazione di una audiodescrizione di successo. Le analisi eseguite dai diversi membri del gruppo sui molteplici aspetti di questo testo sono risultate così esaurenti che è diventato gradualmente chiaro che il materiale creato formava la base per l'elaborazione di un libro. È stata creata una matrice per cogliere tutti gli aspetti che potrebbero interessare il descrittore, aspetti che sono stati chiamati punti critici (*crisis points*). La Figura 2 (in inglese) illustra tre di questi aspetti (il testo che appare sullo schermo, la musica e i suoni, e le relazioni intertestuali). In tutto si sono individuate tredici aree di interesse che successivamente sono diventate i tredici capitoli del volume come elencati in Figura 3.

Text on screen	Music and sounds	Intertextual relations / cultural references
<ul style="list-style-type: none"> · Logos: “Universal Picture”, “The Weinstein Company” · Opening credits · Closing credits · Title · Inserts/intertitles · The “Inglourious Basterds” inscription on the rifle · Names captioned · Maps · Newspaper clippings · Cinema lettering · Shoshanna’s passport · The cards used in the card game · The napkin Bridget von Hammersmark signed and kissed · An arrow pointing at Martin Bormann together with the caption of his name · An arrow pointing at Hermann Goering together with the caption of his name · Subtitles 	<ul style="list-style-type: none"> · Music in Inglourious Basterds · Describing silences · LaPadite cutting wood with an axe · The SS car approaching LaPadite’s house · LaPadite washing his face · Pouring milk into the glass · LaPadite smoking his pipe · Inhaling the pipe · Peeling the skulls · The baseball bat hitting on the walls · Sniffing tobacco · Text-on-screen accompanying sounds (e.g. Hugo Stiglitz’s caption) · Various manners of killing by Stiglitz · Letters falling down as Shoshanna is changing the cinema posters · The sound accompanying Shoshanna’s name caption · The sound accompanying Goebbels’s name caption · Zoller knocking on the window as Shoshanna is reading in the cafe · Goebbels and Francesca’s sex scene 	<ul style="list-style-type: none"> · Characters with historical background (e.g., Churchill) · Aldo’s accent · One of the Nazi soldier’s belly dance (Mata Hari) during the card game · Shoshana painting her face red like a warrior and the lyrics of the song playing in the background saying “See these eyes so red” · Cinderella intertextual relation (as Landa puts the shoe on Hanna’s foot and it fits) · When Donny is killing the Nazi with the bat and shouting victory afterwards · The “3” gesture · The swastika symbol reappearing along the film

Text on screen	Music and sounds	Intertextual relations / cultural references
	<ul style="list-style-type: none"> · Lighting the cigarette · Goebbels hitting Zoller with the napkin · Shoshanna's steps as she is escaping LaPadite's house/her hard breathing and crying · The sounds of eating, smoking and drinking · Stiglitz sharpening the blade · Aldo putting his finger into the wound in Bridget's leg · The ringing of the bell at the cinema to announce the change of roll · Sounds of explosions/ shooting · The Nazis slashing Stiglitz with a whip · The trigger of the gun being pulled · Aldo hitting Landa on the forehead with his head · Hellstrom hitting Stiglitz on the arm as if to "wake him up" · Landa placing his hands on the table in a definitive gesture to end the war · Killing a Nazi in the same jail Stiglitz is as the Basterds come to pick him up (more of a background sound) · Musical theme used when Zoller is leaving Shoshana as they met for the first time 	

Figura 2. Alcuni degli aspetti critici che deve affrontare l'audio descrittore.

Introduction

CHAPTER 1	Audio description services in Europe 2012
CHAPTER 2	Audio introductions
CHAPTER 3	Text-on screen
CHAPTER 4	The importance of sound in audio description
CHAPTER 5	Textual cohesion
CHAPTER 6	Intertextual relations
CHAPTER 7	Cultural references
CHAPTER 8	Secondary elements
CHAPTER 9	Gestures and facial expressions in audio description
CHAPTER 10	Film language and tools
CHAPTER 11	Character fixation and character description
CHAPTER 12	Spatio-temporal features
CHAPTER 13	From paper to screen

Figura 3. Indice e titolo provvisorio del volume sull'audiodescrizione di *Bastardi senza gloria* di Q. Tarantino.

Come si evince dai titoli delle varie sezioni, scrivere una buona audiodescrizione richiede conoscenze e capacità che spaziano dall'analisi testuale alle tecniche adoperate per passare dalla pagina allo schermo. Questioni di sincronizzazione, di tempismo, di sensibilità ai suoni, nonché l'abilità di districarsi tra i riferimenti culturali e di capire l'importanza dei gesti e delle espressioni facciali, tutti fanno parte del bagaglio di abilità richiesti all'audio descrittore, figura professionale che deve anche essere conscia delle particolarità del linguaggio dei film e delle procedure seguite da registi e attori, in modo specifico quando si tratta di descrivere i vari personaggi del film. Tutti questi elementi convergono poi sulla questione cruciale di cosa descrivere e cosa lasciar fuori dalla descrizione per motivi di tempo e di sincronizzazione. Il libro rappresenta un tentativo di rispondere a tutte queste domande. È un primo passo verso l'obiettivo menzionato all'inizio di creare delle linee guida per gli audio descrittore che rispondano a tutti i possibili problemi inerenti il processo di AD e di farlo a livello europeo.

Per dare un breve esempio tratto dal libro, farò riferimento al capitolo 6 in cui si trattano le relazioni intertestuali. Il capitolo precedente già affronta la questione della coesione testuale spiegando in che modo il testo intero del film fa riferimento continuo a se stesso. In questo modo le diverse parti del film sono legate in modo da mantenere coerenza e permettere al pubblico di seguire la trama. Sono coesi in qualche modo tutti i tipi di testo, attraverso ripetizioni, metafore, collegamenti semantici, ecc., ma in questo capitolo si analizza esattamente come si rende coeso e coerente il film *Inglourious Basterds*. Facendo un passo in avanti, si entra proprio nel campo dell'intertestualità audiovisiva. Qui la coerenza e la coe-

sione si realizzano attraverso il riferimento ad altri film o ad altri media. Questo concetto è illustrato già all'inizio del film: chi ha una certa età e va al cinema da diversi anni riconoscerà subito la musica di apertura. Si tratta della canzone *The Green Leaves of Summer* di Marty Robbins, che fece anche da accompagnamento musicale al famoso western *The Alamo* (J. L. Hancock) del 1960. La connessione tra questo veicolo di John Wayne e *Inglourious Basterds* non è casuale: nel suo film di guerra Tarantino crea scene che rievocano i film western.

C'è un altro esempio interessante, che mostra il riferimento ad aspetti rilevanti connessi all'ambientazione del film. I poveri abiti e lo stile dell'abbigliamento della famiglia di contadini francesi che appare nella prima scena del film ci informano che questa si svolge negli anni '40 del secolo scorso molto prima che appaiono i Nazisti con le loro uniformi. Per l'audio descrittore questo tipo di informazione rappresenta un punto critico, in quanto lo mette nella condizione di decidere se il pubblico cieco abbia bisogno di assistenza con questi fatti o se al contrario la mera descrizione dei vestiti dei personaggi rende tutto chiaro. L'intertestualità è connessa poi ai concetti di contesto di situazione e di contesto di cultura. Qualsiasi testo è circondato da un ambiente non verbale che ne determina il contenuto e la struttura. Come scrivono Halliday e Hasan (1989: 47):

part of the environment for any text is a set of previous texts, texts that are taken for granted as shared among those taking part [...] This kind of INTERTEXTUALITY, as it is sometimes called, includes not only the most obviously experiential features that make up the context [...] but also other aspects of the meaning.

Caple (2010: 112) aggiunge "it seems that it is virtually impossible in our 'post-modern' world to produce an original text that does not in any way make reference to what has come before". Ci sono delle espressioni che appaiono e riappaiono in particolari contesti (basta pensare alle previsioni del tempo o allo scambio di battute durante una partita di calcio). Nel caso di testi audiovisivi come i film, i titoli d'apertura, i logo delle compagnie cinematografiche e gli elenchi degli attori sono tipici esempi di questo fenomeno.

Caple (2010: 113) spiega anche che molti testi cercano appositamente di includere riferimenti ad altri testi e, tornando a *Inglourious Basterds*, tali legami sono numerosi. Lieutenant Aldo (Brad Pitt) Raine, con il suo forte accento del Tennessee, parla ai suoi uomini nel modo militare tradizionale, camminando su e giù davanti a loro, tutti rigorosamente sull'attenti. I soldati urlano le loro risposte nel modo in cui ci siamo abituati a sentirli dopo aver visto molti film di guerra americani. È di nuovo importante, qui, il legame con il film *The Alamo*, ambientato nel sud degli stati uniti e con John Wayne (Davy Crockett) in un ruolo simile a quello di Brad Pitt (Aldo Raine). Tuttavia, sia la formula militare, sia la connessione con *The Alamo* possono funzionare solo se il ricevente del messaggio conosce questi aspetti. Praticamente tutti sono al corrente delle procedure militari, per averle viste molte volte, e quindi saranno in grado di contestualizzare la scena descritta sopra, ma i più giovani e chi non guarda mai i western forse non colgono l'allu-

sione a *The Alamo*. Perciò l'intertestualità c'è sempre, ma c'è bisogno della partecipazione attiva di entrambe le parti per realizzare lo scambio totale di significato. E la questione rimane sempre, quando si tratta di AD, se è legittimo attivare tali legami se il descrittore crede che qualcosa vada perso.

Questo aspetto interattivo dell'intertestualità porta alla nostra attenzione le intenzioni dell'autore. Mentre molta intertestualità è probabilmente subconscia, quando siamo di fronte a testi 'artistici' è l'autore che cerca le allusioni ad altri testi o contesti. In altre parole, un regista come Tarantino non solo fa riferimento ad altri testi, ma crea associazioni per lo spettatore, associazioni che saranno concepite o meno, o concepite come inteso dal regista o in qualche altro modo. L'immagine fornita dalle lettere colorate ed esageratamente grandi che scandiscono il nome HUGO STIGLITZ, e che evocano lo stile cinematografico degli anni '50, è stata concepita da Tarantino per enfatizzare l'importanza del personaggio. Forse solo una parte del pubblico farà questa connessione ma l'intertestualità c'è e non è casuale. Lo spettatore cieco necessita di queste informazioni? ADLAB punta a rispondere in modo convincente a questo tipo di quesito.

OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE

La breve spiegazione sopra accennata di un singolo aspetto del lavoro svolto dai membri di ADLAB ci riporta alla situazione attuale e quindi a una considerazione di ciò che rimane da fare. La terza fase del progetto si riferisce al *testing*, ovvero all'indagine empirica sulle preferenze degli utenti finali. Due versioni diverse della prima scena (20 minuti circa) del film *Inglourious Basterds* saranno presentate a gruppi di ciechi e ipovedenti in ognuno dei paesi membri del progetto per cercare di capire quale versione sia più efficace e più apprezzata. La prima versione ha un taglio prettamente descrittivo mentre la seconda ha carattere più narrativo. Sono queste le distinzioni e quindi gli approcci più marcati quando si tratta dell'audiodescrizione di questo tipo di film. Il gruppo della Adam Mickiewicz University di Poznan (Polonia) ha il compito di organizzare questa fase del lavoro. Sotto la loro direzione, i colleghi in Italia, Germania, Belgio, Portogallo e Spagna tradurranno la scena nelle loro rispettive lingue e procederanno a reclutare partecipanti non vedenti per sottoporre loro un questionario. Ai vari gruppi verranno mostrate le due versioni della scena audio descritta e i partecipanti saranno poi invitati a rispondere a un questionario orale. Il questionario contiene domande di vario tipo. Si comincia con domande generiche per stabilire l'età, sesso, ecc. e poi si passa alle domande sull'audiodescrizione stessa. Per esempio si fanno domande riguardo alla presentazione del film e degli attori (1). Poi si indaga sulla comprensione dei fatti attraverso domande a scelta multipla (2), e si cercherà di capire quali sono le opinioni dei ciechi sull'uso del metalinguaggio del film all'interno delle audiodescrizioni (3). Il questionario include anche domande aperte (4) con istruzioni (in corsivo) per chi somministra i test.

In tutto ci sono 34 domande. Segue, qui sotto, un estratto del questionario a titolo esemplificativo:

(1) Ti è piaciuto sentire che i nomi degli attori fossero elencati assieme ai personaggi che interpretano, per esempio “Brad Pitt nel ruolo di Lt. Aldo Raine”?

S

N

Nessuna preferenza

(2) Quando è ambientato il film?

a) 1940;

b) 1941;

c) 1942;

d) Non ricordo

(3) Pensi che l’audiodescrizione dovrebbe includere il linguaggio filmico (per esempio: “Dal primo piano di LaPadite, la telecamera si abbassa lungo i pantaloni dell’uomo fin’oltre le assi del pavimento, e in un vano sottostante una giovane ragazza bionda, inquadrata in campo medio, è sdraiata proprio sotto i suoi piedi”)?

S

N

Nessuna preferenza

(4) Cosa vorrebbe bere Landa una volta seduto al tavolo?

NB: domanda aperta, codificare le risposte come segue:

Risposta giusta (latte) – a

Risposta sbagliata (ogni altra bevanda) – b

Non ricordo – c

Se rispondono correttamente alla domanda 10:

Come fai a saperlo?

a) grazie ai dialoghi;

b) grazie alla descrizione;

c) grazie a dialoghi e descrizione;

d) nessuna risposta

Alla fine della sperimentazione, i risultati saranno trasmessi in Polonia e le colleghe polacche avranno il compito di decifrare le statistiche e preparare una relazione sugli esiti. In questo modo si cerca di capire che tipo di audiodescrizione funzioni meglio e quale sia la più apprezzata dai non vedenti stessi.

La fase finale del progetto concerne l'elaborazione delle linee guida. Queste ultime saranno presentate in un manuale destinato non solo ai produttori attuali di audiodescrizioni, ma anche a chi prepara corsi di studio universitari. Moduli di AD all'interno di corsi di laurea, master e corsi specialistici, se non corsi completi di audiodescrizione in tutta l'Europa, avranno bisogno di una base affidabile su cui contare per formulare dei curricula. Questi corsi comprenderanno auspicabilmente sia gli aspetti teorici di AD (che emergono dalle fasi di analisi testuale e di traduzione di ADLAB), sia le abilità pratiche da esercitare in laboratorio. Entrambi questi aspetti saranno ampiamente trattati nelle linee guida, che avranno un'impronta strategica basata su quanto scoperto durante la fase dell'analisi testuale e dagli esiti dei vari test. Questo rappresenta la maggiore differenza tra le linee guida che intendiamo produrre e quelle prodotte in passato che seguivano un approccio più prescrittivo con regole e indicazioni a volte inflessibili.

CONCLUSIONE

Innanzitutto i risultati dell'indagine iniziale sulle esigenze degli utenti ciechi e ipovedenti hanno confermato quanto sia grande la richiesta potenziale per l'audiodescrizione in Europa. Le statistiche sui numeri di ciechi e ipovedenti sono simili in tutti i paesi interessati dall'indagine ed è una cifra assai significativa. Per esempio in Italia ci sono 350,000 soggetti totalmente ciechi e 1.5 milioni di ipovedenti (cfr. Arma, questo volume). Purtroppo la comunità di ciechi è in costante aumento, un aumento dovuto principalmente alle aspettative di vita che sono sempre più lunghe, e quindi si può presumere che il bisogno di AD aumenterà di conseguenza.

Qualsiasi lavoro su questo problema richiede una prospettiva europea, date le diverse lingue, culture e tradizioni interessate e i livelli molto diversi di offerta che si trovano nelle varie realtà europee. È solo attraverso la cooperazione tra paesi europei che si possono realizzare obiettivi che serviranno a tutti. Iniziative sporadiche a livello nazionale, regionale o locale, per quanto lodevoli, portano a risultati isolati e a volte incompatibili tra di loro. Per questo motivo il progetto ADLAB mira a creare un insieme di linee guida standardizzate come obiettivo razionale da proporre ai vari operatori nazionali in ogni paese. In questo modo le attività di ADLAB si inseriscono nella logica della prossima iniziativa europea Horizon 2020, in particolare per quanto riguarda *An agenda for new skills and new jobs*. Creando sinergie tra accademia, partner industriali e fornitori di servizio, ADLAB spera di contribuire alla disseminazione della pratica dell'audiodescrizione e allo sviluppo di curricula basati su linee guida mirati alla preparazione di validi professionisti nel settore.

BIBLIOGRAFIA

Caple, H. (2010). Doubling-up: Allusion and bonding in multi-semiotic news stories. In M. Bednarek & J.R. Martin (Eds.), *New discourse on language: Functional perspectives on multimodality, identity, and affiliation* (pp. 111-133). London/New York: Continuum.

Halliday, M. A. K., & Hasan, R. (1989). *Language, context and text: Aspects of language in a social-semiotic perspective*. Oxford: O.U.P.