



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

Corso di Laurea Magistrale  
in Lingue e civiltà dell'Asia e dell'Africa mediterranea

Tesi di Laurea

**Analisi dell'audiodescrizione per non vedenti  
di cinque lungometraggi giapponesi  
sulla piattaforma Netflix**

**Relatore**

Ch. Prof. Patrick Heinrich

**Correlatore**

Ch. Prof. Pierantonio Zanotti

**Laureanda**

Sara Martignoni  
Matricola 975440

**Anno Accademico**

2021 / 2022

# INDICE

要旨.....	1
<b>Introduzione.....</b>	<b>3</b>
<b>Capitolo 1. Teoria, pratica e ricerca dell'audiodescrizione.....</b>	<b>9</b>
1.1 Definire l'audiodescrizione.....	9
1.2 L'audiodescrizione: cenni storici.....	10
1.3 Tipologie di audiodescrizione.....	11
<i>1.3.1 Screen audiodescription.....</i>	<i>12</i>
<i>1.3.2 Audiodescrizione semi-live.....</i>	<i>12</i>
<i>1.3.3 Audiodescrizione museale.....</i>	<i>13</i>
1.4 Il pubblico dell'audiodescrizione.....	13
<i>1.4.1 Disabilità visiva.....</i>	<i>14</i>
1.5 Modello cognitivo dell'audiodescrizione.....	15
<i>1.5.1 Il discourse dell'audiodescrizione e la creazione di un mental model.....</i>	<i>16</i>
<i>1.5.2 Immaginario mentale del pubblico ipovedente e non vedente.....</i>	<i>17</i>
<i>1.5.3 Audiodescrizione e presence.....</i>	<i>17</i>
<i>1.5.4 Prospettive cognitive dell'audiodescrizione: produzione, ricezione e meeting of minds.....</i>	<i>18</i>
1.6 Audiodescrizione e traduzione audiovisiva.....	19
<i>1.6.1 Codici semiotici dei prodotti audiovisivi.....</i>	<i>19</i>
<i>1.6.2 L'audiodescrizione come forma di constrained translation.....</i>	<i>20</i>
1.7 Fondamenti teorici dell'audiodescrizione filmica.....	20
<i>1.7.1 La lingua dell'audiodescrizione filmica: componenti strutturali e parametri.....</i>	<i>24</i>
<i>1.7.2 Il prodotto filmico e la multimodalità.....</i>	<i>26</i>
<i>1.7.3 Coesione visivo-verbale.....</i>	<i>26</i>

1.7.4	<i>Coerenza verbale e coerenza multimodale</i>	27
1.7.5	<i>Esplicature e implicature</i>	29
1.7.6	<i>L'aspetto narrativo dell'audiodescrizione</i>	30
1.8	Principali linee guida dell'audiodescrizione filmica	31
1.8.1	<i>Linee guida dell'audiodescrizione</i>	31
1.8.2	<i>L'audiodescrizione in Italia e il progetto ADLAB</i>	32
1.8.3	<i>L'audiodescrizione in Giappone</i>	33
1.8.4	<i>Le skills dell'audiodescrittore</i>	34
1.8.5	<i>Descrizione del setting spazio-temporale</i>	35
1.8.6	<i>Fissazione e descrizione dei personaggi</i>	36
1.8.7	<i>Gestualità ed espressioni facciali</i>	37
1.8.8	<i>Suoni ed effetti sonori</i>	38
1.8.9	<i>Riferimenti culturo-specifici</i>	39
1.8.10	<i>Loghi e crediti</i>	40
1.8.11	<i>Audiodescrizione e censura</i>	41
1.9	Pratica e ricerca empirica dell'audiodescrizione filmica	42
1.9.1	<i>Creazione di un'audiodescrizione per lo schermo</i>	42
1.9.2	<i>Criteri di valutazione di un'audiodescrizione</i>	44
1.9.3	<i>Linee di ricerca dell'audiodescrizione</i>	45
<b>Capitolo 2. Accessibilità e disabilità, tra diritti e literacy</b>		<b>47</b>
2.1	Definire l'accessibilità	47
2.1.1	<i>Tre shift nello studio dell'accessibilità</i>	48
2.1.2	<i>Accessibilità come sinonimo di diritto umano</i>	50
2.1.3	<i>Definizione di diritto umano</i>	51
2.1.4	<i>AHRD: Accessibility as a Human Right Divide e proactive principle</i>	52

2.2 <i>Media Accessibility e Translation Studies</i> .....	53
2.2.1 <i>Modalità e servizi della media accessibility</i> .....	54
2.3 Teoria dello <i>Universal Design</i> .....	55
2.3.1 <i>Universal Design e audiodescrizione</i> .....	56
2.4 Accessibilità e diritti linguistici: il caso del Giappone .....	58
2.4.1 <i>Language rights e disability studies in Giappone</i> .....	60
2.4.2 <i>Distinzione tra disability e impairment</i> .....	61
2.4.3 <i>Disabilità e literacy in Giappone</i> .....	62
2.4.4 <i>Medical model e social model della disabilità e della literacy</i> .....	63
<b>Capitolo 3. Analisi delle audiodescrizioni di Netflix</b> .....	<b>65</b>
3.1 Metodologia.....	65
3.2 <i>37 seconds</i> di Hikari .....	66
3.2.1 <i>Simbolismo dei colori blu e rosso</i> .....	66
3.2.2 <i>Uccellini come simbolo di fratellanza</i> .....	72
3.2.3 <i>Discussione</i> .....	74
3.3 <i>Mother</i> di Ōmori Tatsushi .....	75
3.3.1 <i>Anticipazione dei nomi dei personaggi</i> .....	76
3.3.2 <i>Disegni e l'infanzia negata di Shūhei</i> .....	77
3.3.3 <i>Simbolismo del colore verde</i> .....	79
3.3.4 <i>Discussione</i> .....	82
3.4 <i>A Family</i> di Fujii Michihito .....	83
3.4.1 <i>Descrivere ciò che non avviene</i> .....	84
3.4.2 <i>Espressioni di soggettività del descrittore</i> .....	87
3.4.3 <i>Discussione</i> .....	90
3.5 <i>Ride or Die</i> di Hiroki Ryūichi .....	91

3.5.1	<i>Descrizione di un omicidio</i>	92
3.5.2	<i>Descrizione di una scena a carattere sessuale</i>	94
3.5.3	<i>Discussione</i>	97
3.6	<i>Asakusa Kid di Gekidan Hitori</i>	98
3.6.1	<i>Simbolismo della luce</i>	99
3.6.2	<i>Discussione</i>	102
3.7	<i>Descrizione di gestualità ed espressioni tramite forme linguistiche giapponesi</i>	102
3.7.1	<i>Descrizione di gestualità tramite avverbi con suffissi –to e –ni</i>	103
3.7.2	<i>Descrizione di gestualità tramite onomatopée</i>	105
3.7.3	<i>Descrizione di espressioni facciali tramite i suffissi –sō ni e –ge ni</i>	106
3.7.4	<i>Descrizione di espressioni facciali tramite combinazione aggettivo + sostantivo</i>	108
3.7.5	<i>Discussione</i>	110
	<b>Conclusioni</b>	<b>112</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>117</b>
	<b>Sitografia</b>	<b>122</b>
	<b>Filmografia</b>	<b>122</b>

## 要旨

この論文の対象は視聴覚翻訳 (Audiovisual Translation) の題目とし、視覚障害者向け「解説放送」についてである。英語の Audiodescription から翻訳された「解説放送」の目的は、複合媒体のディスコースに含まれた視覚的な要素を唯一の伝言に翻訳することである。その結果、晴眼者のメンタルモデル (Mental Model) に等しく、新たな複合媒体のディスコースにおいて、バーバルとアコースティックの要素が含まれた視覚障害者向けメンタルモデルを創造する。ただし、映画は時間的な制限が特徴づけられ、オーディオデスクライバー (Audiodescriber) が映画を全体的に把握させることに向け、映画の基本的な要素だけを選び出さなければならない。

「解説放送」という科目は、視聴覚翻訳の貴重な部分に確認されつつある。その確認は、マルチメディアのアクセスに影響する現在の人口動態の傾向に基づく。その傾向に二つの基本がある。第一の基本は、人口の長寿が年齢による障害の上昇に関連することである。第二の基本は、ベイビーブーマー (Baby Boomer) の人口がまもなく高齢に入るので、高齢者の数が増加することである。その理由に基づく、「解説放送」が全世界での専門技術に進化を与えることが必要である。

「解説放送」というのは、映画、テレビ番組、演劇のために想像されたダイナミックな解説放送と、絵、彫刻、建築のために想像されたスタティックな解説放送の二分類に分けられる。普段、解説放送は事前に記録されるが、博物館の行事のために音声ガイドやアップとして記録される。その逆に、ライブの解説放送は演劇、試合、出展のようなライブイベントのための意図がある。この論文の目的は、Netflix というストリーミングプラットフォームの五つの日本映画を用い、日本における解説放送の普及と使用を分析することである。

第一章では、ヨーロッパにおける、それから日本における解説放送の理論、可用性、研究分野の調査について論じる。

第二章では、解説放送に関するディスコースとマルチメディアのアクセシビリティに関する研究を組み合わせる。具体的には、解説放送と日本における言語権とリテラシーに関する研究を組み合わせようとする。

第三章では、Netflixジャパンによって製作された2019年から2021年の間の五つの映画の解説放送と最も重大なシーンを分析する。選出された映画は『37セカンズ』（HIKARI、2019）、『マザー』（大森立嗣、2020）、『ヤクザと家族』（藤井道人、2021）、『彼女』（廣木隆一、2021）、『浅草キッド』（劇団ひとり、2021）である。その後、イタリアとヨーロッパで使用されるガイドラインに基づく、データを取得することを目的とする。

答えようとするリサーチクエスションは次である。最高度の信頼性を目指すために、キャラクターやシーンなどの説明を含む解説放送の評価のために考慮すべき基準は何か。そのクエスションを提示し、視覚障害者の認知的な負荷、特に個々の想像力に影響を与えることなく、可能な信頼性はあるか。最終的な目的は、日本語の解説放送で使用される言語と慣習が視聴覚製品を理解する上で視覚障害者をどの程度関与させることができるかを理解し、そして視覚障害者の言語権とリテラシーに起こりうる効果を理解することである。

## INTRODUZIONE

Nel corso degli anni, le persone affette da disabilità sono state vittime di atteggiamenti di superiorità da parte della società cosiddetta *normal*. Escluse dalle comunità di appartenenza, esse si sono in seguito appropriate di un linguaggio che potesse adattarsi alle loro singole competenze. Più di qualsiasi altra tipologia di membro sociale, i “disabili” non hanno potuto fare altro che osservare quanto i bisogni della società “normale” siano stati adattati con facilità e rapidità, mentre l’accessibilità ai diversi servizi e prodotti è stata per loro limitata. Negli ultimi decenni si sono compiuti numerosi progressi atti a integrare socialmente le persone affette da disabilità e a massimizzare la loro partecipazione collettiva, progressi tuttavia non ancora pienamente soddisfacenti.<sup>1</sup>

L’articolo 9 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, dedicato al discorso sull’accessibilità, promuove la piena partecipazione degli utenti alla vita quotidiana e, dall’altro lato, l’adozione di determinate misure che includano l’identificazione e la successiva eliminazione degli ostacoli all’accessibilità.<sup>2</sup> L’articolo 21, inoltre, dedicato al discorso sulla libertà di espressione e opinione e accesso alle informazioni, ritiene necessaria la facilitazione di forme di comunicazione quali il linguaggio dei segni e il Braille, e incoraggia i mass media a realizzare servizi accessibili alle persone affette da disabilità.<sup>3</sup> Il termine *accessibilità* è ormai utilizzato da diversi anni in riferimento ai quei metodi volti ad assicurare alle persone con disabilità l’accesso facilitato ai mezzi di trasporto, agli edifici e agli eventi culturali. L’accessibilità è però anche intimamente legata all’industria di Internet e delle telecomunicazioni, favorendo difatti lo sviluppo di siti Web e applicazioni *user-friendly*. Nello specifico, il campo dei *media accessibility* è dedicato a quell’insieme di teorie, pratiche e servizi che forniscono l’accesso a contenuti audiovisivi da parte di coloro che non possono fruirne nella versione originaria. Tra queste pratiche, le più note sono la sottotitolazione per non udenti e

---

<sup>1</sup> Gerry Ellis, “Impairment and Disability: Challenging Concepts of ‘Normality’”, in *Researching Audio Description. New approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero (London: Palgrave Macmillan, 2016), 35-36.

<sup>2</sup> UNCRPD, *Convention on the rights of persons with disabilities* (New York: UN, 2006), 8.

<sup>3</sup> UNCRPD, 13.



l'audiodescrizione per ipovedenti e non vedenti, la quale fungerà da oggetto di studio del presente elaborato.<sup>4</sup>

Come afferma Gambier, tuttavia, l'accessibilità non intende soltanto fornire strumenti per ovviare ai bisogni visivi, auditori, motori e cognitivi degli utenti; qualsiasi prodotto, sia esso audiovisivo o elettronico, e gli stessi servizi pubblici devono in effetti essere resi disponibili a tutte le fasce della popolazione, indipendentemente dal luogo di residenza o dalle singole capacità psicofisiche. In altre parole, l'accessibilità non è rivolta soltanto a quella fascia della popolazione affetta da disabilità, ma intende fornire un sempre maggior numero di strumenti e informazioni in modo semplice e comprensibile.<sup>5</sup> Le pratiche collegate allo *universal design* ambiscono in effetti alla realizzazione di prodotti, ambienti, programmi e servizi fruibili da svariate categorie di utenti nel miglior modo possibile.<sup>6</sup> Si può quindi osservare come l'accessibilità segua un approccio interdisciplinare, sollecitando ricercatori appartenenti a svariate aree di studio, dall'ingegneria alla traduzione, dall'architettura ai trasporti, a diffondere le proprie conoscenze così da permettere lo sviluppo di metodi che offrano una sempre maggiore fruibilità, con l'obiettivo ultimo di ovviare alle problematiche legate all'accessibilità stessa.<sup>7</sup> In particolare, le pratiche affini al campo di studio dei *media accessibility*, nonostante si inquadrino all'interno di un *social model* dedicato alla disabilità, non devono essere limitate a specifici gruppi di utenti per non incorrere nel pericolo di ciò che Greco chiama *ghetto effect*. Rifacendosi piuttosto a un *social model* dell'accessibilità, lo studioso afferma che è necessario focalizzarsi sui singoli bisogni e le singole abilità degli utenti e, allo stesso tempo, considerare il contesto in cui le pratiche dell'accessibilità nascono e si evolvono.<sup>8</sup>

Come si osserverà nel corso dell'elaborato, l'accessibilità, e in particolar modo quella mediatica, è ancora riconosciuta come diritto umano specifico dei gruppi di persone affette da disabilità.<sup>9</sup> Unitamente al discorso sul diritto all'accessibilità e nel caso del

---

<sup>4</sup> Gian Maria Greco, "On Accessibility as a Human Right, with an Application to Media Accessibility," in *Researching Audio Description. New Approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero (London: Palgrave Macmillan, 2016), 23.

<sup>5</sup> Yves Gambier, "Multimodality and audiovisual translation," *MuTra Conference Audio Visual Translation Scenarios, Turku*, 1-5 maggio, 2006: 4.

<sup>6</sup> UNCRPD, *Convention*, 4.

<sup>7</sup> Gian Maria Greco, "The nature of accessibility studies," *Journal of Audiovisual Translation* 1, n. 1 (2018): 215.

<sup>8</sup> Gian Maria Greco e Anna Jankowska, "Media Accessibility Within and Beyond Audiovisual Translation," in *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, a cura di Łukasz Bogucki e Mikołaj Deckert (London: Palgrave Macmillan, 2020), 67.

<sup>9</sup> Greco, "On Accessibility as a Human Right," 27.

Giappone, è importante citare il discorso sorto intorno agli anni '80 e '90 sui cosiddetti *gengoken* 言語権, ossia i diritti linguistici, di particolare pregnanza per la sociolinguistica giapponese in virtù della visione onnicomprensiva da esso offerta. Focalizzando la propria attenzione su gruppi sociali ben definiti, ossia i parlanti inglesi non nativi, le minoranze linguistiche, gli immigrati, i non udenti e le persone limitate nell'accesso alle informazioni, gli studi sui *language rights* favoriscono l'accesso alla società da parte di tutte le fasce della popolazione, riconoscendo allo stesso tempo identità e bisogni comunicativi specifici.<sup>10</sup>

Con l'introduzione degli studi sulla disabilità in Giappone alla fine degli anni '90, capaci di riunire in un unico discorso i diritti già esistenti nel Paese per coloro affetti da disabilità, gli studiosi di *language rights* notarono somiglianze negli approcci adottati da entrambi i campi di ricerca e, di conseguenza, iniziarono ad applicare le terminologie accettate dai *disability studies* all'interno del discorso sui *language rights*.<sup>11</sup> Parallelo a quest'ultimo è il movimento cosiddetto *shikiji* 識字, termine traducibile con l'inglese *literacy*, il cui obiettivo primario è quello di fornire emancipazione alle categorie sociali considerate inferiori e, di conseguenza, a lungo discriminate.<sup>12</sup> Ai fini di garantire accesso alle informazioni a tutti gli strati della popolazione, è utile proporre uno *universal design* dei media, distaccandosi dal concetto fisso di disabilità per spostarsi verso la responsabilità sociale nei confronti di coloro che, alla pari della società standard, necessitano di un accesso libero alle informazioni. Inoltre, il beneficio di adottare la terminologia e il modello sociale degli studi sulle disabilità aiuta ancor più ad accettare i limiti degli approcci della *standard literacy* e, di conseguenza, a migliorare la visibilità della *literacy* delle minoranze, anche detta *vernacular literacy*.<sup>13</sup>

Prendendo in considerazione le osservazioni di cui sopra, se si sposta lo sguardo agli studi sull'audiovisivo e ai *translation studies*, è doveroso dapprima citare la classica suddivisione attuata dal formalista russo-statunitense Roman Jakobson, il quale divide la pratica della traduzione in traduzione interlinguistica, ossia da una lingua *source* a una lingua *target*, intralinguistica, all'interno della stessa lingua *source*, e intersemiotica,

---

<sup>10</sup> Kimura Gorō Christoph, "Language rights," in *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics*, a cura di Patrick Heinrich e Yumiko Ohara (London: Routledge, 2019), 390.

<sup>11</sup> Kimura, 393-394.

<sup>12</sup> Nakashima Takeshi, "Literacy and Illiteracy," in *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics*, a cura di Patrick Heinrich e Yumiko Ohara (London: Routledge, 2019), 329.

<sup>13</sup> Nakashima, 333-334.

consistente di molteplici segni semiotici.<sup>14</sup> I prodotti audiovisivi sono, per natura, prodotti multimediali: in altre parole, il loro significato si crea dalla combinazione di molteplici canali semiotici, tra cui le immagini, i dialoghi, i suoni e le porzioni di testo presenti sullo schermo.<sup>15</sup> È pertanto nell'ultima categoria definita da Jakobson che si inserisce la pratica dell'audiodescrizione per ipovedenti e non vedenti, la quale sarà analizzata a fondo nel corso dell'elaborato. L'audiodescrizione è caratterizzata dall'essere un'attività di mediazione sia a livello cognitivo, sia multimodale. Il suo scopo è quello di "tradurre" i più importanti elementi visivi del *discorso* multimediale, ovvero il prodotto originario composto di molteplici elementi verbali, sonori e visivi, in un unico *discorso* verbale. Il risultato che ne consegue costituisce un nuovo discorso multimediale, contenente sia elementi verbali, sia sonori<sup>16</sup>, per permettere al pubblico ipovedente e non vedente la creazione di un *mental model* del prodotto filmico che abbia caratteristiche affini a quello del pubblico vedente; obiettivo tuttavia non semplice a causa delle restrizioni temporali del prodotto, le quali costringono l'audiodescrittore a valutare e scegliere soltanto quegli elementi ritenuti imprescindibili per la comprensione ultima del prodotto.<sup>17</sup> Le persone ipovedenti e non vedenti non hanno accesso alla porzione visiva del prodotto e sono pertanto limitate nella piena comprensione dello stesso. Per ovviare a questa mancanza, il prodotto audiovisivo deve necessariamente essere tradotto in una modalità accessibile al pubblico non vedente, ossia attraverso il canale verbale. Questa pratica non si rivela affatto semplice, a causa della natura implicita del canale visivo se paragonata a quello verbale che pertanto complica il lavoro dell'audiodescrittore, impegnato a determinare il contenuto visivo da includere nell'audiodescrizione.<sup>18</sup>

La pratica dell'audiodescrizione è sempre più riconosciuta come parte integrante della AVT (Audiovisual Translation o Traduzione Audiovisiva), andando ad aggiungersi ai sottotitoli per non udenti<sup>19</sup>, riconoscimento dovuto in parte all'attuale trend demografico che influenza in grande misura l'accesso ai media visivi: da un lato, la crescente longevità della popolazione, in particolare europea, con il conseguente aumento di disabilità dovute all'età; dall'altro, la crescente popolazione di *baby boomer* che si appresta a entrare in età

---

<sup>14</sup> Greco e Jankowska, "Media Accessibility," 68.

<sup>15</sup> Gert Vercauteren, "A Narratological Approach to Content Selection in Audio Description. Towards a Strategy for the Description of Narratological Time," *MonTi: Monografías de Traducción e Interpretación* 4 (2012): 209.

<sup>16</sup> Sabine Braun, "Audio Description from a discourse perspective: a socially relevant framework for research and training," *Linguistica Antverpiensia* 6 (2007): 358.

<sup>17</sup> Braun, 361.

<sup>18</sup> Vercauteren, "A Narratological Approach," 210.

<sup>19</sup> Louise Fryer, *An Introduction to Audio Description. A Practical Guide* (London: Routledge, 2016), 2.

avanzata. Con un numero di persone bisognose di assistenza mediatica sempre più alto, l'audiodescrizione dovrebbe evolvere dall'essere una disciplina pionieristica a un servizio altamente professionale in qualsiasi parte del mondo.<sup>20</sup>

L'audiodescrizione si può classificare in audiodescrizione dinamica, creata cioè per immagini “mobili”, siano esse film, programmi televisivi e performance dal vivo, e statica, dedicata cioè alla descrizione di quadri, statue, reperti architettonici. L'audiodescrizione è solitamente pre-registrata per prodotti da lanciare sullo schermo, ma può essere a volte registrata, sotto forma di audioguida o applicazioni, per eventi museali. L'audiodescrizione live è invece dedicata a eventi dal vivo quali performance teatrali, eventi sportivi o esibizioni.<sup>21</sup> Scopo del presente elaborato, il quale si concentrerà unicamente sull'analisi della cosiddetta *screen audiodescription*, sarà quello di osservare la pratica dell'audiodescrizione in relazione al contesto giapponese attraverso cinque film presenti sulla piattaforma Netflix. Un primo capitolo sarà dedicato all'esplorazione della suddetta pratica, dei suoi apparati teorici, della sua fruibilità in Europa e, seppur in misura minore, in Giappone, e dei suoi principali ambiti di ricerca. Un secondo capitolo tenterà di unire il discorso sull'audiodescrizione al discorso sull'accessibilità descritto in precedenza e, nello specifico, agli studi sui *language rights* e sulla *literacy* presenti in Giappone. Un terzo e ultimo capitolo analizzerà infine l'audiodescrizione e le scene più pregnanti di cinque lungometraggi giapponesi di recente distribuzione (tra il 2019 e il 2021) presenti su Netflix, con l'intento di ricavarne delle valutazioni circa l'afferenza o meno alle principali linee guida utilizzate in Italia e in Europa, le quali saranno elencate nel corso del primo capitolo.

La domanda di ricerca alla quale si tenterà di dare risposta è la seguente: quali sono i criteri da tenere in considerazione per una valutazione dell'audiodescrizione nei suoi aspetti plurimi, tra cui la descrizione dei personaggi e degli ambienti, in un'ottica che miri al maggior grado di affidabilità possibile senza tuttavia intaccare il carico cognitivo dell'utente non vedente e, in particolar modo, la capacità immaginativa del singolo? L'obiettivo finale sarà quello di comprendere quanto il linguaggio e le pratiche utilizzati nell'audiodescrizione giapponese possano coinvolgere il pubblico ipovedente e non

---

<sup>20</sup> Anna Maszerowska et al., “From source text to target text. The art of audio description,” in *Audio description. New perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 2.

<sup>21</sup> Iwona Mazur, “Audio Description: Concepts, Theories and Research Approaches,” in *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, a cura di Łukasz Bogucki e Mikołaj Deckert (London: Palgrave Macmillan, 2020), 228-229.

vedente nella comprensione del prodotto audiovisivo e le possibili conseguenze sui loro diritti linguistici e la loro *literacy*.

# CAPITOLO 1

## TEORIA, PRATICA E RICERCA DELL'AUDIODESCRIZIONE

### 1.1 Definire l'audiodescrizione

Ai fini di esplorare i numerosi campi di ricerca dell'audiodescrizione è utile prendere in considerazione fonti plurime che tentino di fornire una definizione di *audiodescrizione* quale disciplina. Come già si accennava nell'introduzione, l'audiodescrizione è un commento verbale che fornisce informazioni visive a coloro che non possono percepirle in maniera spontanea.<sup>22</sup> Una definizione più dettagliata è stata fornita nel 2015 dal Royal National Institute of Blind People di Londra, affermando che l'audiodescrizione è una tipologia di commento atto a descrivere nello specifico il linguaggio corporale, le espressioni facciali e i singoli movimenti.<sup>23</sup> L'audiodescrizione è altresì un servizio che rende accessibili diversi contenuti audiovisivi e descrive quegli elementi ritenuti indispensabili per una comprensione coerente del prodotto.<sup>24</sup> Sulla stessa linea di ricerca, l'audiodescrizione può essere considerata una forma di traduzione audiovisiva assistiva, o servizio inclusivo, e una forma di comunicazione unica nel suo genere che offre alle persone ipovedenti e non vedenti ciò che si dà per scontato del prodotto audiovisivo.<sup>25</sup> L'audiodescrizione può inoltre essere delineata come una complessa attività linguistico-cognitiva e di mediazione intermodale.<sup>26</sup>

La definizione tuttavia più nota e adottata è fornita dallo studioso Joel Snyder, il quale considera la suddetta disciplina alla pari di una forma d'arte letteraria. La versione verbale del prodotto nasce grazie all'utilizzo di parole allo stesso tempo succinte, vivide ed evocative per supportare non soltanto quella fascia della popolazione che non può accedere spontaneamente al prodotto nella sua interezza, vale a dire gli ipovedenti e i non

---

<sup>22</sup> Fryer, *An Introduction*, 1.

<sup>23</sup> Fryer, 8.

<sup>24</sup> Mazur, "Audio Description," 228.

<sup>25</sup> Elisa Perego, "Audio description. Evolving recommendations for usable, effective and enjoyable practices," in *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, a cura di Luis Pérez-González (London: Routledge, 2021), 114.

<sup>26</sup> Braun, "Audio Description," 358.

vedenti, ma anche quei vedenti stessi, “who can see but may not observe.”<sup>27</sup> È sulla base delle precedenti definizioni che si andranno ora a esplorare la storia, il ruolo svolto all’interno degli AVT e i principali campi di ricerca della disciplina dell’audiodescrizione.

## 1.2 L’audiodescrizione: cenni storici

Un primo utilizzo semi-professionale dell’audiodescrizione fu documentato già negli anni ’40 del ’900, nella Spagna afflitta dalla Guerra civile.<sup>28</sup> Ciononostante, la guida sulle regole dell’audiodescrizione redatta dall’Independent Television Commission considera come anno di nascita della disciplina, a tutti gli effetti formalizzata attorno all’obiettivo di fornire l’accessibilità del prodotto multimediale da parte di persone ipovedenti e non vedenti, il 1981, anno di fondazione dello Audio Description Service da parte di Margaret e Cody Pfanstiehl. Entrambi operanti presso lo Arena Stage Theatre di Washington D.C., il servizio da essi finanziato promosse un vasto numero di audiodescrizioni per il teatro in tutti gli Stati Uniti.<sup>29</sup> I Pfanstiehl e l’organizzazione per ipovedenti e non vedenti da essi fondata, il Metropolitan Washington Ear, contribuirono notevolmente allo sviluppo e all’espansione dell’audiodescrizione in territorio statunitense, supportando sia l’audiodescrizione live per il teatro, sia le prime audiodescrizioni filmiche e museali.<sup>30</sup>

Gli sforzi dei coniugi Pfanstiehl devono però il loro sostrato teorico agli studi condotti negli anni ’70 da Gregory Frazier, Professore alla State University di San Francisco, il quale aveva sviluppato ciò che egli definiva “television for the blind” all’interno della sua tesi di Master.<sup>31</sup> Figura chiave della neonata disciplina e principale mediatore tra i servizi di descrizione, Frazier fu fondatore del progetto Audio Vision, un’organizzazione no-profit impegnata a fornire audiodescrizioni sin dalla fine degli anni ’80.<sup>32</sup> Ancora prima dell’operato di Frazier, nel 1964, Chet Avery, un impiegato non vedente al Department of Education della California, suggerì lo sviluppo di descrizioni filmiche per persone non vedenti e incoraggiò varie organizzazioni no-profit con lo scopo di finanziare

---

<sup>27</sup> Joel Snyder, “Audio description. The visual made verbal”, in *The Didactics of Audiovisual Translation*, a cura di Jorge Díaz-Cintas (Amsterdam: John Benjamins, 2008), 192.

<sup>28</sup> Perego, “Audio description,” 116.

<sup>29</sup> ITC, *ITC guidance on standards for audio description*, 2000: 4.

<sup>30</sup> Mazur, “Audio Description,” 232.

<sup>31</sup> Fryer, *An Introduction*, 16.

<sup>32</sup> Perego, “Audio description,” 116.

l'audiodescrizione filmica. Tuttavia, le organizzazioni erano all'epoca più indirizzate ad assicurare un'occupazione alle persone ipovedenti e non vedenti piuttosto che a promuovere la cosiddetta *media accessibility*.<sup>33</sup>

Alla metà degli anni '80 l'audiodescrizione cominciò a essere praticata anche su suolo europeo, in particolare nel Regno Unito; inizialmente dedicata all'ambito teatrale, essa proseguì anche in ambito televisivo.<sup>34</sup> La prima trasmissione televisiva audiodescritta è tuttavia attribuita all'ente commerciale giapponese NTV nel 1983, la cui descrizione "aperta" veniva aggiunta al sonoro originario del programma e per questo udita da qualunque tipologia di spettatore. Nel decennio successivo, l'Independent Television Commission, in collaborazione con enti televisivi e associazioni di utenti, portò inoltre a compimento il progetto Audetel, abbreviazione per Audio Described Television, finanziato parzialmente dalla Commissione Europea ai fini di esplorare le questioni legate alle programmazioni audiodescritte in Europa. Negli anni successivi, il progetto si interessò allo sviluppo di stili descrittivi per varie tipologie di programmi interagendo con gli stessi utenti ipovedenti e non vedenti e sperimentando innovative tecnologie digitali che potessero trasmettere la voce del descrittore all'interno del network televisivo.<sup>35</sup> Nel corso degli anni l'audiodescrizione si è diffusa in buona parte dei Paesi europei, in particolare in Germania, Polonia, Italia, Spagna e Portogallo.<sup>36</sup> Una continua espansione sta avendo luogo anche in Paesi quali Islanda, Thailandia e Corea del Sud.<sup>37</sup>

### 1.3 Tipologie di audiodescrizione

Come già si accennava nell'introduzione, l'audiodescrizione si può classificare in dinamica e statica e, allo stesso tempo, in registrata e live. Mentre l'audiodescrizione dinamica è creata per prodotti filmici e televisivi, quella statica è indirizzata a elementi di natura artistica, tra cui quadri, sculture ed elementi architettonici. Nel caso di prodotti per lo schermo e, più raramente, per scopi museali, l'audiodescrizione è pre-registrata in studio; al contrario, l'audiodescrizione live è lanciata in diretta durante eventi quali pièces

---

<sup>33</sup> Snyder, "Audio description," 191.

<sup>34</sup> Mazur, "Audio Description," 232.

<sup>35</sup> ITC, *ITC guidance*, 5.

<sup>36</sup> Mazur, "Audio Description," 233.

<sup>37</sup> Fryer, *An Introduction*, 20.



teatrali, eventi sportivi ed esibizioni museali. Meno nota è l'audiodescrizione live lanciata durante la visione di un prodotto al cinema, dove un descrittore legge il testo in diretta: in questo caso è più corretto parlare di audiodescrizione *semi-live*.<sup>38</sup> Di seguito si riporta una breve disamina della tipologia di audiodescrizione protagonista dell'elaborato, quella per lo schermo, che sarà ripresa più nello specifico nei paragrafi successivi, e dell'audiodescrizione *semi-live* e museale.

### **1.3.1 Screen audiodescription**

I prodotti filmici e televisivi sono i media più popolari da audiodescrivere per via del loro alto livello di intrattenimento e della più semplice fruibilità da parte delle persone ipovedenti e non vedenti, le quali possono godere dei suddetti prodotti comodamente da casa. L'audiodescrizione per lo schermo può essere distribuita attraverso canali multipli, tra cui la televisione, DVD, Blu-Ray, servizi di video on demand, Internet e cinema. Come si osserverà nei paragrafi successivi, ciò che contraddistingue questa tipologia di descrizione è la necessità di rispettare le tempistiche del prodotto filmico o televisivo: l'audiodescrizione deve cioè essere inserita nelle pause naturali della colonna sonora originaria del prodotto. Il descrittore usufruisce di *timecodes* ben precisi per poter leggere il testo descritto e sincronizzarlo con gli elementi visivi. In generale, l'audiodescrizione per lo schermo non dovrebbe eccedere nei dettagli per non ingenerare nell'utente un sovraccarico cognitivo. Si dà inoltre solitamente precedenza alla descrizione delle relazioni spazio-temporali degli eventi e dei personaggi cardine per la comprensione della trama.<sup>39</sup>

### **1.3.2 Audiodescrizione semi-live**

L'audiodescrizione *semi-live* è utilizzata durante gli eventi dal vivo, siano essi opere teatrali, performance di ballo o eventi sportivi. Data la natura duale e dinamica di questa tipologia di audiodescrizione, il descrittore deve essere pronto ad attuare cambiamenti in tempo reale nello script preparato in precedenza. Nel caso specifico dell'audiodescrizione per il teatro, il processo di descrizione si può dividere in tre parti distinte: aggiunta di un'audio introduzione, la quale viene letta prima della messa in scena e contiene

---

<sup>38</sup> Mazur, "Audio Description," 228-229.

<sup>39</sup> Mazur, 229.

informazioni sulla scenografia e sui personaggi; un *touch tour*, durante il quale il pubblico ipovedente e non vedente è invitato sul palco per esplorare tattilmente gli elementi di scena; infine l'audiodescrizione vera e propria, la quale può subire repentini cambiamenti a causa della dinamicità delle pause, dei gesti e delle espressioni facciali degli attori. Ulteriore esempio è l'audiodescrizione per l'opera che, oltre a includere un'audio introduzione e un *touch tour*, richiede sovente l'aggiunta di *audio subtitles* a causa della presenza dei libretti dell'opera nella lingua originale, i quali sono allo stesso tempo tradotti per il pubblico vedente sotto forma di sovratitoli. La musica è l'elemento dominante dell'opera, per cui la descrizione della scenografia e della gestualità degli attori non deve sovrastarla. Nel caso di eventi sportivi, infine, l'audiodescrizione può essere sia live, sia aggiunta attraverso un canale audio se l'evento è trasmesso in televisione. Alla pari del commento sportivo, l'audiodescrizione necessita di un'alta partecipazione emotiva per coinvolgere il pubblico ipovedente e non vedente.<sup>40</sup>

### ***1.3.3 Audiodescrizione museale***

L'audiodescrizione museale è spesso paragonata all'audio guida; tuttavia, mentre quest'ultima offre informazioni aggiuntive sulle opere di riferimento, tra cui biografia dell'artista e contesto storico-culturale dell'opera, l'audiodescrizione include la descrizione dell'opera stessa. Inoltre, essa può offrire informazioni pratiche per gli utenti ipovedenti e non vedenti in merito alla gestione ottimale degli ambienti interni al museo. Questa tipologia di audiodescrizione può essere sia pre-registrata e resa disponibile tramite audio guida o applicazione, oppure live e fornita dal museo stesso o da una guida turistica.<sup>41</sup>

## **1.4 Il pubblico dell'audiodescrizione**

Secondo Mazur, il *target audience* dell'audiodescrizione può essere suddiviso tra primario e secondario. Il primo gruppo comprende gli utenti affetti da perdita della vista di diversa natura, tra cui persone cieche in maniera congenita o a causa di malattie e degenerazioni della vista. Il secondo gruppo comprende invece quegli utenti non affetti

---

<sup>40</sup> Mazur, 230-231.

<sup>41</sup> Mazur, 231-232.

da disabilità ma che potrebbero parimenti beneficiare dell'audiodescrizione di un prodotto audiovisivo: tra questi vi sono gli anziani, persone con difficoltà di apprendimento a livello cognitivo e bambini con disturbi dello spettro autistico<sup>42</sup>, ma anche persone affette da disturbi mentali e da deficit dell'attenzione, immigrati e apprendenti di lingue straniere.<sup>43</sup>

#### **1.4.1 Disabilità visiva**

Nonostante il termine *cieco* sia sfruttato ampiamente per significare una perdita totale della vista, solo il 18% degli utenti registrati come ciechi lo sono completamente e devono pertanto affidarsi al canale sonoro. Il restante 82% possiede una vista residua, le cui caratteristiche dipendono dalla natura della disabilità. Secondo lo ITC, essa può variare da perdita della visione centrale causata da degenerazione maculare, la quale colpisce la zona della retina detta macula, a perdita della visione periferica causata da glaucoma, o sensazione di sfocatura a seguito di cataratte, distacco della retina o retinopatia diabetica. A seconda del grado di disabilità e dell'età, gli utenti ricercano differenti livelli di dettaglio all'interno dei contenuti audiodescritti.

Poiché buona parte delle disabilità visive si manifesta a causa di una degenerazione progressiva della vista e in seguito allo sviluppo di un variegato insieme di memorie visive, le esperienze di coloro che posseggono le suddette memorie sono profondamente diverse da quelle dei soggetti nati ciechi o che non posseggono tracce di memoria visiva. È quindi necessario prendere in considerazione il background personale del pubblico. Nel caso di persone non vedenti in età avanzata e con capacità cognitive in progressivo decadimento, l'audiodescrizione è uno strumento utile a chiarire il contenuto di un prodotto. Al contrario, gli utenti più giovani si dicono indipendenti e non desiderano un trattamento diverso dal resto della società vedente. Paradossalmente, la porzione più ampia di pubblico a beneficiare dell'audiodescrizione è costituita da persone vedenti che non desiderano prestare costante attenzione al prodotto audiovisivo mentre si occupano, ad esempio, delle faccende domestiche.<sup>44</sup>

Riassumendo, gli utenti che fruiscono di servizi accessibili non costituiscono un gruppo omogeneo. Buona parte del pubblico dell'audiodescrizione soffre sì di disabilità visiva,

---

<sup>42</sup> Mazur, 228.

<sup>43</sup> Perego, "Audio description," 115-116.

<sup>44</sup> ITC, *ITC guidance*, 6-7.

senza tuttavia implicare una cecità totale.<sup>45</sup> In linea generale, il pubblico ipovedente e non vedente preferisce che il descrittore resti invisibile: l'obiettivo è infatti quello di "vedere" un film o assistere a un evento live, e non quello di ascoltare l'audiodescrizione. Una buona mediazione da parte del descrittore fa sì che il pubblico non si accorga della sua presenza e non si senta ostacolato nella sua percezione del prodotto.<sup>46</sup> Oltre a soddisfare il desiderio di inclusione sociale, l'audiodescrizione facilita la comprensione del prodotto, risultando in una maggiore indipendenza degli utenti coinvolti.<sup>47</sup>

### 1.5 Modello cognitivo dell'audiodescrizione

Un medium dinamico come può essere il prodotto filmico fornisce allo spettatore informazioni sempre nuove che necessitano di essere processate nell'immaginario mentale dell'utente. Le informazioni già processate andranno invece a costituire la cosiddetta *working memory* per un tempo sufficiente da permettere una connessione tra le singole informazioni. Se si considera la teoria del carico cognitivo, il giusto equilibrio o *germane load* tra le informazioni dipende da più fattori<sup>48</sup>:

- 1) un carico cognitivo di tipo *intrinseco* che si relaziona alla complessità del messaggio trasmesso. Esso si occupa della complessità intrinseca e naturale delle informazioni e, allo stesso tempo, del materiale necessario a definire le modalità di ricezione delle informazioni stesse e di apprendimento da parte degli utenti. La suddetta tipologia di carico cognitivo è fissa e non può essere alterata se non attraverso dei cambiamenti nei livelli di conoscenza del singolo. In altre parole, esso può essere alterato attuando dei cambiamenti nella natura della tematica appresa<sup>49</sup>;
- 2) un carico *estrinseco* che riflette la complessità del medium o il modo in cui il messaggio è comunicato. Esso si impone non soltanto attraverso la complessità del materiale appreso ma anche ricorrendo a procedure di apprendimento non ottimali.

---

<sup>45</sup> Fryer, *An Introduction*, 42-43.

<sup>46</sup> Fryer, 47.

<sup>47</sup> Fryer, 50.

<sup>48</sup> Fryer, 30.

<sup>49</sup> John Sweller, "Element Interactivity and Intrinsic, Extraneous, and Germane Cognitive Load," *Educational Psychology Review* 22 (2010): 124.

L'obiettivo primario della teoria del carico cognitivo è in effetti quello di adottare tecniche che possano evitare la suddetta tipologia<sup>50</sup>;

- 3) le capacità del singolo, per cui una familiarità maggiore con il tema trattato delineerà il carico di informazioni che la *working memory* può sopportare.<sup>51</sup>

### **1.5.1 Il discourse dell'audiodescrizione e la creazione di un mental model**

Dalle definizioni proposte nei paragrafi precedenti, l'audiodescrizione può essere considerata una complessa attività linguistico-cognitiva e di mediazione intermodale. Il suo obiettivo primario è quello di produrre un *discourse* verbale o *narrative* che possa descrivere gli elementi visivi fondamentali di un discorso multimodale, ossia il prodotto audiovisivo originario contenente elementi verbali, acustici e visivi. Il risultato che ne consegue è un nuovo *discourse* multimodale, ossia il contenuto audiodescritto. Data la natura multimediale del prodotto audiovisivo, questo processo necessita della produzione di un *discourse* in cui differenti livelli semiotici interagiscono l'uno con l'altro e, a un livello maggiore, con le conoscenze pregresse e le aspettative dei partecipanti al *discourse*, ossia il pubblico.<sup>52</sup>

Il discorso verbale creato tramite l'audiodescrizione non è pertanto autonomo, ma necessita dell'unione tra i dialoghi e gli effetti sonori del prodotto originale da cui il pubblico ipovedente e non vedente potrà attingere per creare un'immagine mentale coerente del prodotto stesso.<sup>53</sup> Il compito del descrittore è permettere al pubblico ipovedente e non vedente di costruire un proprio *mental model* delle singole scene e, successivamente, dell'intero prodotto filmico che sia il più possibile equivalente al *mental model* del pubblico vedente. Questa tipologia di approccio conferma quanto la creazione di un'audiodescrizione vada ben oltre la mera "traduzione" del canale visivo in quello verbale. Dati i ristretti limiti temporali della narrativa, il processo deve in effetti essere dettato da decisioni continue: il descrittore identifica e valuta soltanto quegli elementi rilevanti per la descrizione.<sup>54</sup> L'audiodescrizione deve inoltre essere congruente con il contesto del prodotto; essa può avvalersi di strumenti prosodici, tra cui intonazione, accento e ritmo, per facilitare la comprensione dello stato d'animo dei personaggi non

---

<sup>50</sup> Sweller, 125.

<sup>51</sup> Fryer, *An Introduction*, 30.

<sup>52</sup> Braun, "Audio description," 358.

<sup>53</sup> Braun, 359.

<sup>54</sup> Braun, 361.

soltanto tramite i dialoghi ma tramite la cadenza stessa del descrittore impegnato a leggere il testo audiodescritto.<sup>55</sup>

### ***1.5.2 Immaginario mentale del pubblico ipovedente e non vedente***

Le immagini mentali sono intimamente collegate alle esperienze personali e fungono pertanto da strumento cognitivo che permette di immaginare l'esperienza di un dato evento.<sup>56</sup> È naturale chiedersi allora se il pubblico ipovedente e non vedente sia in grado di formulare immagini mentali e le modalità in cui esse si manifestano. Se la vista è danneggiata, gli altri sensi diventano fondamentali. Diverse ricerche hanno rilevato che persino quegli utenti affetti da cecità congenita sono in grado di esperire una sorta di immagine mentale, la quale differisce tuttavia da quella del pubblico vedente per via della sua natura prevalentemente spaziale e più dipendente dalla tattilità. Se si considera pertanto l'audiodescrizione, è essenziale conoscere il metodo di elaborazione delle informazioni spaziali e visive nella mente del pubblico ipovedente e non vedente per la comunicazione a livello generale e, più nello specifico, per la produzione e la ricezione dell'audiodescrizione.<sup>57</sup>

### ***1.5.3 Audiodescrizione e presence***

I neofiti dell'audiodescrizione potrebbero mettere in dubbio la capacità di questa disciplina di fornire una data esperienza al pubblico ipovedente e non vedente che sia equivalente a quella del pubblico vedente. La *presence*, ossia quella risposta al *mental model* che prende forma nella mente del singolo sulla base della combinazione tra molteplici elementi di origine sia esterna, sia interna, rende tuttavia possibile l'equivalenza tra le due esperienze in maniera diretta.<sup>58</sup> Nel caso dell'audiodescrizione, alcuni tra gli utenti sostengono tuttavia che la loro *presence* sia limitata dalla mancanza di accesso all'informazione visiva del prodotto audiovisivo: in effetti, i dialoghi e il sonoro non sempre permettono a una persona ipovedente o non vedente di seguire

---

<sup>55</sup> Louise Fryer, "Psycholinguistics and perception in audiovisual translation," in *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, a cura di Luis Pérez-González (London: Routledge, 2021), 213.

<sup>56</sup> Jana Holsanova, "A Cognitive Approach to Audio Description," in *Researching Audio Description. New Approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero (London: Palgrave Macmillan, 2016), 59.

<sup>57</sup> Holsanova, 61-63.

<sup>58</sup> Fryer, *An Introduction*, 6.

attentamente la trama, sfociando in un sentimento di esclusione o generale distacco dal prodotto.<sup>59</sup>

#### **1.5.4 Prospettive cognitive dell'audiodescrizione: produzione, ricezione e meeting of minds**

Per quanto concerne lo studio e la ricezione dell'audiodescrizione, Holsanova distingue tre approcci cognitivi:

- 1) la prospettiva di *produzione* si focalizza sull'audiodescrittore, il quale ha il compito di aumentare l'accessibilità del materiale audiovisivo per persone ipovedenti e non vedenti offrendo loro una comprensione e un'esperienza più ricca dei prodotti filmici, televisivi e teatrali. Le descrizioni verbali fornite dal descrittore attivano immagini interne alla mente del pubblico. È fondamentale pertanto che egli riesca a trasmettere sia il *contenuto visivo* del prodotto, cosicché il pubblico ipovedente e non vedente non perda importanti informazioni dal punto di vista visivo, sia l'*esperienza* stessa del prodotto<sup>60</sup>;
- 2) la prospettiva di *ricezione* si concentra sul pubblico ipovedente e non vedente. Nonostante non vi siano sufficienti studi sulla ricezione dell'audiodescrizione da parte del pubblico, è importante interrogarsi su cosa il pubblico desideri sentire, in che modo comprenda le descrizioni verbali di scene visive, quali siano le descrizioni più pregnanti, le tipologie di immagini mentali che si vanno a creare e le singole preferenze a livello descrittivo<sup>61</sup>;
- 3) la prospettiva *meeting of minds* si focalizza infine sullo scambio che avviene tra l'audiodescrittore vedente e il pubblico ipovedente e non vedente. Il descrittore necessita in effetti delle opinioni e delle preferenze degli utenti per poter adattare e ottimizzare la propria audiodescrizione. Poiché non è sempre possibile ottenere un feedback, soprattutto a seguito di un film al cinema o di una performance teatrale, è necessario ricercare che cosa il pubblico immagini durante l'ascolto di descrizioni verbali di una scena visiva. Inoltre, anche nel caso in cui il pubblico ipovedente e non vedente non posseda esperienze pregresse a livello visivo, esso può essere entrato in

---

<sup>59</sup> Fryer, 47-48.

<sup>60</sup> Holsanova, "A Cognitive Approach," 50-51.

<sup>61</sup> Holsanova, 55.

contatto con esperienze di tipo sensoriale e avere perlomeno acquisito conoscenze sul tema.<sup>62</sup>

## 1.6 Audiodescrizione e traduzione audiovisiva

L'audiodescrizione è sempre più riconosciuta come parte integrante degli studi sulla traduzione audiovisiva, andando a complementare la sottotitolazione per non udenti nel fornire l'accesso ai media audiovisivi per persone ipovedenti e non vedenti.<sup>63</sup> A differenza di sottotitolazione, doppiaggio e voice-over, tuttavia, l'audiodescrizione non è caratterizzata da un testo preesistente che necessiti di traduzione da una lingua all'altra. Per questo motivo, essa deve essere inclusa nella tipologia di traduzione *intersemiotica* categorizzata da Jakobson, la quale descrive quelle tipologie di traduzione in cui il contesto è fornito da informazioni esterne alla traduzione stessa. I descrittori devono solitamente generare il testo audiodescritto in maniera autonoma, una sfida creativa che giustifica in parte la fascinazione di molti studiosi nei confronti della disciplina. Tuttavia, essa è governata da numerosi limiti spazio-temporali e la si può pertanto definire una traduzione *constrained*, poiché il traduttore-descrittore ha un controllo solamente parziale del testo fonte.<sup>64</sup>

### 1.6.1 Codici semiotici dei prodotti audiovisivi

Una delle sfide del traduttore audiovisivo è quella di identificare le tipologie di relazioni tra i segni verbali e non-verbali. Gambier elenca 14 codici semiotici fondamentali alla costruzione del significato di un prodotto audiovisivo<sup>65</sup>:

- 1) elementi o segni verbali del canale acustico:
  - codice linguistico (dialogo, monologo, commenti, lettura), codice paralinguistico (*delivery*, intonazione, accenti), codici letterario e teatrale (trama, narrazione, sequenze, progressione drammatica, ritmo);
- 2) elementi o segni verbali del canale visivo:

---

<sup>62</sup> Holsanova, 57-58.

<sup>63</sup> Fryer, *An Introduction*, 2.

<sup>64</sup> Fryer, 3.

<sup>65</sup> Yves Gambier, "Rapid and Radical Changes in Translation and Translation Studies," *International Journal of Communication* 10 (2016): 895-896.



- codice grafico (forme scritte quali lettere, titoli di giornale, menù, nomi di strade, pubblicità, marchi, intertitoli, sottotitoli);
- 3) elementi o segni non-verbali del canale acustico:
- codice dell'arrangiamento sonoro, codice musicale, codice paralinguistico (qualità della voce, pause, silenzi, volume della voce, rumore vocale tra cui pianto, grido, tosse);
- 4) elementi o segni non-verbali del codice visivo:
- codice iconografico, codice fotografico (luce, prospettiva, colori), codice scenografico (segni ambientali), codice filmico (*shooting, framing*, montaggio, convenzioni di genere), codice cinesico (gesti, comportamenti, posture, espressioni facciali, sguardi), codice prossemico (movimenti, uso dello spazio, distanza interpersonale), codice vestemico (acconciatura, trucco).

### **1.6.2 L'audiodescrizione come forma di constrained translation**

Come già accennato in precedenza, l'audiodescrizione può essere considerata una forma di *constrained translation*, poiché gli utenti non possono fare affidamento unicamente sulla descrizione e necessitano di altre tipologie di informazione che ricevono dal testo fonte. La descrizione deve infatti rientrare nei limiti temporali della colonna sonora del prodotto, senza sovrapporsi agli altri canali sonori, in particolare ai dialoghi. Nei media a schermo come il film e il programma televisivo, il descrittore dovrebbe generare degli *in times* e *out times* nello script per collegare la descrizione ai momenti cruciali della colonna sonora. Nel caso di altre modalità, tra cui eventi teatrali e sportivi, il timing non può considerarsi assoluto e il descrittore potrebbe trovarsi nella condizione di improvvisare. In generale, poiché l'audiodescrittore deve mantenere un certo grado di sincronia con il testo fonte, il suo lavoro è meno "libero" di quello del traduttore testuale.<sup>66</sup>

### **1.7 Fondamenti teorici dell'audiodescrizione filmica**

La produzione di un'audiodescrizione ottimale poggia su alcuni elementi teorici di base, condivisi da tutte le linee guida adottate dai singoli Paesi. La studiosa Elisa Perego ne

---

<sup>66</sup> Fryer, "Psycholinguistics," 210.

identifica quattro, *cosa*, *quando*, *quanto* e *come* descrivere, i quali possono essere così riassunti:

- 1) il *cosa* descrivere implica indubbiamente notevoli difficoltà nel momento in cui si elabora una descrizione, poiché è necessario selezionare e restituire il maggior numero di informazioni del prodotto filmico in maniera ottimale, breve e concisa, in un continuo e complesso processo decisionale. In linea generale, gli elementi che necessitano di descrizione sono le immagini, nello specifico i personaggi, i costumi, i luoghi, le singole azioni, i suoni difficili da identificare e le porzioni di testo presenti sullo schermo.<sup>67</sup> Non è pertanto semplice comprendere quali informazioni saranno scelte e verbalizzate dall'audiodescrittore, poiché la percezione visiva è per natura esplorativa, creativa e altamente selettiva. Inoltre, il contenuto visivo è parzialmente processato dagli schemi mentali del pubblico sulla base di esperienze vissute. La percezione e l'interpretazione delle immagini possono essere influenzate da fattori di tipo contestuale e cognitivo e variano a seconda dei singoli utenti. Di conseguenza, non tutti gli audiodescrittori presteranno attenzione ai medesimi aspetti della scena visiva, risultando in descrizioni notevolmente differenti l'una dall'altra<sup>68</sup>;
- 2) il *quando* è intimamente connesso ad aspetti tecnici e logistici, per cui si segue generalmente la regola di descrivere soltanto durante le pause naturali della colonna sonora del prodotto senza interferire con i dialoghi e con altri elementi utili all'utente ipovedente e non vedente per la comprensione del prodotto, tra cui la musica, i suoni di facile interpretazione e, a volte, persino i silenzi. Ai fini di rispettare le regole di sincronia, l'audiodescrizione dovrebbe coincidere con l'azione descritta, nonostante spesso si opti per attuare anticipazioni o posticipazioni sulla base delle pause naturali del prodotto<sup>69</sup>; il *quando* dell'audiodescrizione non si riferisce soltanto alle caratteristiche spazio-temporali delle singole enunciazioni, ma anche al setting temporale della traduzione. Gli elementi visivi che lo supportano possono essere i vestiti e gli oggetti per quanto concerne l'audiodescrizione per lo schermo, e il set e i costumi di scena se si tratta di audiodescrizione live. Nel caso di un prodotto filmico audiodescritto, per il pubblico ipovedente e non vedente il film ha inizio non appena si introduce una descrizione di ciò che avviene sullo schermo, nonostante buona parte dei prodotti presenti solitamente estratti musicali o musica di accompagnamento al

---

<sup>67</sup> Elisa Perego, "Da dove viene e dove va l'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti," in *L'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti*, a cura di Elisa Perego (Trieste: EUT, 2014), 22-23.

<sup>68</sup> Holsanova, "A Cognitive Approach," 52.

<sup>69</sup> Perego, "Da dove viene," 25.

logo della casa di distribuzione. La descrizione dovrebbe durare soltanto fino all'inizio del dialogo o effetto sonoro di rilievo successivo. I cambi scena risultano utili nel momento in cui ci si appresta ad aggiungere informazioni e a decidere quali elementi visivi descrivere. In linea generale, è buona norma che il descrittore faccia pratica nella visione completa del film prima di iniziare a descriverlo<sup>70</sup>;

- 3) il *quanto* descrivere è indirizzato alla mole di informazioni da includere nel testo audiodescritto. Si presuppone pertanto che sia già stato compiuto il primo passo, ossia il *cosa* descrivere, per poi definire gerarchicamente ciò che è stato selezionato e per attuare l'eventuale rimozione di elementi che, per questioni logistiche, non possono essere inclusi. In generale, una descrizione troppo lunga e dettagliata può risultare stancante per l'utente: è quindi necessario mantenere un certo equilibrio tra gli elementi selezionati per la descrizione<sup>71</sup>;
- 4) il *come* descrivere mette infine spesso in disaccordo gli studiosi e i professionisti del settore, in particolare per quanto concerne il dualismo oggettività / soggettività dell'audiodescrizione. Lo stile dell'audiodescrizione, ossia il modo in cui il lessico e la grammatica utilizzati possono variare a seconda delle differenti circostanze linguistiche, produce effetti e risposte differenti da parte degli utenti. In generale, lo stile dovrebbe sempre coincidere con la tipologia di programma o evento e i ritmi a essa associati. L'audiodescrizione non dovrebbe in alcun caso attirare l'attenzione su di sé, bensì è compito del descrittore calarsi in maniera omogenea nella colonna sonora del prodotto.<sup>72</sup> Inoltre, secondo la scuola americana, l'audiodescrittore non dovrebbe mai interferire con il canale visivo: come qualsiasi traduttore impegnato in una traduzione, egli dovrebbe risultare invisibile.<sup>73</sup> Buona parte delle linee guida di riferimento non accoglie pertanto commenti soggettivi da parte dei descrittori, favorendo anzi un certo grado di oggettività per evitare fenomeni di manipolazione e/o paternalismo nei confronti del principale *target audience* dell'audiodescrizione, ossia gli ipovedenti e i non vedenti.<sup>74</sup>

---

<sup>70</sup> Fryer, *An Introduction*, 34-36.

<sup>71</sup> Perego, "Da dove viene," 25-26.

<sup>72</sup> Perego, "Audio description," 120-121.

<sup>73</sup> Perego, "Da dove viene," 27.

<sup>74</sup> Perego, "Audio description," 121.

Marzà Ibañez suddivide in maniera più specifica i parametri di *cosa*, *quando* e *come*, appena analizzati nelle seguenti sottocategorie<sup>75</sup>:

1) *Cosa* descrivere

- immagini dal punto di vista del setting, relazioni spaziali tra i personaggi, movimenti dei personaggi, tempo del prodotto, azioni, descrizioni fisiche, espressioni facciali e corporali, vestiario, occupazione;
- suoni, tra cui suoni difficilmente udibili, testi di canzoni, lingue diverse dalla lingua *source*;
- testo sullo schermo, tra cui loghi, titoli d'inizio e crediti, elenco del cast, testo su cartelli, sottotitoli.

2) *Quando* descrivere

- durante i silenzi, nonostante rumori di sottofondo, soundtrack e conversazioni in lontananza possano essere sovrapposti alle descrizioni se necessario;
- i momenti di suspense non dovrebbero essere interrotti dalla descrizione;
- una descrizione troppo dettagliata potrebbe risultare stancante;
- la descrizione deve essere in sincronia con l'azione. Le singole scene possono essere anticipate soltanto in casi specifici senza rivelare elementi della trama.

3) *Come* descrivere

- la chiarezza nell'esposizione è di fondamentale importanza. Lo script deve essere fluido, adeguato al tipo di prodotto, vario e privo di ridondanze. Si preferisce il ricorso a un lessico specifico;
- il lessico e lo stile dell'audiodescrizione devono rispecchiare il prodotto originale;
- si preferisce il ricorso al tempo presente;
- a eccezione dei programmi per bambini, si dovrebbe evitare l'utilizzo dei pronomi di prima persona;
- si consiglia di evitare il ricorso a interpretazioni personali e pregiudizievoli.

---

<sup>75</sup> Anna Marzà Ibañez, "Evaluation criteria and film narrative. A frame to teaching relevance in audio description," *Perspectives: Studies in Translatology* 18, n. 3 (2010): 147.

### ***1.7.1 La lingua dell'audiodescrizione filmica: componenti strutturali e parametri***

Sulla base di uno studio condotto in merito all'audiodescrizione di prodotti filmici, avente come obiettivo lo sviluppo di termini di riferimento comuni per migliorare la qualità delle descrizioni, lo studioso Philip Piety nota come la lingua utilizzata dall'audiodescrizione non equivalga né alla lingua solamente scritta, né a quella parlata.<sup>76</sup> I risultati della ricerca riportano quattro componenti strutturali della lingua dell'audiodescrizione, ossia *insertions*, *utterances*, *representations*, e *words*:

- 1) il termine *insertion* indica l'elemento essenziale dell'audiodescrizione, vale a dire l'*inserimento* di linguaggio in punti specifici del prodotto descritto. Si definisce *insertion* ciascun frammento di descrizione continua senza che vi siano interruzioni da parte di porzioni significative di colonna sonora, tra cui i dialoghi<sup>77</sup>;
- 2) il termine *utterance* fa invece riferimento alla singola unità linguistica e al suo contenuto. Nell'audiodescrizione, il descrittore fa ricorso alle *utterances* per riempire i tempi disponibili all'interno dell'*insertion*. Esse appaiono pertanto come brevi componenti linguistiche atte a descrivere caratteristiche visive per riempire gli spazi disponibili della colonna sonora<sup>78</sup>;
- 3) il termine *representation* non considera tanto le qualità fisiche del *cosa* è descritto, vale a dire segmenti di descrizione intercalati da pause naturali, quanto il significato che il descrittore tenta di comunicare al pubblico. Prendendo spunto dagli studi di grammatica funzionale di Halliday, Piety categorizza le *representations* in sette tipologie di informazione<sup>79</sup>:
  - *appearance* fornisce informazioni sulle proprietà visive degli elementi del prodotto, inclusi il colore, la taglia e la forma;
  - *action* include le gestualità, i movimenti e, in generale, le singole azioni. Le *representation* di *action* si possono considerare la base di partenza da cui si ramificano le altre tipologie di *representation*;
  - *position*, vale a dire la posizione esatta dell'informazione descritta. Essa funge spesso da marcatore dell'azione o descrive la transizione da una scena a un'altra;

---

<sup>76</sup> Philip J. Piety, "The Language System of Audio Description: An Investigation as a Discursive Process," *Journal of Visual Impairment and Blindness* 98, n. 8 (2004): 457.

<sup>77</sup> Piety, 458.

<sup>78</sup> Piety, 458.

<sup>79</sup> Piety, 459-463.

- *reading* è presente quando porzioni di testo o simboli facilmente riconoscibili appaiono sullo schermo e sono pertanto “letti” dal descrittore. Questo processo avviene soprattutto a inizio e a fine film per leggere i titoli e i crediti;
  - *indexical*, vale a dire informazioni deittiche il cui significato può essere determinato soltanto dal contesto;
  - *viewpoint* riflette il punto di vista del descrittore, il quale avrà un certo grado di influenza sulla descrizione di una scena. Tra i *viewpoint* si possono catalogare i cambi scena e gli effetti speciali;
  - *state* rappresenta quelle descrizioni non direttamente estrapolabili dal prodotto e disponibili soltanto grazie alle conoscenze pregresse del descrittore. Questa tipologia di informazione emerge dalla descrizione dell’identità di un luogo o dalla nomenclatura dei personaggi, le quali sono spesso relazionate con *state* di natura interna come le emozioni.<sup>80</sup> Le informazioni di *state* entrano tuttavia in conflitto con la maggior parte delle linee guida adottate, le quali vietano al descrittore di aggiungere informazioni derivate da conoscenze personali e di interpretare soggettivamente le informazioni visive, dovendosi limitare come già accennato alla sola presentazione di ciò che avviene sullo schermo<sup>81</sup>;
- 4) il termine *words* fa infine riferimento a un set ristretto di parole in uso nel parlato e nello scritto e di cui il descrittore si può avvalere. Poiché il linguaggio dell’audiodescrizione si riferisce unicamente a ciò che avviene sullo schermo nel momento in cui i singoli termini fanno la loro comparsa, si dovrebbe evitare di indicare condizioni temporali o spaziali che non riflettano l’immediata descrizione degli elementi del prodotto utili alla comprensione dello stesso.<sup>82</sup>

Per quanto concerne le caratteristiche intrinseche della lingua dell’audiodescrizione, la maggior parte delle linee guida si avvale di quattro parametri: *meticolosità*, *concisione*, *intensità visiva* e *usabilità*. La *meticolosità* e la *concisione* dell’audiodescrizione sono definite da aggettivi quali *detailed*, *accurate*, *precise* e *well-chosen* per la prima, e *succinct* e *concise* per la seconda: in altre parole, esse invitano il descrittore a prestare particolare attenzione al canale visivo e a riproporne gli elementi fondamentali tramite descrizioni curate ma concise, risultanti da scelte ponderate. L’*intensità visiva* del prodotto è invece suggerita da aggettivi quali *imaginative*, *rich*, *descriptive*, *vivid* e

---

<sup>80</sup> Piety, 462-463.

<sup>81</sup> Fryer, *An Introduction*, 56.

<sup>82</sup> Piety, “The Language System,” 463.

*varied*: le immagini descritte devono cioè risultare fantasiose nell'evocare certi particolari con vivacità e intensità; è pertanto utile ricorrere a un lessico il più possibile vario. Infine, la dimensione di *usabilità* è definita da aggettivi quali *simple / easily understood* e *clear / conversational*: si invita cioè il descrittore a utilizzare un linguaggio il più possibile semplice e quotidiano, evitando ad esempio il ricorso a termini tecnici e di difficile comprensione.<sup>83</sup>

### **1.7.2 Il prodotto filmico e la multimodalità**

Il prodotto filmico quale *medium* può essere descritto come un sistema che processa sia informazioni, sia segni, ed è pertanto caratterizzato da particolari condizioni di produzione, distribuzione e ricezione da parte del pubblico. Se si considera inoltre il prodotto filmico come un sistema di segni, esso può essere descritto come un insieme coerente di elementi dipendenti l'uno dall'altro. Il film è, in altre parole, un testo multimodale consistente di diversi livelli di significato, i quali sono trasmessi attraverso i codici visivo e acustico. I codici semiotici della percezione fisica che vanno infine a costituire il significato del prodotto sono quello verbale e quello visivo: grazie alla loro interazione, essi andranno a influenzare la formazione del prodotto finale.<sup>84</sup>

### **1.7.3 Coesione visivo-verbale**

La combinazione tra informazioni visive e verbali, ossia la multimodalità della costruzione del significato, è la caratteristica primaria del prodotto filmico. Entrambi gli elementi visivi e verbali si possono situare su due livelli paralleli di informazione, i quali si uniscono per formare un unico testo tramite processi linguistici di integrazione.<sup>85</sup> Un testo audiovisivo come il prodotto filmico consiste di almeno due modalità semiotiche di significato, le quali sono governate da legami coesi di natura sia visiva, sia verbale. Nel caso specifico dell'audiodescrizione, il testo deve essere linguisticamente coeso con il contenuto visivo descritto. Di conseguenza, il successo di una descrizione dipende dalle modalità di trasposizione del materiale visivo in materiale verbale. Nel testo audiodescritto è fondamentale fare costante *cross reference* ai personaggi, oggetti e scene

---

<sup>83</sup> Perego, "Da dove viene," 29-30.

<sup>84</sup> Nicole Baumgarten, "Yeah, that's it!: Verbal Reference to Visual Information in Film Texts and Film Translations," *Meta* 53, n. 1 (2008): 7-8.

<sup>85</sup> Baumgarten, 10.

che supportano il prodotto. Poiché la forma testuale dell'audiodescrizione è per natura discontinua, ossia creata sulla base dei dialoghi del prodotto, il pubblico ipovedente e non vedente riceve e interpreta sia il testo visivo, sia quello verbale, i quali devono risultare coesi con la componente parlata del prodotto.<sup>86</sup>

#### ***1.7.4 Coerenza verbale e coerenza multimodale***

Poiché il prodotto finale dell'audiodescrizione non è un prodotto a sé stante ma si inserisce all'interno di un processo di traduzione multimediale, risulta necessaria la creazione di coerenza tra le varie sezioni del testo audiodescritto e, in misura maggiore, con gli altri elementi del prodotto audiovisivo. La *coherence* può essere divisa in due categorie: da un lato vi è la cosiddetta *local coherence*, la quale si ottiene a livello narrativo; dall'altro la *global coherence*, la quale emerge dall'unione e dalla fluidità di scelte stilistiche e registro utilizzati. Se si considera un prodotto multimediale come il film, la *local coherence* si crea tra le singole scene, mentre la *global coherence* a un livello ancora maggiore. Nello specifico discorso multimodale, inoltre, la coerenza deve essere ottenuta attraverso differenti canali comunicativi.<sup>87</sup>

L'audiodescrizione di un prodotto filmico è una componente del processo di post-produzione. La descrizione viene cioè inserita all'interno del prodotto audiovisivo completo, implicando le seguenti conseguenze: da un punto di vista *tecnico*, la descrizione è aggiunta al prodotto filmico come traccia verbale secondaria durante i momenti di silenzio della colonna sonora; a livello di *significato*, la descrizione è un riferimento diretto al film e non può pertanto esistere come prodotto autonomo; infine, a livello *presentazionale*, la descrizione verbale sostituisce le informazioni in origine trasmesse visivamente. Nonostante le evidenti differenze tra prodotto originario e versione audiodescritta, quest'ultima è in egual misura un testo multimodale e, come in qualsiasi prodotto multimodale, vi è la necessità di creare collegamenti intramodali e intermodali per creare coerenza nel prodotto, vale a dire un'impressione generale di continuità.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> Christopher Taylor, "Textual cohesion," in *Audio description. New perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 42.

<sup>87</sup> Braun, "Audio Description," 365-366.

<sup>88</sup> Sabine Braun, "Creating Coherence in Audio Description," *Meta: Translators' Journal* 56, n. 3 (2011): 646.



La costruzione di un discorso e la creazione di coerenza sulla base di un testo verbale si appoggiano su due fattori: da un lato, i fruitori del testo utilizzano i suggerimenti offerti dal testo per attivare delle strutture di conoscenze pregresse sul tema, le quali forniscono un frame di riferimento per interpretare le singole informazioni testuali. Dall'altro, i fruitori fanno riferimento a processi inferenziali per comprendere i legami tra le informazioni, permettendo loro di gestire quelle informazioni non direttamente specificate nel testo originale. Entrambi i processi contribuiscono alla creazione di un *mental model* del testo. Una maggiore familiarità con le tematiche del testo permette un'attivazione istantanea della comprensione dei legami tra le singole entità testuali senza fare ricorso a esplicitazioni, mentre una mancanza di conoscenza richiederà una maggiore dipendenza dagli elementi testuali per comprendere come questi siano collegati gli uni agli altri. Nel caso di un testo multimodale, la differenza consiste nelle diverse modalità di espressione per attivare conoscenze da un lato, e trarre inferenze dall'altro.<sup>89</sup>

I testi audiodescritti sono altamente specifici poiché costituiscono solo una parte di ciò che il *target audience* processa, sostituendo alcuni elementi del testo audiovisivo originale e preservandone altri. Di conseguenza, il processo di traduzione del descrittore coinvolge sia l'identificazione, sia la rielaborazione di un'ampia varietà di collegamenti intermodali e intramodali. Nel testo del prodotto filmico, l'audiodescrizione si relaziona con il sonoro nella variante intermodale, e con i dialoghi in quella intramodale. Il descrittore deve giudicare, sulla base delle proprie conoscenze e preferenze, il grado di esplicitazione dei suddetti collegamenti all'interno del testo audiodescritto. Egli deve inoltre identificare i collegamenti intramodali a livello visivo e trasformarli in collegamenti a livello verbale, siano essi espliciti o impliciti. La maggiore difficoltà di questo processo sta nel fatto che il prodotto filmico è un continuo riferimento a diversi elementi che dovranno essere inseriti in forma ridotta, o *chunked*, nell'audiodescrizione.<sup>90</sup> La traduzione di molteplici elementi visivi in un testo verbale ridotto solleva tuttavia la problematica di come collegare i suddetti elementi nella descrizione e dell'ordine da seguire. A causa dei limiti temporali dell'audiodescrizione, è pertanto necessario minimizzare il più possibile i termini utilizzati, rispettando tuttavia il bisogno di coerenza testuale. L'obiettivo ultimo dell'audiodescrizione è infatti quello di aiutare l'utente a ricreare nel proprio *mental model* un continuum tra tempo, spazio e azioni.<sup>91</sup> I traduttori

---

<sup>89</sup> Braun, 648-649.

<sup>90</sup> Braun, 650-651.

<sup>91</sup> Braun, 658.

di testi audiovisivi devono pertanto prestare attenzione a non frantumare la coesione multimodale del testo *source* nella resa di un prodotto finale che sia allo stesso tempo coerente e coeso.<sup>92</sup>

### ***1.7.5 Esplicature e implicature***

Secondo la teoria del modello inferenziale della comunicazione proposta da Sperber e Wilson, la quale si focalizza sulle modalità con le quali le singole asserzioni sono processate e comprese dagli utenti, è necessario porre una distinzione tra ciò che il parlante desidera comunicare in maniera esplicita o *explicatures*, e ciò che il destinatario è incoraggiato a processare in maniera implicita o *implicatures*. Nonostante la differenza qualitativa, entrambe contribuiscono alla creazione di significato: in altre parole, entrambe hanno effetti a livello cognitivo.<sup>93</sup>

Poiché l'atto comunicativo è essenzialmente di tipo inferenziale, i due studiosi affermano che qualsiasi tipologia di inferenza è guidata da un unico principio, denominato *principio di rilevanza*. Attraverso questo principio, i destinatari del discorso hanno la possibilità di credere che un'affermazione o un dato elemento sia loro presentato nella maniera più rilevante possibile. Questo permette loro di attivare singole capacità di elaborazione e, nello specifico, di bloccarle nel momento in cui sia stata estrapolata una porzione di significato sufficiente alla comprensione del messaggio.<sup>94</sup> Nel caso dell'audiodescrizione, essa non dovrebbe soltanto fungere da servizio di accesso al contenuto audiovisivo a beneficio del pubblico ipovedente e non vedente, ma dovrebbe fornire la stessa libertà interpretativa già accessibile al pubblico vedente. È quindi importante distinguere tra quegli elementi che necessitano di una descrizione esplicita ed elementi che il pubblico può comprendere in maniera inferenziale.<sup>95</sup>

---

<sup>92</sup> Aline Remael e Nina Reviere, "Multimodality and audiovisual translation. Cohesion in accessible films," in *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, a cura di Luis Pérez-González (London: Routledge, 2021), 262.

<sup>93</sup> Dan Sperber e Deidre Wilson, *Relevance. Communication and Cognition* (Oxford: Blackwell, 1995), 256.

<sup>94</sup> Braun, "Audio Description," 363.

<sup>95</sup> Braun, 365.

### 1.7.6 L'aspetto narrativo dell'audiodescrizione

Nello studio di un processo di traduzione intersemiotica quale l'audiodescrizione può sorgere spontanea la seguente domanda: le trame di un medium multimodale come il prodotto filmico sono narrate alla stessa maniera di un medium unimodale? Gli studi sulla narratologia offrono elementi teorici sviluppati sia per la narrativa visiva, sia per quella prettamente scritta, permettendo quindi un confronto tra le due forme narrative e l'analisi delle differenze che il narratore filmico deve prendere in considerazione. Il descrittore audiovisivo gioca in effetti un duplice ruolo: da un lato, egli è l'autore del prodotto audiodescritto; dall'altro, è anche membro del pubblico del prodotto originale. Nello studio dell'audiodescrizione, la narratologia di tipo *strutturalista*, ossia rivolta a una prospettiva che abbia al centro l'autore e la storia, e la narratologia *cognitiva*, rivolta al pubblico e alla ricezione della storia, sono entrambe utili strumenti. La prima tipologia si focalizza nello specifico sul *contenuto* del processo di selezione del descrittore; la seconda si focalizza invece sulla *selezione* stessa.<sup>96</sup>

Il testo narrativo si costruisce sulla base di tre elementi distinti:

- 1) *fabula*, ossia la sequenza ordinata e cronologica degli eventi e costruita dai personaggi in uno specifico setting spazio-temporale;
- 2) *trama*, ossia la modalità specifica di presentazione della fabula tramite caratterizzazione e spazializzazione temporale;
- 3) *narrativa*, ossia la costruzione concreta e mediatica della trama.

Mentre l'autore del testo narrativo si concentra sulla fabula cronologica ed è pertanto suo compito definire il setting spazio-temporale e i personaggi e decidere quali tecniche adottare per esternarli nel prodotto narrativo fisico, il pubblico opera nella direzione inversa: esso sfrutterà le indicazioni fornite dall'autore per ricreare la fabula originaria.<sup>97</sup>

L'audiodescrittore gioca un duplice ruolo nella costruzione e successiva ricostruzione del testo narrativo: come membro del pubblico del prodotto originario, egli dovrà ricostruirne la fabula e comprendere le scelte attuate dall'autore a livello di trama; come autore dell'audiodescrizione, dovrà assicurarsi che il pubblico ipovedente e non vedente abbia accesso a tutti gli elementi narrativi necessari alla ricostruzione della fabula delineata dall'autore. In altre parole, egli dovrà fornire quegli elementi sufficienti alla

---

<sup>96</sup> Vercauteren, "A Narratological Approach," 211-212.

<sup>97</sup> Vercauteren, 215-216.

comprensione da parte del pubblico. Allo stesso modo, il pubblico dovrà essere in grado di ricreare il setting e la relazione tra le scene sulla base della descrizione e trarre sufficienti elementi fisici, caratteriali e psicologici dei personaggi così da essere in grado di immaginarne aspetto fisico e comportamenti. L'audiodescrittore deve prima studiare le scene del prodotto per scovare gli elementi portanti della trama, ossia spazio, tempo e personaggi, e determinare a quali elementi il pubblico ipovedente e non vedente possa accedere attraverso il canale verbale e il contesto del prodotto. Allo stesso tempo, dovrà determinare il livello di esplicitazione degli elementi visivi che possono essere descritti: gli elementi presenti sullo schermo possono essere descritti in maniera esplicita; elementi più impliciti, come un'espressione facciale ambigua, dovranno essere descritti in maniera più velata; elementi ambigui o mancanti dal punto di vista del pubblico, tra cui la locazione esatta di una scena, possono essere scartati dalla descrizione. Successivamente, il descrittore potrà decidere in che modalità formulare i singoli elementi per ricostruire la fabula originaria del prodotto e creare un'esperienza che sia il più possibile equivalente a quella del pubblico vedente.<sup>98</sup>

## **1.8 Principali linee guida dell'audiodescrizione filmica**

### ***1.8.1 Linee guida dell'audiodescrizione***

Data la mancanza di studi sistematici sull'audiodescrizione, i vari Paesi europei si sono organizzati in maniera indipendente con l'obiettivo di unificare le singole tendenze già esistenti e disporre indicazioni a cui fare riferimento. I Paesi che a oggi posseggono delle linee guida per l'audiodescrizione sono Regno Unito, Belgio, Portogallo, Italia, Germania, Spagna, Francia e Polonia. Tra queste, alcune hanno carattere ufficiale, altre sono state redatte da professionisti del settore, altre ancora da associazioni e docenti universitari. A livello extraeuropeo si possono elencare le linee guida di Australia, Canada e Stati Uniti. Uno standard internazionale delle singole linee guida potrebbe indubbiamente beneficiare i futuri descrittori, gli spettatori e le singole case di produzione e distribuzione. Inoltre, per quei Paesi dove non esistono linee guida ufficiali, linee guida standardizzate e

---

<sup>98</sup> Vercauteren, 216-217.

riconosciute a livello internazionale andrebbero a costituire una solida base di partenza per favorire la nascita e la diffusione dell'accessibilità.<sup>99</sup>

### ***1.8.2 L'audiodescrizione in Italia e il progetto ADLAB***

Nel caso della televisione italiana, l'audiodescrizione è disponibile solo per alcuni programmi selezionati dai canali RAI. Essa si basa su un contratto stipulato tra il sistema radio-televisivo italiano e il Ministero delle Comunicazioni, contratto che favorisce l'accessibilità ai prodotti multimediali. Oltre all'audiodescrizione destinata ai canali televisivi, la RAI fornisce audiodescrizioni per la radio e per lo streaming. In generale, le ore di programmi audiodescritti in Italia annualmente ammontano all'incirca a 3600.<sup>100</sup> Nel caso del cinema, soltanto i film che hanno ottenuto un certo successo al botteghino sono audiodescritti. Il principale sistema di sincronizzazione adottato per l'audiodescrizione cinematografica in Italia è Dolby Screen Talk, grazie al quale il pubblico ipovedente e non vedente può accedere al servizio tramite dei semplici auricolari. Infine, per quanto concerne i servizi Home Video, il primo DVD audiodescritto è stato rilasciato nel marzo del 2008. Il primo servizio regolare di audiodescrizioni filmiche in Italia è stato invece fornito da un gruppo di volontari non vedenti, fondatori nel 1992 dell'associazione no-profit Senza Barriere, con sede a Trento. Essa promuove l'accesso ai beni culturali tramite audiodescrizioni e altri servizi accessibili, tra cui la sottotitolazione per non udenti, e nell'interfacciarsi con diverse norme e procedure ha portato alla creazione di un tutorial per audiodescrittori, il cosiddetto progetto ADLAB.<sup>101</sup>

Il progetto ADLAB, acronimo per Audio Description: Lifelong Access for the Blind, è stato un progetto nato nel 2011 e portato a termine nel 2014, coordinato dall'Università di Trieste e da sette partner: quattro università, nello specifico l'Università Autonoma di Barcellona, il Politecnico di Leiria, l'Università di Antwerp e l'Università Adam Mickiewicz di Poznan; la stazione televisiva tedesca Bayerischer Rundfunk e la stazione televisiva nazionale belga Vlaamse Radio en Televisie; infine, l'associazione italiana no-profit di ricerca sull'audiodescrizione Senza Barriere. L'obiettivo originario del progetto era quello di creare delle linee guida e possibili proposte per la professione dell'audiodescrittore in Europa e, allo stesso tempo, di sviluppare dei curricula per gli

---

<sup>99</sup> Perego, "Da dove viene," 33-34.

<sup>100</sup> Elisa Perego, "Audio description norms in Italy: state of the art and the case of 'Senza Barriere'," *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione* 19 (2017): 210.

<sup>101</sup> Perego, 210-211.

istituti di istruzione accademica così da fornire fondamenti teorici e pratici ai futuri audiodescrittori.<sup>102</sup> Il progetto era suddiviso in diversi Work Packages. Il primo Work Package, denominato “User Needs Analysis”, doveva fornire un panorama accurato in termini numerici della situazione corrente della popolazione ipovedente e non vedente in Europa. Inoltre, esso aveva il compito di catalogare il materiale audiodescritto già disponibile all’epoca e in quale forma, le leggi esistenti sull’audiodescrizione, e il ruolo delle associazioni di non vedenti nella promozione della disciplina.<sup>103</sup> L’obiettivo del secondo Work Package era di presentare i risultati del progetto ADLAB in relazione all’analisi delle audiodescrizioni disponibili e le possibili strategie da adottare nella stesura di uno script.<sup>104</sup> Il terzo Work Package conduceva invece esperimenti estensivi sul pubblico ipovedente e non vedente in merito alle problematiche emerse nel precedente Package.<sup>105</sup>

### ***1.8.3 L’audiodescrizione in Giappone***

Come già accennato nei paragrafi precedenti, il primo prodotto televisivo audiodescritto fu trasmesso dall’ente commerciale giapponese NTV nel 1983. Nonostante questo primato, pochi studi hanno esplorato la natura dell’audiodescrizione in Giappone. Secondo i dati del Ministero della Salute, circa 310.000 giapponesi posseggono un certificato di disabilità visiva. Poiché in anni recenti l’accessibilità è diventata una delle tematiche più discusse dal governo giapponese, il Ministero degli Interni conferma di avere audiodescritto almeno il 10% dei programmi televisivi al 2017.<sup>106</sup>

A oggi non esistono linee guida onnicomprensive dell’audiodescrizione in Giappone. È possibile tuttavia ricevere un addestramento professionale all’interno di un corso offerto dalla Japan Visualmedia Translation Academy, dal titolo “Training Course in Accessibility: Audio Description and Writer of Subtitles”, e dal “Course on the Creation of Audio Described Movies” offerto dalla Cinematheque Academy.<sup>107</sup> Una guida di base

---

<sup>102</sup> Christopher Taylor, “The ADLAB Project: Audio Description for the Blind,” in *Researching Audio Description. New approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero (London: Palgrave Macmillan, 2016), 227-228.

<sup>103</sup> Taylor, 229.

<sup>104</sup> Taylor, 231.

<sup>105</sup> Taylor, 237.

<sup>106</sup> Paula Martínez Sirés, “Making the inaccessible accessible: a panorama of audiovisual translation, accessibility and audio description in Japan,” *Asiadémica. Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 7 (2016): 38.

<sup>107</sup> Martínez Sirés, 40.

è consultabile sul sito web della stessa JVTA. Le tre regole fondamentali alle quali attenersi sono la necessità di descrivere le scene, i movimenti e le espressioni facciali senza sovrastare i dialoghi; utilizzare un lessico specifico nella descrizione degli oggetti; evitare commenti soggettivi in descrizione.<sup>108</sup> Inoltre, in un video a tema accessibilità caricato su YouTube nel 2014 dallo stesso istituto, l'esperto del settore *barrier free* Asano Ichirō conferma la già osservata pregnanza delle domande *what, where, who and how* all'interno della descrizione.<sup>109</sup> In generale, vi sarebbe la necessità di ampliare la ricerca sulle linee guida dell'audiodescrizione giapponese così da meglio adattare alle specificità linguistiche del Paese.<sup>110</sup>

#### **1.8.4 Le skills dell'audiodescrittore**

L'esperto di audiodescrizione Joel Snyder elenca i quattro elementi salienti nello sviluppo di una descrizione<sup>111</sup>:

- 1) *observation*: descrittori efficienti devono accrescere il proprio livello di consapevolezza e diventare dei *see-ers* attivi;
- 2) *editing*: i descrittori devono rimaneggiare il contenuto del prodotto sulla base di quello che vedono, selezionando ciò che ritengono valido e pregnante nella comprensione e nell'apprezzamento di un'immagine visiva. Le loro scelte si basano solitamente sulla comprensione del grado di cecità del pubblico, da un livello più generale a livelli più specifici, nell'uso dei colori e nell'inclusione di informazioni di direzione;
- 3) *language*: le immagini devono essere tradotte in parole utilizzando un linguaggio vivido e specifico, anche tramite il ricorso a metafore;
- 4) *vocal skills*: il descrittore deve sviluppare il proprio strumento vocale attraverso l'esercizio delle basi del parlato.

In altre parole, il descrittore deve imparare a *vedere* il mondo che lo circonda e ad accorgersi coscientemente di ciò che è percepito a livello visivo, per poi esprimere ciò che ritiene pertinente al contenuto del prodotto con un linguaggio preciso e vivido.<sup>112</sup>

---

<sup>108</sup> Japan Visualmedia Translation Academy (JVTA). <https://www.jvtacademy.com/english/> (ultimo accesso: 26/09/22).

<sup>109</sup> Asano Ichirō, “浅野一郎の「映像のバリアフリー化」ってどういうこと?” YouTube, caricato da 日本映像翻訳アカデミー (JVTA), 11 aprile, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=EfGCbAp1f8M> (ultimo accesso: 26/09/22).

<sup>110</sup> Martínez Sirés, “Making the inaccessible,” 40.

<sup>111</sup> Snyder, “Audio description,” 195-196.

<sup>112</sup> Snyder, 196.

### ***1.8.5 Descrizione del setting spazio-temporale***

In relazione agli elementi spazio-temporali del prodotto filmico, il descrittore dovrà valutare la presenza dei suddetti elementi all'interno del prodotto originario. In caso affermativo, la descrizione dovrebbe inoltre includere indicazioni degli elementi spaziali e temporali del setting; riferimenti al tempo globale e locale e allo spazio in cui è ambientato il prodotto; indicazioni sulla natura veritiera o fittizia del setting; indicazioni del background del prodotto e dei suoi contenuti. Nella descrizione degli elementi spazio-temporali, il descrittore dovrà prima determinare se il setting presente sulla scena sia nuovo oppure se sia già stato introdotto in precedenza. Nel primo caso, egli dovrà valutarne l'utilità e la possibile valenza simbolica. In linea generale, è necessario fornire informazioni di base sullo spazio e sul tempo della trama per riempire la narrativa mentale creata dal pubblico.<sup>113</sup> Se un setting è già stato introdotto in precedenza, il descrittore può adottare soluzioni diverse. Nel caso sia necessaria la semplice ripetizione del setting senza l'aggiunta di ulteriori informazioni, esso può essere reintrodotta brevemente all'interno della descrizione. Tuttavia, la ripetizione di un setting spazio-temporale aggiunge solitamente nuove informazioni che andranno poi a costituire il *mental model* del pubblico; le suddette informazioni saranno poi immagazzinate a un livello minore di rappresentazione poiché non necessarie alla comprensione della struttura di base della narrativa del prodotto.<sup>114</sup>

In merito alla descrizione degli spazi presenti nel prodotto filmico, uno studio condotto da Maszerowska pone in risalto l'importanza della descrizione della luce tramite il ricorso a un linguaggio cinematografico. I differenti livelli di illuminazione possono in effetti fornire un framework spazio-temporale di una singola scena e, successivamente, della trama del prodotto. In seconda istanza, l'utilizzo della luce o, se richiesta, dell'oscurità è in grado di influenzare la percezione del pubblico in merito a un dato personaggio e al suo ruolo all'interno del lungometraggio. Infine, la luce permette un maggiore livello di attenzione da parte dello spettatore nei confronti di determinate aree presenti sullo schermo. Non meno importante, l'illuminazione è altresì in grado di determinare le

---

<sup>113</sup> Gert Vercauteren e Aline Remael, "Spazio-temporal setting," in *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 73-74.

<sup>114</sup> Vercauteren e Remael, 75.



qualità di un oggetto presente sulla scena o di provocare una risposta psicologico-emotiva da parte del pubblico.<sup>115</sup>

### ***1.8.6 Fissazione e descrizione dei personaggi***

L'introduzione dei personaggi di un prodotto filmico tramite l'audiodescrizione è caratterizzata da due problematiche di base: come e quando introdurre un personaggio o *character fixation*, e come e quando offrire una descrizione più dettagliata del suo aspetto fisico, tra cui altezza, colore dei capelli e abbigliamento, o *character description*. A causa dello spazio necessario per la descrizione delle suddette caratteristiche, esse sono solitamente riservate ai protagonisti principali. La questione su come e quando nominare i personaggi all'interno di un'audiodescrizione è ancora piuttosto controversa. Se si prendono in considerazione le linee guida inglesi, il descrittore è invitato a non rivelare il nome di un personaggio se la sua identità sarà svelata in un momento successivo. Altre linee guida propongono invece che il nome di un personaggio sia rivelato soltanto quando lui/lei si sia auto-menzionato/a durante il film. Fino a quel momento, il descrittore dovrebbe introdurre il personaggio soltanto tramite brevi descrizioni fisiche. Tuttavia, nessuna tra le linee guida esistenti offre consigli pratici in merito al momento opportuno per introdurre un personaggio e la relativa descrizione fisica.<sup>116</sup>

Per quanto concerne la descrizione, nel caso vi sia una prima introduzione parziale del personaggio, è necessario accertarsi che la descrizione possa essere compiuta nell'immediato, ossia che le pause naturali tra i dialoghi siano sufficientemente lunghe da permettere l'inclusione di informazioni sull'aspetto fisico del personaggio. Nel caso in cui la descrizione non possa avvenire nell'immediato, è necessario accertarsi che essa possa avere luogo durante una scena successiva. Nel caso ultimo in cui lo spazio per la descrizione non sia sufficiente, essa dovrebbe essere inserita all'interno di un'audio introduzione al film.<sup>117</sup>

---

<sup>115</sup> Anna Maszerowska, "Language Without Words: Light and Contrast in Audio Description," *The Journal of Specialised Translation* 20 (2013): 166.

<sup>116</sup> Bernd Benecke, "Character fixation and character description. The naming and describing of characters in *Inglourious Basterds*," in *Audio Description. New perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 141-142.

<sup>117</sup> Benecke, 145.

### ***1.8.7 Gestualità ed espressioni facciali***

Nella descrizione delle espressioni facciali, il descrittore dovrà adottare termini che possano tradurre verbalmente l'emotività del personaggio; nelle descrizioni della corporalità, egli dovrà invece tradurre la reazione del singolo personaggio all'emotività. In generale, le linee guida dell'audiodescrizione confermano l'oggettività nella descrizione di queste categorie, così da permettere al pubblico ipovedente e non vedente di ricreare in autonomia le emozioni dei personaggi. Tuttavia, un'oggettività troppo stringente potrebbe talvolta risultare dannosa e quasi meccanica. Le espressioni facciali nello specifico possono essere sia neutrali, sia mostrare un certo grado di emozione. Allo stesso tempo, esse possono presentare informazioni dettagliate su un personaggio. Il descrittore dovrà pertanto tenere a mente le varie tipologie di emozioni, soprattutto in merito all'oggettività o soggettività della descrizione: mentre paura e rabbia sono sentimenti solitamente riconoscibili dal pubblico, può risultare più complesso descrivere sentimenti di compassione o gelosia.<sup>118</sup>

Nella classificazione delle gestualità e delle espressioni facciali dei personaggi di un prodotto filmico si possono distinguere le seguenti categorie, le quali possono essere applicate all'ambito dell'audiodescrizione<sup>119</sup>:

- 1) gestualità ed espressioni facciali a supporto del discorso filmico. Ad esempio, se un personaggio sta sorridendo e il tono di voce aiuta a immaginare la sua felicità, l'espressione facciale influenza il discorso;
- 2) gestualità ed espressioni facciali che riempiono il discorso, ossia che completano la componente verbale. Ad esempio, se si chiede a un bambino l'età ed egli mostra quattro dita, il gesto è fondamentale alla comprensione del discorso. Parimenti, nel caso delle espressioni facciali, esse possono non essere accompagnate da un discorso specifico, oppure possono fungere da risposta a una domanda o da reazione a un'affermazione;
- 3) gestualità ed espressioni facciali in conflitto con il discorso, ossia che contraddicono la componente verbale. In questa categoria rientrano tutte quelle gestualità ed espressioni che trasmettono l'ironia del personaggio. Queste ultime due categorie

---

<sup>118</sup> Gert Vercauteren e Pilar Orero, "Describing Facial Expressions: Much more than meets the eye," *Quaderns: revista de traducció* 20 (2013): 192-193.

<sup>119</sup> Iwona Mazur, "Gestures and facial expressions in audio description," in *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 185-186.

hanno solitamente la priorità nell'audiodescrizione rispetto alla prima, poiché si rivelano fondamentali per la comprensione del messaggio finale del prodotto.

Inoltre, a seconda della tipologia di prodotto da descrivere e del *target audience* di riferimento, Mazur elenca cinque possibili strategie di cui il descrittore si può avvalere<sup>120</sup>:

- 1) *literalness*, per cui si descrive la componente visiva nella maniera più letterale possibile;
- 2) *explicitation*, per cui si esplicita l'emozione comunicata dall'espressione facciale o dal gesto;
- 3) *generalisation*, per cui si utilizza un concetto generale per descrivere la componente visiva;
- 4) *omission*, per cui si sceglie di non descrivere un dato gesto o espressione facciale, sia per limiti temporali, sia per irrilevanza per i contenuti della trama;
- 5) *combination of strategies*, per cui si utilizzano almeno due delle precedenti strategie per descrivere un singolo gesto o espressione facciale.

### ***1.8.8 Suoni ed effetti sonori***

Le persone ipovedenti e non vedenti sfruttano gli elementi sonori per avere conferme.<sup>121</sup> Andando a complementare le immagini, il soundtrack di un prodotto audiovisivo è in grado di suggerire il *mood* della trama, indicare uno specifico periodo storico e setting geografico, definire i personaggi, aumentare o minimizzare il realismo del prodotto, indicare i cambi scena, ecc. Se alcuni suoni sono facilmente riconoscibili dal contesto dell'opera, altri possono risultare più ostici per il pubblico ipovedente e non vedente. È quindi compito dell'audiodescrittore identificare quali suoni necessitino di una spiegazione ulteriore.<sup>122</sup>

All'interno di un prodotto filmico si riscontrano due macrocategorie di suono: diegetico e non-diegetico. Alcuni esempi di suono diegetico includono quei suoni causati da personaggi o elementi della trama, tra cui radio, squillo del telefono, ecc. Per suono non-diegetico si intende invece quel suono esterno alla trama e che non rientra nella diegesi

---

<sup>120</sup> Mazur, 187.

<sup>121</sup> Fryer, *An Introduction*, 30.

<sup>122</sup> Agnieszka Szarkowska e Pilar Orero, "The importance of sound for audio description," in *Audio description. New perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 121-122.

del film, come ad esempio la musica necessaria a segnalare il *mood* del film e il commento di un narratore.<sup>123</sup> In linea generale, è necessario tenere a mente che i singoli spettatori possono interpretare i suoni in maniera differente. Il ruolo del sonoro nell'audiodescrizione non deve pertanto essere sottovalutato, bensì integrato in un possibile design della descrizione a livello di sceneggiatura, registrazione e mixaggio.<sup>124</sup>

Nell'audiodescrizione, uno stimolo audiovisivo si trasforma in uno stimolo puramente acustico. Una categorizzazione di riferimento che possa aiutare il descrittore a minimizzare possibili ambiguità e a permettere al suono di compiere la propria funzione evocativa è la seguente<sup>125</sup>:

- effetto realistico e confermate, per cui un suono amplifica un'informazione tramite i dialoghi;
- effetto realistico ed evocativo, per cui un suono non è dipendente dai dialoghi;
- effetto simbolico ed evocativo, ad esempio un suono che rappresenti lo stato d'animo di un personaggio;
- effetto convenzionale, ovvero un suono semplice da identificare e quasi stereotipico, come il clacson di un'auto;
- effetto impressionista, tra cui suoni onirici come voci artificiali o echi;
- musica che alimenta il *mood* del prodotto.

### ***1.8.9 Riferimenti culturo-specifici***

La traduzione di elementi culturali è un argomento spesso dibattuto all'interno dei Translation Studies, poiché il traduttore deve operare come mediatore culturale e facilitare la comunicazione tra membri di culture diverse.<sup>126</sup> Nella traduzione di prodotti audiovisivi, sia essa tramite sottotitolazione, doppiaggio o audiodescrizione, il traduttore si trova spesso a doversi confrontare con tre problematiche: la resa dei riferimenti culturo-specifici (ad esempio toponimi, riferimenti a sport e festività, persone famose, istituzioni, ecc.); caratteristiche specifiche della lingua, tra cui i termini considerati tabù; infine, aree

---

<sup>123</sup> Szarkowska e Orero, 125.

<sup>124</sup> Szarkowska e Orero, 127.

<sup>125</sup> Louise Fryer, "Audio description as audio drama – a practitioner's point of view," *Perspectives: Studies in Translatology* 18, n. 3 (2010): 206-207.

<sup>126</sup> Anna Maszerowska e Carme Mangiron, "Strategies for dealing with cultural references in audio description," in *Audio description. New perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 160.

di sovrapposizione tra lingua e cultura nel caso di canzoni, barzellette, ecc.<sup>127</sup> Gli elementi culturo-specifici sono tutti i riferimenti tipici di una data cultura, i quali possono essere di natura principalmente visiva o verbale, o una commistione tra le due. Tra gli elementi a cui il traduttore audiovisivo deve prestare particolare attenzione vi sono istituzioni di natura giudiziaria, politica e militare, riferimenti alla cultura scolastica, toponimi, unità di misura, sistemi monetari, sport nazionali e passatempi, cibo e bevande, festività, libri, film e programmi televisivi, e infine celebrità e personaggi dello spettacolo.<sup>128</sup>

Nel caso specifico dell'audiodescrizione, tuttavia, le linee guida esistenti non includono raccomandazioni in merito alla trattazione degli elementi culturo-specifici.<sup>129</sup> Il descrittore può tuttavia classificare i riferimenti nelle seguenti categorie: carattere nazionale, percezione, esperienza spazio-temporale, pensiero, linguaggio, comunicazione non-verbale, orientamento di valori e pattern comportamentali, quest'ultimo comprendente costumi, regole, gruppi e relazioni sociali. Data la difficoltà della resa dei suddetti elementi, le strategie adottate dal descrittore saranno condizionate da diversi fattori, tra cui la conoscenza personale del setting culturale del prodotto e l'accettazione della cultura di riferimento.<sup>130</sup>

#### ***1.8.10 Loghi e crediti***

Per quanto concerne l'audiodescrizione dei loghi che appaiono all'inizio di un prodotto filmico, è possibile attuare una descrizione sincronica data l'assenza momentanea di azione e musica. Le tempistiche sono tuttavia limitate, per cui la descrizione dovrà essere concisa e dovrà nominare la compagnia di distribuzione descrivendo brevemente la componente visiva. Poiché i loghi sono elementi ricorrenti all'interno del prodotto filmico e sono spesso soggetti a ripetizioni, è utile ricorrere a delle forme di descrizione standardizzate che possano aiutare il pubblico ipovedente e non vedente a riconoscerli con facilità. Nel caso dei crediti a fine film, il ruolo della musica è fondamentale. Il

---

<sup>127</sup> Delia Chiaro, "Issues in Audiovisual Translation," in *The Routledge Companion to Translation Studies*, a cura di Jeremy Munday (London: Routledge, 2009), 155.

<sup>128</sup> Chiaro, 156-157.

<sup>129</sup> Maszerowska e Mangiron, "Strategies for dealing," 162.

<sup>130</sup> Gala Rodríguez Posadas, "Audio description as a complex translation process: a protocol," in *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for All 2*, a cura di Jorge Díaz-Cintas, Anna Matamala e Josélia Neves (Amsterdam: Rodopi), 204.

descrittore dovrebbe quindi riflettere sulla possibilità di nominare tutti i nomi presenti nel cast o se attuare una selezione ponderata.<sup>131</sup>

### ***1.8.11 Audiodescrizione e censura***

Poiché il fine dell'audiodescrizione è quello di permettere l'accessibilità di un prodotto, qualsiasi tentativo di censura può apparire alquanto insolito. Tuttavia, un buon numero di descrittori tenta di proteggere il proprio pubblico dalle crude realtà, di natura sessuale o di violenza fisica, mostrate sullo schermo. In generale, il descrittore dovrebbe trasmettere qualsiasi tipologia di elemento visivo e non dovrebbe pertanto censurare l'informazione per motivi meramente personali.<sup>132</sup> Nel caso di contenuti a carattere sessuale, lo ITC raccomanda un certo livello di sensibilità ai fini di evitare reazioni di imbarazzo da parte del pubblico.<sup>133</sup> I termini utilizzati hanno inoltre una valenza altamente culturale, per cui possono sorgere differenze tra il canale iconico della scena e la rappresentazione verbale della stessa tramite la descrizione.<sup>134</sup> Le linee guida inglesi affermano che una delle problematiche maggiori nella descrizione di scene a carattere sessuale riguarda le differenze di *gender*, con un alto numero di lessico utilizzabile per la descrizione dell'anatomia maschile se paragonata a quella femminile. Da tenere in considerazione non è tuttavia soltanto l'aspetto lessico-grammaticale della suddetta tipologia di descrizione, ma anche tutte le componenti estetiche, culturali, pragmatiche e ideologiche che la caratterizzano.<sup>135</sup>

Un'altra area spesso soggetta a tentativi di censura da parte dei descrittori è costituita da scene di violenza esplicita o dalle tematiche *gore*, spesso con la presenza di sangue. Alla pari delle scene a carattere sessuale, lo ITC raccomanda un simile livello di sensibilità nella descrizione. Non sono in effetti pochi gli utenti a considerare scene di violenza cruda molto più disturbanti di quelle a carattere sessuale o pornografiche, e per quanto l'utente vedente possa distogliere lo sguardo a seconda della propria sensibilità, il pubblico ipovedente e non vedente non può proteggersi dall'immaginario di scene violente tramite il canale acustico del descrittore. La regola indicata consiglia di creare

---

<sup>131</sup> Anna Matamala, "Audio describing text on screen," in *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero (Amsterdam: John Benjamins, 2014), 110-111.

<sup>132</sup> Fryer, *An Introduction*, 141.

<sup>133</sup> ITC, *ITC guidance*, 31.

<sup>134</sup> Fryer, *An Introduction*, 142.

<sup>135</sup> Fryer, 144.

un'associazione di parole adatta a fornire un'idea della scena senza tuttavia creare soggezione nello spettatore.<sup>136</sup>

## **1.9 Pratica e ricerca empirica dell'audiodescrizione filmica**

### ***1.9.1 Creazione di un'audiodescrizione per lo schermo***

Alla pari di qualsiasi traduzione, il primo passo nella creazione di un'audiodescrizione è stabilire un contatto con il cliente e familiarizzare con la tipologia di prodotto. Sulla base dei silenzi presenti nel prodotto, il descrittore dovrà segnalare i tempi di entrata e uscita in cui inserire la descrizione. Egli dovrà inoltre prestare attenzione ai diversi temi e generi con i quali è possibile interfacciarsi, e sarà suo compito acquisire lessico specialistico nella trattazione di riferimenti culturo-specifici ignoti. In una prima fase, il descrittore dovrà visionare attentamente il film e segnalare eventuali punti problematici, per poi tenerne nota in vista della fase di produzione.<sup>137</sup> La produzione vera e propria ha inizio soltanto quando il descrittore abbia completato un'adeguata ricerca delle tematiche portanti del film e delle possibili strategie da adottare per la descrizione. Come già accennato, l'obiettivo primario del descrittore è quello di rendere accessibile il prodotto a persone ipovedenti e non vedenti; di conseguenza, l'audiodescrizione dovrebbe fungere da supporto alla trama audiovisiva del prodotto. Egli dovrà anche calcolare il numero approssimativo di giorni necessari alla produzione della descrizione e un tasso di remunerazione adeguato. Nel momento in cui si interfacci con nuove sfide traduttive, il descrittore dovrà fare ricorso alle proprie conoscenze pregresse, ai problemi già risolti, ai formati utilizzati e ai documenti già consultati che possano assisterlo nella descrizione di un nuovo prodotto. Durante la visione del prodotto, le problematiche più pregnanti dovrebbero già essere state identificate in vista della produzione; il passo successivo sarà quindi quello di decidere quali strategie adottare per una resa ottimale della descrizione.<sup>138</sup>

La creazione di un'audiodescrizione coinvolge diversi professionisti, tra cui gli audiodescrittori, i lettori, i tecnici del suono e, idealmente, consulenti non vedenti, i quali aiutano nel miglioramento dello *script* sulla base dei bisogni concreti del pubblico.<sup>139</sup> Il

---

<sup>136</sup> ITC, *ITC guidance*, 33.

<sup>137</sup> Rodríguez Posadas, "Audio description," 198-199.

<sup>138</sup> Rodríguez Posadas, 200-202.

<sup>139</sup> Perego, "Audio description," 115.

processo ha inizio con la scelta di programmi adatti a essere descritti. Alcuni programmi sono in effetti troppo veloci per fornire una descrizione dettagliata: ad esempio, i notiziari e i *game show* mal si prestano all'audiodescrizione poiché caratterizzati da *script* con un'ampia quantità di parole. Parimenti, alcune tipologie di prodotti filmici che presentino più azione e soundtrack che dialoghi richiedono una descrizione continua che può risultare stancante per il pubblico. Il passo successivo consiste nella visione dettagliata del prodotto, il quale è solitamente fornito su un nastro in formato VHS o DVD con tempi di entrata e uscita già delineati.<sup>140</sup>

Per prepararsi al meglio per la descrizione, il metodo ideale consiste in una prima "visione" del prodotto usufruendo del solo canale acustico, prestando cioè attenzione al dialogo e agli effetti sonori. I descrittori possono inoltre indossare speciali lenti *simspecs* che simulino disabilità visiva. Nella preparazione dello *script*, il descrittore necessita di un tavolo da lavoro costituito da PC che funga da *word processor*, un indice per il *time-code*, un programma di *video editing*, strumenti per registrare la descrizione nelle pause del prodotto, un lettore VHS o DVD con *time-code* preimpostato, un piccolo monitor aggiuntivo con casse associate, e infine uno strumento che conservi il prodotto audiodescritto. Una volta completata la bozza dello *script*, essa dovrà essere revisionata da un editor o da un descrittore esperto. Lo *script* dovrebbe poi essere recitato live diverse volte, poiché molti descrittori leggono più lentamente durante la registrazione in confronto alla lettura di prova.<sup>141</sup>

Dopo aver controllato la qualità sonora del programma e i *time-code* dello *script*, la descrizione può essere registrata. Quest'ultima non deve risultare frettolosa, bensì chiara e attenta ai singoli *time-code*. In generale, la descrizione dovrebbe essere neutrale ma allo stesso tempo non monotona.<sup>142</sup> La voce ha un ruolo fondamentale nell'audiodescrizione e deve essere ben distinta da quella degli attori: non deve pertanto risultare invasiva.<sup>143</sup> Nella maggior parte dei casi si possono utilizzare voci maschili e femminili in maniera intercambiabile. È fondamentale inoltre che la voce non attiri l'attenzione su di sé ma che presenti il prodotto in maniera coerente. Infine, è importante riascoltare la registrazione per assicurarsi che non vi siano errori od omissioni.<sup>144</sup> In linea generale e come in

---

<sup>140</sup> ITC, *ITC guidance*, 8.

<sup>141</sup> ITC, 9.

<sup>142</sup> ITC, 10.

<sup>143</sup> Carla Lugli, "L'uso della voce nell'audiodescrizione," in *L'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti*, a cura di Elisa Perego (Trieste: EUT, 2014), 86.

<sup>144</sup> ITC, *ITC guidance*, 11.



qualsiasi forma di traduzione, la pratica dell'audiodescrizione necessita di ampia flessibilità e adattabilità a livello sia pratico, sia tecnico. L'obiettivo finale non è quello di applicare una metodologia universale per ambire a un buon prodotto, bensì ricercare, applicare e approvare soluzioni relative alle specifiche situazioni. È in effetti a seguito di errori e tentativi che gli sceneggiatori di audiodescrizioni traggono conclusioni che potranno essere applicate a situazioni simili in futuro.<sup>145</sup>

### **1.9.2 Criteri di valutazione di un'audiodescrizione**

Marzà Ibañez ha stilato due tabelle che includono i possibili criteri di valutazione della traduzione audiovisiva e, in certi casi, dell'audiodescrizione all'interno del contesto accademico, dividendole tra elementi generali ed elementi specifici.<sup>146</sup> Ogni sottocategoria è segnalata da un acronimo corrispondente:

#### 1) elementi generali

- NMS → *Not making sense*: contenuto difficile da comprendere, frasi incoerenti, significato assente;
- GR → *Grammar*: errori sintattici e morfologici;
- DIAL → *Dialect*: deviazione dal dialetto geografico, temporale e/o sociale del prodotto originale, deviazioni inappropriate dalla lingua standard, mancanza di trasmissione degli idioletti;
- REG → *Register*: inconsistenze nel *field*, *tenor* e *mode* rispetto al prodotto originale;
- TEX → *Textual*: mancanza di coerenza e logica, uso errato delle congiunzioni;
- SEM → *Semiotics*: riferimenti extralinguistici e culturali irrisolti, mancata appropriatezza ai generi e ai singoli discorsi.

#### 2) elementi specifici del *linguistic transfer*

- VOC → *Vocabulary*: barbarismi, scelte lessicali inappropriate. Vaghezza e lessico non specifico nel caso dell'audiodescrizione;
- ST → *Style*: cacofonie, pleonasmi, ripetizioni. Mancanza di adesione alle norme specifiche dell'audiodescrizione;

#### 3) elementi specifici del *transfer* pragmatico e intersemiotico

---

<sup>145</sup> Rodríguez Posadas, "Audio description," 196-197.

<sup>146</sup> Marzà Ibañez, "Evaluation criteria," 148-149.

- PRA → *Pragmatics*: mancata trasmissione dell'intenzionalità, ironia, supposizioni, implicazioni, atti illocutori del testo da descrivere;
- SUP → *Suppression*: soppressione di elementi visivi, acustici o testuali fondamentali alla comprensione del testo, in particolare per quanto concerne il setting spazio-temporale e i personaggi;
- EX → *Excess*: oscurazione dei dialoghi e degli elementi musicali, descrizione di elementi ovvi e ridondanti;

#### 4) elementi specifici del *time management*

- TM → *Timing*: la descrizione non è in sincronia con l'azione; frattura della suspense tramite descrizioni premature o in ritardo;
- PC → *Pace*: descrizioni troppo lunghe per una singola scena, le quali devono pertanto essere lette con rapidità.

### ***1.9.3 Linee di ricerca dell'audiodescrizione***

L'audiodescrizione si è dapprima imposta come disciplina pratica e successivamente a livello accademico. Di conseguenza e almeno alle origini, essa è stata analizzata soprattutto in maniera descrittiva. Poiché nessuna delle linee guida esistenti è stata testata su gruppi di utenti fruitori del servizio, l'adeguatezza e l'usabilità dello stesso sono ancora messe in discussione. Solo di recente l'aspetto descrittivo ha lasciato spazio a un interesse maggiore rivolto agli utenti, sia non vedenti, sia vedenti, in relazione al prodotto audiodescritto.<sup>147</sup>

Gli studi sulla ricezione o *reception studies* coinvolgono direttamente il pubblico e offrono pertanto informazioni sui metodi di percezione dei prodotti audiovisivi da parte dei fruitori. In generale, il pubblico ipovedente e non vedente considera l'audiodescrizione un ausilio indispensabile all'aumento della propria indipendenza e comprensione degli elementi salienti del prodotto filmico, anche nel momento in cui si debba ricorrere a specifici stili di descrizione o tecniche. È stato dimostrato che l'audiodescrizione favorisce la sensazione di immersione emotiva da parte del pubblico ipovedente e non vedente, il quale è in grado di esperire il contenuto emotivo del prodotto audiovisivo a un livello equivalente a quello del pubblico vedente.<sup>148</sup> I *reception studies* si sono inoltre rivelati particolarmente utili nello studio dei sistemi di sintesi vocale o

---

<sup>147</sup> Perego, "Da dove viene," 34-35.

<sup>148</sup> Perego, "Audio description," 123.

*speech synthesis* talvolta utilizzati per somministrare le audiodescrizioni e per indagare la ricezione degli utenti. Per sintesi vocale si intende una tecnica capace di riprodurre artificialmente la voce umana e, nel caso dell'audiodescrizione, essa si avvale di uno specifico sistema di lettura denominato TTS o *text-to-speech*. Quest'ultimo si è sviluppato a seguito della carenza di prodotti audiodescritti disponibili, carenza dovuta sia alla relativa novità del servizio, sia agli elevati costi di produzione in fase di registrazione.<sup>149</sup> Nonostante gli utenti affermino di preferire voci umane, l'audiodescrizione *text-to-speech* si è rivelata un utile strumento per favorire l'aumento del numero di prodotti mediatici accessibili sul mercato.<sup>150</sup>

L'audiodescrizione *text-to-speech*, data la mancanza di registrazione dello *script* della descrizione stessa, offre efficienza di costi senza precedenti nella disciplina. Inoltre, a differenza dei descrittori coinvolti nell'audiodescrizione tradizionale e che devono esercitarsi nella resa della descrizione, l'audiodescrizione *text-to-speech* non necessita di capacità vocali specifiche. Dal punto di vista degli utenti, questa tipologia di audiodescrizione non comporta scomodità od oneri aggiuntivi, data la presenza di software di sintesi vocale all'interno delle mura domestiche e ai quali sono già abituati nel quotidiano. Per coloro che desiderano fruire di prodotti audiovisivi in Internet, inoltre, l'audiodescrizione *text-to-speech* non necessita di una connessione ottimale poiché all'utente è fornito un testo con su scritta la descrizione che verrà semplicemente letta dal programma di sintesi vocale, soluzione utile per quegli utenti che non possono accedere con facilità ai cinema delle grandi città. L'audiodescrizione *text-to-speech* può essere inoltre sfruttata sia per prodotti doppiati a livello domestico e monolingue, oppure per programmi stranieri.<sup>151</sup>

---

<sup>149</sup> Perego, "Da dove viene," 37.

<sup>150</sup> Perego, "Audio description," 123.

<sup>151</sup> Agnieszka Szarkowska, "Text-to-speech audiodescription: towards wider availability of AD," *Journal of Specialized Translation* 15 (2011), 145-146.

## CAPITOLO 2

### ACCESSIBILITÀ E DISABILITÀ, TRA DIRITTI E *LITERACY*

#### 2.1 Definire l'accessibilità

Il concetto di accessibilità quale ambito di ricerca degli Audiovisual Translation Studies risale alla fine degli anni '90 e gli inizi degli anni 2000, periodo in cui diversi ricercatori riconobbero la validità teorica e sociale dell'accessibilità all'interno degli stessi AVT. Nel corso degli anni, si sono adottati due differenti approcci all'accessibilità. Il primo approccio, di natura *particularista*, limitava il concetto di accessibilità a specifici gruppi di persone e, in parallelo, limitava il concetto di accessibilità *mediatica* all'ambito degli studi di traduzione. Il secondo approccio, di natura *universalista*, abbracciava al contrario una concezione più ampia di accessibilità quale strumento per acquisire diritti umani.<sup>152</sup>

Negli ultimi decenni, il concetto di accessibilità è entrato in maniera sempre più costante in diversi aspetti della vita quotidiana, favorendo la nascita di nuove teorie e trasformandosi in una tematica fondante della società moderna. Gli effetti dell'accessibilità sulla società stessa hanno poi condotto alla creazione di un campo di studi piuttosto recente, gli *accessibility studies*.<sup>153</sup> L'origine del dibattito sull'accessibilità da parte dei pensatori contemporanei si può rintracciare nei primi decenni del XX secolo e, nello specifico, nel periodo compreso tra le due Guerre mondiali, in cui era diffusa l'idea secondo la quale il possesso di beni materiali e immateriali era condizione necessaria a garantire una vita dignitosa all'essere umano. Il movimento che ne seguì portò all'adozione della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani. I diritti umani si poggiano su due presupposti: da un lato, vi è il concetto di dignità umana, dall'altro quello di *access*. Il primo in particolare ha delineato lo standard minimo di qualità della vita di un individuo considerato nella sua natura di *essere umano*. Il suddetto standard è stato in seguito definito da una serie di beni materiali e immateriali considerati essenziali nella vita di ciascun individuo affinché la propria umanità sia realizzata: tra questi si possono elencare il cibo, il lavoro, l'istruzione e la vita culturale.<sup>154</sup> Tuttavia, l'accesso a questi

---

<sup>152</sup> Greco e Jankowska, "Media Accessibility," 62.

<sup>153</sup> Greco, "The nature of accessibility," 206.

<sup>154</sup> Greco, 207.

beni non sempre ne garantisce la diretta acquisizione, ed è pertanto il concetto di *access* a permetterne l'utilizzo. Se l'*access* è considerato un *necessary requirement* per il rispetto della dignità umana, si può affermare che il concetto stesso di accessibilità sia un *proactive principle* a favore dei diritti umani.<sup>155</sup> In seguito agli effetti della rivoluzione informatica, l'accessibilità e le sue dirette conseguenze sono sempre più visibili negli aspetti più disparati della società umana, producendo una sorta di *paradigm shift* all'interno di numerosi campi di ricerca: basti pensare agli studi sui trasporti, alla geografia, all'ingegneria, al design e alla sostenibilità, fino agli studi di traduzione, all'istruzione e al turismo.<sup>156</sup>

Nel campo di studi della traduzione audiovisiva, il termine *accessibilità* fa riferimento alla creazione di una qualsiasi tipologia di programma audiovisivo che sia disponibile a coloro che non possono accedervi in maniera spontanea. La barriera che ne impedisce l'accesso può avere natura sia linguistica, sia sensoriale, e in entrambi i casi lo scopo del processo traduttivo è quello di facilitare l'accesso a quella che altrimenti sarebbe considerata una fonte ermetica di informazione e intrattenimento.<sup>157</sup> A partire dalla definizione fornita da Gambier nel 2003, "the key word in screen translation is now accessibility"<sup>158</sup>, l'accessibilità è oramai diventata un concetto fondamentale nell'ambito degli Audiovisual Translation Studies. Successivamente, si è andata sviluppando la disciplina più specifica della *media accessibility* o MA, inizialmente considerata una micro-area degli AVT e pertanto di dominio esclusivo degli studi di traduzione. Con la formulazione di approcci più innovativi, la *media accessibility* ha superato i limiti della sua definizione, favorendo il processo di creazione di una nuova area interdisciplinare, ossia gli *accessibility studies*.<sup>159</sup>

### **2.1.1 Tre shift nello studio dell'accessibilità**

Il campo di studi dell'accessibilità è stato interessato da tre cambiamenti radicali: in primo luogo si è riscontrato uno *shift* da una visione particolarista a una universalista dell'*access*, di cui già si è accennato nel paragrafo precedente; il secondo *shift* ha visto il passaggio

---

<sup>155</sup> Greco, 208.

<sup>156</sup> Greco, 209.

<sup>157</sup> Jorge Díaz-Cintas, "Audiovisual Translation Today. A Question of Accessibility for All," *Translating Today* 4 (2005): 4.

<sup>158</sup> Yves Gambier, "Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception." *The Translator* 9, n. 2 (2003): 178.

<sup>159</sup> Greco e Jankowska, "Media Accessibility," 58.

da un approccio prevalentemente *maker-centered* a uno più *user-centered*, mentre il terzo da un approccio *reactive* a uno *proactive*. L'evoluzione da una visione particolarista a una universalista dell'*access* ha condotto alla realizzazione che esso non interessa soltanto specifici gruppi di persone, come ritenuto in precedenza, ma si indirizza piuttosto a tutte le categorie di popolazione. Il focus originario dell'accessibilità era il gruppo specifico costituito dalle persone affette da disabilità; nel corso del tempo, esso si è poi ampliato con l'inclusione di altri gruppi. Questo primo *shift* è evidente nel campo di ricerca della *media accessibility*: in precedenza interessato unicamente alla sottotitolazione per non udenti e all'audiodescrizione per non vedenti, esso si è espanso a favore di altre discipline, tra cui *audio subtitling* e il linguaggio dei segni. In seguito alla realizzazione che la *media accessibility* non dovesse essere incentrata solamente su barriere sensoriali, ma anche linguistiche, si è giunti ad affermare la visione universalista che considera tutti coloro che non possono usufruire di prodotti mediatici e di servizi in maniera diretta.<sup>160</sup>

Il primo *shift* ha avuto luogo parallelamente alla sempre più crescente attenzione rivolta agli utenti dell'accessibilità quali portatori di conoscenze utili allo studio dei fenomeni dell'accessibilità stessa. Se per anni il pensiero dominante si basava su una visione *maker-oriented*, l'accessibilità ha reso possibile un secondo *shift* maggiormente rivolto al gruppo degli utenti. Affinché i prodotti e i servizi siano realmente accessibili, è necessario prendere in considerazione le conoscenze degli utenti nella creazione o nel *design* di un prodotto o servizio. Una tra le maggiori conseguenze di questa presa di posizione è stata il rinnovo del prestigio dei *reception studies* nelle aree influenzate dall'accessibilità.<sup>161</sup>

Il terzo *shift* ha carattere prevalentemente metodologico. Riconoscere l'importanza dello *user* e delle sue conoscenze all'interno del processo di *design* pone domande sia sulla conoscenza stessa dell'utente nel processo di creazione, sia sui metodi di acquisizione e utilizzo di quella conoscenza. Se l'*access* di un prodotto era in origine indirizzato all'adozione di un approccio *reactive*, ossia tramite lo sfruttamento di soluzioni successive alla realizzazione del prodotto, l'inquadramento dell'accessibilità quale elemento chiave nella realizzazione dei diritti umani ha posto in risalto l'importanza di un tipo di approccio *proactive*. L'adozione della suddetta tipologia di approccio pone pertanto i potenziali utenti del prodotto all'interno del processo di sviluppo e non più ai

---

<sup>160</sup> Greco, "The nature of accessibility," 211.

<sup>161</sup> Greco, 212.

limiti dello stesso in funzione di commentatori passivi del prodotto finito. In altre parole, il terzo *shift* dimostra quanto l'accessibilità sia intimamente legata alla partecipazione degli utenti e alla loro collaborazione con gli esperti del settore.<sup>162</sup> Nel corso dei decenni, pertanto, le tematiche legate all'accessibilità hanno portato alla luce un approccio altamente interdisciplinare, richiamando studiosi da numerosi campi di ricerca, dall'ingegneria alla traduzione, dall'architettura ai trasporti, e invitandoli a condividere le proprie esperienze personali e i propri strumenti di lavoro per ideare metodi innovativi atti a districare le problematiche dell'*access*.<sup>163</sup>

### **2.1.2 Accessibilità come sinonimo di diritto umano**

L'articolo 9 della Convenzione delle Nazioni Unite è incentrato sul concetto di accessibilità, la cui definizione è la seguente:

“To enable persons with disabilities to live independently and participate fully in all aspects of life, State Parties shall take appropriate measures to ensure to persons with disabilities access, on an equal basis with others, to the physical environment, to transportation, to information and communications, including information and communications technologies and systems, and to other facilities and services open or provided to the public, both in urban and in rural areas. These measures, which shall include the identification and elimination of obstacles and barriers to accessibility, shall apply to, inter alia:

- a) Buildings, roads, transportation and other indoor and outdoor facilities, including schools, housing, medical facilities and workplaces;
- b) Information, communications and other services, including electronic services and emergency services.”<sup>164</sup>

A seguito della stipula della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, lo stesso concetto di *human rights* ha sempre più caratterizzato la lingua e la cultura quotidiana, ha contribuito a rimodellare la politica e ha influenzato in vasta misura le opere letterarie, i film, l'arte e i media in generale. I diritti umani sono considerati universali, ossia si applicano a tutti gli esseri umani indipendentemente da differenze di natura sociale e culturale. Negli ultimi decenni, essi hanno interessato anche il discorso relativo ai diritti delle persone disabili, interesse nutrito dalla stipula della Convention on the Rights of

---

<sup>162</sup> Greco, 212-213.

<sup>163</sup> Greco, 215.

<sup>164</sup> UNCRPD, *Convention*, 8.

Persons with Disabilities da parte delle Nazioni Unite. Il movimento internazionale sorto a seguito della stipula ha portato a termine diversi obiettivi, tra cui lo sviluppo e la diffusione di un *social model* della disabilità e, a un livello più generale, l'aver portato sotto i riflettori dell'attenzione pubblica il discorso sulla disabilità e sui relativi diritti. Nel periodo successivo alla Convention, vi è stata una progressiva intensificazione del discorso attorno al bisogno di riconoscimento del concetto di *accessibility* quale diritto umano.<sup>165</sup>

Nella trattazione del concetto di accessibilità quale diritto umano è utile prendere in considerazione alcuni dei discorsi messi in atto da diverse istituzioni internazionali e movimenti sociali. In primo luogo lo EDF, European Disability Forum, afferma che l'accessibilità è da considerare un diritto umano e supporta pertanto la visione dell'accessibilità quale diritto in tutti gli articoli della Convention delle Nazioni Unite. Successivamente a un discorso pubblico tenuto nel 2013, lo EESC, European Economic and Social Committee, ha confermato l'esistenza dell'accessibilità quale diritto umano e quindi di estrema importanza per il godimento dei diritti civili, politici, economici e culturali delle persone affette da disabilità. Infine, all'interno dello *World Report on Disability* redatto dalla World Health Organization e dalla World Bank, pur riconoscendo che la Convention applica i diritti umani al concetto di disabilità, non si afferma che l'accessibilità sia un diritto umano in sé, bensì è considerata uno strumento utile all'ottenimento dei suddetti diritti.<sup>166</sup>

### **2.1.3 Definizione di diritto umano**

Nella valutazione dell'accessibilità quale diritto umano, è utile definire in maniera preliminare cosa si intenda per *human right*. Il diritto è considerato proprietà normativa di chi lo possiede e consiste di cinque elementi fondamentali: il possessore del diritto o *subject of the right*; la rivendicazione del diritto o *object of the right*; l'asserzione o richiesta del diritto o *exercising the right*; l'esercizio del diritto nei confronti di un certo individuo o gruppo o *bearer of the correlative duty*; infine, il supporto della rivendicazione del diritto o *justification of the right*. In generale, i diritti umani sono diritti posseduti da un individuo per la sola ragione di essere membro del genere umano; i portatori del cosiddetto *correlative duty* possono essere altri individui o gruppi specifici

---

<sup>165</sup> Greco, "On Accessibility as a Human Right," 12-13.

<sup>166</sup> Greco, 16-17.



di persone, tra cui le corporazioni, mentre la giustificazione del diritto risiede nel riconoscimento di un numero sufficiente di ragioni che supportino l'esistenza del diritto stesso.<sup>167</sup>

#### **2.1.4 AHRD: Accessibility as a Human Right Divide e proactive principle**

Affinché sia riconosciuta quale diritto umano, l'accessibilità deve soddisfare i requisiti che trasformano una rivendicazione in un diritto e quelli che trasformano un diritto in un diritto umano. L'accessibilità è tuttavia una preconditione al godimento di beni sia materiali sia immateriali e non un bene in sé stessa, pertanto non può rientrare ufficialmente nei diritti cosiddetti positivi, tra i quali si possono elencare istruzione, cure sanitarie e lavoro.<sup>168</sup>

L'accessibilità può essere considerata un diritto umano di gruppo, poiché attuata e sfruttata prevalentemente da gruppi di persone affette da disabilità. I diritti di gruppo si possono suddividere tra *collective* e *corporate*: la prima tipologia prevede che vi siano diritti posseduti da gruppi di individui, mentre la seconda che il possessore del diritto sia il gruppo stesso e non i singoli membri di appartenenza. Tuttavia, considerare l'accessibilità quale diritto di gruppo ne garantirebbe l'accesso soltanto a specifici gruppi in quanto tali e non ai singoli individui. Nel caso di gruppi di persone affette da disabilità, sarebbe il gruppo a possedere il diritto e non la singola persona. Al contrario, i diritti di gruppo *collective* sono posseduti dai singoli membri del gruppo, pur sulla base di alcune caratteristiche condivise che li rende membri dello stesso gruppo. Nel caso specifico delle persone affette da disabilità, l'accessibilità sarebbe un loro diritto poiché affette da disabilità e non perché facenti parte del genere umano. La conseguenza di queste considerazioni è il cosiddetto *ghetto effect*.<sup>169</sup> Se si considera invece l'accessibilità quale *proactive principle* nell'acquisizione di diritti umani, nel caso di persone affette da disabilità essa entra in gioco non per la sua natura intrinseca di diritto umano, ma poiché garantirebbe ai singoli individui interessati quell'accesso a beni materiali o immateriali che rende effettiva la possessione, e successiva protezione, del diritto. Questa interpretazione consente pertanto di evitare la creazione del *ghetto effect*.<sup>170</sup>

---

<sup>167</sup> Greco, 13-14.

<sup>168</sup> Greco, 19.

<sup>169</sup> Greco, 20.

<sup>170</sup> Greco, 23.

L'impatto delle precedenti considerazioni sul campo di studi della *media accessibility* è di cruciale importanza. Come già accennato nell'introduzione, i *media accessibility studies* sono costituiti da una serie di teorie, pratiche, servizi e strumenti atti a fornire accesso al contenuto audiovisivo a tutti coloro che non possono accedere allo stesso in maniera spontanea. Nella trattazione dell'accessibilità quale diritto umano, la *media accessibility* si concentra in prevalenza sulle persone affette da disabilità.<sup>171</sup> Parallelamente a ciò, le pratiche più note all'interno dei *media accessibility studies*, ossia la sottotitolazione e l'audiodescrizione, sono considerate dominio esclusivo delle persone affette da disabilità.<sup>172</sup> Tuttavia, la *media accessibility* avrebbe il potenziale di promuovere la propria ricerca sui diritti umani a tutte le categorie di individui. Distaccare l'accessibilità dalla visione distorta di diritto indirizzato soltanto a gruppi specifici di individui potrebbe inoltre favorire un pieno riconoscimento degli *accessibility studies* quali disciplina autonoma.<sup>173</sup>

## **2.2 Media Accessibility e Translation Studies**

Le problematiche che circondano il concetto di *access* continuano ad attrarre un ampio numero di ricercatori, i quali condividono l'interesse comune di ibridare le conoscenze in loro possesso nella trattazione di suddette problematiche. Nel corso degli anni, si è giunti ad acquisire nuove abilità non più conformi a una singola area di ricerca e confinate ai classici limiti disciplinari. Un esempio di tale ibridazione è dato dai *media accessibility studies*, campo di studio in origine dedicato agli studi di traduzione e che recentemente ha attratto studiosi provenienti da svariate aree di ricerca, in particolare grazie alla presenza di un ambiente di lavoro altamente internazionale e promotore di progetti di ricerca interdisciplinari.<sup>174</sup>

La definizione originaria di *media accessibility* si concentrava sullo studio delle discipline di sottotitolazione per non udenti e audiodescrizione per non vedenti, vincolandola in questo modo ai bisogni specifici di persone affette da disabilità. Un secondo approccio espanse gli obiettivi della *media accessibility* attraverso l'inclusione

---

<sup>171</sup> Greco, 23.

<sup>172</sup> Greco, 27-28.

<sup>173</sup> Greco, 28.

<sup>174</sup> Greco, "The nature of accessibility," 216.

dei bisogni degli apprendenti di lingue straniere. Se il primo approccio limitava pertanto l'esistenza della *media accessibility* a una micro-area degli Audiovisual Translation Studies, il secondo approccio comportava una sovrapposizione con gli AVT stessi. Come si è osservato in precedenza, ciò che accomunava i due approcci era tuttavia la visione particolarista dei *media accessibility studies* nei limiti dei *translation studies*, la quale comportava l'esclusione della *media accessibility* da qualsiasi attività che non interessasse la traduzione. La maggior parte degli studiosi considerava discipline quali la sottotitolazione, l'audiodescrizione e il linguaggio dei segni servizi specifici per le persone affette da disabilità sensoriali. L'immediata conseguenza portava all'esclusione dagli interessi della disciplina di coloro che non rientravano nei parametri della definizione di *media accessibility*, escludendo pertanto dai servizi bambini, persone anziane e persone affette da disabilità cognitive.<sup>175</sup>

Tuttavia, se si guarda alla traduzione non come unica forza motrice della *media accessibility* ma come uno tra i tanti fattori che contribuiscono alla visibilità delle tematiche connesse all'accessibilità, la risultante visione universalista della *media accessibility* può permettere l'inclusione di differenti gruppi e servizi, favorire l'ibridazione tra diverse concezioni della stessa disciplina e incoraggiare il design di soluzioni sempre più inclusive. Riassumendo, la *media accessibility* non può essere limitata a una micro-area degli studi di traduzione, bensì deve rappresentare un'ampia area interdisciplinare che includa al suo interno sia i *translation studies*, sia gli AVT.<sup>176</sup>

### **2.2.1 Modalità e servizi della media accessibility**

Come si è potuto osservare, un approccio particolarista alle modalità e ai servizi della *media accessibility* che includesse al suo interno specifici gruppi di persone e le singole disabilità rischiava di indurre il cosiddetto *ghetto effect*. Al contrario, un approccio universalista permette una classificazione delle suddette modalità sulla base del concetto di *access*, evitando di conseguenza qualsiasi forma di discriminazione. Lo studioso Greco pone questa classificazione al centro di un *social model of accessibility*, affermando che essa si focalizza sui vari processi coinvolti nell'interazione tra i bisogni specifici degli utenti, le singole abilità, i contesti in cui essi agiscono e i mezzi atti a trattare quei bisogni e a rafforzare le abilità degli utenti. Se si considerano i media audiovisivi, organizzati

---

<sup>175</sup> Greco, 217-218.

<sup>176</sup> Greco, 218.

intorno allo specifico criterio della traduzione, le modalità e i servizi della *media accessibility* possono essere divisi in due gruppi distinti: *translation-based* e *nontranslation-based*. Il primo gruppo fa riferimento alla creazione di nuovi contenuti tramite le tipologie di traduzione interlinguistica, intralinguistica o intersemiotica, oppure tramite l'interpretariato; in esso si ritrovano discipline quali audiodescrizione, doppiaggio, audiodescrizione live, linguaggio dei segni, sottotitolazione per non udenti e voice-over.<sup>177</sup> Il secondo fornisce *access* tramite altri mezzi che non necessitano di traduzione o interpretariato, tra cui il *digital processing*; alcune delle discipline di riferimento sono audiointroduzione, *speech rate conversion* e riproduzioni tattili.<sup>178</sup>

### 2.3 Teoria dello *Universal Design*

Nel caso di una persona non vedente, non udente o in sedia a rotelle, il suo grado di *impairment* è statico e permanente; tuttavia, sarà il contesto ambientale che la circonda a trasformare in maniera radicale il grado di disabilità da essa esperita a livello soggettivo.<sup>179</sup> La Convention definisce il concetto di Universal Design quale:

“the design of products, environments, programmes and services to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design. [...] [It] shall not exclude assistive devices for particular groups of persons with disabilities where this is needed.”<sup>180</sup>

Un'ulteriore definizione è la seguente: “Lo Universal Design aiuta a creare un ambiente dove nessun membro della società si senta escluso. Esso non trasforma soltanto gli oggetti e le infrastrutture, ma garantisce il supporto di persone con bisogni specifici attraverso una vastità di opzioni”.<sup>181</sup> Gli esseri umani sono soliti ideare e sviluppare ambienti, prodotti e servizi per accomodare il bisogno di ciò che è considerata la *normality*, limitando tuttavia le capacità di potenziali utenti in un'interazione soddisfacente con il prodotto finale. Il concetto di Universal Design facilita pertanto i bisogni della società a un livello più ampio, e lo fa sulla base di sette principi: utilizzo equo, utilizzo flessibile,

---

<sup>177</sup> Greco e Jankowska, “Media Accessibility,” 67-68.

<sup>178</sup> Greco e Jankowska, 71-72.

<sup>179</sup> Ellis, “Impairment and Disability,” 40.

<sup>180</sup> UNCRPD, *Convention*, 4.

<sup>181</sup> Abe Yasushi, “Shikiji no yunibāsarū dezain” (Lo universal design della literacy), *Shakai gengogaku* 11 (2018): 1 (TdA).

utilizzo semplice e intuitivo, informazione percettibile, tolleranza dell'errore, sforzo fisico minimo e spazio sufficiente per approcciarsi al prodotto. Lo Universal Design non intende catalogare approcci e soluzioni unilaterali, bensì accomodare i bisogni del numero più alto possibile di potenziali utenti, promuovendo inoltre l'inclusione del loro punto di vista già ai primi stadi del design.<sup>182</sup> Se da un lato l'*accessible design* considera i bisogni delle persone affette da disabilità, lo *universal design* intende superare il concetto stereotipico di *normality* mirando all'accessibilità di prodotti e servizi da parte di tutti gli utenti, indipendentemente da condizioni fisiche, mentali o ambientali.<sup>183</sup>

### 2.3.1 Universal Design e audiodescrizione

I sette principi dello Universal Design elencati in precedenza possono essere utilizzati per indagare la validità di discipline quali l'audiodescrizione e la sottotitolazione per non udenti nello studio dell'accessibilità:

- 1) Utilizzo equo → il suddetto principio presuppone che tutti gli utenti possano sfruttare i mezzi di accesso a prodotti e servizi. In altre parole, nessuna tipologia di utente dovrebbe essere stigmatizzata se paragonata alle altre; allo stesso tempo, la loro sicurezza e privacy non dovrebbero essere compromesse da design inaccessibili. L'audiodescrizione fa un uso variegato di questo principio, essendo uno strumento atto a rendere accessibili prodotti e servizi a persone con o senza disabilità. Nello specifico, quegli individui affetti da disabilità possono usufruire dei servizi concessi dall'audiodescrizione per migliorare la propria comprensione del prodotto in maniera tale da non sentirsi inferiori se paragonati agli utenti non disabili<sup>184</sup>;
- 2) Utilizzo flessibile → le linee guida sottolineano l'importanza delle scelte degli utenti in merito alle modalità di accesso a prodotti e servizi. Essi dovrebbero poter utilizzare un prodotto in maniera precisa e accurata tramite l'adattamento di funzioni specifiche del prodotto stesso. Nonostante i non vedenti siano considerati i principali fruitori dell'audiodescrizione, si può affermare che gli utenti primari siano gli stessi enti televisivi e le case di produzione, i quali si appoggiano sulla disciplina al fine di soddisfare onerose richieste governative. Enti televisivi e case di produzione mirano

---

<sup>182</sup> Ellis, "Impairment and Disability," 42.

<sup>183</sup> Aline Remael e Nina Reviere, "Media accessibility and accessible design," in *The Routledge Handbook of Translation and Technology*, a cura di Minako O'Hagan (London, Routledge: 2020), 482.

<sup>184</sup> J.P. Udo e D.I. Fels, "The rogue poster-children of universal design: closed captioning and audio description," *Journal of Engineering Design* 21, n. 2-3 (2010): 210-211.

a fornire un servizio come l'audiodescrizione al minor costo possibile, sacrificando talvolta servizi di qualità per andare incontro alle esigenze di coloro che finanziano la produzione dei servizi stessi e non tanto a quelle dei singoli individui che accedono all'audiodescrizione per intrattenimento. Raramente si tenta di adottare strategie di incorporazione dell'audiodescrizione nella creazione del prodotto, poiché gli stessi registi non hanno alcun ruolo di supervisione o approvazione del prodotto finale. Ci si distacca in questo senso dalla teoria dello Universal Design<sup>185</sup>;

- 3) Utilizzo semplice e intuitivo → le linee guida raccomandano che il design sia in linea con le aspettative dei singoli utenti, che le informazioni siano organizzate in ordine di importanza e che gli individui con un basso tasso di alfabetizzazione e abilità linguistiche siano guidati con discrezione. In generale, le singole informazioni all'interno del design dovrebbero ridurre il grado di complessità. L'audiodescrizione, una volta attivata, è di utilizzo relativamente semplice. Il vero problema consiste nei numerosi passaggi di attivazione e disattivazione di tale servizio, in particolare nell'acquisizione di media di intrattenimento. Nonostante vi siano diverse soluzioni attualmente in uso, queste non sempre risultano intuitive e convenienti<sup>186</sup>;
- 4) Informazione percettibile → il designer dovrebbe utilizzare differenti metodi di disseminazione delle informazioni essenziali del prodotto in maniera comprensibile. Allo stesso tempo, il design dovrebbe assicurare una certa compatibilità con gli strumenti che saranno poi sfruttati dalle persone affette da disabilità. In generale, gli audiodescrittori stessi riconoscono l'impossibilità di descrizioni integrali, per quanto pregnanti possano essere i loro elementi. Essi sono consci del fatto che il prodotto finale sarà figlio delle loro personali interpretazioni e delle differenti linee guida da essi seguite<sup>187</sup>;
- 5) Tolleranza dell'errore → le conseguenze avverse di errori nell'audiodescrizione potrebbero essere di svariata natura, a partire da incomprensione dei contenuti a informazioni fondamentali mancanti, con gravi conseguenze per l'utente. Durante la trasmissione di un programma televisivo, non è semplice fornire rimedi immediati a errori o mancanze nell'audiodescrizione. Allo stesso tempo, non vi è possibilità da parte degli utenti di fornire feedback che possano essere riconosciuti e utilizzati dall'emittente per correggere eventuali errori e fare in modo che non si ripetano in

---

<sup>185</sup> Udo e Fels, 211-212.

<sup>186</sup> Udo e Fels, 212.

<sup>187</sup> Udo e Fels, 212-214.

futuro. Una possibile soluzione al problema è quella di assicurare un monitoraggio costante delle tracce dell'audiodescrizione, oppure fornire delle copie di *backup* da utilizzare nel caso di errori nella traccia originale<sup>188</sup>;

- 6) Sforzo fisico minimo → da un punto di vista fisico, il suddetto principio si applica al design degli strumenti tecnologici all'interno dell'ambiente dell'utente. A ciò si aggiunge lo sforzo cognitivo richiesto per un utilizzo efficiente e confortevole del design. Più il prodotto è convincente e privo di errori o informazioni fuorvianti, minore è lo sforzo cognitivo richiesto all'utente<sup>189</sup>;
- 7) Spazio sufficiente per approcciarsi al prodotto → il suddetto principio ha come obiettivo l'adattamento alle differenze fisiche degli utenti nell'ottica di preservare e non danneggiare il sistema fisico umano. Esso può includere il campo visivo, in posizione eretta o seduta, e posizioni del torso e delle mani per la popolazione in generale o per persone affette da disabilità. Nel caso dell'audiodescrizione di un lungometraggio sono il regista e il team creativo a determinare come essa possa essere sfruttata nel miglior modo possibile da parte degli utenti. Il team creativo conosce gli aspetti essenziali per ambire a un'esperienza di intrattenimento soddisfacente, mentre il regista è libero di implementare l'audiodescrizione al prodotto in base alla propria visione personale. Questa concezione è in linea con due dei principali precetti dello Universal Design, vale a dire la presenza del design agli inizi del processo di produzione e la presenza costante del designer durante la creazione del processo stesso.<sup>190</sup>

## 2.4 Accessibilità e diritti linguistici: il caso del Giappone

Se paragonata all'articolo 2 della Dichiarazione Universale sui Diritti Umani, la Costituzione giapponese non fa menzione del *diritto linguistico*. Questa mancanza è principalmente dovuta allo status incontestato della lingua giapponese nel Giappone post-Seconda guerra mondiale. In effetti, tra le principali ideologie linguistiche del Giappone del dopoguerra si ritrova il cosiddetto *monolinguisimo*, atto a fornire sicurezza al Paese tramite la diffusione di una percezione di omogeneità linguistica. Per questo motivo, nella

---

<sup>188</sup> Udo e Fels, 214-215.

<sup>189</sup> Udo e Fels, 215.

<sup>190</sup> Udo e Fels, 216-217.

Costituzione giapponese è assente in quanto non necessaria qualsiasi affermazione riguardo lo status del giapponese quale lingua nazionale e ufficiale. La recente insoddisfazione nei confronti del diniego del multilinguismo in Giappone è in parte collegata all'acquisizione di diritti linguistici, i quali coinvolgono parlanti di diverse lingue, parlanti autoctoni e immigrati, costituenti la minoranza o maggioranza della popolazione.<sup>191</sup> Nel caso del Giappone, il discorso attorno ai concetti di diritti umani e di linguaggio non è mai stato esplicitamente connesso al discorso sui diritti linguistici o *language rights*.<sup>192</sup> Negli ultimi anni del XX secolo, tuttavia, la diffusione del discorso sui diritti linguistici ha radicalmente trasformato le modalità di percezione delle problematiche connesse ai fenomeni linguistici.<sup>193</sup>

L'attenzione rivolta ai diritti linguistici in Giappone si può far risalire agli anni '70 del '900, all'interno di svariati approcci di natura linguistica e legislativa. Nell'ambito della sociolinguistica giapponese, le tematiche dei diritti linguistici furono presentate al pubblico dallo studioso Tanaka Katsuhiko 田中克彦, il quale aveva tradotto e commentato testi sui diritti linguistici in uso in Europa. L'approccio legislativo è stato invece avanzato da Suzuki Toshikazu 鈴木敏和, il quale pubblicò un primo articolo sul tema nel 1977. Il concetto di diritto linguistico o *gengoken* 言語権 cominciò tuttavia a essere fonte di interesse per i ricercatori giapponesi soltanto negli anni '90; gli anni successivi videro un aumento considerevole dell'interesse nei confronti delle minoranze linguistiche presenti in Giappone, sia autoctone nel caso degli Ainu, sia immigrate nel caso dei *nikkeijin* 日系人, i discendenti di emigrati giapponesi. Nel 1999, un gruppo di sociolinguisti influenzati dall'operato di Tanaka pubblicò il primo testo sui diritti linguistici in Giappone, seguito l'anno successivo dalla pubblicazione dell'opera di Suzuki. Da allora vi è stato un forte aumento nel numero di pubblicazioni al riguardo, confermando la presenza fissa dei discorsi sui diritti linguistici nel Paese.<sup>194</sup>

I principali discorsi sui *language rights* nel contesto giapponese a essere stati esplicitamente sollevati in ambito accademico, così come all'interno di documenti e dichiarazioni governative, hanno interessato cinque gruppi di persone, nello specifico i

---

<sup>191</sup> Kimura Gorō Christoph, "Language rights in Japan. What are they good for?" in *Language Life in Japan*, a cura di Patrick Heinrich e Christian Galan (London: Routledge, 2011), 14.

<sup>192</sup> Kimura Gorō Christoph, "Nihon ni okeru 'gengoken' no juyō to tenkai" (Domanda e sviluppo dei diritti linguistici in Giappone), *Shakai gengogaku* 13 (2010): 8.

<sup>193</sup> Kadoya Hidenori, "Shikiji / jōhō no yunibāsarū dezain to iu kōsō" (La visione dello universal design nella *literacy* / informazione), *Kotoba to shakai* 14 (2012): 142.

<sup>194</sup> Kimura, "Language rights in Japan," 15-16.



non udenti, le minoranze linguistiche autoctone quali Ainu e ryukyuani, gli immigrati, i parlanti inglesi non nativi<sup>195</sup> e coloro che riscontrano difficoltà nell'accesso alle informazioni. I *language rights* hanno inoltre influenzato gli studi sul *language planning* e sulla *language policy* della lingua giapponese e, nello specifico, i discorsi sulle modalità di gestazione della diversità linguistica.<sup>196</sup> Al giorno d'oggi, il Giappone si occupa del discorso sui *language rights* da un punto di vista prevalentemente legale e di ricerca della *language policy*<sup>197</sup> e, nel corso degli anni, si è giunti a una più ampia prospettiva in merito ai problemi linguistici presenti nel Paese.<sup>198</sup>

Tuttavia, se si posa lo sguardo sulla società che comprende i suddetti gruppi di interesse, i discorsi sui *language rights* non sembrano aver superato i confini accademici per quanto concerne il grado di *language awareness* del Paese. Gli stessi difensori dei *language rights* costituiscono spesso la minoranza e, da un punto di vista meramente politico e legislativo, non vi sono tuttora decisioni che interessino i diritti linguistici, né leggi che li garantiscano in maniera esplicita.<sup>199</sup> In luogo di un'ottica che si limiti a valutare il grado di assimilazione, esclusione o diniego delle minoranze linguistiche presenti nel Paese, è necessario adottare un'ottica che miri a riconoscere la necessità di migliorare l'accesso alla società per tutte le categorie di popolazione, così come è necessario riconoscere specifiche identità e bisogni comunicativi.<sup>200</sup> Ai fini di mantenere integri i diritti di qualsiasi lingua, è altresì necessario assicurare una certa continuità nella comunità linguistica di appartenenza.<sup>201</sup>

#### **2.4.1 Language rights e disability studies in Giappone**

Il particolare interesse dei *language rights* nei confronti delle persone non udenti ha sviluppato una successiva intersezione degli stessi con i cosiddetti *disability studies*, campo di studio sviluppatosi nel Regno Unito a partire dagli anni '80 e che pone al proprio centro un *social model* della disabilità: quest'ultimo non considera la disabilità stessa quale mancanza del singolo individuo, bensì come costruzione sociale. Una simile svolta di stampo sociologico negli studi sulle disabilità ha pertanto sostituito il tradizionale

---

<sup>195</sup> Kimura, 17.

<sup>196</sup> Kimura, "Language rights," 390.

<sup>197</sup> Kimura, "Nihon ni okeru 'gengoken'," 5.

<sup>198</sup> Kimura, 6.

<sup>199</sup> Kimura, "Language rights in Japan," 22.

<sup>200</sup> Kimura, "Language rights," 390.

<sup>201</sup> Kadoya, "Shikiji / jōhō," 145.

impulso a ricercare una cura per l'*impairment* degli individui e la concezione per cui è necessario incolpare il disabile a causa della sua stessa disabilità. I *disability studies* furono successivamente introdotti in Giappone, in parallelo ai discorsi sui *language rights*.<sup>202</sup>

Data la possibilità di collegare i discorsi sui diritti già esistenti per coloro affetti da disabilità, i *disability studies* conobbero un ampio riconoscimento nell'ambito accademico giapponese. Numerosi studiosi identificarono notevoli somiglianze tra gli approcci adottati dalle singole discipline e iniziarono di conseguenza ad applicare l'ormai riconosciuta terminologia dei *disability studies* ai discorsi sui *language rights*. Un ulteriore miglioramento nei rapporti tra le due discipline è avvenuto grazie alla pubblicazione di una raccolta di saggi, redatti in seguito a una conferenza tenuta nel 2006 dalla Japanese Association of Sociology for Human Liberation. Il sottotitolo della pubblicazione, "Liberation of those weak in accessing information from the viewpoint of language rights", è esemplificativo dell'avvenuta unione tra i due campi di ricerca. Il termine di riferimento per coloro che hanno difficoltà ad accedere alle informazioni, ossia *jōhō jakusha* 情報弱者, si riferisce anche a coloro che hanno difficoltà nell'accesso a causa di una specifica disabilità. È pertanto evidente che il concetto di *jōhō hoshō* 情報保障, letteralmente "accesso alle informazioni", è qui discusso in relazione ai discorsi sui *language rights* presenti nel Paese.<sup>203</sup> Il discorso sui *language rights* influenzato dai *disability studies* è stato principalmente sviluppato dalla rivista di sociolinguistica *Shakai gengogaku* 社会言語学. Se in un primo momento esso era limitato agli editori e ricercatori operanti per la rivista stessa, il discorso si è nel tempo esteso ad altre riviste e associazioni di sociolinguistica in tutto il Paese. Nel campo specifico dei *disability studies* giapponesi, il tema dell'accessibilità ricopre un ruolo fondamentale. È grazie infatti all'operato della Japan Society for Disability Studies che si tenta di garantire l'accesso non soltanto fisico, ma anche mediatico a tutti i membri della società.<sup>204</sup>

#### **2.4.2 Distinzione tra disability e impairment**

Nella descrizione e distinzione di termini utilizzati in maniera indistinta quali *disability* e *impairment* e nella definizione stessa del termine *accessibilità*, il ruolo giocato dal CRPD,

---

<sup>202</sup> Kimura, "Language rights," 393.

<sup>203</sup> Kimura, 394-395.

<sup>204</sup> Kimura, 395-396.

la Convention on the Rights of Persons with Disabilities delle Nazioni Unite, ha avuto un forte impatto e ha determinato un salto di qualità nella trattazione di tematiche connesse alle persone affette da disabilità. La Convention è considerata la prima convenzione sui diritti umani del XXI secolo<sup>205</sup>, e già nella sua introduzione si chiarisce come “disability is an evolving concept and [...] results from the interaction between persons with impairments and attitudinal and environmental barriers that hinders their full and effective participation in society on an equal basis with others.”<sup>206</sup> Dalla suddetta definizione si nota una prima distinzione tra il concetto soggettivo e variabile di *disability*, e quello più oggettivo di *impairment*.

Nella convenzione si legge inoltre che “persons with disabilities include those who have long-term physical, mental, intellectual or sensory impairments which in interaction with various barriers may hinder their full and effective participation in society on an equal basis with others.”<sup>207</sup> Al contrario, la International Classification of Functioning, Disability and Health prodotta dalla World Health Organization considera il concetto di *impairment* quale “problems in body function or structure such as a significant deviation or loss.”<sup>208</sup> [...] Impairments can be temporary or permanent; progressive, regressive or static; intermittent or continuous.”<sup>209</sup> Il termine *impairment* è stato per lungo tempo disprezzato dalle comunità di persone disabili poiché troppo rimarcante dei difetti di natura medica dei singoli individui, considerati alla pari di oggetti malfunzionanti che necessitano di aiuti concreti. L’*impairment* è generato da condizioni mediche congenite o, più semplicemente, dalle conseguenze dovute all’invecchiamento. Tuttavia, piuttosto che considerare le differenze come dei difetti, le si dovrebbe riconoscere come la norma stessa della società umana.<sup>210</sup>

### **2.4.3 Disabilità e literacy in Giappone**

Al giorno d’oggi, il contesto giapponese non ha riservato sufficiente attenzione alla discussione della *literacy* dei membri della società affetti da disabilità.<sup>211</sup> La discriminazione storica nei confronti dei membri considerati estranei alla società

---

<sup>205</sup> Ellis, “Impairment and Disability,” 37.

<sup>206</sup> UNCRPD, *Convention*, 1.

<sup>207</sup> UNCRPD, 3.

<sup>208</sup> ICF, *International Classification of Functioning, Disability and Health* (Geneva: World Health Organization, 2001), 10.

<sup>209</sup> ICF, 13.

<sup>210</sup> Ellis, “Impairment and Disability,” 38.

<sup>211</sup> Nakashima, “Literacy and Illiteracy,” 328-329.

giapponese, i cosiddetti *burakumin* 部落民, è sfociata nella loro successiva esclusione sociale e geografica e in numerose problematiche relative al concetto di *literacy*. La presunta *illiteracy* dei *burakumin* è posta a giustificazione del mancato rispetto da parte della società dei loro diritti quali esseri umani. In anni recenti, il movimento di liberazione dei *burakumin* ha sempre più considerato il concetto stesso e l'accesso alla *literacy* quale via di fuga dalle loro umilianti condizioni di vita. Nel contesto appena descritto, il termine *literacy* è stato tradotto con *shikiji* 識字, letteralmente “conoscenza dei caratteri”. Quest'ultimo, se paragonato al prestito dall'inglese *riterashī* リテラシー, è maggiormente identificativo del movimento di liberazione attuato dagli stessi *burakumin* e connota pertanto il loro desiderio di accesso alla *literacy* scritta e parlata. Lo stesso desiderio è altresì condiviso dai residenti coreani di seconda generazione, i cosiddetti *zainichi* 在日, e dai non udenti.<sup>212</sup> In generale, si può affermare che il concetto stesso di *shikiji* o *literacy rights* abbia riscontrato le stesse problematiche connesse al discorso sui *language rights* nel Paese.<sup>213</sup>

#### **2.4.4. Medical model e social model della disabilità e della literacy**

Tra i maggiori limiti della cosiddetta *standard literacy* vi è quello di far ricadere anche gli individui affetti da disabilità nel campo della *illiteracy*. Una concezione simile porta a sostenere la necessità di addestrare le persone disabili perché aspirino a un livello il più vicino possibile a quello degli individui non disabili, o dei parlanti madrelingua nel caso degli immigrati. Agendo in questa maniera, tuttavia, la *standard literacy* fallisce nel suo tentativo di riconoscere le notevoli differenze esistenti tra gli individui di una data società.<sup>214</sup> Se si guarda alle persone affette da disabilità nell'ottica di doverle adattare alla società standard, allora la disabilità non può che emergere in un'accezione negativa. Tale tentativo di adattamento alla società e di presunto miglioramento della vita dei singoli individui rispecchia il cosiddetto *medical model* della disabilità, in giapponese *shōgai no igaku moderu* 障害の医学モデル. Se al contrario si imputano alla società stessa quelle mancanze per le quali gli individui affetti da disabilità sono incapaci ed esclusi dalle attività del quotidiano, allora i processi di adattamento e di miglioramento dovranno investire il contesto sociale stesso. Tale visione corrisponde al cosiddetto *social model* della disabilità, in giapponese *shōgai no shakai moderu* 障害の社会モデル. In questo caso,

---

<sup>212</sup> Nakashima, 329-330.

<sup>213</sup> Kadoya, “Shikiji / jōhō,” 145.

<sup>214</sup> Nakashima, “Literacy and Illiteracy,” 333.

i *disability studies* ricercano i metodi per trasformare il contesto sociale di appartenenza, al fine di permettere uno stile di vita standard per tutti coloro affetti da disabilità.<sup>215</sup>

Dal punto di vista dei *disability studies*, garantire diritti linguistici alle lingue minoritarie o *ressei gengo* 劣勢言語 può risultare nell'*empowerment* delle stesse.<sup>216</sup> Anche in questo caso, in maniera parallela a quanto osservato nel discorso sulla disabilità, una concezione di *illiteracy* ridotta alla mancanza della capacità di leggere e scrivere corrisponde a un *medical model* della *literacy*, in giapponese *shikiji no igaku moderu* 識字の医学モデル, all'interno del quale la responsabilità della propria incapacità e degli sforzi per ottenere dei miglioramenti ricade interamente sull'individuo. Di conseguenza, i diritti sociali non potranno essere rispettati fino a quando la comunità analfabeta non migliorerà la propria *literacy*. È pertanto desiderabile adottare un *social model* della *literacy*<sup>217</sup>, il quale non tenti di trasformare le abilità e le conoscenze delle persone analfabete, ma che cerchi piuttosto di sviluppare una società in grado di rispondere alle loro esigenze.<sup>218</sup> Il concetto di *universal design*, in giapponese *yunibāzaru dezain* ユニバーサルデザイン, introdotto nei paragrafi precedenti, è uno strumento utile al fine di trasmettere informazioni e garantire diritti sociali sulla base delle condizioni fisiche, sociali e culturali dei singoli individui. È pertanto necessario prestare attenzione a quelle comunità escluse o svantaggiate dalla società e tentare di costruire un flusso di informazioni che sia per loro accessibile.<sup>219</sup>

---

<sup>215</sup> Kadoya, "Shikiji / jōhō," 147.

<sup>216</sup> Kadoya, 148.

<sup>217</sup> Kadoya, 148-149.

<sup>218</sup> Kadoya, 149.

<sup>219</sup> Kadoya, 155.

## CAPITOLO 3

### ANALISI DELLE AUDIODESCRIZIONI DI NETFLIX

#### 3.1 Metodologia

Come campione per sviluppare un'analisi dell'audiodescrizione di lungometraggi giapponesi presenti sulla piattaforma Netflix, sono stati scelti i seguenti cinque: *37 seconds* di Hikari del 2019, *Mother* di Ōmori Tatsushi del 2020, *A Family* di Fujii Michihito del 2021, *Ride or Die* di Hiroki Ryūichi del 2021 e *Asakusa Kid* di Gekidan Hitori del 2021. Essendo l'obiettivo del presente elaborato quello di analizzare le più recenti pratiche di audiodescrizione, sono state selezionate produzioni Netflix degli ultimi tre anni. I generi spaziano dal drammatico alla commedia. Più nello specifico si hanno una storia di formazione che affronta il tema della disabilità in *37 seconds*, un dramma familiare di una madre single e dei suoi figli in condizioni di indigenza in *Mother*, uno *yakuza movie* quale *A Family*, un *road movie* a tematiche LGBTQ+ quale *Ride or Die* e una commedia biografica quale *Asakusa Kid*.

Per ognuno dei lungometraggi sarà fornita una breve descrizione comprensiva di trama e principali tematiche discusse. Successivamente, si analizzeranno le scene maggiormente interessanti per una discussione delle teorie e delle pratiche dell'audiodescrizione, allegando in primis una tabella che riporti da un lato la traccia dei dialoghi fornita dalla colonna sonora originale del film, dall'altro la traccia dell'audiodescrizione fornita dalla voce dell'audiodescrittore. Entrambe le voci saranno complete di traslitterazione in caratteri latini e di traduzione italiana, quest'ultima reperibile da Netflix nel caso del canale acustico fornito dai sottotitoli e originale nel caso del canale visivo fornito dall'audiodescrizione. Per ottimizzare l'analisi in particolar modo visiva delle descrizioni, si includeranno inoltre degli screenshot di riferimento alle singole scene. Le parti audiodescritte scelte saranno infine analizzate alla luce della teoria discussa nel corso del primo capitolo, per poi essere riprese nel dettaglio nel corso delle conclusioni in relazione ai concetti di *literacy*, accessibilità e diritti discussi nel secondo capitolo.

### 3.2 *37 seconds* di Hikari

Il primo film oggetto di analisi porta alla ribalta il concetto stesso di disabilità nelle menti del pubblico giapponese. *37 seconds* è un film drammatico e semi-autobiografico, opera della regista indipendente Hikari e uscito nelle sale nel 2019, presentato successivamente al Festival Internazionale del Cinema di Berlino. Protagonista è la giovane Yuma ユマ, ragazza di 23 anni affetta da paralisi cerebrale a seguito della mancanza di ossigeno alla nascita per 37 secondi, da cui il titolo del lungometraggio. L'attrice che interpreta la protagonista, Kayama Mei 佳山明, soffre anch'essa di paralisi cerebrale.<sup>220</sup> Costretta su una sedia a rotelle, Yuma vive con la madre Kyōko 恭子, che la aiuta in maniera oppressiva in ogni singola faccenda quotidiana, e lavora come *mangaka* a fianco della cugina Sayaka サヤカ. Quest'ultima, riconoscendone il talento, la sfrutta per lanciare la propria carriera di *mangaka* su YouTube.

Sono proprio i *manga* a fungere da via d'uscita per Yuma, ma quando le si presenta l'occasione di disegnarne alcuni a tema pornografico, la direttrice della casa di produzione Fujimoto 藤本 le consiglia di ritornare da lei soltanto quando avrà superato le proprie paure e fatto esperienza a livello sessuale. Il desiderio di indipendenza la spinge a truccarsi, a uscire spesso di casa da sola mentendo alla madre e a fare amicizia con un gruppo di personaggi, tra cui un uomo in sedia a rotelle e una prostituta che, come lei, si possono definire degli *outsider* all'interno della società giapponese. Queste nuove conoscenze la condurranno a scoprire importanti aspetti rimasti nascosti sul proprio nucleo familiare e, in maniera più incisiva, sulle proprie capacità all'interno della società.

#### 3.2.1 *Simbolismo dei colori blu e rosso*

Per *37 seconds* si è deciso di analizzare l'effetto che elementi mancanti nella descrizione possono sortire a livello di comprensione globale della trama da parte del pubblico ipovedente e non vedente. Il primo elemento riportato di seguito è il simbolismo dei colori blu e rosso all'interno del lungometraggio. L'utilizzo dei suddetti colori in diverse scene è in effetti un pilastro portante della narrazione, e la mancata descrizione degli stessi

---

<sup>220</sup> 37 seconds. *Official Website*. <http://37secondsfilm.com/> (ultimo accesso: 27/09/22).

sortisce la possibile esclusione del pubblico ipovedente e non vedente nella comprensione della trama a livello cognitivo.

Nei primi minuti del film, la protagonista Yuma è mostrata al pubblico mentre si sveglia nella sua camera da letto e la madre Kyōko accorre per aiutarla a cambiarsi. Alle spalle della testata del letto è presente un modello in 3D del sistema solare che si staglia su uno sfondo blu. Di seguito si riporta una tabella contenente da un lato la traccia dei dialoghi, ossia il dialogo tra Yuma e la madre, dall'altro la traccia dell'audiodescrizione fornita dall'audiodescrittore.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>部屋のベッドで目を覚ますユマ。枕の下のスマートフォンを取る</p> <p><i>Heya no beddo de me wo samasu Yuma. Makura no shita no sumātofon wo toru.</i></p> <p>Yuma si sveglia nella sua camera da letto. Prende il cellulare da sotto il cuscino.</p>
	<p>体を起こし、右手だけでパジャマを脱ぎ始める</p> <p><i>Karada wo okoshi, migite dake de pajama wo nughajimeru.</i></p> <p>Si alza e comincia a sfilarsi il pigiama aiutandosi con la sola mano destra.</p>
<p>恭子：あつ、起きたの？ ああ、呼ばいいのに</p> <p>Kyōko: <i>A, okita no? Ā, yobeba ii no ni.</i></p> <p>Sei sveglia? Avresti dovuto chiamarmi.</p>	
	<p>恭子に来て、パジャマをさっと取り、カーテンを開ける。布団を整え、ユマの肩を叩く</p> <p><i>Kyōko ga kite, pajama wo satto tori, kāten wo akeru. Futon wo totonoe, Yuma no kata wo tataku.</i></p> <p>Kyōko afferra velocemente il pigiama e apre le tende. Ripone il <i>futon</i> e dà un colpetto sulle spalle di Yuma.</p>





Tabella 1. Yuma e Kyōko nella camera da letto

Nonostante il modello 3D occupi buona parte del campo visivo dello spettatore, l'audiodescrittore ha deciso di tralasciarne la descrizione per dare spazio all'entrata in scena di Kyōko, la quale comincia a sfilare il pigiama a Yuma, apre le finestre e ripone il *futon* della figlia. Questa decisione si rivela tuttavia inefficace per i seguenti motivi. Da un lato, la passione per lo spazio e per gli extraterrestri di Yuma è un elemento portante del lungometraggio, che sarà ripreso più volte in scene successive. La passione della ragazza per tutto ciò che è ultraterreno è probabilmente dovuto alla possibilità che l'assenza di gravità potrebbe offrirle di vivere una vita da adulta, non più relegata alla sedia a rotelle e senza le oppressive attenzioni della madre a ricordarle costantemente di essere una ragazza disabile. Dall'altro, il colore blu, che qui è presente sia sullo sfondo, sia sullo stesso maglione di Kyōko e che non è parimenti audiodescritto, ritornerà più volte nel corso del lungometraggio a significare tutti quei momenti in cui Yuma non si sentirà davvero libera e in grado di esprimere la propria personalità a causa delle restrizioni imposte dalla madre.

In una scena successiva, Yuma sta disegnando all'interno della propria stanza, circondata da una luce blu e dal sempre presente modello cosmico alle sue spalle. La scena non presenta dialoghi o effetti sonori rilevanti, per cui si riporta di seguito la sola traccia dell'audiodescrizione.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	ベッドサイトの小さな灯りにユマの真剣な表情が浮かぶ <i>Beddosaito no chiisana akari ni Yuma no shinkenna hyōjō ga ukabu.</i> La piccola lampada del comodino mette in risalto l'espressione seria di Yuma.



Tabella 2. Yuma disegna circondata da una luce blu

Optando per la descrizione di una luce sul comodino che fa emergere l'espressione seria di Yuma, il descrittore manca di presentare al pubblico ipovedente e non vedente il riflesso di luce blu che si staglia anche sul *manga* disegnato dalla ragazza, così come il già citato sfondo cosmico alle sue spalle.

In una scena successiva, Yuma tenta di intrattenere il suo primo rapporto sessuale con un ragazzo in uno *hostess club*, in una stanza dominata dal colore rosa, colore che riflette anche il vestiario della ragazza e che, tendendo al rosso, simboleggia il suo desiderio di emancipazione sessuale. Contrariamente alle due scene precedenti, il riferimento al colore blu è presente nella scena immediatamente successiva al fallimento di Yuma di portare a termine il proprio obiettivo. La ragazza si rifugia in bagno dove tenta di lavarsi.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>青白い灯りのバスルームでウィッグを外した頭を洗い流す  <i>Aojiroi akari no basurūmu de uiggu wo hazushita atama wo arainagasu.</i>                      All'interno della sala da bagno illuminata di blu, si lava la testa priva di parrucca.</p>



Tabella 3. Yuma circondata da una luce blu

La mancanza del riferimento al colore rosso nella scena immediatamente successiva esclude il pubblico ipovedente e non vedente dall'effetto simbolico che il lungometraggio intende offrirne. Una volta uscita dalla stanza dello *hostess club*, Yuma si trova incapacitata ad andarsene poiché la porta dell'ascensore è bloccata. La porta è simbolicamente di colore rosso e l'impossibilità di aprirla riflette le difficoltà della ragazza ad accedere alla sfera della sessualità, ma il descrittore si limita ad accennare all'espressione contrariata di Yuma mentre tenta di chiamare aiuto.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>エレベーターの前 <i>Erebētā no mae.</i> Davanti all'ascensore.</p>
	<p>ボタンを押し、車椅子で待つユマ <i>Botan wo oshi, kurumaisu de matsu Yuma.</i> Yuma preme il pulsante e attende in sedia a rotelle.</p>
	<p>Tシャツに着替え、メイクもすっかり落としていいる。もう一度ボタンを押し。壁の高い位置に小さなプレート <i>T-shatsu ni kigae, meiku mo sukkari otoshite iru. Mō ichido botan wo osu. Kabe no takai ichi ni chiisana purēto.</i> Si infila una maglietta, il trucco quasi completamente sparito. Preme il pulsante un'altra volta. In alto sul muro vi è una piccola targa.</p>
	<p>非常時の連絡先が書かれてある <i>Hijōji no renrakusaki ga kakarete aru.</i> Vi è segnato un contatto per le emergenze.</p>
	<p>ボタンのランプがつかない <i>Botan no ranpu ga tsukanai.</i> La luce del pulsante non funziona.</p>
	<p>ユマが泣きそうな顔で辺りを見回す <i>Yuma ga nakisōna kao de atari wo mimawasu.</i></p>

	Yuma si guarda attorno sul punto di piangere.
	非常階段を覗く <i>Hi jōkaidan wo nozoku.</i> Osserva le scale di emergenza.
ユマ：すみません！エレベーター、動かないんですけど。すみません！誰かいませんか Yuma: <i>Suimasen! Erebētā, ugokanaindesu kedo. Suimasen! Dare ka imasen ka.</i> Scusate, l'ascensore non funziona. Ehilà! C'è nessuno?	



Tabella 4. Yuma tenta di aprire le porte dell'ascensore

In un'altra scena, Yuma si trova in un centro di riabilitazione per le sue cure quotidiane, mentre Kyōko la aspetta leggendo un libro. A fianco della donna, un grande cartello di divieto con su scritto STOP si staglia su uno sfondo rosso, alludendo nuovamente al fallimento di emancipazione della ragazza unitamente alle costrizioni materne.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	控えの椅子で待つ恭子 <i>Hikae no isu de matsu Kyōko.</i> Kyōko attende su una sedia.



Tabella 5. Cartello con scritta STOP

### 3.2.2 Uccellini come simbolo di fratellanza

Come secondo esempio si è deciso di analizzare l'effetto che una mancata indicazione di numero può sortire sulla comprensione simbolica dei personaggi del lungometraggio. Nel corso del film vi sono riferimenti alla presenza di uccellini che si appoggiano su cavi elettrici o che, in generale, occupano interamente lo schermo catturando l'attenzione dello spettatore. Un primo caso è il seguente, dove gli uccellini che si appoggiano su un'antenna sono effettivamente due.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	鉄塔のわきのアンテナに小鳥が止まる <i>Tettō no waki no antena ni kotori ga tomaru.</i> Un uccellino / degli uccellini si appoggia / si appoggiano sull'antenna affianco a un palo della luce.

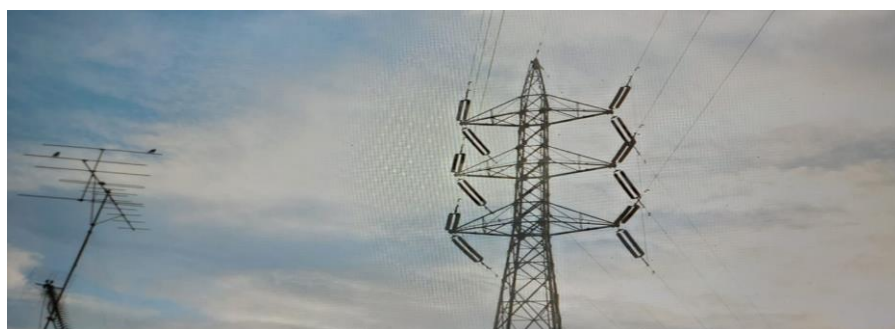


Tabella 6. Primo esempio di uccellini su cavi elettrici

Poiché il descrittore non fa alcun riferimento alla coppia di uccellini ma utilizza semplicemente il termine ambiguo *kotori* 小鳥 il quale, senza il ricorso a un contatore, può alludere a uno o più uccellini, all'utente ipovedente o non vedente non è fornito un elemento chiave ad anticipare uno dei momenti più rilevanti della trama, ossia la scoperta da parte di Yuma dell'esistenza di una sorella gemella, Yuka 由香. Quest'ultima è stata separata da Yuma per poi vivere con il padre in Thailandia, pur essendo a conoscenza dell'esistenza della sorella disabile.

Nei due esempi successivi, le scene presentano da un lato un solo uccellino appoggiato su un fil di rame, dall'altro una serie di uccellini in fila su un cavo elettrico. Poiché anche in questo caso il descrittore si limita a utilizzare il termine *kotori* o, nella seconda scena, quello più specifico *tsubame* 燕 “rondine”, il mancato ricorso a contatori di numero potrebbe confondere lo spettatore ipovedente e non vedente nell'errato collegamento alla

figura di Yuka. Soltanto nel secondo esempio il ricorso al verbo *narabu* 並ぶ “mettersi in fila” è utile a descrivere non uno, ma più uccellini allineati. Il primo uccellino potrebbe infatti alludere alla stessa Yuma prima di trovare degli amici che la capiscano e la apprezzino, rappresentati invece nella seconda scena dal folto stormo di uccellini.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell’audiodescrizione
	<p>電線に止まった小鳥が羽を震わせる  <i>Densen ni tomatta kotori ga hane wo furuwaseru.</i>                      Un uccellino / degli uccellini appoggiato/i sul cavo elettrico scuote / scuotono le ali.</p>



Tabella 7. Presenza di un solo uccellino

Traccia dei dialoghi	Traccia dell’audiodescrizione
	<p>電線に燕が並んで止まる  <i>Densen ni tsubame ga narande tomaru.</i>                      Delle rondini si appoggiano allineate su un cavo elettrico.</p>

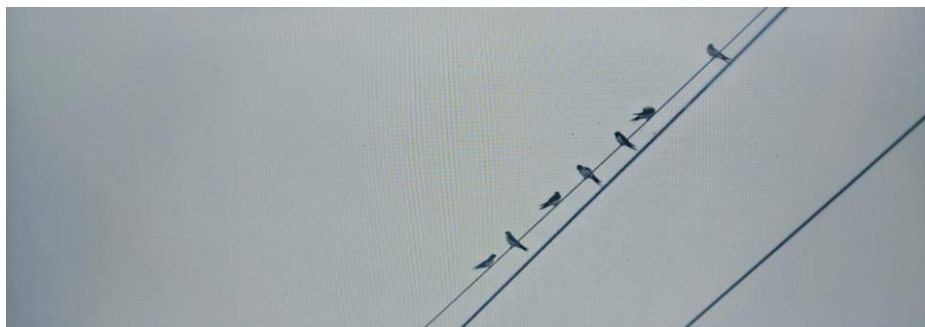


Tabella 8. Presenza di un gruppo di rondini

L’ultimo esempio riportato vede infine una coppia di uccellini stilizzati a decorare il titolo del film e, alla pari della prima scena analizzata, esso allude quasi sicuramente al ritrovamento reciproco di Yuma e Yuka. La descrizione chiude simbolicamente il film,

tuttavia anche in questo caso allo spettatore ipovedente e non vedente non è fornita alcuna indicazione sul numero degli uccellini presenti.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>庭の小鳥のイラストが羽ばたき、画面を横切るとタイトルが消える</p> <p><i>Niwa no kotori no irasuto ga habataki, gamen wo yokogiru to taitoru ga kieru.</i></p> <p>L'uccellino / gli uccellini illustrato/i sbatte / sbattono le ali, attraversa / attraversano lo schermo e il titolo scompare.</p>



Tabella 9. Coppia di uccellini nell'ultima scena

### 3.2.3 *Discussione*

Nella descrizione delle scene precedenti, al pubblico ipovedente e non vedente non sono fornite informazioni salienti alla creazione di un *mental model* che sia equivalente a quello del pubblico vedente.<sup>221</sup> Seguendo la distinzione dei codici semiotici proposta da Gambier<sup>222</sup>, l'assenza dei suddetti segni non-verbali del codice visivo fotografico per quanto riguarda i colori, e scenografico nel caso degli uccellini, genera in effetti l'impossibilità da parte degli utenti di anticipare determinati eventi successivi o di creare collegamenti simbolici tra i personaggi. Si può pertanto affermare che, secondo i tre approcci cognitivi dell'audiodescrizione proposti da Holsanova, la prospettiva di *produzione* focalizzata sul compito del descrittore fallisce nel tentativo di trasmettere importanti contenuti visivi del prodotto filmico e, allo stesso tempo, l'esperienza stessa del prodotto da parte del pubblico ipovedente e non vedente.<sup>223</sup> Si può inoltre affermare

<sup>221</sup> Braun, "Audio description," 361.

<sup>222</sup> Gambier, "Rapid and Radical Changes," 895-896.

<sup>223</sup> Holsanova, "A Cognitive Approach," 50-51.

che, nelle scene oggetto di studio, vi è una mancata trasmissione dell'intenzionalità simbolica della regista dal punto di vista del *transfer* pragmatico e intersemiotico.<sup>224</sup> Come già affermato nel primo capitolo, tuttavia, la scelta del *cosa* descrivere è influenzata da personali fattori contestuali e cognitivi, risultando pertanto in una differente attenzione ai dettagli da parte dei diversi audiodescrittori.<sup>225</sup>

### 3.3 *Mother* di Ōmori Tatsushi

Il lungometraggio *Mother* del regista Ōmori Tatsushi 大森立嗣 (1970-), distribuito nel 2020, porta in scena la tematica della madre non convenzionale e latrice di sciagure sulla propria famiglia. Protagonisti sono Akiko 秋子, giovane madre single, e il figlioletto Shūhei 周平. Akiko è una madre anaffettiva, cinica e dalla personalità instabile, dedita al *pachinko* e al divertimento a scapito del figlio Shūhei, bambino che, nonostante la giovane età, è spesso costretto a rimediare alla noncuranza della madre nei confronti suoi e di sé stessa, occupandosi delle faccende o inviandole denaro quando è assente da casa per futili motivi. Akiko tenta in ogni modo di estorcere denaro ai genitori e alla sorella minore, i quali in cambio non provano altro che odio e risentimento nei suoi confronti e la considerano la rovina della loro famiglia.

Akiko instaura una tossica relazione con Ryō 遼, uomo conosciuto in una sala da *pachinko* e dal quale avrà una figlia, Fuyuka 冬華. Passano gli anni e Shūhei, oramai adolescente, desidera perlomeno ricevere un'istruzione e tentare di risollevare le sorti della propria famiglia, ridotta a dormire sulla strada. Il ragazzo trova negli assistenti sociali una fugace ancora di salvezza ma è costantemente ostacolato dall'opprimente presenza di Akiko, la quale considera i propri figli come una personale creazione e pone il suo veto al perseguimento di una qualsiasi istruzione da parte di Shūhei. Questa possessività nei confronti di Shūhei è tuttavia spesso mascherata dall'ossessione nei confronti di Ryō che, pur picchiando Akiko persino davanti ai figli, sembra detenere il primo posto del malato affetto della donna. I sogni di Shūhei svaniscono completamente quando Akiko lo convince a uccidere i suoi stessi nonni pur di ottenere il denaro di famiglia.

---

<sup>224</sup> Marzà Ibañez, "Evaluation criteria," 149.

<sup>225</sup> Holsanova, "A Cognitive Approach," 52.



### 3.3.1 Anticipazione dei nomi dei personaggi

L’audiodescrizione giapponese di *Mother* presenta diversi esempi di anticipazione del nome dei protagonisti e di alcuni personaggi del lungometraggio. Nella sezione seguente si indagheranno gli effetti deleteri di tali anticipazioni sulla fruizione della diegesi filmica da parte del pubblico ipovedente e non vedente. In una prima scena, il descrittore menziona l’arrivo di una donna dai capelli lunghi in bicicletta che chiama il nome Shūhei. Subito dopo si fa diretto riferimento al nome della donna, Akiko. Quest’ultima chiama il figlio Shūhei, mentre il descrittore si limita a introdurlo in una battuta precedente come *hitokage* 人影 “ombra umana”.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell’audiodescrizione
	<p>高台に続く坂道を半ズボン姿の人影がとぼとぼと登ってくる</p> <p><i>Kōdai ni tsuduku sakamichi wo hanzubonsugata no hitokage ga tobotobo to nobotte kuru.</i></p> <p>Un’ombra umana in pantaloncini cammina vacillando su una strada in salita che prosegue su un’altura.</p>
	<p>前から自転車に乗った髪の毛の長い女性が現れる</p> <p><i>Mae kara jitensha ni notta kami no nagai josei ga arawareru.</i></p> <p>In primo piano compare una donna dai capelli lunghi in sella a una bicicletta.</p>
<p>秋子：周平！</p> <p>Akiko: <i>Shūhei!</i></p> <p>Shūhei!</p>	
	<p>男の子の横で止まる秋子</p> <p><i>Otoko no ko no yoko de tomaru Akiko.</i></p> <p>Akiko si ferma di fianco al bambino.</p>

Tabella 10. Anticipazione del nome Akiko

Successivamente, Akiko e Shūhei si recano alla casa dei genitori della donna, intenta a estorcere nuovamente denaro. Il descrittore anticipa il nome di famiglia Misumi, visibile in una targa a lato della porta d’ingresso con su scritto *Misumike* 三隅家 “famiglia Misumi”, ma comunque troppo piccola per essere colta con occhio attento dallo spettatore.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	三隅家 <i>Misumike.</i> Casa Misumi.



Tabella 11. Anticipazione del nome di famiglia Misumi

La famiglia è riunita al tavolo della cucina per discutere della richiesta di Akiko. Insieme ai genitori è presente anche la sorella minore della donna, il cui nome Kaede è rivelato anticipatamente dal descrittore.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	座卓を囲む一家五人。秋子のはす向かいに座る妹の楓が俯いたままの父から母へと視線を送り、顔をそむける <i>Zataku wo kakomu ikka gonin. Akiko no hasumukai ni suwaru imōto no Kaede ga utsumuita mama no chichi kara haha e to shisen wo okuri, kao wo somukeru.</i> Cinque familiari sono riuniti al tavolo da pranzo. In diagonale rispetto ad Akiko, la sorella minore Kaede, con il viso abbassato, osserva prima il padre poi la madre, e infine distoglie lo sguardo.

Tabella 12. Anticipazione del nome Kaede

### 3.3.2 Disegni e l'infanzia negata di Shūhei

Le scene di seguito analizzate sono state selezionate sulla base della mancata descrizione di elementi iconici, portatori di significati importanti per la caratterizzazione dei personaggi. Nella prima parte del film, Akiko e Shūhei abitano nel vecchio e trasandato

appartamento della donna. Nonostante l'inquadratura che li presenta duri per alcuni secondi, il descrittore non fa menzione di un gruppo di disegni del bambino su una parete del salotto. I disegni in questione mostrano una formica, una farfalla, un uccellino e due figure umane stilizzate, probabilmente gli stessi Akiko e Shūhei. A una visione più attenta è possibile intravedere il disegno di un cuore che qualcuno ha tentato di cancellare. In basso è presente la scritta in *katakana* バカ *baka* "stupido". Come si scopre nel film, il bambino è analfabeta e non può quindi essere l'autore della scritta offensiva. Questo fa dedurre che la stessa Akiko abbia prima cancellato il cuore e poi scritto l'offesa rivolta al figlio. Poiché i disegni ritornano più volte nel corso delle scene ambientate nell'appartamento di Akiko, il descrittore manca in questo caso di trasmettere al pubblico ipovedente e non vedente uno tra gli aspetti più importanti nella relazione tra la donna e il figlio, ossia il forte ma celato bisogno di affetto da parte di quest'ultimo, rinnegato tuttavia dall'atteggiamento prepotente e impassibile della madre che lo tratta come fosse uno stupido.



Figura 1. I disegni di Shūhei

Un'ulteriore scena che rivela l'assenza di una vera infanzia in Shūhei è ritrovabile nella seconda parte del lungometraggio. Akiko, Shūhei e la sorellina Fuyuka sono aiutati dagli assistenti sociali nella ricerca di un nuovo appartamento e Shūhei, ormai adolescente, è intenzionato a studiare per migliorare la propria condizione sociale. Viene iscritto pertanto a un gruppo di studenti di una scuola gratuita. Alla fine del primo giorno di lezioni, l'insegnante incita tutti gli studenti a fare una foto ricordo insieme a Shūhei indossando vari travestimenti, tra cui cappelli raffiguranti una scimmia, una fragola e un coniglio. Il descrittore fa menzione dei suddetti travestimenti, tuttavia non descrive l'espressione spaesata di Shūhei, il quale è l'unico a non indossare un cappello o una maschera, simboleggiando ancora una volta la sua completa estraneità al mondo dell'infanzia e del divertimento.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
<p>先生：はい、じゃみんな、恒例の記念写真！周平くんと撮るよ</p> <p>Sensei: <i>Hai, ja minna, kōrei no kinen shashin! Shūhei kun to toru yo.</i></p> <p>Ok, classe... facciamo una foto di gruppo... con Shūhei.</p>	
	<p>カメラを見せる</p> <p><i>Kamera wo miseru.</i></p> <p>Mostra la fotocamera.</p>
	<p>生徒たちが兎や猿の被り物を身に付けて集まる</p> <p><i>Seitotachi ga usagi ya saru no kaburimono wo mi ni tsukete atsumaru.</i></p> <p>Gli alunni si riuniscono indossando travestimenti da coniglio, da scimmia...</p>



Tabella 13. Foto di gruppo a scuola

### 3.3.3 Simbolismo del colore verde

Similmente a quanto si è potuto osservare nel precedente lungometraggio, in *Mother* la ricorrenza in diverse scene del colore verde può sortire importanti risultati a livello cognitivo nella comprensione globale del film da parte del pubblico ipovedente e non vedente. Il descrittore, non menzionando l'incidenza del suddetto colore, non ne rende tuttavia possibile il collegamento a determinate scene o personaggi.

Un primo esempio della presenza del colore verde si ha nella scena del tentato furto dalla cassaforte del posto di lavoro di Ryō, il nuovo compagno di Akiko, il quale si autoproclama padre di Shūhei nonostante egli neghi qualsiasi legame nei confronti dell'uomo. La luce verde del segnale di uscita di emergenza illumina a livello visivo la

stanza buia in cui avviene il furto. Il descrittore non ne fa tuttavia menzione, alludendo piuttosto ai movimenti di Ryō.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>旅館。暗い廊下に人影が動く。フードをかぶった遼があたりを伺うようにやってきて受付に忍び寄る。来た方を振り返ると、小窓に手をかける。窓を開けて中に入り込む</p> <p><i>Ryokan. Kurai rōka ni hitokage ga ugoku. Hūdo wo kabutta Ryō ga atari wo ukagau yōni yatte kite uketsuke ni shinobiyoru. Kita hō wo furikaeru to, komado ni te wo kakeru. Mado wo akete naka ni hairikomu.</i></p> <p>Dentro un <i>ryokan</i>. Un'ombra in movimento nel corridoio buio. Ryō, indossato un cappuccio, si guarda attorno e sgattaiola nell'ufficio. Si volta nella direzione da cui è venuto e appoggia la mano sulla finestrella. Apre la finestra e si intrufola dentro.</p>



Tabella 14. Il furto dalla cassaforte

Nella seconda parte del film, l'improvviso ritorno di Ryō segna un drastico cambiamento nella vita di Akiko, Shūhei e della piccola Fuyuka, figlia dell'uomo. Seppur per un breve periodo e nonostante il rapporto instabile che lo lega ad Akiko, Ryō tenta di comportarsi da buon padre per Shūhei e la sorellina. Nella scena seguente, il colore verde ritorna a indicare la rinnovata presenza dell'uomo, questa volta nella rete esterna di un campo da baseball dove Ryō mostra le proprie abilità.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>昼間のバッティングセンター。ベンチに腰かけた秋子が火の付いたタバ</p>

	<p>コを唾えるでもなく、ぼうっと前を見据えている。傍らに周平と冬華。遼が弾除けのネットをくぐって出てくる</p> <p><i>Hiruma no battingu sentā. Benchi ni koshikaketa Akiko ga hi no tsuita tabako wo kuwaeru demo naku, bōtto mae wo misuete iru. Katawara ni Shūhei to Fuyuka. Ryō ga tamayoke no netto wo kugutte dete kuru.</i></p> <p>Centro di baseball diurno. Akiko, seduta su una panchina, guarda fisso davanti a sé senza nemmeno tenere in bocca la sigaretta accesa. Shūhei e Fuyuka le sono accanto. Ryō passa sotto la rete protettiva ed esce.</p>
--	--



Tabella 15. La famiglia al campo da baseball

Dopo sei mesi dalla scomparsa repentina di Ryō, Shūhei è costretto a trovarsi un lavoro presso una ditta metalmeccanica per provvedere alla madre e alla sorella. L'ambiente del suo nuovo lavoro è dominato dal colore verde, sia all'interno che all'esterno. Tuttavia, il colore non è qui più assimilabile alla figura paterna negativa di Ryō quanto a quella paterna positiva del datore di Shūhei, Matsuura, il quale si preoccupa sinceramente per il futuro del ragazzo.



Figura 2. Il luogo di lavoro di Shūhei

Il simbolismo del colore verde si ritrova infine nell'ultima apparizione di Shūhei. Il ragazzo è stato incarcerato per essersi dichiarato colpevole nel brutale omicidio dei propri nonni, nonostante sia stato costretto dalla madre Akiko. Durante l'ultima conversazione con Aya, l'assistente sociale in cui aveva riposto la propria fiducia, un rasato Shūhei indossa un abito da carcerato di colore verde chiaro. Paradossalmente, il verde può qui simboleggiare una ritrovata "libertà", lontana dalle grandi difficoltà che ha dovuto attraversare nel corso della sua vita. Il descrittore si limita a descrivere il nuovo aspetto fisico del ragazzo.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>ガラスの向こうに丸坊主の周平が囚人服姿で現れる</p> <p><i>Garasu no mukō ni marubōzu no Shūhei ga shūjin fukusugata ga arawareru.</i></p> <p>Oltre il vetro compare uno Shūhei rasato e in tenuta da carcerato.</p>



Tabella 16. L'abito da carcerato di Shūhei

### 3.3.4 *Discussione*

Un primo elemento di analisi nella descrizione di *Mother* riguarda l'anticipazione dei nomi dei protagonisti e di alcuni personaggi del lungometraggio. Nel primo capitolo si è

potuto osservare come la questione della nomenclatura dei personaggi di un lungometraggio o *character fixation* sia ancora piuttosto controversa e divida buona parte delle principali linee guida dedicate all'audiodescrizione. Se si prendono in considerazione le linee guida inglesi, il descrittore è invitato a non rivelare in anticipo il nome di un dato personaggio se l'identità di quest'ultimo sarà rivelata in un momento successivo. Il descrittore dovrebbe pertanto limitarsi a introdurre il personaggio tramite la sola descrizione fisica o *character description*.<sup>226</sup>

Per quanto concerne la descrizione dei disegni di Shūhei e le scene dove è presente il colore verde, il mancato riferimento a essi e quindi ai codici visivi scenografico e fotografico proposti da Gambier<sup>227</sup> non causa, a differenza di quanto si è osservato in *37 seconds*, un'impossibilità totale da parte del pubblico non vedente e ipovedente di creare un proprio *mental model* del lungometraggio; tuttavia, seppur non necessari alla comprensione globale delle scene successive, la mancata descrizione dei suddetti elementi può condurre a una mancata ricezione delle relazioni simboliche tra i personaggi.

### 3.4 A Family di Fujii Michihito

Diretto dal regista Fujii Michihito 藤井道人 (1986-) e distribuito nel 2021, *A Family*, il cui titolo giapponese è *Yakuza to kazoku* ヤクザと家族 (letteralmente “Yakuza e famiglia”), affronta il fenomeno sociale della *yakuza* come sinonimo di nucleo familiare. Il film ha inizio alla fine degli anni '90, quando il protagonista Kenji 賢治, erede di un ex boss oramai deceduto, vive in un perenne stato di depressione affiancato dai due compagni Hosono 細野 e Ohara 小原. Una sera, mentre cena nel locale di proprietà di Aiko 愛子 insieme agli amici e al figlio di lei Tsubasa 翼, viene attaccato da un clan rivale e picchiato brutalmente. L'episodio lo segnerà a tal punto da cercare rifugio nel clan Shibasaki 柴咲, il cui leader, protetto dallo stesso Kenji durante l'attacco al locale, lo accoglie come fosse suo figlio.

La vita da *yakuza* di Kenji si sposta a qualche anno dopo. Oramai ai vertici del clan Shibasaki, Kenji intrattiene una fugace relazione con Yuka 由香, hostess di un locale che, tenendo testa al ragazzo, ottiene il suo rispetto. Un ulteriore attacco ai danni di Shibasaki

---

<sup>226</sup> Benecke, “Character fixation and character description,” 141-142.

<sup>227</sup> Gambier, “Rapid and Radical Changes,” 895-896.



spinge tuttavia Kenji a proteggere l'onore della sua nuova famiglia e a sacrificare la propria libertà per permettere al vero assassino di uno dei membri del clan rivale, Nakamura 中村, di fuggire. Kenji trascorre anni in prigione, e al suo rilascio tenta immediatamente di ritrovare Yuka, la quale si scopre avere una figlia adolescente. La ragazza, di nome Aya 彩, è figlia proprio di Kenji, il quale cerca di recuperare gli anni perduti e i rapporti con l'anziano leader Shibasaki e Tsubasa, oramai anch'egli membro della *yakuza*.

### 3.4.1 Descrivere ciò che non avviene

Il lungometraggio *A Family* presenta spunti interessanti per trattare del dibattito oggettività / soggettività all'interno degli studi sull'audiodescrizione. Una prima analisi considera la scelta ricorrente da parte del descrittore di sottolineare l'assenza di una determinata azione. Pertanto, oltre alla descrizione tradizionale, al pubblico ipovedente e non vedente sono offerti esempi di verbi giapponesi declinati alla forma negativa, i quali rimandano a un comportamento specifico del personaggio.

Nelle prime scene del lungometraggio, il protagonista Kenji si reca al funerale buddhista del padre Masaharu, ex *yakuza* del clan Yamamoto. A indicare un possibile attrito nel rapporto con il padre defunto, il descrittore pone l'enfasi sul mancato gesto da parte di Kenji di unire le mani in segno di preghiera davanti all'immagine commemorativa del padre. In quasi tutti gli esempi riportati, la negazione del verbo è indicata dal suffisso –*zu* ～ず.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>手間を合わせず、そのまま最前列に腰を下ろす</p> <p><i>Tema wo awasezu, sono mama saizenretsu ni koshi wo orosu.</i></p> <p>Si siede in prima fila senza congiungere le mani.</p>



Tabella 17. Il mancato gesto di preghiera di Kenji

Un esempio particolare è invece dato dalla descrizione *nō herumetto* ノーヘルメット, prestito dall'inglese *no helmet* “senza casco”, in riferimento al giovane Kenji e ai suoi compagni Hosono e Ohara, abituati a guidare lo scooter senza indossare il casco.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>ノーヘルメットでエンジンをかける  <i>Nō herumetto de enjin wo kakeru.</i>            Accendono il motore senza indossare il casco.</p>



Tabella 18. Kenji, Hosono e Ohara senza casco

Quando Kenji entra a far parte a tutti gli effetti del clan Shibasaki, uno dei suoi compiti è sorvegliare i locali notturni di proprietà del clan. Durante una serata, una hostess di nome Miyuki, che si rivelerà essere la sua futura amante Yuka, si offre di estrarre dei pezzi di vetro dalla mano di Kenji a seguito di una colluttazione con un clan rivale. Il descrittore si sofferma sull'iniziale indifferenza di Kenji, il quale non degna la ragazza di uno sguardo.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>賢治は見向きもせず、酒をあおる  <i>Kenji wa mimuki mo sezu, sake wo aoru.</i>            Kenji scola il sakè senza nemmeno guardarla.</p>



Tabella 19. Primo incontro tra Kenji e Yuka

Una volta che Miyuki / Yuka ha estratto tutti i pezzi di vetro dalla mano di Kenji, questi non la ringrazia e riprende a fumare la sua sigaretta.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>賢治は礼も言えず、震える手でたばこを啜える</p> <p><i>Kenji wa rei mo iezu, furueru te de tabako wo kuwaeru.</i></p> <p>Senza nemmeno ringraziarla, Kenji riprende a fumare con mano tremante.</p>

Tabella 20. Kenji non ringrazia Miyuki / Yuka

L'iniziale comportamento schivo di Kenji nei confronti di Yuka è ritrovabile in diverse occasioni. Considerando la ragazza troppo espansiva nei suoi confronti, Kenji raramente risponde alle sue tante domande sul mondo della *yakuza*.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>そっと由香の横顔を見る。何も言わず、たばこを啜ると、来た方向に歩き出す</p> <p><i>Sotto Yuka no yokogao wo miru. Nani mo iwazu, tabako wo kuwaeru to, kita hōkō ni arukidasu.</i></p> <p>Guarda fugace il profilo di Yuka. Senza dire nulla riprende a fumare e cammina nella direzione da cui è venuto.</p>

Tabella 21. Kenji schivo nei confronti di Yuka

### 3.4.2 Espressioni di soggettività del descrittore

Una delle variabili che maggiormente influenzano il lavoro di audiodescrizione è la dimensione soggettiva di ciascun descrittore. A *Family* presenta molteplici esempi di descrizione soggettiva da parte dell’audiodescrittore giapponese. Questo avviene, nella maggior parte dei casi, tramite il ricorso alla particella interrogativa di fine frase – *ka* ～ *か* in riferimento a una domanda indiretta o a un pensiero personale del descrittore. Altri esempi riportano invece l’utilizzo del verbo potenziale *dekiru* できる, in particolare alla forma negativa, per alludere all’impossibilità da parte di un personaggio di compiere una data azione, oppure l’inserimento di dialoghi all’interno della descrizione stessa al fine di riportare a parole il pensiero di un personaggio.

In un primo esempio, a seguito della colluttazione avvenuta nel ristorante di Aiko e a cui assistono sia Kenji, sia il clan Shibasaki, Nakamura si avvicina al suo capo per assicurarsi che non sia ferito. In luogo di una risposta diretta, Shibasaki fa un piccolo cenno con la mano a voler destare sicurezza in Nakamura, e il descrittore si avvale del suo gesto per riportare a parole il suo comportamento. Egli descrive inoltre in forma di dialogo il pensiero di Shibasaki, sollevato dalla scomparsa del clan rivale, attraverso le parole *minna, kieta na* 皆、消えたな “sono tutti spariti” e facendo riferimento a *omote* 表, la sua espressione.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell’audiodescrizione
	<p>「皆、消えたな」と表を見ている柴咲。「おう、大丈夫」と軽くうなづく</p> <p><i>“Minna, kieta na” to omote wo mite iru Shibasaki. “ō, daijōbu” to karuku unazuku.</i></p> <p>“Se ne sono andati tutti”, sembra dire Shibasaki. “Sto bene”, sembra voler dire annuendo leggermente.</p>



Tabella 22. Inserimento di dialoghi nella descrizione di un pensiero

Una prima supposizione indiretta da parte del descrittore per mezzo della particella interrogativa *-ka* si ha durante un incontro tra Kenji e il leader Shibasaki all'interno del quartier generale del clan. Shibasaki ringrazia Kenji, lodandolo per il suo coraggio nel difenderlo dalla colluttazione al ristorante, e gli accarezza la testa. Il descrittore riporta il pensiero confuso di Kenji, dubbioso se ringraziare o meno un membro della *yakuza*, e che per questo rimane in silenzio.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>ヤクザなんかに礼を言うもんかと、 無言で柴咲を見る</p> <p><i>Yakuza nanka ni rei wo iu monka to, mugon de Shibasaki wo miru.</i></p> <p>Dubbioso se ringraziare o meno uno yakuza, osserva silenzioso Shibasaki.</p>



Tabella 23. Espressione dubbiosa di Kenji tramite la particella *-ka*

A seguito di una colluttazione con i membri di un clan rivale, Kenji è costretto a spiegare il proprio comportamento ai membri più anziani del clan Shibasaki. Il leader ignora completamente Kenji, il quale è consolato dall'umorismo del compagno Toyoshima. Kenji non sembra tuttavia vedere di buon occhio il gesto del compagno ed è dubbioso se cedere alla tentazione di rispondergli a dovere. Il descrittore utilizza pertanto il verbo *gaman suru* 我慢する “sopportare”, insieme alla particella interrogativa – *ka*, per descrivere il pensiero di Kenji.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>豊島が慰めてくれたが、やはり我慢すべきだったのか</p> <p><i>Toyoshima ga nagusamete kureta ga, yahari gaman subeki datta no ka.</i></p> <p>Avrebbe potuto sopportare il conforto di Toyoshima?</p>



Tabella 24. Utilizzo del verbo *gaman suru*

Una delle scene più importanti a livello narrativo mostra il bisogno di affetto da parte di Kenji nella relazione con Yuka. Quest'ultima lo accoglie quando Kenji, a seguito della vendetta nei confronti di un clan rivale, decide di prendersi tutta la colpa dell'accaduto, permettendo al vero assassino Nakamura, suo compagno, di continuare a prendersi cura del leader Shibasaki. Kenji trova in Yuka una fugace ancora di salvezza, nonostante sia ben conscio dei futuri anni in prigione che lo attendono. L'accaduto lo traumatizza al punto da scoppiare a piangere davanti alla ragazza, e il descrittore ne aumenta l'intensità aggiungendo le parole *kodomo ga shigamitsuku yō ni* 子供がしがみつくように, alludendo all'aggrapparsi di Kenji alle braccia di Yuka come un bambino si aggrappa alla propria madre.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	子供がしがみつくように <i>Kodomo ga shigamitsuku yō ni</i> Si aggrappa a lei come un bambino.



Tabella 25. Il pianto di Kenji

L'ultimo esempio che analizza la soggettività del descrittore vede ancora una volta il ricorso alla particella interrogativa – *ka*. La scena in questione segna la fine del periodo giovanile di Kenji con l'inizio dei suoi 14 anni di detenzione. Mentre è scortato dalle guardie del carcere, la telecamera riprende Kenji mentre fissa lo schermo. Il descrittore

tenta di fornire tre possibili interpretazioni del suo sguardo attraverso il ricorso a tre sostantivi di emozione: *kakugo* 覚悟 “determinazione”, *kōkai* 後悔 “pentimento” e *akirame* 諦め “rassegnazione”.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell’audiodescrizione
	<p>真っすぐ行って方を見つめる賢治。その表情から覚悟は決まったのか、後悔しているのか、諦めか。読み取ることはできない</p> <p><i>Massugu itte hō wo mitsumeru Kenji. Sono hyōjō kara kakugo wa kimatta no ka, kōkai shite iru no ka, akirame ka. Yomitoru koto wa dekinai.</i></p> <p>Kenji prosegue dritto e guarda in questa direzione. La sua è forse un’espressione di determinazione, di pentimento, di rassegnazione? È imperscrutabile.</p>



Tabella 26. Tre possibili interpretazioni dello sguardo di Kenji

### 3.4.3 *Discussione*

L’analisi di *A Family* ha portato alla luce il già osservato dibattito sul dualismo oggettività / soggettività all’interno dell’audiodescrizione in riferimento al parametro *come descrivere* analizzato da Perego. In generale, l’audiodescrizione non dovrebbe attirare l’attenzione su di sé, ed è compito del descrittore calarsi in maniera omogenea nel prodotto tenendo in considerazione tipologia, stile e ritmo.<sup>228</sup> La maggior parte delle linee guida non accoglie pertanto commenti di natura soggettiva da parte del descrittore, questo ai fini di evitare fenomeni di paternalismo nei confronti del pubblico *target* dell’audiodescrizione, ossia gli ipovedenti e i non vedenti.<sup>229</sup> Se si prendono inoltre in considerazione i parametri più specifici teorizzati da Marzà Ibañez, nella categoria *come*

<sup>228</sup> Perego, “Audio description,” 120-121.

<sup>229</sup> Perego, 121.

*descrivere* si consiglia di evitare il ricorso a interpretazioni personali e possibilmente pregiudizievoli.<sup>230</sup> Il concetto di *state* teorizzato da Philip Piety in relazione al linguaggio dell'audiodescrizione filmica è altresì utile ai fini dell'analisi: se è vero che esso rappresenta qualsiasi informazione non direttamente estrapolabile dal prodotto<sup>231</sup>, le linee guida vietano allo stesso tempo al descrittore di interpretare soggettivamente le informazioni visive, dovendosi limitare alla descrizione di ciò che avviene sullo schermo.<sup>232</sup>

### 3.5 *Ride or Die* di Hiroki Ryūichi

Il film *Ride or Die*, il cui titolo giapponese è *Kanojo* 彼女 (letteralmente “Lei” o “Ragazza”), è stato diretto dal regista Hiroki Ryūichi 廣木隆一 (1954-) e distribuito dalla piattaforma Netflix nel 2021. *Road movie* a tematica LGBTQ+, protagonista è la giovane Rei レイ, avvenente ragazza lesbica dai lunghi capelli rossi ed erede di una ricca famiglia. Rei convive con una donna più grande di lei, Mika 美夏, senza tuttavia aver mai dimenticato il suo grande amore sin dai tempi delle scuole superiori, Nanae 七恵. Al contrario di Rei, Nanae proviene da una famiglia di umili origini ed è in grado di risollevarsi la propria condizione sociale soltanto grazie al matrimonio in giovane età con un uomo di nome Shinoda 篠田.

Il film si apre proprio con la violenta uccisione di Shinoda da parte di Rei, che si scoprirà essere stata pregata da Nanae di uccidere il marito per liberarla dalle torture fisiche e psicologiche nei suoi confronti. La scoperta dell'omicidio di Shinoda costringe Rei, traumatizzata dall'accaduto, e Nanae a fuggire da Tokyo e a rifugiarsi prima nella casa della famiglia di Nanae, poi nella villa estiva della ricca famiglia di Rei. Ad aspettare le due giovani vi sono Masato 将人, fratello di Rei, e Yū 悠, sua moglie. Nonostante siano essi stessi stravolti dall'orribile omicidio compiuto da Rei, permettono alla coppia di fuggire a bordo del loro fuoristrada e di ritirarsi, seppur brevemente, in una capanna sulla riva del mare.

---

<sup>230</sup> Marzà Ibañez, “Evaluation criteria,” 147.

<sup>231</sup> Piety, “The Language System,” 459-463.

<sup>232</sup> Fryer, *An Introduction*, 56.



### 3.5.1 Descrizione di un omicidio

Nel primo capitolo si è sottolineato come l’audiodescrizione di determinate scene presenti nelle sfide al descrittore, il quale deve trovare il giusto compromesso tra la fedeltà al prodotto audiovisivo originale e la premura nei confronti del pubblico ipovedente e non vedente, affinché la descrizione non arrechi eccessivo disturbo o imbarazzo. Il lungometraggio *Ride or Die* ben si addice all’analisi dell’audiodescrizione di elementi visivamente cruenti o causa di imbarazzo per il pubblico discussi all’interno del primo capitolo, siano essi di natura sessuale o di violenza esplicita. Un primo esempio è fornito dal brutale omicidio del marito di Nanae, Shinoda, da parte di Rei, utilizzando dapprima un bisturi con il quale ferisce il collo dell’uomo e da cui visivamente sgorga sangue. In seguito a una colluttazione tra i due, Rei viene spintonata su un tavolino di vetro che si frantuma in mille pezzi. Utilizzando un bicchiere rotto taglia infine la gola dell’uomo, visivamente agonizzante fino al momento della morte. La stessa Rei è lasciata in disparte, scioccata per l’accaduto, completamente ricoperta di sangue.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell’audiodescrizione
	<p>サイドテーブルの黒いバッグに手を伸ばす。真っ赤なネイルの指で鉛色のメスを握りしめる。覚めた目で篠田を見据える</p> <p><i>Saido tēburu no kuroi baggu ni te wo nobasu. Makkana neiru no yubi de namariiro no mesu wo nigirishimeru. Sameta me de Shinoda wo misueru.</i></p> <p>Allunga una mano sulla borsa nera appoggiata su un tavolino. Le dita dalle unghie rosse afferrano un bisturi color piombo. Osserva fisso gli occhi di Shinoda.</p>
	<p>メスを振り下ろす</p> <p><i>Mesu wo furiorosu.</i></p> <p>Muove il bisturi verso il basso.</p>
<p>篠田：てめえ、何すんだ！</p> <p>Shinoda: <i>Temē, nani sunda!</i></p> <p>Che cazzo hai fatto?</p>	
	<p>篠田が女性を突き飛ばす。首筋に刺さったメスを抜き、傷口を抑える</p> <p><i>Shinoda ga josei wo tsukitobasu. Kubisuji ni sasatta mesu wo nuki, kizuguchi wo osaeru.</i></p> <p>Shinoda allontana la ragazza. Estrae il bisturi dal collo e preme sulla ferita.</p>

	<p>テーブルの上に落ちて血まみれになった女性が割ったグラスに手を伸ばす</p> <p><i>Tēburu no ue ni ochite chimamire ni natta josei ga watta gurasu ni te wo nobasu.</i></p> <p>La ragazza, ricoperta di sangue e caduta su un tavolino, allunga la mano su un bicchiere rotto.</p>
	<p>篠田の首筋から血がどくどくと流れる</p> <p><i>Shinoda no kubisuji kara chi ga dokudoku nagareru.</i></p> <p>Dal collo di Shinoda scorrono rigoli di sangue.</p>
	<p>女性が鋭い目つきで立ち上がる</p> <p><i>Josei ga surudoï metsuki de tachiagaru.</i></p> <p>La ragazza si alza in piedi con sguardo sprezzante.</p>
	<p>割ったグラスで篠田の首筋を切り裂き、返り血を浴びる</p> <p><i>Watta gurasu de Shinoda no kubisuji wo kirisaki, kaerichi wo abiru.</i></p> <p>Con il bicchiere rotto taglia la gola di Shinoda, il quale vomita sangue.</p>
	<p>篠田の首から血が溢れる。うつぶせに倒れる篠田。女性が血に染まった体で立ち尽くす。その場にへたり込む</p> <p><i>Shinoda no kubi kara chi ga afureru. Utsubuse ni taoreru Shinoda. Josei ga chi ni somatta karada de tachitsukusu. Sono ba ni hetarikomu.</i></p> <p>Dalla gola di Shinoda sgorga sangue. Crolla a terra. La ragazza ricoperta di sangue si alza in piedi e si raggomitola su sé stessa.</p>



Tabella 27. L'omicidio di Shinoda

A seguito dell'omicidio, Rei si ricongiunge con Nanae e nel tentativo di scappare si rifugiano brevemente all'interno di un love hotel. Qui Rei decide di lavare il sangue secco rimasto sul corpo dal momento dell'omicidio, creando un forte contrasto visivo con la vasca da bagno completamente bianca.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p data-bbox="790 920 1278 994">白いバスタブに立つ脚からおびただしい量の赤い液体が流れてゆく</p> <p data-bbox="790 1005 1278 1122"><i>Shiroi basutabu ni tatsu ashi kara obitadashii ryō no akai ekitai ga nagarete yuku.</i></p> <p data-bbox="790 1133 1278 1234">In piedi nella vasca da bagno, dalle gambe scorre un'immensa quantità di liquido rosso.</p>



Tabella 28. Rei si lava il sangue dal corpo

### 3.5.2 Descrizione di una scena a carattere sessuale

Una delle ultime scene portanti del lungometraggio descrive il primo e unico rapporto sessuale tra le due protagoniste, Rei e Nanae, all'interno di una capanna in riva al mare. Rei è intenzionata a consegnarsi alla polizia la mattina seguente e desidera, seppur brevemente, vivere un momento di pace insieme alla persona che ama. Parallelamente alla scena dell'omicidio di Shinoda, il descrittore non applica forme di censura nella

descrizione del rapporto delle due donne, cercando anzi di utilizzare un lessico più vario possibile così da contribuire alla creazione di un immaginario e di un proprio *mental model* nella mente del pubblico ipovedente e non vedente. La scena in questione è costituita da una singola, lunga sequenza inframmezzata da brevi dialoghi, e descrive nei minimi dettagli le singole azioni compiute dalle due protagoniste.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>乳房をあらわにした七恵がレイのシャツの層を引き上げる。自ら脱ぎ捨てるレイ。ブラジャーを外す。七恵をゆっくりと下押し、あおむけに貸せる。痣だらけの体に指を滑らせ、舌を合わせる。ハーフパンツに手をやる七恵。レイも体を起こしてジーンズを脱ぎ始める。横たわったままの七恵がパンティーを引き下げる。レイが七恵の体に触れ、唇を重ねる。鎖骨にキスをして乳房に吸い付く</p> <p><i>Chibusa wo arawa ni shita Nanae ga Rei no shatsu no sō wo hikiageru. Mizukara nugisuteru Rei. Burajā wo hazusu. Nanae wo yukkuri to shitaoshi, aomuke ni kaseru. Aza darake no karada ni yubi wo suberase, shita wo awaseru. Hāfupantsu ni te wo yaru Nanae. Rei mo karada wo okoshite jinzu wo nugihajimeru. Yokotawatta mama no Nanae ga pantī wo hikisageru. Rei ga Nanae no karada ni fure, kuchibiru wo kasaneru. Sakotsu ni kisu wo shite chibusa ni suitsuku.</i></p> <p>Con il seno esposto, Nanae solleva le maniche della camicia di Rei, la quale comincia a spogliarsi. Si sfilava il reggiseno. Fa scivolare un dito sul corpo ricoperto di lividi, le loro lingue si toccano. Nanae appoggia una mano sui pantaloncini. Rei si solleva e comincia a sfilarsi i jeans. Nanae, rimasta sdraiata, si abbassa le mutandine. Rei tocca il corpo di Nanae e la bacia, per poi baciare una clavicola e soffiare sul seno della ragazza.</p>
<p>レイ：男の人はさいいよね、入れるものがあるから。手が塞がなくて</p>	

<p>Rei: <i>Otoko no hito wa sa ii yo ne, ireru mono ga aru kara. Te ga fusagannakute.</i></p> <p>Dev'essere bello, per gli uomini, poter penetrare le donne. Le mie dita non possono riempirti.</p>	
	<p>微笑む七恵の唇を唇でふさぐ。体をすり合わせ、抱きしめあう</p> <p><i>Hohoemu Nanae no kuchibiru wo kuchibiru de fusagu. Karada wo suriawase, dakishimeau.</i></p> <p>Appoggia le labbra su quelle sorridenti di Nanae. Le due strofinano i propri corpi e si abbracciano.</p>
<p>レイ：あたしもう一度でいいから、好きな女の子両手で抱きしめながらセックスしたい</p> <p>Rei: <i>Atashi mō ichido de ii kara, sukina onna no ko ryōte de dakishimenagara sekkusu shitai.</i></p> <p>Una volta sola va bene. Voglio abbracciare la donna che amo e fare sesso con lei.</p>	
	<p>七恵の顔を引き下ろせ、口づける。乳房をしゃぶる。股の間に顔を詰め、七恵の尻を抑える。七恵がレイの手をつかむ。目を閉じたままうっとりした表情を浮かべる。レイが体を起こし、七恵の股間に手を添える。レイの腕が動くたびに七恵の体が打ち震える。レイが七恵の乳房に愛撫する。背中をそらせる七恵を見てレイが嬉しそうに微笑む。七恵の髪にそっと触れる。微笑み返す七恵を抱きしめ、隣に寝そべる。見つめあう二人</p> <p><i>Nanae no kao wo hikiorose, kuchidukeru. Chibusa wo shaburu. Mata no aida ni kao wo tsume, Nanae no shiri wo osaeru. Nanae ga Rei no te wo tsukamu. Me wo tojita mama uttorishita hyōjō wo ukaberu. Rei ga karada wo okoshi, Nanae no kokan ni te wo soeru. Rei no ude ga ugoku tabi ni Nanae no karada ga uchifurueru. Rei ga Nanae no</i></p>

	<p><i>chibusa ni aibu suru. Senaka wo soraseru Nanae o mite Rei ga ureshisōni hohoemu. Nanae no kami ni sotto fureru. Hohoemikaesu Nanae wo dakishime, tonari ni nesoberu. Mitsumeau futari.</i></p> <p>Stende il corpo di Nanae e la bacia. Lecca un seno. Appoggia il viso sull'inguine di Nanae e le afferra il sedere. Nanae afferra la mano di Rei. Con gli occhi ancora chiusi fa trasparire una sensazione di estasi. Rei solleva il proprio corpo e avvicina la mano all'inguine di Nanae. Accarezza il seno di Nanae. Alla vista di Nanae che contorce la schiena, Rei sorride felice. Tocca delicatamente i suoi capelli. Nanae ricambia il sorriso e la abbraccia, sonnecchiando al suo fianco. Le due si scambiano uno sguardo.</p>
--	---

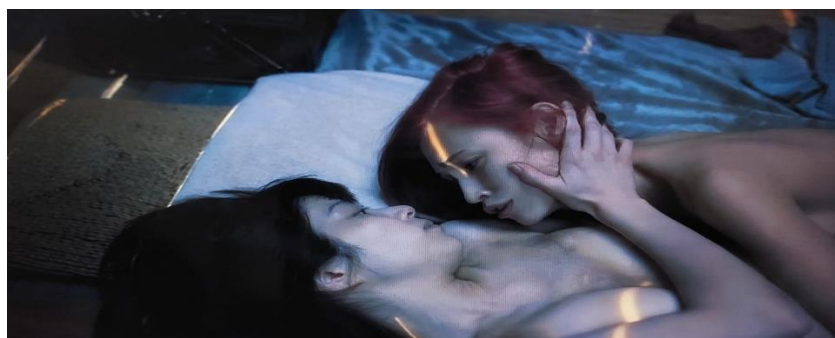


Tabella 29. Il rapporto sessuale tra Rei e Nanae

### 3.5.3 *Discussione*

Come si è potuto osservare nel corso dell'analisi, la descrizione di scene di natura violenta o a carattere sessuale all'interno del lungometraggio *Ride or Die* non è stata soggetta a censura, diversamente da quanto indicato come preferibile nella maggior parte delle linee guida. La vivida descrizione del sangue nella scena dell'omicidio di Shinoda, delle gestualità e il lessico relativo alle parti anatomiche nella scena a carattere sessuale sono pertanto in grado di riflettere visivamente ed esteticamente l'intenzione del regista nella trasposizione delle singole scene e di fornire al pubblico non vedente e ipovedente un giusto equilibrio tra *cosa* descrivere e, in particolare, *come* descrivere scene di questo tipo. Come si è affermato nel primo capitolo, a guidare il descrittore è la sua personale sensibilità nella trattazione di tematiche fonte di relativo imbarazzo o disagio da parte del

pubblico. Il fine dell'audiodescrizione è quello di rendere un prodotto, in questo caso audiovisivo, altamente accessibile<sup>233</sup>, per cui una censura estrema nella descrizione non gioverebbe al risultato finale o al pubblico di riferimento.

### 3.6 *Asakusa Kid* di Gekidan Hitori

L'ultimo film oggetto di analisi è un lungometraggio autobiografico a opera di Gekidan Hitori 劇団ひとり (1977-) e distribuito dalla piattaforma Netflix nel 2021. Il titolo *Asakusa Kid* è un diretto riferimento all'autobiografia pubblicata dal noto regista Kitano Takeshi 北野武 (1947-) nel 1988 in cui ricorda le sue origini artistiche, molti anni prima del suo debutto nel mondo del cinema, nel famoso locale di strip-tease *Furansuza* フランス座 del quartiere Asakusa 浅草 di Tokyo.<sup>234</sup> Sul finire degli anni '70 il giovane Takeshi, dopo aver abbandonato gli studi universitari, lavora come addetto agli ascensori del locale e rimane affascinato dagli spettacoli e dalla personalità perentoria ma allo stesso tempo paterna del noto comico Fukami Senzaburō 深見千三郎 e, in particolare, dalle sue grandi abilità nel tip tap. Inizialmente scettico a prendere sotto la sua ala un novizio senza alcuna abilità artistica, Fukami accetta gradualmente la figura di Takeshi come nuova stella della comicità di Asakusa.

Tuttavia, l'introduzione del duetto comico del *manzai* 漫才 sembra mettere a repentaglio l'esistenza del *Furansuza*, dedito a spettacoli di ambientazione storica e a spogliarelli. Lo stesso Takeshi, convinto delle proprie potenzialità, decide di abbandonare il locale e di formare il duo comico Two Beat insieme al collega Kiyoshi キヨシ. Trascorso qualche anno, il duo è noto in televisione a livello nazionale. Takeshi torna a far visita ai vecchi amici del *Furansuza* e al suo maestro il quale, nonostante l'iniziale astio nei suoi confronti per averli abbandonati, riconosce in lui un grande artista. Tuttavia, a seguito della morte della moglie Mari 麻里 e incapace di sopportare il suo fallimento artistico, Fukami muore in un rogo causato da una sigaretta lasciata accesa all'interno della sua casa.

---

<sup>233</sup> Fryer, 141.

<sup>234</sup> Wikipedia.ja. *Asakusa kiddo*. <https://ja.wikipedia.org/wiki/浅草キッド> (ultimo accesso: 27/09/22).

### 3.6.1 Simbolismo della luce

Come è già stato osservato all'interno del primo capitolo, la descrizione della luce può risultare fondamentale a livello audiodescrittivo per determinare taluni aspetti caratteristici di un personaggio o di una singola scena. Il lungometraggio *Asakusa Kid* presenta diversi esempi di descrizione di effetti luminosi, in riferimento alla natura teatrale di buona parte delle scene e dei personaggi che le abitano, in primis il protagonista Takeshi. Una prima categoria di descrizione di elementi luminosi riguarda la luce artificiale o naturale che illumina gli ambienti, siano essi interni o esterni. In una prima scena, la luce delle lampade illumina il volto di Takeshi proiettando un'ombra, mentre in quella successiva la luce del tramonto fa risaltare la silhouette del protagonista e del suo compagno Kiyoshi.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	後ろから照らすライトがタケシの横顔に影を作る <i>Ushiro kara terasu raito ga Takeshi no yokogao ni kage wo tsukuru.</i> La luce di scena alle sue spalle proietta un'ombra sul profilo di Takeshi.



Tabella 30. Luce che illumina Takeshi

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	沈む夕日に二人のシルエットが浮かぶ <i>Shizumu yūhi ni futari no shiruetto ga ukabu.</i> La silhouette dei due si staglia sul tramonto.





Tabella 31. Luce del tramonto che illumina Takeshi e Kiyoshi

Ulteriore esempio di questa categoria è rappresentato dalla descrizione delle luci al neon che caratterizzano il quartiere di Asakusa e, in particolare, il locale *Furansuza* che ospita Takeshi. Se nella prima scena il locale spegne le luci in vista della chiusura quotidiana, nella scena successiva lo spegnimento delle luci è significativo del passato ormai lontano che testimonia il successo del locale. Nel presente, l'anziano Beat Takeshi si ritrova davanti al luogo abbandonato la cui insegna non è più illuminata da anni.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	フランス座の看板から明かりが消える <i>Furansuza no kanban kara akari ga kieru.</i> Dall'insegna del Furansuza si spengono le luci.



Tabella 32. Spegnimento dell'insegna del *Furansuza*

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	明かりの消えた「浅草フランス座東洋館」 <i>Akari no kieta "Asakusa Furansuza tōyōkan"</i> L'insegna "Locale occidentale Furansuza di Asakusa" è spenta.



Tabella 33. La vecchia insegna del *Furansuza*

Data la natura cinematografica e teatrale del lungometraggio, la maggior parte delle descrizioni di elementi luminosi riguarda l'ambiente interno al *Furansuza* e, in particolare, al teatro centrale dove Takeshi si esibisce prima nel tip tap e poi negli stacchetti comici insieme a Fukami. La descrizione dell'accensione delle luci e del successivo spegnimento è fondamentale per fornire al pubblico ipovedente e non vedente una sensazione di partecipazione e un framework generale di ciò che sta accadendo nella singola scena, soprattutto in virtù della natura rapida e consecutiva delle scene, spesso accompagnate da musica di sottofondo. Negli esempi seguenti, il lessico di riferimento informa il pubblico degli effetti luminosi del palco e della luce artificiale che illumina Takeshi.

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>突き出した回転台の下から明かりが漏れている</p> <p><i>Tsukidashita kaitendai no shita kara akari ga morete iru.</i></p> <p>Da sotto il palco girevole si intravede una luce.</p>



Tabella 34. Luce di scena che illumina il palco del *Furansuza*

Traccia dei dialoghi	Traccia dell'audiodescrizione
	<p>タケシにスポットライト</p> <p><i>Takeshi ni supottoraito.</i></p>



Tabella 35. Luce dei riflettori su Takeshi

### 3.6.2 *Discussione*

Come si è potuto osservare, le dettagliate descrizioni di elementi visivi presenti in *Asakusa Kid* si rivelano utili nella determinazione di un singolo setting spazio-temporale, come nel caso del teatro del locale *Furansuza*, nel fornire qualità a singoli oggetti nel caso della piattaforma girevole centrale al teatro e illuminata dai riflettori, e infine a influenzare la percezione del pubblico in relazione a un dato personaggio<sup>235</sup>: le luci di scena che si concentrano sul personaggio di Takeshi rendono in effetti noto al pubblico ipovedente e non vedente la centralità del suo ruolo all'interno del lungometraggio.

### 3.7 **Descrizione di gestualità ed espressioni tramite forme linguistiche giapponesi**

Nell'ultima parte del capitolo si è deciso di analizzare la resa della gestualità e delle espressioni facciali dei personaggi di tutti i lungometraggi oggetto di studio tramite forme linguistiche tipiche della lingua giapponese. Entrambe le categorie costituiscono il codice cinesico dei segni non-verbali del codice visivo così come teorizzato da Gambier.<sup>236</sup> Marzà Ibañez le include nella sua classificazione degli elementi che necessitano di descrizione, poiché utili alla caratterizzazione dei personaggi e dell'intera scena.<sup>237</sup> Come è già stato osservato nel primo capitolo, è importante sottolineare l'oggettività della descrizione di gestualità ed espressioni facciali per permettere al pubblico ipovedente e non vedente la creazione autonoma delle stesse in un proprio *mental model*, un'oggettività

<sup>235</sup> Maszerowska, "Language Without Words," 166-167.

<sup>236</sup> Gambier, "Rapid and Radical Changes," 895-896.

<sup>237</sup> Marzà Ibañez, "Evaluation criteria," 147.

che non deve tuttavia risultare meccanica.<sup>238</sup> Di seguito si riportano alcune tabelle di catalogazione delle descrizioni di gestualità ed espressioni facciali tramite il ricorso a diverse forme grammaticali della lingua giapponese e relativa traduzione.

### 3.7.1 Descrizione di gestualità tramite avverbi con suffissi *-to* e *-ni*

Un primo esempio ricorrente di descrizione delle gestualità è costituito dall'utilizzo di avverbi aventi come suffisso la particella *-to* と, i quali possono talvolta essere accompagnati dal verbo ausiliare *suru* する “fare”, oppure la particella avverbiale *-ni* ーに. Avverbi di questo genere alludono ad azioni esplicite e raramente ambigue; la gestualità è pertanto descritta seguendo canoni di *literalness* e *explicitation*: se il primo descrive la componente visiva nella maniera più letterale possibile, il secondo esplicita l'emozione che traspare dal gesto o dall'espressione facciale descritti.<sup>239</sup>

Traccia dell'audiodescrizione	Traduzione
ハッとして顔を上げる女性 <i>Hatto shite kao wo ageru josei</i>	La donna alza lo sguardo con fare sorpreso
ゆっくりと向きを変え <i>Yukkuri to muki wo kae</i>	Sposta lo sguardo lentamente
パジャマをさっと取り <i>Pajama wo satto tori</i>	Si sfilava velocemente il pigiama
にっこりとする <i>Nikkori to suru</i>	Sorride dolcemente
ほっと息をつき <i>Hotto iki wo tsuki</i>	Tira un sospiro di sollievo
ニコッと笑う <i>Nikotto warau</i>	Sorride compiaciuta
しょんぼりと俯く <i>Shonbori to utsumuku</i>	Guarda in basso con aria abbattuta
ユマが呆然とうなづく <i>Yuma ga bōzen to unazuku</i>	Yuma annuisce con aria stupefatta
こくりとするユマ <i>Kokuri to suru Yuma</i>	Yuma annuisce
きよんととするユマ <i>Kyotonto suru Yuma</i>	Yuma rimane immobile per la sorpresa
シートにぐったりとするユマ <i>Shiito ni guttari to suru Yuma</i>	Yuma è stremata sul sedile
ユマがしっかりとうなづく	Yuma annuisce con sicurezza

<sup>238</sup> Vercauteren e Orero, “Describing Facial Expressions,” 192-193.

<sup>239</sup> Mazur, “Gestures and facial expressions,” 187.

<i>Yuma ga shikkari to unazuku</i>	
さっそうと進む <i>Sassō to susumu</i>	Procede con aria fiera
にじんだ血をぺろりと嘗める <i>Nijinda chi wo perori to nameru</i>	Pulisce con la lingua il sangue colato
のっそりと立ち去る <i>Nossori to tachisaru</i>	Si alza in piedi lentamente e se ne va
ひっそりと寄り添う <i>Hissori to yorisō</i>	Si avvicina silenziosamente
体を引き寄せてきゅっと抱きしめる <i>Karada wo hikiyosete kyutto dakishimeru</i>	Avvicina il corpo a sé e lo abbraccia forte
秋子がうっすらと目を開ける <i>Akiko ga ussura to me wo akeru</i>	Akiko apre leggermente gli occhi
布団の上にどっかりと座り <i>Futon no ue ni dokkari to suwari</i>	Si siede pesantemente sul <i>futon</i>
遼の背中をぼかんと見送る周平 <i>Ryō no senaka wo pokanto miokuru Shūhei</i>	Shūhei guarda distrattamente la schiena di Ryō
とっとと帰っていくみゆき <i>Totto to kaette iku Miyuki</i>	Miyuki se ne va rapidamente
ふらりと立ち上がる <i>Furari to tachiagaru</i>	Si alza lentamente
一つ手に取り、じっくりと見つめる <i>Hitotsu te ni tori, jikkuri to mitsumeru</i>	Afferra una mano e la osserva attentamente

女性がにこやかに近づいてくる <i>Josei ga nikoyaka ni chikaduite kuru</i>	La ragazza si avvicina sorridente
小川が二人を穏やかに見守る <i>Ogawa ga futari wo odayaka ni mimamoru</i>	Ogawa li osserva con gentilezza
医者が柔らかかに微笑む <i>Isha ga yawaraka ni hohoemu</i>	Il dottore sorride teneramente

Tabella 36. Descrizione di gestualità tramite avverbi con suffissi *-to* e *-ni*

### 3.7.2 Descrizione di gestualità tramite onomatopee

Il ricorso all'ampio numero di onomatopee rese in forma avverbiale tramite il suffisso *-to* presenti nella lingua giapponese può essere utile ai fini di permettere una maggiore immersione nelle singole scene da parte del pubblico ipovedente e non vedente. Gli esempi contenuti nella tabella seguente si suddividono tra *gitaigo* 擬態語, ossia termini che rappresentano certi stati o condizioni, e *gijōgo* 擬情語, in riferimento a termini che rappresentano stati psicologici o corporali.<sup>240</sup>

Traccia dell'audiodescrizione	Traduzione
ユマがしぶしぶ起き上がる <i>Yuma ga shibushibu okiagaru</i>	Yuma si alza malvolentieri
ユマをまじまじと見ながら <i>Yuma wo majimaji to minagara</i>	Mentre guarda Yuma con sguardo fisso
のろのろと進みかけ <i>Noronoro to susumikake</i>	Prosegue molto lentamente
ユマがうとうとし始める <i>Yuma ga utouto shihajimeru</i>	Yuma comincia a sonnecchiare
よろよると後ずさり <i>Yoroyoro to atozusari</i>	Indietreggia vacillando
夜道をふらふらと帰っていく <i>Yomichi wo furafura to kaette iku</i>	Percorre la strada notturna barcollando
人影がとぼとぼと登ってくる <i>Hitokage ga tobotobo to nobotte kuru</i>	Un'ombra umana sale vacillando
周平がおずおずと見上げる <i>Shūhei ga ozuozu to miageru</i>	Shūhei guarda in alto con esitazione
秋子がうずうずと立ち上がる <i>Akiko ga uzuuzu to tachiagaru</i>	Akiko si alza impaziente
周平がきょろきょろと辺りを見回している <i>Shūhei ga kyorokyoro to atari wo mimawashite iru</i>	Shūhei si guarda attorno con curiosità
つかつかと歩き出す <i>Tsukatsuka to arukidasu</i>	Cammina con passo svelto
ずんずんと歩み寄る楓 <i>Zunzun to ayumiyoru Kaede</i>	Kaede si avvicina rapidamente
秋子がうろうろと歩く <i>Akiko ga urouro to aruku</i>	Akiko girovaga

<sup>240</sup> Shibatani Masayoshi, *The Languages of Japan* (Cambridge: Cambridge University Press, 1990), 153-154.

周平がそわそわと視線を動かす <i>Shūhei ga sowasowa to shisen wo ugokasu</i>	Shūhei sposta lo sguardo con aria agitata
いやいやと激しく頭を振る遼 <i>Iyaiya to hageshiku atama wo furu Ryō</i>	Ryō scuote la testa con fare irritato
秋子と遼がせかせかと荷造りをしている <i>Akiko to Ryō ga sekaseka to nidukuri wo shite iru</i>	Akiko e Ryō fanno le valigie con aria irrequieta
しゃなりしゃなりと社長室に入り込む <i>Shanarishanari to shachōshitsu ni hairikomu</i>	Entra nell'ufficio del direttore pavoneggiandosi
少年をしげしげと見る <i>Shōnen wo shigeshige to miru</i>	Guarda fisso il ragazzo
七恵がレシートをびりびりと破く <i>Nanae ga reshīto wo biribiri to yabuku</i>	Nanae distrugge la ricevuta in mille pezzi
レイが体をぶるぶると揺らす <i>Rei ga karada wo buruburu to yurasu</i>	Rei muove il corpo tremando
タケシがぶらぶらとマイクから離れる <i>Takeshi ga burabura to maiku kara hanareru</i>	Takeshi si allontana dal microfono ciondolando

Tabella 37. Descrizione di gestualità tramite onomatopee

### 3.7.3 Descrizione di espressioni facciali tramite i suffissi *-sō ni* e *-ge ni*

Se la descrizione delle gestualità osservata nei paragrafi precedenti riempie il discorso filmico e completa la componente visiva, la descrizione di espressioni facciali tramite i suffissi *-sō ni* ーそうに e *-ge ni* ーげに vanno a supporto del discorso filmico.<sup>241</sup> A differenza degli esempi precedenti, i suddetti suffissi trasmettono le espressioni facciali dei personaggi in maniera meno esplicita, poiché utilizzati dal punto di vista dell'osservatore. Nonostante in traduzione si sia deciso di ricorrere a una terminologia più diretta o a espressioni quali “con fare, con aria”, alla pari della precedente categoria, entrambi i suffissi possono essere tradotti in italiano tramite le espressioni “sembra, appare”.

<sup>241</sup> Mazur, “Gestures and facial expressions,” 185-186.

Traccia dell'audiodescrizione	Traduzione
無精ひげの男性も幸せそうに笑っている <i>Bushōhige no dansei mo shiawasesō ni waratte iru</i>	Anche l'uomo dalla barba incolta ride con gioia
ベッドの上で不安そうにしている <i>Beddo no ue de fuansō ni shite iru</i>	Sta sul letto con aria ansiosa
ユマが名残惜しそうに車を見送る <i>Yuma ga nagorioshisō ni kuruma wo miokuru</i>	Yuma guarda le auto con aria riluttante
俊が怪訝そうに見つめる <i>Toshi ga kegensō ni mitsumeru</i>	Toshi osserva con aria dubbiosa
俊が心配そうに見つめる <i>Toshi ga shinpaisō ni mitsumeru</i>	Toshi osserva con sguardo preoccupato
愛しそうに笑う <i>Itoshisō ni warau</i>	Ride amorevolmente
秋子が退屈そうに辺りを見回す <i>Akiko ga taikutsusō ni atari wo mimawasu</i>	Akiko si guarda attorno con fare annoiato
秋子がだるそうに歩いてくる <i>Akiko ga darusōni aruite kuru</i>	Akiko cammina debolmente
気持ちよさそうに疾走する三人 <i>Kimochiyosasō ni shissō suru sannin</i>	I tre scattano con aria divertita
細野も辛そうに黙り込む <i>Hosono mo tsurasō ni damarikomu</i>	Anche Hosono resta in silenzio con aria addolorata
レイが照れくさそうに眼をそらし <i>Rei ga terekusasō ni me wo sorashi</i>	Rei distoglie lo sguardo imbarazzata
七恵が不思議そうにレイを見やる <i>Nanae ga fushigisō ni Rei wo miyaru</i>	Nanae osserva Rei con aria misteriosa
不機嫌そうに窓の外を眺める <i>Fukigensō ni mado no soto wo nagameru</i>	Osserva fuori dalla finestra con aria contrariata
七恵が気まずそうにうつむく <i>Nanae ga kimazusō ni utsumuku</i>	Nanae guarda in basso con imbarazzo

Tabella 38. Descrizione di espressioni facciali tramite il suffisso *-sō ni*

Traccia dell'audiodescrizione	Traduzione
ユマが不満げに目を伏せる	Yuma abbassa lo sguardo con aria insoddisfatta



<i>Yuma ga fumange ni me wo fuseru</i>	
すっぴんの顔を悲しげに見つめる <i>Suppin no kao wo kanashige ni mitsumeru</i>	Osserva con tristezza il viso struccato
二人を寂しげに見つめる車椅子のユマ <i>Futari wo sabishige ni mitsumeru kurumaisu no Yuma</i>	Yuma in sedia a rotelle osserva la coppia con aria triste
カプルが楽しげに通り過ぎていく <i>Kapuru ga tanoshige ni tōrisugite iku</i>	La coppia li supera con aria divertita
秋子が苦しげに身をよじらせる <i>Akiko ga kurushige ni mi wo yojiraseru</i>	Akiko si piega sofferente
得意げに微笑み <i>Tokuge ni hohoemi</i>	Sorride fieramente

Tabella 39. Descrizione di espressioni facciali tramite il suffisso *-ge ni*

### 3.7.4 Descrizione di espressioni facciali tramite combinazione aggettivo + sostantivo

Un'ultima categoria di descrizione delle espressioni facciali vede l'utilizzo di una forma aggettivale seguita da un sostantivo in riferimento all'espressione del personaggio, in particolare tramite termini quali *manazashi* 眼差し “sguardo, espressione”, *kao* 顔 “viso” e *hyōjō* 表情 “espressione”. Come nel caso della descrizione della gestualità, le seguenti espressioni mostrano un certo grado di *literalness* ed esplicitano l'emozione comunicata dal personaggio.

Traccia dell'audiodescrizione	Traduzione
暗い眼差し <i>Kurai manazashi</i>	Sguardo scuro
浮かない顔 <i>Ukanai kao</i>	Sguardo depresso
泣きそうな顔 <i>Nakisōna kao</i>	Sguardo sul punto di piangere
探りような目 <i>Saguriyōna me</i>	Occhi che sembrano scrutare
ぐったりした様子 <i>Guttari shita yōsu</i>	Essere senza energie
表情のない顔 <i>Hyōjō no nai kao</i>	Sguardo inespressivo
無邪気な笑顔	Sorriso innocente

<i>Mujakina egao</i>	
はっとした表情 <i>Hatto shita hyōjō</i>	Espressione sorpresa
不安げな面持ち <i>Fuangenā omomuchi</i>	Espressione irrequieta
穏やかな表情 <i>Odayakana hyōjō</i>	Espressione tranquilla
問いかけるような顔 <i>Toikakeru yō na kao</i>	Sguardo di chi vuol fare una domanda
嬉しそうな顔 <i>Ureshisōna kao</i>	Sguardo felice
いらいらとした様子 <i>Iraira toshita yōsu</i>	Espressione irata
冷たい表情 <i>Tsumetai hyōjō</i>	Sguardo freddo
意外そうな顔 <i>Igaisōna kao</i>	Sguardo sorpreso
あれっという顔付 <i>Aretto iu kaotsu</i>	Espressione sorpresa
したたかそうな眼差し <i>Shitatakasōna manazashi</i>	Sguardo determinato
なまめかしい眼差し <i>Namamekashii manazashi</i>	Sguardo accattivante
能面のような顔 <i>Nōmen no yō na kao</i>	Sguardo impassibile (come una maschera)
渋い顔 <i>Shibui kao</i>	Sguardo severo
悲しげな表情 <i>Kanashigena hyōjō</i>	Espressione triste
驚きの表情 <i>Odoroki no hyōjō</i>	Espressione sorpresa
力強い眼差し <i>Chikaraduyoi manazashi</i>	Sguardo fiero
訝しげな顔 <i>Ayashigena kao</i>	Viso sospettoso
険しい表情 <i>Kewashii hyōjō</i>	Espressione severa
神妙な顔 <i>Shinmyōna kao</i>	Viso misterioso
恍惚とした表情 <i>Kōkotsu toshita hyōjō</i>	Espressione estasiata
苦悶の表情 <i>Kumon no hyōjō</i>	Espressione ansiosa
安らかな眼差し	Sguardo rilassato

<i>Yasurakana manazashi</i>	
キラキラとした目 <i>Kirakira toshita me</i>	Occhi che brillano
怪しげな笑み <i>Ayashigena emi</i>	Sorriso dubbioso
生き生きとした顔 <i>Ikiiki toshita kao</i>	Viso vivace
冷たい視線 <i>Tsumetai shisen</i>	Sguardo freddo
とぼけた顔 <i>Toboketa kao</i>	Viso che finge innocenza
むくれたような顔 <i>Mukureta yō na kao</i>	Viso arrabbiato, offeso
苦笑いするような口元 <i>Nigawarai suru yō na kuchimoto</i>	Espressione sorridente ma sofferente
固い顔 <i>Katai kao</i>	Viso severo
怒ったような顔 <i>Okotta yō na kao</i>	Viso arrabbiato
真剣な表情 <i>Shinkenna hyōjō</i>	Espressione seria

Tabella 40. Descrizione di espressioni facciali tramite combinazione aggettivo + sostantivo

### 3.7.5 *Discussione*

Come si è potuto osservare nelle tabelle precedenti, la descrizione di espressioni facciali e gestualità per mezzo di forme grammaticali tipiche della lingua giapponese fornisce esempi di oggettività più marcata, ad esempio nel ricorso agli avverbi con particella finale *-to* e *-ni*, ed esempi caratterizzati da una maggiore soggettività, in particolare nel ricorso alle forme avverbiali sostenute da *-sō ni* e *-ge ni*. Una caratterizzazione ancora più specifica si ha nel caso dell'utilizzo di onomatopoeie, le quali possono trasmettere un certo grado di oggettività all'espressione o gestualità, ma sono altresì utili ai fini di un'ulteriore specificazione del singolo movimento o espressione da parte di un personaggio. Esse possono pertanto rivelarsi strumenti efficaci alla creazione di un *mental model* della scena da parte del pubblico giapponese ipovedente e non vedente, il quale può così ricollegare la pregressa conoscenza del significato semantico dell'onomatopoea all'immaginazione del comportamento del personaggio. Nella descrizione delle suddette caratteristiche, l'equilibrio tra oggettività e soggettività è inoltre sostenuto dal mancato ricorso alla strategia di *omission* teorizzata da Mazur, secondo la quale si sceglie di non descrivere

un'espressione o un gesto per limiti temporali o per irrilevanza rispetto ai contenuti della trama<sup>242</sup>, arricchendo piuttosto la caratterizzazione dei personaggi e delle singole scene del lungometraggio con un ampio e variegato utilizzo di forme linguistiche.

---

<sup>242</sup> Mazur, 187.

## CONCLUSIONI

Nel corso del presente elaborato si è tentato di proporre un'analisi qualitativa dell'audiodescrizione di cinque lungometraggi giapponesi disponibili sulla piattaforma Netflix. Ai fini dell'analisi si sono prese in considerazione le principali linee guida teoriche adottate in Italia e, a livello più generale, nella maggior parte dei Paesi europei. L'ampia varietà di generi filmici offerta dagli esempi presi in esame ha favorito uno studio approfondito di molteplici tematiche e problematiche che caratterizzano la disciplina dell'audiodescrizione, disciplina al giorno d'oggi non ancora rilevante in Giappone e nel resto dei Paesi asiatici, dove non si sono ancora affermate delle linee guida largamente condivise.

La domanda di ricerca posta nell'introduzione al presente lavoro e alla quale si tenterà di dare risposta richiama, in prima istanza, la teoria dell'audiodescrizione in relazione alla teoria del carico cognitivo del singolo utente fruitore della disciplina, in particolar modo dell'utente ipovedente e non vedente; in secondo luogo, al grado di affidabilità nella descrizione di personaggi, ambienti e azioni in relazione alle abilità immaginative della suddetta categoria di utente, il quale deve necessariamente fare affidamento sul solo canale acustico fornito dai dialoghi e dalla colonna sonora originale del prodotto filmico e dalla descrizione fornita dall'audiodescrittore per la produzione di un *mental model* del prodotto che sia equivalente a quello del pubblico vedente. Le suddette considerazioni si andranno infine a collegare agli effetti che l'audiodescrizione e, in linea generale, l'*accessibility* possono sortire in relazione ai discorsi sui *language rights* e sulla *literacy* presenti in Giappone.

Nel caso del lungometraggio *37 seconds*, l'assenza di determinati segni non-verbali appartenenti ai codici visivi fotografici e scenografici preclude al pubblico ipovedente e non vedente la possibilità di anticipare eventi successivi alla trama o di creare collegamenti simbolici tra i personaggi principali. In altre parole, l'esperienza del prodotto non è indirizzata tanto alla *ricezione* dello stesso da parte della suddetta categoria di pubblico, quanto alla *produzione* della descrizione da parte del descrittore, il quale determina in maniera altamente soggettiva quali elementi inserire e quali eliminare all'interno della descrizione del prodotto. Nel lungometraggio *Mother*, l'anticipazione dei nomi di alcuni dei personaggi trasgredisce le principali linee guida, le quali consigliano

di non rivelare mai in anticipo le singole identità nel caso queste saranno rivelate in un momento successivo della trama. Inoltre, parallelamente a *37 seconds*, vi è il mancato riferimento da parte del descrittore a determinati codici visivi fotografici e scenografici. L'eliminazione di questi ultimi, seppur non strettamente necessari per la comprensione globale della trama da parte del pubblico ipovedente e non vedente, può in effetti condurre a una mancata ricezione delle relazioni simboliche instaurate tra alcuni personaggi del film. Se si prendono in considerazione le teorie offerte dallo *universal design*, *37 seconds* e *Mother* sembrano accomodare un apparente bisogno di *normality* nella fruizione dei prodotti, limitando in questo modo le capacità dei potenziali utenti ipovedenti e non vedenti di interagire in maniera soddisfacente con il prodotto finale dell'audiodescrizione. L'anticipazione o, al contrario, l'eliminazione di determinati elementi della trama contrastano pertanto con il bisogno di un utilizzo equo e flessibile dell'audiodescrizione, la quale dovrebbe rendere accessibile il prodotto a tutte le categorie di utenti e non soltanto a coloro interessati dalle tematiche dei *disability studies*. In luogo di un'accessibilità fornita dallo *universal design* che tenti di superare il concetto stereotipico di *normality*, i lungometraggi analizzati si fondano piuttosto sul concetto di *accessible design*, il quale considera unicamente i bisogni propri della comunità collettiva degli utenti disabili e limita la possibilità di creazione di un *mental model* del prodotto da parte dei fruitori ipovedenti e non vedenti.

Un esempio singolare di audiodescrizione è invece offerto dal lungometraggio *A Family*, la cui analisi ha portato alla luce il discorso inerente il dualismo soggettività / oggettività della descrizione. Nonostante la vivida descrizione dei pensieri e delle espressioni dei personaggi possa favorire una maggiore immersione nel prodotto da parte del pubblico ipovedente e non vedente, a livello puramente teorico la maggioranza delle linee guida non accoglie descrizioni di natura soggettiva poiché possibili latrici di interpretazioni personali e talvolta pregiudizievoli nei confronti del prodotto filmico e delle tematiche da esso presentate. In altre parole, il descrittore dovrebbe calarsi spontaneamente nella tipologia e nello stile del prodotto, senza attirare alcuna attenzione su di sé.

Prendendo ora in considerazione la seconda parte dell'analisi, la descrizione di scene di natura violenta e a carattere sessuale all'interno del lungometraggio *Ride or Die* non è stata soggetta a particolari censure, optando al contrario per il ricorso a un linguaggio descrittivo vivido e particolareggiato. La scelta dell'audiodescrittore favorisce da un lato il rispetto delle intenzioni stilistiche ed estetiche del regista nella trasposizione di scene

possibilmente sensibili per il pubblico, dall'altro il giusto equilibrio nelle suddette scene dei parametri di *cosa* e *come* descrivere. Nel caso del lungometraggio *Asakusa Kid*, la descrizione di elementi luminosi si è rivelata utile nella determinazione dei setting spazio-temporali e nella ricezione dei personaggi da parte del pubblico ipovedente e non vedente. Infine, la descrizione di gestualità ed espressioni facciali dei personaggi tramite il ricorso a forme grammaticali tipiche della lingua giapponese, tra cui suffissi avverbiali e onomatopée, ha contribuito ulteriormente alla caratterizzazione dei personaggi e delle singole scene in maniera vivida e variegata, fornendo una maggiore immersione da parte dei fruitori. Nelle casistiche appena elencate, l'audiodescrizione, e la *media accessibility* a un livello più generale, si sono pertanto maggiormente distaccate dalla comune visione che limita le pratiche dei *media accessibility studies* a dominio esclusivo delle persone affette da disabilità, promuovendo al contrario una spontanea inclusione del pubblico fruitore nella descrizione. L'utilizzo equo e flessibile della descrizione e un approccio più universalista escludono inoltre la creazione del già citato *ghetto effect*, ossia il fenomeno che proporrebbe la visione dell'accessibilità quale diritto dei fruitori ipovedenti e non vedenti per via della loro disabilità visiva. Alla luce dei differenti approcci rilevati nell'audiodescrizione giapponese dei lungometraggi presi in esame, ciò che emerge è l'assenza di una direzione evolutiva comune all'interno della disciplina. Tale disomogeneità di approcci e strategie è da imputare alla mancanza di linee guida fisse dell'audiodescrizione in Giappone: i diversi lungometraggi, tutti di recente produzione, sono soggetti a scelte stilistiche e pratiche altamente differenti a seconda della sensibilità del descrittore. Pertanto, allo stato attuale, l'audiodescrizione in Giappone non sembra dirigersi verso una linea di sviluppo comune, come sarebbe invece favorito dalla creazione e dall'adozione di linee guida di riferimento, parimenti a quanto è avvenuto per la maggior parte dei Paesi europei.

Nel corso del secondo capitolo si è potuto osservare come il discorso inerente ai diritti linguistici in Giappone si sia evoluto in anni recenti nel miglioramento delle modalità di percezione delle problematiche linguistiche del Paese. Nonostante gli studi focalizzati sui *gengoken* non abbiano direttamente coinvolto la fetta di pubblico di prodotti audiovisivi costituita da persone ipovedenti e non vedenti, avendo prestato maggiore attenzione alle comunità di non udenti e di immigrati nel Paese, l'assimilazione degli studi sui *language rights* ai *disability studies* ha favorito la nascita di nuovi termini di riferimento per l'accesso alle informazioni da parte dei fruitori. L'ulteriore unione tra i discorsi relativi alla *disability* e quelli che si focalizzano sulla *literacy* degli utenti è esemplificativa ai fini

della domanda di ricerca proposta nel presente elaborato. L'errore più gravoso che la *standard literacy* opera nei confronti del pubblico disabile di un prodotto audiovisivo o di un servizio è il mancato riconoscimento delle differenze insite tra i vari membri della società: in questo caso, il tentativo forzato di adattamento alle norme socioculturali, rispecchiante il cosiddetto *medical model of disability*, non fa che sottolineare una disabilità dai tratti fortemente negativi. La garanzia di diritti delle minoranze linguistiche presenti in Giappone dovrebbe piuttosto favorire la nascita di un *social model of disability* e, allo stesso tempo, di un *social model of literacy*, i quali tendono a sviluppare una società in grado di rispondere alle esigenze del pubblico.

Nel caso dell'audiodescrizione dei prodotti filmici analizzati, la suddetta disciplina viene applicata seguendo le due differenti ideologie: se in *37 seconds* e *Mother* le scelte optate dal descrittore sembrano favorire il *medical model of disability*, contrastando il bisogno di evitare la creazione di un *ghetto effect* nei confronti della comunità di disabili ipovedenti e non vedenti, lungometraggi quali *Ride or Die* e *Asakusa Kid* e, in parte, *A Family* favoriscono in misura maggiore un *social model of disability* e, a livello generale, un *social model of literacy*. Come è stato accennato nel primo capitolo, obiettivo dell'audiodescrizione non è soltanto il soddisfacimento del desiderio di inclusione sociale da parte del pubblico ipovedente e non vedente, ma anche facilitare la comprensione stessa del prodotto così da favorire una maggiore indipendenza da parte degli utenti. I descrittori dovrebbero pertanto avvalersi della prospettiva cognitiva *meeting of minds* proposta da Holsanova per ambire a un giusto scambio di informazioni tra audiodescrittore vedente e pubblico ipovedente e non vedente sulla base delle conoscenze pregresse e delle singole preferenze dei fruitori.<sup>243</sup> In ultima istanza, riprendendo il pensiero di Gambier, è fondamentale che le discipline legate al concetto di *accessibility* forniscano strumenti e informazioni a tutte le fasce della popolazione, indipendentemente dalle singole capacità psicofisiche.<sup>244</sup> È inoltre necessario considerare il contesto di creazione e di evoluzione di discipline quali l'audiodescrizione per focalizzarsi sui bisogni dei singoli utenti nel tentativo di ovviare al fenomeno del *ghetto effect*.<sup>245</sup> Futuri studi simili a quello proposto in questo elaborato potranno ampliare il *corpus* di analisi delle pratiche audiodescrittive giapponesi al fine di consolidare una visione più ampia e, allo stesso tempo, più profonda delle soluzioni ideate e adottate dagli audiodescrittori.

---

<sup>243</sup> Holsanova, "A Cognitive Approach," 57-58.

<sup>244</sup> Gambier, "Multimodality and Audiovisual Translation," 4.

<sup>245</sup> Greco e Jankowska, "Media Accessibility," 67.



Tali soluzioni potranno essere classificate e valutate all'interno di possibili proposte di linee guida per l'audiodescrizione giapponese.

## BIBLIOGRAFIA

Abe, Yasushi. “Shikiji no yunibāsarū dezain” (Lo universal design della literacy), *Shakai gengogaku* 11 (2018): 1-9.

あべやすし、『識字のユニバーサルデザイン』、社会言語学、第11、2018年、1-9.

Baumgarten, Nicole. “Yeah, that’s it!: Verbal Reference to Visual Information in Film Texts and Film Translations.” *Meta* 53, n. 1 (2008): 6-25.

Benecke, Bernd. “Character fixation and character description. The naming and describing of characters in *Inglourious Basterds*.” In *Audio Description. New perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 141-156. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

Braun, Sabine. “Audio Description from a discourse perspective: a socially relevant framework for research and training.” *Linguistica Antverpiensia* 6 (2007): 357-369.

Braun, Sabine. “Creating Coherence in Audio Description.” *Meta: Translators’ Journal* 56, n. 3 (2011): 645-662.

Chiaro, Delia. “Issues in Audiovisual Translation.” In *The Routledge Companion to Translation Studies*, a cura di Jeremy Munday, 141-165. London: Routledge, 2009.

Díaz-Cintas, Jorge. “Audiovisual Translation Today. A Question of Accessibility for All.” *Translating Today* 4 (2005): 3-5.

Ellis, Gerry. “Impairment and Disability: Challenging Concepts of ‘Normality’.” In *Researching Audio Description. New Approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero, 35-45. London: Palgrave Macmillan, 2016.

Fryer, Louise. “Audio description as audio drama – a practitioner’s point of view.” *Perspectives: Studies in Translatology* 18, n. 3 (2010): 205-213.

Fryer, Louise. *An Introduction to Audio Description. A Practical Guide*. London: Routledge, 2016.

Fryer, Louise. “Psycholinguistics and perception in audiovisual translation.” In *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, a cura di Luis Pérez-González, 209-224. London: Routledge, 2021.

Gambier, Yves. "Introduction. Screen Transadaptation: Perception and Reception." *The Translator* 9, n. 2 (2003): 171-189.

Gambier, Yves. "Multimodality and audiovisual translation." *MuTra Conference Audio Visual Translation Scenarios, Turku*, 1-5 maggio, 2006.

Gambier, Yves. "Rapid and Radical Changes in Translation and Translation Studies." *International Journal of Communication* 10 (2016): 887-906.

Greco, Gian Maria. "On Accessibility as a Human Right, with an Application to Media Accessibility." In *Researching Audio Description. New Approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero, 11-33. London: Palgrave Macmillan, 2016.

Greco, Gian Maria. "The nature of accessibility studies." *Journal of Audiovisual Translation* 1, n. 1 (2018): 205-232.

Greco, Gian Maria, e Anna Jankowska. "Media Accessibility Within and Beyond Audiovisual Translation." In *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, a cura di Łukasz Bogucki e Mikołaj Deckert, 57-81. London: Palgrave Macmillan, 2020.

Holsanova, Jana. "A Cognitive Approach to Audio Description." In *Researching Audio Description. New Approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero, 49-73. London: Palgrave Macmillan, 2016.

ICF. *International Classification of Functioning, Disability and Health*. Geneva: World Health Organization, 2001.

ITC. *ITC guidance on standards for audio description*, 2000.

Kadoya, Hidenori. "Shikiji / jōhō no yunibāsarū dezain to iu kōsō" (La visione dello universal design nella literacy / informazione), *Kotoba to shakai* 14 (2012): 141-159.

かどやひでのり、『識字 / 情報のユニバーサルデザインという構想』、ことばと社会、第14、2012年、141-159.

Kimura, Gorō Christoph. "Nihon ni okeru 'gengoken' no juyō to tenkai" (Domanda e sviluppo dei diritti linguistici in Giappone), *Shakai gengogaku* 13 (2010): 4-18.

木村護郎クリストフ、『日本における「言語権」の受容と展開』、社会言語学、第13、2010年、4-18.

- Kimura, Gorō Christoph. "Language rights in Japan. What are they good for?" In *Language Life in Japan*, a cura di Patrick Heinrich e Christian Galan, 14-33. London: Routledge, 2011.
- Kimura, Gorō Christoph. "Language rights." In *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics*, a cura di Patrick Heinrich e Yumiko Ohara, 389-403. London: Routledge, 2019.
- Lugli, Carla. "L'uso della voce nell'audiodescrizione." In *L'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti*, a cura di Elisa Perego, 77-89. Trieste: EUT, 2014.
- Martínez Sirés, Paula. "Making the inaccessible accessible: a panorama of audiovisual translation, accessibility and audio description in Japan." *Asiadémica. Revista universitaria de estudios sobre Asia oriental* 7 (2016): 24-50.
- Marzà Ibañez, Anna. "Evaluation criteria and film narrative. A frame to teaching relevance in audio description." *Perspectives: Studies in Translatology* 18, n. 3 (2010): 143-153.
- Maszerowska, Anna. "Language Without Words: Light and Contrast in Audio Description." *The Journal of Specialised Translation* 20 (2013): 165-180.
- Maszerowska, Anna, et al. "From source text to target text. The art of audio description." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 1-10. Amsterdam: John Benjamins, 2014.
- Maszerowska, Anna, e Carme Mangiron. "Strategies for dealing with cultural references in audio description." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 159-177. Amsterdam: John Benjamins, 2014.
- Matamala, Anna. "Audio describing text on screen." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 103-120. Amsterdam: John Benjamins, 2014.
- Mazur, Iwona. "Gestures and facial expressions in audio description." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 179-197. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

Mazur, Iwona. "Audio Description: Concepts, Theories and Research Approaches." In *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*, a cura di Łukasz Bogucki e Mikołaj Deckert, 227-247. London: Palgrave Macmillan, 2020.

Nakashima, Takeshi. "Literacy and Illiteracy." In *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics*, a cura di Patrick Heinrich e Yumiko Ohara, 326-338. London: Routledge, 2019.

Perego, Elisa. "Da dove viene e dove va l'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti." In *L'audiodescrizione filmica per i ciechi e gli ipovedenti*, a cura di Elisa Perego, 15-46. Trieste: EUT, 2014.

Perego, Elisa. "Audio description norms in Italy: state of the art and the case of 'Senza Barriere'." *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione* 19 (2017): 207-228.

Perego, Elisa. "Audio description: evolving recommendations for usable, effective and enjoyable practices." In *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, a cura di Luis Pérez-González, 114-129. London: Routledge, 2021.

Piety, Philip J. "The Language System of Audio Description: An Investigation as a Discursive Process." *Journal of Visual Impairment and Blindness* 98, n. 8 (2004): 453-469.

Remael, Aline, e Nina Reviere. "Media accessibility and accessible design." In *The Routledge Handbook of Translation and Technology*, a cura di Minako O'Hagan, 482-497. London: Routledge, 2020.

Remael, Aline, e Nina Reviere. "Multimodality and audiovisual translation. Cohesion in accessible films." In *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, a cura di Luis Pérez-González, 260-280. London: Routledge, 2021.

Rodríguez Posadas, Gala. "Audio description as a complex translation process: a protocol." In *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for All 2*, a cura di Jorge Díaz-Cintas, Anna Matamala e Josélia Neves, 195-211. Amsterdam: Rodopi, 2010.

Shibatani, Masayoshi. *The Languages of Japan*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.

Snyder, Joel. "Audio description. The visual made verbal." In *The Didactics of Audiovisual Translation*, a cura di Jorge Díaz-Cintas, 191-198. Amsterdam: John Benjamins, 2008.

Sperber, Dan, e Deidre Wilson. *Relevance. Communication and Cognition*. Oxford: Blackwell, 1995.

Sweller, John. "Element Interactivity and Intrinsic, Extraneous, and Germane Cognitive Load." *Educational Psychology Review* 22 (2010): 123-138.

Szarkowska, Agnieszka. "Text-to-speech audiodescription: towards wider availability of AD." *Journal of Specialized Translation* 15 (2011): 142-163.

Szarkowska, Agnieszka, e Pilar Orero. "The importance of sound for audio description." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 121-139. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

Taylor, Christopher. "Textual cohesion." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 41-60. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

Taylor, Christopher. "The ADLAB Project: Audio Description for the Blind." In *Researching Audio Description. New Approaches*, a cura di Anna Matamala e Pilar Orero, 227-248. London: Palgrave Macmillan, 2016.

Udo, J.P., e D.I. Fels. "The rogue poster-children of universal design: closed captioning and audio description." *Journal of Engineering Design* 21, n. 2-3 (2010): 207-221.

UNCRPD. *Convention on the rights of persons with disabilities*. New York: UN, 2006.

Vercauteren, Gert. "A Narratological Approach to Content Selection in Audio Description. Towards a Strategy for the Description of Narratological Time." *MonTI: Monografías de Traducción e Interpretación* 4 (2012): 207-231.

Vercauteren, Gert, e Aline Remael. "Spatio-temporal setting." In *Audio description: new perspectives illustrated*, a cura di Anna Maszerowska, Anna Matamala e Pilar Orero, 61-80. Amsterdam: John Benjamins, 2014.

Vercauteren, Gert, e Pilar Orero. "Describing Facial Expressions: Much more than meets the eye." *Quaderns: revista de traducció* 20 (2013): 187-199.

## SITOGRAFIA

37 seconds. *Official Website*. <http://37secondsfilm.com/> (ultimo accesso: 27/09/22).

Asano, Ichirō. “浅野一郎の「映像のバリアフリー化」ってどういうこと?” *YouTube*, caricato da 日本映像翻訳アカデミー (JVTA), 11 aprile, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=EfGCbAp1f8M> (ultimo accesso: 26/09/22).

Japan Visualmedia Translation Academy (JVTA). <https://www.jvtacademy.com/english/> (ultimo accesso: 26/09/22).

Wikipedia.ja. <https://ja.wikipedia.org/wiki/> (ultimo accesso: 27/09/22).

## FILMOGRAFIA

Fujii Michihito. *Yakuza to kazoku* (“A Family”). Tokyo: Star Sands, Kadokawa Pictures, 2021.

藤井道人、「ヤクザと家族」、東京：スターサンズ、角川映画株式会社、2021年。

Gekidan Hitori. *Asakusa kiddo* (“Asakusa Kid”). Tokyo: Django Film, Nikkatsu, 2021.

劇団ひとり、「浅草キッド」、東京：ジャンゴフィルムズ、日活、2021年。

HIKARI. *37 sekanzu* (“37 seconds”). Tokyo: Knockonwood, Hikari Films, 2019.

HIKARI、「37セカンズ」、東京：Knockonwood、Hikari フィルムズ、2019年。

Hiroki Ryūichi. *Kanojo* (“Ride or Die”). Tokyo: Netflix, 2021.

廣木隆一、「彼女」、東京：Netflix、2021年。

Ōmori Tatsushi. *Mazā* (“Mother”). Tokyo: Star Sands, Kadokawa Pictures, 2020.

大森立嗣、「マザー」、東京：スターサンズ、角川映画株式会社、2020年。