

# Audio descrizione e disabilità visiva

## Audio description and visual impairment

**Andrea Fiorucci**, Dipartimento di Storia, Società e Studi sull’Uomo – Università del Salento

**Stefania Pinnelli**, Dipartimento di Storia, Società e Studi sull’Uomo – Università del Salento

L’audio descrizione è una voce fuori campo che descrive gli aspetti di un prodotto audiovisivo o di un evento culturale che risultano non accessibili alle persone con disabilità visiva. Una descrizione narrativa-didascalica si inserisce nei momenti di silenzio e tra i dialoghi, non sovrapponendosi mai agli effetti sonori e musicali significativi, rendendo accessibili ad esempio azioni, linguaggi del corpo, espressioni del viso, ambientazioni, abiti/costumi di scena etc.

L’audio descrizione si configura come uno strumento capace di rendere fruibile un prodotto audiovisivo secondo i dettami del design for all e della cultura dell’accessibilità, e come uno strumento atto a sollecitare nei disabili visivi processi di apprendimento e di potenziamento culturale (Kirchner, Shmeidler, 2001; Palomo 2008) e, soprattutto, di partecipazione e di inclusione sociale (Broun, 2008; Packer, 1996; Szarkowska, 2011).

Il presente lavoro, muovendo da una panoramica teorica-epistemologica sulle caratteristiche, sui principi metodologici-fondativi e sulle finalità educative e di apprendimento in un’ottica di pedagogia speciale, intende contribuire alla conoscenza e diffusione dell’AD la quale, nel contesto italiano (rispetto a quello europeo), appare ancora una pratica “claudicante” e poco sedimentata.

**Keywords:** audio description, accessibility, blindness, audiovisual productions, inclusion

abstract

© Pensa MultiMedia Editore srl  
ISSN 2282-5061 (in press)  
ISSN 2282-6041 (on line)

III. Esiti di ricerca 133

## 1. L'accessibilità come stile culturale

Negli ultimi anni grazie a numerosi interventi legislativi e a una marcata operazione culturale, è cresciuto il bisogno di riconoscere anche alle persone con disabilità la possibilità di essere, a tutti gli effetti, cittadini tecnologici, attori e fruitori di contesti allargati di interazione e di partecipazione globale. In ordine al perseguimento di una democrazia telematica e informatica la riflessione scientifica ha alimentato un ampio e interessante dibattito interdisciplinare volto, da una parte, ad identificare standard tecnologici di prestazione e, dall'altra, a riflettere circa i vincoli e le implicazioni psico-socio-pedagogiche del cambiamento e del suo impatto sulla persona.

Il tema dell'accessibilità costituisce la cornice concettuale di tale riflessione. La prospettiva culturale del concetto di accessibilità, rimanda in primo luogo, quindi, ad un modello di *progettazione inclusiva* dello spazio informatico e telematico, che tenga conto della pluralità dei bisogni delle utenze e offra stessi servizi e stessi spazi di interazione e di partecipazione nella misura in cui esso è implementato in rispondenza ai criteri e alle linee guida ufficiali ([www.w3c.it](http://www.w3c.it)) e in previsione dell'uso delle tecnologie assistive.

Accanto a questo primo aspetto – che sottolinea il perché le tecnologie devono diventare accessibili – si affianca la *funzione* che le tecnologie rivestono per migliorare la capacità inclusiva dei contesti sociali, per trasformare ambienti escludenti, potenziando la caratteristica partecipativa degli stessi.

Le tecnologie, in tal senso, sono strumenti di interazione che, in ragione di come vengono progettati, implementati e applicati diventano ambienti di facilitazione/compensazione o, al contrario, ostacoli/barriere nell'espletamento delle normali attività e nello svolgimento dei compiti di apprendimento, collocandosi, pertanto nel gap, indicato dalla Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute della persona (OMS, 2001) tra capacità e performance.

Nel settore culturale una tappa importante è stata raggiunta nel 2003 con la *Risoluzione del Consiglio dell'Unione Europea del 5 maggio sulle pari opportunità per gli alunni e gli studenti disabili nel settore dell'istruzione e della formazione*. Essa riguarda l'accesso delle persone disabili alle infrastrutture e alle attività culturali e dedica specifica attenzione alla funzione delle nuove tecnologie in tale azione.

In una società definita “regno dell'occhio” (Maldonato, 1994) che si basa sempre più sui contenuti visivi come fonte di informazione, intrattenimento ed educazione (Packer, Kirchner, 1997), le persone non vedenti rischiano di essere culturalmente e cognitivamente escluse.

Dagli anni settanta, primariamente in ambito anglofono, l'audio descrizione (AD) è considerata la proposta che culturalmente e tecnologicamente cerca di ridurre o contenere questo rischio.

Ciò che collega l'AD all'ICF è l'attenzione che questo modello di classificazione pone alla “partecipazione della persona disabile” e alla valutazione della variabile contestuale e ambientale. L'AD si inserisce proprio in questa rivoluzione “copernicana”. Per il disabile visivo andare al cinema, vedere un documentario, seguire una commedia teatrale significa libertà, autonomia, potenziamento, cultura.

L'AD, pertanto, si configura come un processo e un progetto di potenziamento

culturale e conoscitivo, ma anche di inclusione sociale (Broun, 2008; Packer, 1996; Szarkowska, 2011). È da questa considerazione che la riflessione intende partire.

## 2. L'AD. Dalla funzione strumentale a quella ermeneutica-culturale

### 2.1 Caratteristiche dell'AD

Il primo supporto audio descrittivo può essere senz'altro considerato quello umano. Molti non vedenti, al fine di pervenire a una comprensione "accompagnata" di un prodotto culturale (cinematografico, artistico, teatrale etc.), rivolgono alle figure significative (familiari, amici, consorti) domande sugli elementi afferenti alla componente visiva.

Inoltre la sensibilità, l'empatia, la predisposizione alla descrizione, la condivisione di gusti culturali simili o affini diventano canoni che guidano la scelta verso una o più figure di riferimento.

Se il supporto umano o il *whisper mode* come lo definisce Snyder (2005) – connesso strettamente alle relazioni affettive e ai rapporti di fiducia – da un lato rende la richiesta di aiuto "naturale" e "spontanea", dall'altro non emancipa totalmente la persona con disabilità visiva dalla dipendenza e dal vincolo della delega.

In relazione a questo, negli ultimi anni si è assistito ad un proliferare di iniziative volte a rendere programmi audiovisivi accessibili (Orero, 2007), attraverso un processo tecnologico definito AD: un servizio di assistenza e di supporto, costituito da un insieme di tecniche, metodologie e competenze il cui obiettivo principale è quello di ridurre il deficit visivo rendendo accessibile ogni messaggio audiovisivo con adeguate informazioni sostitutive audio pensate in relazione alle specificità dei bisogni e delle potenzialità dell'utenza.

Denominata anche descrizione audiovisiva (Perego, 2005) o audiocommento (Schwarzwald, 2008), l'AD è una narrazione fuori campo (*voice over*), finalizzata a descrivere gli aspetti del prodotto audiovisivo che risultano non accessibili in quanto afferenti alla componente visiva (azioni, linguaggio del corpo, espressioni del viso, ambientazione, abiti/costumi di scena).

Tutto ciò che afferra al "mondo visivo" è reso accessibile da una descrizione verbale che si inserisce tra i dialoghi, non sovrapponendosi agli effetti sonori e musicali significativi. Come sostiene Benecke (2004) in un celebre articolo, l'AD è una "narrazione supplementare" che sfugge alle leggi del campo *in/off/over* perché sempre di tipo informativo-descrittivo e slegata dal sonoro (dialoghi, musica, suoni e rumori) dell'audiovisivo.

L'AD può includere informazioni relative alle azioni, ai cambi di scena, al testo che appare sullo schermo, alle descrizioni dei personaggi, ai loro movimenti e linguaggio del corpo, alla spiegazione degli effetti sonori, etc. (OFCOM, 2000; Vercauteren, 2007).

Essa è formata da diversi audio commenti: didascalie narrative che vengono generate al fine di decodificare i momenti di silenzio dell'audiovisivo per renderli

accessibili al non vedente. Gli audio commenti, soggetti ai limiti di tempo (*time codes*) imposti dalla traccia madre, confluiscono in uno script (canovaccio) che viene successivamente letto da un narratore professionista e registrato da un tecnico audio. Le registrazioni degli audio commenti, associate ai rispettivi momenti di silenzio dell'audiovisivo, danno vita al nuovo prodotto audiovisivo audio descritto.

Un'AD può essere realizzata con una voce umana o con una sintesi vocale.

In ambito tecnologico negli ultimi anni sono stati fatti diversi passi in avanti sul potenziamento dell'affinamento e dell'umanizzazione delle sintesi vocali. L'impiego di una sintesi vocale, come ad esempio *Text-to-speech AD* (Cfr. Szarkowska, 2011) è maggiormente vantaggiosa per almeno due aspetti.

Il primo è legato all'aspetto economico: le audio descrizioni con sintesi vocale sono molto più economiche perché il (loro) processo di realizzazione contempla solo le figure dei *describers* (descrittori che stilano lo script) e del tecnico di montaggio. Il secondo aspetto è legato alla praticità: un'AD letta da una sintesi vocale può essere più pratica e semplice da generare permettendo, così, una più massiccia e celere diffusione e una rapida traduzione in più lingue.

L'AD con voce umana di contro risulta essere più costosa e più complessa, tuttavia studi sperimentali (Cryer, Home, 2009; Szarkowska, 2011) confermano che la registrazione di una voce umana è di gran lunga favorita dalle persone non vedenti.

Inoltre, a differenza della classica AD con voce umana, l'uso della sintesi vocale richiedendo un minimo di competenze tecnologiche è "vista", dai disabili visivi più anziani (una buona fetta), con sospetto e reticenza.

Spostandoci su un piano di riflessione più teorico, l'AD può essere definita una specifica forma di traduzione intersemiotica, intermodale o cross-modale o di mediazione (Benecke 2007; Braun 2007; Orero 2005), in quanto si riferisce alla possibilità di rendere accessibile un audiovisivo che è di per sé un testo intersemiotico e multicode (Lavaur, Șerban 2008): il risultato della combinazione della componente sonora (suoni, dialoghi e rumori) e della componente visiva (immagini, colori, luci).

L'AD, tuttavia, può essere considerata un atto traduttivo non del tutto puro, in quanto essa non determina un passaggio diretto tra due codici semiotici uguali. Per tale motivo, la comunità scientifica (Díaz Cintas 2005; Szarkowska, 2011), quando si riferisce a questo particolare atto traduttivo, fa ricorso al termine ombrello "accessibilità" indicando come tale processo renda un audiovisivo fruibile a persone alle quali ne è stato negato l'accesso, indirizzando i piani di riflessione su aspetti non solo strumentali-supportivi, ma soprattutto contestuali e culturali.

## 2.2 Principi Fondativi dell'AD

La realizzazione di un audio descritto avviene all'interno di un processo di ricerca e sperimentazione che prevede diverse fasi di post-redazione. Il processo di AD è molto ampio e complesso e richiede, inevitabilmente, un lavoro d'equipe. La collaborazione di un non vedente durante l'elaborazione è fondamentale, perché permette all'intero gruppo di avere una validazione umana per ogni passaggio del lavoro: la lettura del canovaccio degli audio commenti e l'ascolto delle prime registrazioni grezze permette di individuare le prime criticità.

Per quanto concerne la scelta dell'audiovisivo da audio descrivere e le successive fasi di realizzazione degli audio commenti, lo studio sistematico e comparativo sui sistemi di AD in diverse nazioni/culture, realizzato dalla *Royal National Institute of Blind People* (RNIB, 2010), conferma che lo strumento operativo e metodologico è la *Guidance On Standards for Audio Description*, redatta nel 2000 (rivista nel 2006) dall'*Independent regulator and competition authority for the UK communications industries* (OFCOM, 2000).

Il recente studio comparativo della RNIB (2010) presenta una comparazione tra diversi modelli di AD (Grecia, Francia, UK, Germania e Spagna) e invita gli audio descrittori a relazionarsi all'AD non come mero e arido strumento di esecuzione o tecnica di traduzione, ma come uno strumento a uso e consumo di un uomo culturale.

A tal proposito, converrebbe tentare di deflagrare il senso unico e univoco che viene associato all'AD e che la vede come atto di traduzione, spingendoci a pluralizzare l'oggetto di studio e, di conseguenza, a guardare ai modelli di AD e, quindi, alle audio descrizioni.

Tale gemmazione semantica non è solo un'esigenza terminologica, ma un punto di partenza per comprendere che in un rapporto indissolubile come quello tra sfondo (cultura) e figura (atto audio descrittivo) è impraticabile agire una scissione. L'AD è un processo culturale agito e agente con il quale si fa riferimento a una cultura ma, al tempo stesso, la si origina e modifica.

Qualsiasi lavoro di AD, a prescindere dai contenuti, deve osservare tre principi fondativi che devono essere rispettati. Tali principi, oltre a rappresentare per l'audio descrittore degli ancoraggi e degli indirizzi di lavoro, rappresentano i punti di maggiore criticità e difficoltà nei quali è impossibile non imbattersi. Sinteticamente, possono essere enucleati come segue:

– *Rispetto dell'opera che si sta descrivendo.*

L'AD deve cercare di mantenere intatta l'atmosfera del prodotto audiovisivo preservandone il ritmo e adattando la descrizione al genere e allo stile dell'originale. La scelta dell'audiovisivo deve considerare, primariamente, la possibilità di far collimare le esigenze stilistiche dell'audiovisivo con i bisogni specifici dell'AD. Questo incontro di esigenze non è sempre possibile. La valutazione degli audiovisivi opera, in tal senso, un vaglio che indica la filmografia su cui sarà possibile operare e quella che, invece, rimarrà inaccessibile, o poco fruibile, al non vedente.

L'audiovisivo è un prodotto creativo e culturale. È importante tenere presente questo passaggio perché la "libertà/creatività" di un regista è il limite con il quale un'AD deve relazionarsi. Gli audiovisivi, in particolare i film, non possono prevedere una progettazione accessibile secondo i canoni del *design for all*, perché tale intervento contaminerebbe tutto il messaggio e il processo creativo. L'AD, pur essendo "*the art to speak in images*" (Navarette, 1997), ha una (semi) libertà (condizionata) di movimento e di lavoro, che deve sintonizzarsi con le sensibilità stilistiche del prodotto e con i limiti imposti dai *time codes*: momenti di silenzio dell'audiovisivo.

– *Rispetto dell’oggettività.*

L’AD non deve imporre una connotazione emotiva ma verbalizzare ciò che appare sullo schermo senza interpretarlo. L’ancoraggio al verbo “cercare” è un invito alla prudenza: il lavoro di AD deve inevitabilmente considerare l’annoso e insormontabile problema (fondativo) relativo al binomio descrizione-interpretazione. Un’AD oggettiva non esiste in nessuna tipologia di prodotto audiovisivo e in nessun Paese, neanche dove la prassi dell’AD può vantare su una solida tradizione.

Il non vedente “vede” ciò che per lui è invisibile attraverso le parole di un altro. L’immagine intangibile diviene parola, che, attraverso il canale uditivo, stimolerà l’immaginazione del non vedente, dando origine a un’immagine mentale che sarà tanto più simile all’originale, quanto più fedele sarà la descrizione.

Per quanto la descrizione possa offrire uno sguardo verbalizzato, l’immagine non parla. Siamo noi che le prestiamo una lingua. Descrivere non è vedere.

Quello tra immagine e parola è uno strano rapporto, dove la difficoltà non appartiene tanto all’ordine linguistico, ma a quello della visione tradotta in parola ad opera dell’uomo culturale.

L’impossibilità di tradurre l’immagine in parole deve essere la prima consapevolezza dalla quale deve partire un lavoro di ricerca sull’AD. L’oggettività non deve però necessariamente costituire un fattore determinante nella valutazione qualitativa di uno script audio descritto (Pinnelli, Fiorucci, 2012).

Snyder (2008) suggerisce il metodo WYSIWYS, acronimo che sta per *What you see is what you say*, sollecitando i *describers* a raccontare/verbalizzare quanto appare sullo schermo e non nelle loro menti (idee), o nei loro cuori (sentimenti) senza disegnare ipotesi per l’ascoltatore.

Tuttavia, ogni AD risente per sua natura dello sguardo e delle capacità di percezione ed elaborazione dell’audio descrittore. Anche qualora vi fossero i presupposti per una comprensione oggettiva e univoca dell’evento da descrivere, il mezzo linguistico, per sua natura non è oggettivo, ma possiede una soggettività insita: scelta del registro, delle parole e della struttura sintattica. Inoltre, come esiste una soggettività dell’audio descrittore, esiste anche una soggettività dello spettatore, normovedente, ipovedente o non vedente. A uno stesso messaggio possono quindi corrispondere gradi di comprensione diversi.

– *Rispetto del destinatario.*

Il lavoro di AD deve considerare l’eterogeneità dell’utenza e dei suoi bisogni (Gambier, 2004). Il termine disabilità visiva, infatti, è un termine ombrello con il quale si indica un’assenza o una difficoltà visiva in generale.

La “*Classificazione e quantificazione delle minorazioni visive e norme in materia di accertamenti oculistici*” (Legge n. 138 del 3 aprile 2001) definisce le varie forme di disabilità visive. Secondo tale classificazione, i ciechi totali (art. 2) sono *coloro che sono colpiti da totale mancanza della vista in entrambi gli occhi; coloro che hanno la mera percezione dell’ombra e*

della luce o del moto della mano in entrambi gli occhi o nell'occhio migliore; coloro il cui residuo perimetrico binoculare è inferiore al 3 per cento. Si definiscono ciechi parziali (art. 3) coloro che hanno un residuo visivo non superiore a 1/20 in entrambi gli occhi o nell'occhio migliore, anche con eventuale correzione e/o coloro il cui residuo perimetrico binoculare è inferiore al 10 per cento. Si definiscono ipovedenti gravi (art. 4) coloro che hanno un residuo visivo non superiore a 1/10 in entrambi gli occhi o nell'occhio migliore, anche con eventuale correzione e/o coloro il cui residuo perimetrico binoculare è inferiore al 30 per cento; ipovedenti medio-gravi (art. 5), sempre ai fini della presente legge, si definiscono coloro che hanno un residuo visivo non superiore a 2/10 in entrambi gli occhi o nell'occhio migliore, anche con eventuale correzione e/o coloro il cui residuo perimetrico binoculare è inferiore al 50 per cento. Infine per ipovedenti lievi (art. 6) si definiscono coloro che hanno un residuo visivo non superiore a 3/10 in entrambi gli occhi o nell'occhio migliore, anche con eventuale correzione e/o coloro il cui residuo perimetrico binoculare è inferiore al 60 per cento.

Rispetto alle cause e alle fasi evolutive di insorgenza del deficit, è possibile distinguere la cecità congenita dalla cecità acquisita. Avere contezza dell'età di insorgenza del deficit visivo è utile al fine di comprendere le strategie di decodifica della contingenza e della costruzione del reale e, in generale, a cogliere e valutare le difficoltà che il disabile visivo ha dovuto affrontare, in termini deprivativi o/e compensativi, nel corso dello sviluppo cognitivo.

Un ipovedente potrà fruire autonomamente di un audiovisivo seppur assistito da lenti correttive; un non vedente ha bisogno di un'AD specifica e accurata; una persona divenuta cieca avrà possibilità di ricordare i colori, alcuni gesti visivi, luoghi; una persona nata cieca deve invece costruire la contingenza con maggiore difficoltà lavorando per astrazione.

Audio descrivere vuol dire cercare di trovare un linguaggio quanto più comune e accessibile ad un'eterogeneità di utenza, di bisogni, di soggettività e di capacità cognitive dissimili.

Rappresentativa di tale eterogeneità appare una frase di un non vedente che ha partecipato ad un *focus group* Audetel.

*"It may not mean much to me, but it might mean something. A man wearing a white shirt and dark trousers indicates somebody who is quite smart. If he's wearing a tie, that also indicates tidiness and a seriousness of purpose"* (OFCOM, 2000).

A prescindere dall'insorgenza e dai livelli della difficoltà visiva, la privazione sensoriale comporta delle riorganizzazioni funzionali che utilizzano processi vicarianti per la presa in carico delle informazioni e della costruzione del reale (Vygotskij, 1986). Il disabile visivo deve compiere un percorso molto più lungo e difficile per costruirsi il mondo degli oggetti, dare loro un nome e attribuire loro qualità e azioni di cui non ha esperienza diretta. Il linguaggio è considerato, in tal senso, lo "strumento compensativo più funzionale" (Bonfigliuoli, Pinelli, 2010, p. 22), poiché assegna, attraverso la verbalizzazione e l'astrazione, un nome ad aspetti e cose della vita quotidiana che il non vedente non avrebbe modo di

esperire in autonomia. Pensiamo ai concetti astratti, agli oggetti in movimento, alle condizioni meteorologiche.

Il non vedente, tuttavia, a differenza di quanto avviene spontaneamente in chi vede, non può connettere il processo visivo a quello di significazione (vedo qualcosa e gli assegno, o gli assegnano, un nome o una definizione).

L'assenza di un'esperienza visiva diretta rende la costruzione del mondo degli oggetti molto più difficile (Damascelli, 1992), lo sviluppo del linguaggio è soggetto al dominio di percezione, apprendimento e significazione dell'altro.

Rispetto all'AD, il non vedente può comprendere ed entrare nel campo della significazione attraverso l'altro: una voce fuori campo capace di rendere possibile una connessione tra visibile e dicibile.

### 2.3 Le fasi di realizzazione di un audio descritto

Le linee guida OFCOM (2000), come detto in precedenza, sono, ad oggi, l'ancoraggio teorico e operativo più solido: delle coordinate (non delle rigide prescrizioni) e dei suggerimenti operativi nati in un settore di ricerca vasto (UK) e segnato dall'esperienza diretta sul campo. Sono sette le fasi che accompagnano la realizzazione di un audio descritto.

#### – **Prima Fase. Scelta dell'audiovisivo.**

Non tutti i prodotti audiovisivi sono adatti a essere audio descritti. Negli audiovisivi con troppe azioni e poco dialogo l'AD sarebbe continua e rischierebbe di stancare l'ascoltatore, lo stesso effetto si otterrebbe descrivendo un prodotto con poche pause tra un dialogo e l'altro; in generale, andrebbero evitati i prodotti in cui il ritmo dei dialoghi e delle immagini fosse troppo veloce.

Non sono adatti ad essere audiodescritti: film con dialoghi serrati o musical, trame che prevedono inseguimenti e combattimenti per l'intera durata della sceneggiatura, film muti, ma anche quiz o giochi televisivi.

#### – **Seconda Fase. Guardare l'audiovisivo.**

È in questa fase che il gruppo di lavoro deve rendersi conto delle difficoltà che un disabile visivo potrebbe avere nella comprensione del prodotto audiovisivo. In particolare, nella fase di valutazione, il descrittore dovrebbe cercare di analizzare l'intero audiovisivo. Un modo utile per valutare le difficoltà di un non vedente rispetto alla fruizione di un potenziale audio descritto è quello di vedere per la prima volta l'audiovisivo, senza le immagini ascoltando solo il dialogo e gli effetti sonori. Un altro strumento utile è il *simspecs*: un paio di occhiali le cui lenti simulano problemi di vista (OFCOM, 2000).

#### – **Terza fase. Preparazione di una bozza.**

Successivamente alla valutazione, l'audiovisivo deve essere scomposto e analizzato per ottenere i *time-codes*: indicatori di tempo che permettono di individuare e quantificare i momenti di silenzio per inserire, in seguito, la descrizione nell'intervallo desiderato. L'ampiezza degli audio commenti e la successiva durata di registrazione sono subordinate al fattore tempo imposto dai *time-codes*.

Diodati (2007) sottolinea come scrivere una buona AD sia un lavoro tut-

t'altro che banale: "i modi per raccontare un evento, descrivere una scena, tratteggiare un personaggio, possono essere diversissimi. Nei limiti del tempo concesso dalle pause dell'azione rappresentata nel video, la voce narrante deve cercare di descrivere il più obiettivamente possibile, con sintesi e precisione, l'ambientazione e i personaggi" (p. 113).

Uno degli errori più frequenti dell'AD è l'"uccisione dei silenzi": il silenzio è parte costitutiva del dialogo filmico, a volte è addirittura più importante dello stesso dialogo parlato. Inserendo un commento in ogni pausa, si rischia di produrre un dialogo parlato continuo, che può stancare e deconcentrare l'ascoltatore dal senso originario del film. Se ne deduce che, la difficoltà maggiore di chi scrive un audio commento è il decidere quali silenzi sia il caso di rompere con la voce guida e quali, invece, lasciare che parlino da sé.

Le ingenti quantità di informazioni trascritte dai descrittori, in italiano o in altre lingue, devono essere soggette a operazioni di semplificazione e, soprattutto, di contenimento. Lo sfrondamento è operato secondo i criteri della rilevanza e dell'oggettività dell'informazione.

A un livello più specifico, il gruppo di lavoro che intende audio descrivere dovrebbe seguire alcune regole pratiche nella redazione degli audiocommenti (OFCOM, 2000):

- Uso dell'indicativo presente o *present tense*. L'AD è una narrazione di ciò che sta accadendo sullo schermo, motivo per il quale nel redigere gli audio commenti il gruppo di lavoro deve adottare l'indicativo presente come tempo verbale.
- Presentare le informazioni in modo adeguato. La voce narrante deve indicare ogni cambiamento di scena. È sconsigliato l'uso di pronomi personali tranne che nelle AD per bambini. Nel caso di audiovisivi per bambini l'uso di un tono più familiare e partecipato è maggiormente adeguato e funzionale alla fruizione. Gli audio commenti devono indicare chiaramente chi sta parlando in un determinato momento e indicare se nella scena sono presenti più interlocutori. I nomi dei parlanti devono essere ripetuti frequentemente per fugare qualsiasi dubbio. Devono essere evitate descrizioni troppo lunghe che possono rovinare l'atmosfera del prodotto, ma soprattutto possono stancare il pubblico, esponendo l'utente ad un sovraccarico cognitivo (Braun, 2008).
- Non aggiungere informazioni che non siano visibili sullo schermo. In alcuni casi, l'aggiunta di qualche informazione di supporto può contribuire a ridurre i rischi di confusione.
- Non sovrapporre la descrizione ad altri suoni o ai dialoghi. L'AD deve descrivere solo quei rumori significativi e rilevanti che non possono essere chiaramente compresi.
- Utilizzare una sintassi chiara e semplice. Il lessico deve essere concreto e presentare una sola informazione rilevante all'interno di ogni frase.

– **Quarta fase. Revisione della bozza.**

La revisione della bozza deve essere effettuata dal gruppo di lavoro e, in particolare, dal collaboratore non vedente, così come indicato dalla letteratura scientifica di riferimento (Benecke, 2004; OFCOM, 2000). La validazione umana permette al gruppo di lavoro di rettificare, contenere, specificare gli audio commenti *in fieri*. Il canovaccio va consegnato al non vedente in file per essere ascoltato con la sintesi vocale e transcodificato in braille per essere letto apticamente. Le proposte di variazione vanno discusse e condivise collegialmente.

– **Quinta Fase. Adattamento della banda sonora.**

Il volume dell'AD deve essere mantenuto costante, mentre quello di sottofondo va diminuito per evitare che altri rumori impediscano la comprensione della descrizione. L'AD, infatti, descrive le parti della scena visiva che un utente non vedente non può vedere, ma trasmette i dialoghi e i suoni, che può sentire da sé.

– **Sesta Fase. Registrazione della descrizione.**

Si tratta di una fase fondamentale: la più delicata. La descrizione non deve essere letta dal narratore troppo rapidamente. Tutte le parole devono essere scandite, udibili e non troppo vicine o sovrapposte al dialogo originale. La voce del narratore deve essere neutra e non invadente, ma non monotona: si deve generare una sorta di "empatia acustica". Il ritmo di lettura va adattato al prodotto audiovisivo, all'utenza e alla singola scena.

La registrazione di una AD richiede un alto livello di concentrazione e di lavoro sull'intonazione. Le persone non vedenti tendono ad avere opinioni totalizzanti sulla voce. Se a loro non piace la voce, non ascoltano.

Una buona AD dovrebbe essere discreta ma non monocorde, dovrebbe essere in armonia con la natura del programma. In un thriller o in un dramma, la voce deve essere costante e laddove la musica di sottofondo divenga minacciosa, la voce dovrebbe riflettere tale tensione, senza diventare melodrammatica. Nella commedia, la narrazione deve essere costante, e si deve percepire un leggero sorriso nella voce. Il descrittore non dovrebbe mai unirsi con la risata. Nella maggior parte dei casi, le voci maschili e femminili possono essere usati in modo interscambiabile, ma ci possono essere momenti in cui uno o l'altro sarebbe più appropriato.

*"Its purpose is to paint pictures, convey plot, scenery and action"* (OFCOM, 2000).

Di tanto in tanto, un leggero accento regionale può andare bene se l'audiovisivo lo richiede altrimenti una voce narrante con una corretta dizione diventa una necessità.

– **Settima fase. Revisione della registrazione.**

In questa fase il gruppo di lavoro deve controllare che la registrazione sia senza errori, omissioni o imperfezioni.

## 3. Potenzialità educative e piste di ricerca dell'AD

L'AD è uno strumento che si serve essenzialmente dell'uso della parola. L'esposizione continua da parte dei disabili visivi ad un linguaggio verbale, nello specifico didascalico-descrittivo, orienta la riflessione su diversi aspetti.

### 3.1 Compensazione e costruzione del reale

L'AD permette ai disabili visivi di apprendere e di potenziare il linguaggio come strumento compensativo e di costruzione del reale. Il linguaggio, infatti, ha un notevole peso nella strutturazione delle rappresentazioni mentali, anzi, esso è lo strumento attraverso cui le immagini mentali prendono forma. Si rivela che il linguaggio nell'AD riproduce una realtà sulla base dei complessi processi insiti nei meccanismi di designazione, per mezzo dei quali le parole evocano, nel non vedente, esperienze e realtà.

È logico pensare come un dispositivo con una struttura complessa e intricata, ma al contempo così largamente utilizzato anche dai bambini senza il minimo sforzo (Chomsky, 1957, 1975), possa celare al suo interno una costellazione di simboli che parlano di sé, della propria condizione e di ciò che ci circonda.

In relazione ai bisogni specifici del non vedente lavorare sulla costruzione e sperimentazione di prodotti audio descritti permette di indagare sperimentalmente sulle fonti e sui processi di strutturazione del reale, cioè, sulla elaborazione degli schemi mentali, delle categorie, delle euristiche, dei dispositivi esemplificativi di decodifica, espressi e strutturati dal linguaggio stesso. Il concetto di modello mentale è stato adottato, in maniera specifica, da Johnson Laird (1988) e dai suoi collaboratori per indicare come tale costruito sia utilizzato da ognuno di noi per semplificare e decodificare velocemente gli innumerevoli dati provenienti dalla realtà. "I modelli mentali sono rappresentazioni di situazioni reali ipotetiche o immaginarie" (Legrenzi, 2003, p. 147) "mappe del mondo [che] vengono implicitamente costruite dal soggetto nel processo di apprendimento che accompagna la sua continua interazione con la realtà che lo circonda" (Trincherò, 2003, p. 92), sono il fondamento psicologico della comprensione, configurandosi come "una copia mentale interna che possiede la stessa struttura di rapporti del fenomeno che rappresenta" (Johnson-Laird, 1988, p. 49).

I non vedenti, come tutti, costruiscono modelli mentali per rappresentare il mondo circostante, i concetti astratti o le sequenze di eventi e li adoperano per dare una spiegazione ai propri eventi, per comprendere le proprie esperienze e fronteggiare le situazioni nuove. "Di conseguenza, la cecità non è solo un deficit, un difetto, una debolezza, ma [...] origina anche nuove capacità, nuovi vantaggi, nuove forze" (Vygotskij, 1986, p. 277).

È su questo fronte che gli studi sull'AD possono diventare terreno fertile di indagini relative alla costruzione e alla "mentalizzazione" del reale da parte del disabile visivo.

### 3.2 Conoscenza viva e inclusione

Gli studi sull'AD svolti negli ultimi anni, (Ferrel, Siller 2006; Palomo, 2008; Kirchner, Shmeidler, 2001; Snyder 2006), si sono concentrati sulla valutazione dei

benefici che tale supporto può avere sui processi di istruzione e di apprendimento dei bambini con difficoltà visive. Ad esempio, l'AD può facilitare l'apprendimento linguistico: il significato di alcune parole, infatti, viene compreso e appreso se associato a degli oggetti o a delle azioni, il che implica automaticamente un ritardo d'apprendimento nei bambini con limitate, o con totale assenza di esperienze visive, i quali sono impossibilitati a compiere tali associazioni.

Il bambino non vedente riceve un valido aiuto dai prodotti audio descritti, in cui sono designati oggetti, azioni o eventi particolari, in quanto essi apportano una dimensione ulteriore rafforzando il significato delle parole, agevolandone l'apprendimento. È importante che i bambini ascoltino suoni significativi in quanto questi aggiungono un significato alle parole (RNIB, 2009). I bambini non vedenti hanno più difficoltà a sviluppare rappresentazioni mentali di esperienze che non possono vedere (Ferrel, Siller, 2005). Un'AD può generare, attraverso poche parole ben scelte, immagini chiare e durature nella mente dei bambini non vedenti, in particolare attraverso l'uso di nuovi vocaboli, di paragoni e di semplici metafore, facilitandone così l'apprendimento e migliorando le loro competenze linguistiche (Snyder, 2006).

Inoltre, l'AD può contribuire a sviluppare l'acquisizione delle nuove conoscenze "visive" soprattutto nelle persone che sono non vedenti dalla nascita: ad esempio, attraverso la descrizione di gesti abituali – come portarsi un dito sulle labbra – e di altre convenzioni culturali legate al mondo visivo – come l'apparenza fisica e lo stile di un certo tipo di abbigliamento – i non vedenti e gli ipovedenti possono facilmente imparare il significato di queste convenzioni e utilizzarle nella vita quotidiana, migliorando la loro capacità d'interazione sociale (González, Iorfida 2002, Hernández-Bartolomé, Mendiluce Cabrera 2004; Packer 1996).

La vista, pertanto, sembra essere il canale privilegiato per accedere anche alla vita psichica dell'altro e la sua assenza, o grave compromissione, genera un ritardo nello sviluppo della Teoria della Mente (Brambling, Asbrock 2010; Green et al. 2004), ossia la capacità di attribuire a se stessi e agli altri credenze e stati mentali. Alcune ricerche confermano che i disabili visivi possiedono una solida memoria (Tadic et al. 2010) verbale dalle elevate potenzialità compensatrici (Roder et al. 2001; Swanson, Luxenberg, 2009) e che tale memoria trae linfa vitale dal linguaggio poiché è con tale strumento che il "mondo del buio" diviene dicibile e quindi comprensibile. L'AD, in tal senso, si configura come uno strumento capace di offrire all'utente non solo descrizioni fisiche o di contesto di un audiovisivo, ma anche di sollecitare una possibile descrizione più profonda delle persone: i loro stati d'animo, i loro linguaggi non verbali, le loro sensazioni e le loro emozioni.

Un audiovisivo, inoltre, utilizza sovente un linguaggio non letterale, parte della pragmatica, che si riferisce agli scherzi, all'ironia, al sarcasmo, alle figure retoriche e alle bugie. In esso le motivazioni sottese a un enunciato divergono dal contenuto letterale. La comprensione di questo linguaggio può essere considerata una traccia della comprensione della mente altrui (Happé, 1994).

Avviandoci alla conclusione, occorre esplicitare – sebbene questa idea sia presente come una filigrana in tutto contribuito – che l'AD è uno strumento primariamente inclusivo e capacitante, in quanto, rendere accessibile un prodotto audiovisivo significa sollecitare una trasformazione che investe il contesto, la persona e la comunità. Un cinema, un salotto di proiezione, un'aula multimediale

divengono, così, dei luoghi di cultura, di istruzione e apprendimento, di svago e di interazione. Luoghi fisici che, in una più ampia ridefinizione emotiva e sociale, generano nel non vedente sensazioni di libertà, autonomia, condivisione, divertimento etc.

Se realizzata seguendo i principi di chiarezza e non invasività, l'AD può permettere ai non vedenti di comprendere totalmente uno spettacolo o un film, oltre a promuovere nei disabili un senso di indipendenza, di uguaglianza e di partecipazione socio-culturale (Packer, 1996).

L'AD, in tal senso, permette ai disabili visivi di (ri)appropriarsi del patrimonio culturale e artistico offrendo loro delle concrete possibilità di godere anche delle bellezze naturali: parchi, paesaggi marini o terrestri, seppur con strumenti (audio mappe, audio guide, touch tour) e modalità (guide specializzate e audiocommenti) diversificati.

Gli ambienti molto vasti (il Grand Canyon negli Stati Uniti), colorati (Grande barriera corallina in Australia), astratti (un cielo stellato con relative costellazioni) assieme ai soggetti artistici più astratti e criptici sono difficili da descrivere se comparati al modo con il quale i vedenti sono portati a percepire e a pensare (visivamente) la contingenza. Il disabile visivo dove "non arriva con il dito", preferisce conoscere le valutazioni generali che la cultura assegna (a volte per convenzione) al mondo delle cose. Non è, pertanto, essenziale per un non vedente - perché non è portato a percepire e a rappresentare il mondo visivamente - conoscere analiticamente un paesaggio o un soggetto figurativo molto astratto. Spesso quello che paradossalmente desta interesse è una "lettura fenomenologica" della contingenza (Cosa percepisci? Cosa provi? A cosa somiglia? È bello?).

L'aspetto, forse, più importante è che il disabile visivo, a prescindere dai mezzi e dalle modalità con cui è realizzata un'AD, può esperire tutto questo in autonomia, contenendo frustranti e subordinanti richieste di supporto e di ausilio, svincolandosi dalla paura di dipendere (Fiocco, 2006) e circoscrivendo la richiesta d'aiuto a piccole e sentite (e non imposte) necessità (Caldin, 2001).

L'annullamento della necessità di deleghe (Pinnelli, 2007, p. 159) libera i disabili visivi dalla dipendenza e dal "buio" dell'isolamento e della segregazione promuovendo la loro capacità di autodeterminazione e di scelta.

La garanzia di un'eguale partecipazione da parte di tutti gli individui, sia alle attività sociali che culturali, all'interno della propria comunità significa rispettare i principi democratici che sono alla base di una società civile.

L'AD, pertanto, si configura come un potente strumento di cultura e di inclusione sociale purtroppo però, "claudicante" nel contesto italiano: l'accessibilità degli audiovisivi è un concetto ancora oggi troppo lontano dalla nostra cultura. Se cominciassimo a "vedere" questo strumento come parte integrante della cultura e non come mero strumento di supporto e di "catering to the needs of very small and specific population" (Szarkowska, 2011, p. 143) allora l'AD diverrebbe una consuetudine implicita: il potere della "parola" messo al servizio di tutti.

Una parola che suona come una confidenza sussurrata in un orecchio capace di creare suggestioni, di evocare immagini e di inibire anche il buio.

Il descrittore, invece, diverrebbe un abile giocoliere capace di far fluttuare le parole quasi fossero dei birilli: le afferra e poi le rilancia in attesa che qualcuno presti orecchio. La parola, parafrasando Rodari (1977), diverrebbe un sasso get-

tato in uno stagno che produce “onde di superficie e di profondità, provoca una serie infinita di reazioni a catena, coinvolgendo nella sua caduta suoni e immagini, analogie e ricordi, significati e sogni” (p. 7).

## Bibliografia

- Benecke B. (2004). Audio-Description. *Meta*, 49, 1, 78-80.
- Benecke B. (2007). Audio Description: Phenomena of Information Sequencing. *EU-High-Level Scientific Conference Series MuTra 2007 LSP Translation Scenarios: Conference Proceedings*.
- Bonfigliuoli C., Pinelli M. (2010). *Disabilità visiva. Teoria e pratica nell'educazione per alunni non vedenti e ipovedenti*. Trento: Erickson.
- Brambling M., Asbrock D. (2010). Validity of false belief tasks in blind children. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 40(12), 1471-1484.
- Braun S. (2007). Audiodescription from a discourse perspective: a socially relevant framework for research and training. *Linguistica Antverpiensia*, NS6, 357-369.
- Braun S. (2008). Audiodescription research: state of the art and beyond. *Traslation studies in the New Millennium* 6, 14-30.
- Caldin R. (2001). *Introduzione alla pedagogia speciale*. Padova: Cleup.
- Chomsky N. (1957). *Syntactic Structures*. Paris: La Haye.
- Chomsky N. (1975). *Reflections on Language*. New York: Pantheon Books.
- Cryer H., Home S. (2009). User attitudes towards synthetic speech for Talking Books. *RNIB Centre for Accessible Information*. Birmingham: Research report 7.
- Damascelli A. R. (1992). Problematiche nell'apprendimento del linguaggio nel bambino non vedente. In D. Galanti (ed.), *Vedere con la mente*. Milano: Franco Angeli.
- Díaz Cintas J. (2005). Accessibility for All. *Translating Today*, 4, 3-5.
- Diodati, M. (2007) *Accessibilità. Guida completa*. Milano: Apogeo.
- Ferrell K.A., Siller M.A. (2005). *Background of the description key*. Retrieved from <<http://goo.gl/qipMX>>.
- Fiocco A. (2006). Le tecnologie come buoni ausili. In R. Caldin (ed.), *Percorsi educativi nella disabilità visiva. Identità, famiglia e integrazione scolastica*. Trento: Erickson.
- Gambier Y. (2004). La traduction audiovisuelle: un genre en expansion. *Meta*, 49, 1, 1-11.
- González L., Iorfida E. (2002). Cine a ciegas, <<http://goo.gl/Jvt6W>>.
- Green S. et alii (2004). An investigation of first-order false belief understanding of children with congenital profound visual impairment. *British Journal of Developmental Psychology*, 22, 1-17.
- Happé F. G. (1994). An advanced test of theory of mind: Understanding of story characters' thoughts and feelings by able autistic, mentally handicapped, and normal children and adults. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 24(2), 129-154.
- Hernández-Bartolomé A.I., Mendiluce Cabrera G. (2004). Audesc: Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People. *Meta*, 49, 2, 264-276.
- Hyks V. (2005). Audio Description and Translation. Two related but different skills. *Translating Today*, 4, 6-8.
- Johnson-Laird P. (1988). *Modelli mentali*. Bologna: il Mulino.
- Kirchner C., Schmeidler E. (2001). Adding audio description. Does it make a difference? *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 95(4), 197-212.
- Lavara J-M., Serban A. (2008). *La traduction audiovisuelle. Approche interdisciplinaire du sous-titrage*. Bruxelles: De Boeck.
- Legge 3 aprile 2001, n. 138 – *Classificazione e quantificazione delle minorazioni visive e norme in materia di accertamenti oculistici* pubblicata nella Gazzetta Ufficiale n. 93 del 21 aprile 2001
- Legrenzi P. (2003). Il pensiero. In L. Anolli, P. Legrenzi (eds.), *Psicologia generale*. Bologna: il Mulino.
- Maldonato T. (1994). Corpo tecnologico e scienza. In P. Capucci (ed.), *Il corpo tecnologico*. Bologna: Baskerville.
- Navarrete F. (1997). Sistema AUDESC: el arte de hablar en imágenes. *Integración*, 23, 70-82.
- OFCOM (2000). *Guidelines on Standards for Audio Description*, <<http://goo.gl/9nt5v>>.

- OMS (2001). *ICF. Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute*. Trento: Erickson, 2002.
- Orero P. (2005). Audio Description: Professional Recognition, Practice and Standards in Spain. *Translation Watch Quarterly*, 1, 7-18.
- Orero P. (2007). Sampling audio description in Europe. In J. Díaz Cintas et al. (ed.), *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language* (pp. 111-125). Amsterdam and New York: Rodopi.
- Packer J. (1996). Video Description in North America. In D. Burger (ed.), *New Technologies in the Education of the Visually Handicapped* (pp. 103-106). John Libbey Eurotext.
- Packer J., Kirchner C. (1997). Who's watching? *American Foundation for the Blind*. <<http://goo.gl/AGCvr>>.
- Palomo A. (2008). *Audio Description as Language Development and Language Learning for Blind and Visual Impaired Children*. Boca Raton, Florida: BrownWalker Press.
- Pinnelli S., Fiorucci A. (2012). The accessibility in audiovisual products, 8th International Conference on Education. In C. Prachalias (ed.), *Research and Training Institute of East Aegean* (pp. 965-972). Greece.
- Pinnelli S. (2007). *Le tecnologie nei contesti educativi*. Roma: Carocci.
- Risoluzione del consiglio della Comunità Europea del 5 maggio 2003 - *Sulle pari opportunità per gli alunni e gli studenti disabili nel settore dell'istruzione e della formazione*.
- RNIB (2009). *Audio Description for Children Guidelines* <<http://goo.gl/3EYf8>>.
- RNIB (2010). *International AD Guidelines, a comparative study*, <<http://www.rnib.org.uk>>.
- Rodari G. (1973). *La grammatica della fantasia*. Torino: Einaudi.
- Roder B. et al. (2001). Auditory memory in congenitally blind adults: A behavioral-electrophysiological investigation. *Cognitive Brain Research*, 11(2), 289-303.
- Snyder J. (2005). Audio description: The visual made verbal. *International Congress Series*, 1282, 935-939
- Snyder J. (2006). Audio Description-An Aid to Literacy, paper presented at Languages and the Media the 6th International Conference & Exhibition on Language Transfer in Audiovisual Media, Berlin.
- Snyder J. (2008). Audio description: the visual made verbal. In J. Díaz Cintas (ed.), *The Didactics of Audiovisual Translation* (pp. 191-198). Amsterdam /Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Swanson H.L., Luxenberg D. (2009). Short-term memory and working memory in children with blindness: Support for a domain general or domain specific system? *Child Neuropsychology*, 15(3), 280-294.
- Szarkowska A. (2011 ). Text-to-speech a udio descript ion: towards wider availability of AD. *The Journal of Specialised Translation*, 15, 142-162.
- Tadić V. et alii (2010). Are language and social communication intact in children with congenital visual impairment at school age? *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 51(6), 696-705.
- Trincherò R. (2003). La rappresentazione e la condivisione della conoscenza nello spazio della Rete. In R. Grimaldi (ed.), *Le risorse culturali della rete*. Milano: Franco Angeli.
- Vercauteren G. (2007). Towards a European guideline for audio description. In J. Díaz Cintas et al. (ed.), *Media for All. Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign Language* (pp. 139-149). Amsterdam and New York: Rodopi.
- Vygotskij L. S. (1986). *Fondamenti di difettologia*. Roma: Bulzoni.