



Università
Ca' Foscari
Venezia

Corso di Laurea magistrale in
Interpretariato e Traduzione
Editoriale, Settoriale

Tesi di Laurea

AD IS MORE THAN MEETS THE EYE

Proposta e analisi di audiodescrizioni di opere del NPM e del HKMoA

Relatrice

Ch.ma Prof.ssa Nicoletta Pesaro

Correlatore

Ch. Prof. Paolo Magagnin

Laureanda

Lorena Mitro
Matricola 870906

Anno Accademico

2018 / 2019

ABSTRACT

The main purpose of this thesis is to provide a general overview of the current status of audio description (AD), the service that provide access to people with visual disabilities (blind and visually-impaired) in a wide range of activities and to highlight the pros and cons of two methods of AD creation in the museum field: the first is the so-called standard method, texts are created from scratch in Italian, the second is the translation from Chinese to Italian.

Despite the fact that now AD is a service offered in many sectors, the origins and development of AD has not been homogeneous. From informal and non-professional practice, it has gradually developed into a young academic discipline studied in the broader field of Audiovisual Translation (AVT).

As regards the procedural aspects, the existing guidelines are mainly drawn up by non-governmental organizations, which however deal with particular types of product to (audio)described. Standard rules are therefore proposed, they are valid for each kind of product (films, plays, sporting events, exhibitions, etc.) and regardless of the broadcast channel (recorded or live). The governments of various countries, in compliance with accessibility laws, have given impetus to the development of AD. However, the paper shows how the situation is still very fragmented globally.

The paper then focuses on AD in the museum context. Here, the experience of art is intrinsically linked to language, and not entirely dependent on sight. The describer/ translator plays an important role in this field. Considerations on the different perception of colors and, more generally, on the way in which mental images are constructed in blind people have been the theoretical basis for the creation of a mini-guide of 10 principles for the production of museum ADs. These principles were followed for the drafting of the texts created with the standard method, followed by the script proposals obtained with the AD creation method through translation.

The above methodologies have been applied for two works selected from the collections of two important Chinese museums, the National Palace Museum in Taipei and the Hong Kong Museum of Art in Hong Kong, followed by the analysis and commentary of both the methodologies used.

摘要

本论文的主要目的为提供“口述影像语音导览服务”(AD) 的现状进行综述。

这项服务为视障人士(失明及视障人士)提供参加各种活动的机会。同时本论文试图突出两种方法创建口述影像服务于博物馆之应用：第一种是从一开始使用意大利语进行标准模式的文本创建。第二种是汉语本翻译成意大利语。对于这两种方法同时存在的优缺点。

尽管在许多领域都提供了 AD 的服务，但它的起源和发展并不是顺利的。从一种非正式的、非专业的实践，逐渐发展成为一门新学科，在“视听翻译”(AVT) 的广阔领域进行研究。

关于实践方面，现有的准则主要是由非官方部门拟订的。然而，这些规则主要涉及特定事物的描述。因此提出了标准规则：适用于每一种事物(电影、戏剧、体育赛事、展览等)，并与广播频道无关(录制或现场直播)。各国政府根据无障碍法推动了 AD 的发展。然而，该论文显示，各个国家的情况截然不同。

本论文着重研究了口述影像服务于博物馆之应用。博物馆艺术体验并不完全依赖于视觉，然而和语言之间也有着内在的联系。描述员/译者在这一领域扮演着重要的角色。盲人对颜色的不同感知和构建心理图像的方式，被作为起草口述影像服务的 10 条原则指南的理论基础。这些原则适用于标准模式创建的文本以及通过意汉翻译获得的脚本建议。本文以两家中国重要博物馆(台北国立故宫博物院、香港艺术馆)的藏品为研究对象，对两种方法进行分析和评述。

	INDICE
ABSTRACT	I
摘要	II
INDICE	1
INTRODUZIONE	3
CAPITOLO 1: TEORIA E PRASSI DELL’AUDIODESCRIZIONE	6
1.1. Origine dell’AD: l’ <i>ékphrasis</i>	6
1.2. Sviluppo dell’AD: da pratica informale a oggetto di studio accademico	10
1.2.1. Audiodescrizione e Traduzione audiovisiva	15
1.3. <i>Guidelines</i> e aspetti procedurali	17
1.4. Riferimenti normativi	27
CAPITOLO 2: AD MUSEALE: L’ARTE DIPINTA IN PAROLE	33
2.1. <i>New museology</i> tra accessibilità e tecnologie: servizi e cambiamenti del museo	33
2.2. <i>Mental Imagery</i> e la complessa interazione tra immagine e parola	41
2.3. L’opera d’arte: le caratteristiche del ST	49
2.3.1. Mini-guida: 10 principi per la creazione di AD museale	52
2.4. Il ruolo del descrittore/traduttore	57
CAPITOLO 3: PROPOSTE DI AUDIODESCRIZIONE DI OPERE DEL NPM E DEL HKMOA	59
3.1. Opere da (audio)descrivere: selezione dal National Palace Museum e dal Hong Kong Museum of Art	59
3.2. Confronto tra metodologie: AD con metodo standard Vs AD con traduzione dal cinese all’italiano	69

3.3. Proposta AD: <i>Skull in a Faded Dream</i> , Chao Shao-An (1905-1998)	73
3.3.1. Metodo standard	73
3.3.2. Metodo con traduzione dal cinese all'italiano	75
3.4. Proposta AD: <i>Bixie</i> in giada, dinastia degli Han posteriori (25 d.C. - 220 d.C.)	77
3.4.1. Metodo standard	77
3.4.2. Metodo con traduzione dal cinese all'italiano	78
CAPITOLO 4: ANALISI E COMMENTO TRADUTTOLOGICO	80
4.1. Analisi del metodo standard	80
4.1.1. <i>Skull in a Faded Dream</i> , Chao Shao-An (1905-1998)	84
4.1.2. <i>Bixie</i> in giada, dinastia degli Han posteriori (25 d.C. - 220 d.C.)	89
4.2. Analisi del metodo di creazione dell'AD con traduzione dal cinese all'italiano: identificazione della tipologia testuale	92
4.3. Dominante e lettore modello	94
4.4. Macrostrategia traduttiva	95
4.5. Microstrategie adottate in sede di traduzione	96
4.5.1. Fattori fonologici	96
4.5.2. Fattori lessicali	97
4.5.2.1. Nomi propri	107
4.5.2.2. Espressioni idiomatiche	109
4.5.2.3. Figure lessicali	111
4.5.3. Fattori grammaticali	112
4.5.4. Fattori testuali	113
4.5.5. Fattori extralinguistici: espressioni culturospecifiche	114
CONCLUSIONI	117
BIBLIOGRAFIA	119
SITOGRAFIA	126

INTRODUZIONE

Audiodescrizione (AD) è un termine “ombrello” volto a indicare quei servizi che rendono i diversi media visivi accessibili alle persone non vedenti.

L'idea di approfondire tale argomento è frutto della lettura del libro della professoressa e scrittrice americana ipovedente Georgina Kleege, intitolato *More than meets the Eye: What blindness brings to art* (2018). Intrecciando la sua esperienza personale con i suoi studi, Kleege tenta di comprendere le sfide nel rendere fruibili le arti visive a chi non può o non riesce più a vederle. Più che aprire il mondo dei non vedenti, Kleege offre informazioni su come la visione modella il modo in cui conosciamo e ci relazioniamo con gli oggetti. Le condizioni di chi perde la vista, dalle persone comuni ad artisti come Monet e Degas che la persero in età avanzata, vengono descritte come una tragica ironia e si fa spesso appello a responsi di pietà.

Eppure, se si abbandona la nozione che cecità può soltanto diminuire, danneggiare o distruggere l'identità, e si adotta piuttosto l'idea che l'esperienza della cecità, in tutte le sue variabili, può effettivamente formare altri aspetti della personalità, ci si potrebbe avviare verso una società più genuinamente inclusiva¹.

Kleege si occupa anche del tema specifico dell'audiodescrizione museale, soffermandosi soprattutto sulla condanna delle linee guida per l'AD che sembrano essere basate sulle nozioni riduttive di quello che le persone non vedenti possono concettualizzare e fa appello all'innovazione che potrebbe elevare l'AD ad uno status di nuovo genere interpretativo e letterario.

L'audiodescrizione in ambito museale, in particolare, rappresenta uno strumento prezioso nell'ambito della trasmissione di conoscenze per le persone con disabilità visive. A primo impatto potrebbe risultare paradossale mettere in relazione l'arte e il mondo dei non vedenti. In rapporto all'arte, si considera la vista come qualcosa di scontato. È sempre lì, un'opera viene creata, esaminata e valutata tenendo conto di fenomeni visivi. L'arte è creata all'interno del mondo visivo ed ha sempre a che fare con il carattere visivo della società, sia che serva come critica, sia simbolicamente.

¹ Georgina, Kleege, *More Than Meets the Eye*, Oxford University Press Inc, Oxford, 2018.

Tali spunti interessanti mi hanno permesso di svolgere una ricerca in un settore relativamente nuovo a cui integrare gli studi universitari sulla traduzione e l'interpretazione, creando così un ponte che unisce questi due mondi che mi appassionano particolarmente.

Nello specifico, il lavoro è stato strutturato in quattro capitoli:

Il primo capitolo contiene una prima parte puramente teorica, in cui si indaga la possibile origine dell'AD che, da pratica informale e non professionale, si è sviluppata diventando a pieno titolo una giovane disciplina accademica; oggi è etichettata come particolare tipologia di traduzione intersemiotica nel campo più ampio della Traduzione Audiovisiva (TAV). La sezione successiva è dedicata agli aspetti procedurali: sulla base delle diverse *guidelines* esistenti, vengono stilate delle regole standard valide per ogni tipologia di prodotto da audiodescrivere (film, opere teatrali, eventi sportivi, mostre museali ecc...) e a prescindere dal canale di trasmissione (registrato o live). Per avere un quadro generale della situazione attuale dell'AD, inteso come servizio che garantisce diritti di accessibilità alle persone con disabilità visiva, vengono illustrate le regolamentazioni a livello europeo e internazionale, con un occhio attento per la situazione in Cina, nonché alla definizione di cecità in tutte le sue varianti. A livello europeo, è molto scarsa la legislazione specifica sull'audiodescrizione, in Cina ci si trova ancora in una fase iniziale, sebbene in alcune zone, come ad Hong Kong, si può rilevare uno sviluppo maggiore.

Il secondo capitolo è dedicato interamente all'AD in ambito museale, mostrando come esso sia uno strumento di accessibilità sempre più valido ed efficace a seguito delle trasformazioni che hanno interessato i musei; si prende in esame anche il concetto di *mental imagery*, il modo in cui viene creata l'idea mentale nelle persone cieche o ipovedenti attraverso le sole parole e la loro percezione del colore. Gli spettatori normo-vedenti godono di un'esperienza autonoma e immediata grazie agli input visivi ottenuti dopo la visione di un'immagine, per i non vedenti la percezione dei colori e la costruzione dell'immagine avviene in modo differente. Già nella seconda metà del '700 Denis Diderot, grande filosofo francese e conoscitore dell'arte, si era interrogato sulla questione, soprattutto dopo delle conversazioni con una ragazza cieca di 19 anni Mélanie de Salignac e aveva sottolineato non l'impossibilità, ma la difficoltà di tradurre sensazioni visive in parole². Viene presentato il

² David J., Adams, *Dennis Diderot, Thoughts on the interpretation of nature and other philosophical works*, Climanan Press, Manchester 1999, p. 156, cit in Georgina, Kleege (ed.), *op. cit.*, p. 74.

ruolo complesso del traduttore/descrittore in questo contesto, insieme ad una mini - guida che contiene dieci principi per la creazione di AD museali.

Dopo aver mostrato i tratti principali relativi alla teoria, alla pratica dell'AD nonché le sue implicazioni in ambito museale, si procede alla parte pratica del lavoro, nel terzo e quarto capitolo si presentano le proposte di AD ottenute attraverso due metodologie principali: il primo è il metodo standard, con testi creati *ex novo* in italiano, il secondo è il metodo che utilizza la traduzione degli script originali, in questo caso dal cinese all'italiano. Le suddette metodologie sono applicate a due opere selezionate dalle collezioni del National Palace Museum di Taipei e dal Hong Kong Museum of Art di Hong Kong, se ne motivano le scelte e viene fornita infine l'analisi e il commento di entrambe le metodologie utilizzate.

CAPITOLO 1:

Teoria e prassi dell'audiodescrizione

1.1. Origine dell'audiodescrizione: l'*ékphrasis*

“The origins of audio description are as old as sighted people telling visually impaired people about visual events happening in the world around them”

La frase di Bernd Benecke, uno dei maggiori studiosi contemporanei di audiodescrizione (AD) tedeschi, afferma quanto sia difficile collocare precisamente la nascita dell'AD su una linea temporale. In effetti, si potrebbe affermare che tale tecnica esista da sempre, dal momento in cui le persone hanno iniziato a fornire agli ipovedenti informazioni circa il mondo che li circonda³.

Si può tuttavia considerare un parente lontano dell'AD l'*ékphrasis*, termine di derivazione greca (ἔκφρασις: «descrivere con eleganza un oggetto inanimato con un nome»), che indica la descrizione verbale di un oggetto, di una persona, l'esposizione circostanziata di un avvenimento, o ancora la descrizione di opere d'arte realizzate con stile virtuosisticamente elaborato⁴, con il quale l'AD ha numerose analogie che di seguito verranno elencate.

Nello specifico, l'*ékphrasis* è una figura retorica attraverso cui un'arte tenta di correlarsi a ad un'altra, definendo e descrivendo l'essenza e la forma dell'arte originaria. Un'opera descrittiva in prosa o una poesia, un film o perfino una fotografia possono evidenziare, ciascuna col linguaggio che le è proprio, il significato o le particolarità di una qualunque altra opera, e nel così facendo espandere l'esperienza estetica del fruitore. In altre parole, un quadro può rappresentare una scultura e viceversa, una poesia illustrare un quadro: una qualunque arte può descriverne un'altra.

³ Bernd Benecke, *Audiodeskription als partielle Translation: Modell und Methode*, LIT Verlag, Berlin, 2004, p. 78, in Pilar, Orero, Joaquim, Pujol, “Audio Description Precursors: Ekphrasis and Narrators”, in *Translation Watch Quarterly* 2, vol. 2, 2007, p. 49.

⁴ “Ekphrasis”, Treccani Enciclopedia dell'Arte Antica.
URL: [http://www.treccani.it/enciclopedia/ekphrasis_\(Enciclopedia-dell-Arte-Antica\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ekphrasis_(Enciclopedia-dell-Arte-Antica)/) (ultima consultazione 10/02/2020)

Nasce come tecnica insegnata nelle scuole di retorica ed era considerata di importanza fondamentale per gli scrittori greci, in grado di ricreare un oggetto nella mente dell'ascoltatore attraverso una dettagliata descrizione.

Nella letteratura greca (e occidentale), il più celebre esempio spesso citato sull'utilizzo della tecnica dell'*ékphrasis* è il passo dello scudo di Achille descritto nell'*Iliade* di Omero⁵. Perdute le sue armi dopo averle prestate a Patroclo, eroe ucciso da Ettore, Achille è impossibilitato a vendicare la morte dell'amico, così la madre Teti intercede per lui presso il dio del fuoco Efesto, affinché possa forgiare delle nuove armi per l'eroe. Il Dio - fabbro realizza una nuova e sontuosa panoplia per l'eroe e, tra i manufatti, spicca questo grande scudo, del quale Omero fornisce una descrizione. Le decorazioni si sviluppano in una serie di cinque cerchi concentrici; partendo dal centro, i soggetti sul metallo sono:

1. la terra, il cielo e il mare, il sole, la luna e le costellazioni;
2. “due belle città di creature mortali”, una scena di nozze ed un processo, un assedio e la battaglia che ne segue;
3. un campo arato per la terza volta;
4. la tenuta del re, dove vengono raccolte le messi;
5. un vigneto con dei raccoglitori di uva;
6. una mandria di giovenche, attaccata da due leoni feroci che i pastori e i loro cani cercano di allontanare;
7. un bianco gregge di pecore al pascolo;
8. una danza di giovani;
9. il gran fiume di Oceano (titano nella mitologia greca, personificazione divina del mare, un enorme fiume che circonda il mondo) ⁶



Il design dello scudo secondo l'interpretazione di Angelo Monticelli (ca. 1820)

La descrizione ha ispirato molte diverse interpretazioni, senza alcuna versione corretta o definitiva, tanto più perché si tratta di opera inesistente e quindi mitica. Di solito, si effettua un processo in cui ad un'opera segue una descrizione ma, in questo caso, il processo è stato inverso: da questa descrizione è stata realizzata l'opera.

⁵ Federica, Mazzara, “Il dibattito anglo-americano del Novecento sull'*ékphrasis*”, in *Intermedialità ed Ekphrasis nel Preraffaellitismo: Il caso Rossetti*, 2007.
URL: <http://eprints.ulc.ac.uk/4712/> (ultima consultazione 11/02/2020)

⁶ *Ivi*, p. 11.

Il primo testo del genere ecfrastrico, inteso come descrizione dedicata peculiarmente all'opera d'arte, è costituito dalle *Immagini* (Εἰκόνας) di Filostrato il Vecchio, opera di grande interesse sia come fonte sull'antica arte pittorica sia dal punto di vista letterario. Il testo descrive 64 quadri esposti in una villa presso Napoli, sotto forma di un dialogo tra un sofista e alcuni giovani allievi⁷. Egli aderisce ad uno dei principi fondamentali dell'*ékphrasis*: il pubblico a cui il discorso è rivolto deve poter condividere un'esperienza. Si tratta cioè di riattivare nella memoria del lettore o dell'ascoltatore alcune esperienze che egli si porta dentro, perché è sulle immagini depositate nella memoria che si basa in gran parte il meccanismo di trasmissione-ricezione dell'immagine ecfrastrica⁸.

L'arte della memoria rivelerebbe quindi la sua stretta parentela con l'*ékphrasis*. Nel *De anima* Aristotele sostiene che la memoria appartiene alla stessa parte dell'anima a cui appartiene l'immaginazione; al processo immaginativo, che ricava immagini mentali da impressioni sensoriali, aggiunge l'elemento temporale perché la memoria si riferisce a un'esperienza passata. Per indicare il processo attraverso cui l'impressione sensoriale diventa immagine mentale, egli utilizza la metafora del “sigillo di cera”, mostrando come le immagini mentali si imprimano su delle tavolette cerate.

Al tempo dei romani l'*ékphrasis* era considerata una soluzione retorica in grado di preservare il potere persuasivo della parola, in grado di eguagliare la forza altrettanto persuasiva delle immagini stesse.

L'uso dell'*ékphrasis* non si limitò alla realtà greca o romana, esistono famose poesie



L'urna in un disegno di John Keats del 1819

che sono ottimi esempi nelle letterature occidentali successive, una su tutte è l'*Ode su un'urna greca* di John Keats. La tecnica seguita nell'*Ode* è appunto quella dell'*ékphrasis* della lirica ellenistica, ovvero, la rappresentazione in versi di un'opera d'arte visiva in cui si denota un'implicita gara di abilità tra il verso del poeta e l'efficacia dell'opera visiva.

Le riflessioni teoriche sull'*ékphrasis* fanno tutte appello al forte potere evocativo del linguaggio.

⁷ Letizia, Abbondanza, *Filostrato Maggiore, Immagini, introduzione, traduzione e commento*, Aragno Editore, Torino, 2008, p. 10.

⁸ *Ibid.*

In uno scritto retorico attribuito a Ermogene (II sec. d.C.) retore greco antico, ad esempio, l'*ékphrasis* è definito “un discorso descrittivo che pone l'oggetto sotto gli occhi con efficacia”⁹.

O ancora, Quintiliano sottolinea l'amara sconfitta per l'oratore nel constatare che una muta pittura possa parlare più di un discorso. A questo problema, egli suggerisce una soluzione: non basta esporre gli argomenti in modo coerente dal punto di vista logico-razionale, l'oratore deve raccontare i fatti con evidenza, una qualità, che dà l'impressione non tanto del dire, quanto più del mostrare, e che fa sì che il soggetto presentato possa essere visualizzato con vivida chiarezza. Attraverso di essa si raggiunge il potere persuasivo dell'immagine rappresentata come nella pittura, come in un quadro¹⁰.

Il termine *ékphrasis* ha assunto molti significati nel corso dei secoli. James Heffernan in un denso saggio del 1991, *Ekphrasis and Representation*, che rappresenta ancora oggi uno dei più validi contributi teorici allo studio del genere efrastico, lo definisce come la “riproduzione verbale di una rappresentazione grafica”¹¹.

L'*ékphrasis* può anche non racchiudere in sé il conflitto tra il verbale e il visivo poiché tutte le arti e i media condividono testo e immagine: il problema immagine / testo non è solo qualcosa di costruito, ma una questione evitabile all'interno delle singole arti e dei media. In breve, tutte le arti sono arti "composite"; tutti i media sono media misti che combinano codici diversi, convenzioni discorsive, canali, modalità sensoriali e cognitive¹².

Indipendentemente dalle riflessioni poste dalla ricerca anglosassone di James Heffernan e W. J. Thomas Mitchell, sono poi fiorite risposte tedesche e nel panorama italiano gli studi di Michele Cometa, per il quale l'*ékphrasis* ha svolto un ruolo centrale nell'antichità e oggi è una questione di primaria importanza per comprendere i

⁹ “Ekphrasis” - Treccani Enciclopedia dell'Arte Antica.
URL: [http://www.treccani.it/enciclopedia/ekphrasis_\(Enciclopedia-dell-Arte-Antica\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ekphrasis_(Enciclopedia-dell-Arte-Antica)/) (ultima consultazione 20/02/2020)

¹⁰ Beatrice, Daskas “La lunga vita dell'ekphrasis tra Bisanzio e la contemporaneità” in Fabrizio Conca, Carla Castelli, *Bisanzio fra tradizione e modernità Ricordando Gianfranco Fiaccadori*, XII Giornata di Studi dell'ASB Bisanzio fra tradizione e modernità, Milano, 2017, p. 48.

¹¹ James, Heffernan, “Ekphrasis and Representation”, in *New Literary History* vol. 22, n. 2, 1991, p. 312.

¹² Thomas W. J., Mitchell, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago University Press, Chicago, 1994, pp. 94-95.

rapporti tra letteratura e cultura visiva essendo, tra l'altro, una delle forme che storicamente ha assunto la storia dell'arte¹³.

Si è fatto un breve accenno alle questioni teoriche legate all'*ékphrasis* e alla sua storia per evidenziarne il legame che instaura con l'audiodescrizione. Da qui si possono evidenziare delle analogie: entrambe sono tecniche di descrizione verbale attraverso un linguaggio evocativo che permette ai fruitori di vivere a pieno una vera e propria esperienza; tale esperienza verrà trasmessa attraverso il senso dell'udito e verrà interpretata da ognuno con la costruzione di immagini mentali.

Quindi si può affermare che il parente storico dell'AD sia l'*ékphrasis*, sebbene l'AD abbia poi seguito uno sviluppo diverso.

1.2. Sviluppo dell'AD: da pratica informale a oggetto di studio accademico

Come si è avuto modo di constatare nella sezione precedente, l'AD, o narrazione come termine vago e generico, è stata utilizzata come pratica informale per centinaia se non migliaia di anni da varie culture, per un pubblico non necessariamente non vedente.

Venne utilizzata per la prima volta in senso più o meno professionale in Spagna intorno agli anni '40. Ricerche più recenti hanno portato alla luce un articolo datato 1917 sulla rivista RNIB *The Beacon* in cui si racconta di una certa Eleanor Lady Waterlow, moglie del pittore inglese Ernest Waterlow, che permise ai soldati non vedenti, durante la prima guerra mondiale, di godersi una "lecture cinematografica" sulla spedizione di Scott in Antartide descrivendo le immagini.

Come ha sottolineato Margaret Pfanstiehl, figura che ebbe un impatto significativo nello sviluppo dell'AD statunitense in ambito teatrale, audio descrivere in un modo pianificato e preparato è ovviamente un'altra cosa¹⁴.



Logo Metropolitan Washington Ear Inc.

¹³ Emanuele, Crescimanno, "Michele Cometa, La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale", in *Rivista di estetica*, vol. 51, 2012, pp. 231-232.

¹⁴ Margaret, Pfanstiehl, Cody, Pfanstiehl, "The play's the thing – audio description in the theatre", in *British Journal of Visual Impairment*, vol. 3, n. 3, 1985, pp. 91-92

Fondatrice dell'organizzazione no-profit Metropolitan Washington Ear inc., ente tutt'ora attivo nel campo dell'AD, offriva inizialmente letture di giornali e riviste a persone non vedenti o che non avevano altro accesso alla stampa. Già dotata di sale di registrazione e di una squadra di volontari di talenti vocali, la Pfanstiehl, insieme al marito Cody, e all'Arena Stage Theatre a Washington DC, creò nel 1981, il primo programma audio descritto di spettacoli teatrali al mondo¹⁵.

In ambito accademico l'AD fece la sua comparsa in una tesi di laurea di un altro americano, lo studente (e poi professore) Gregory Frazier della San Francisco State University. Nella versione comunemente accettata dalla maggior parte degli studiosi del settore, il 2020 segna il 45 ° anniversario della nascita dell'AD grazie alla tesi che egli redasse nel 1975, intitolata *The Autobiography of Miss Jane Pittman: An All-audio Adaptation of the Teleplay for the Blind and Visually Handicapped*, studio su un *drama* televisivo in cui il concetto di audiodescrizione venne trattato per la prima e vennero



Gregory Frazier, figura chiave nello sviluppo dell'AD

elaborati i suoi concetti normativi e qualitativi.

La storia della nascita dell'idea nella mente di Frazier è molto curiosa ed è descritta in un articolo del New York Times datato 17 luglio 1996 intitolato *Gregory T. Frazier, 58; Helped Blind See Movies With Their Ears*, scritto in occasione della sua precoce scomparsa¹⁶. Nato a Boston, cresciuto a Pasadena, in California, dopo gli anni di istruzione obbligatoria, trascorse tre anni nel Corpo dei Marines prima di trasferirsi a San Francisco per intraprendere una carriera nel campo dell'editoria; ha lavorato come tipografo, autore di libri di cucina, dirigente editoriale, commerciante, stampatore freelance (aveva una macchina da stampa nel suo seminterrato) e scrittore di riviste freelance.

Nonostante le sue ricerche professionali fossero eclettiche e creative, l'idea a cui si sarebbe dedicato per tutta la sua vita gli venne in mente durante una serata di relax nei primi

¹⁵ Joel, Snyder, "Audio Description: The Visual Made Verbal", in *The International Journal of the Arts in Society*, vol. 2, 2007, p. 99.

¹⁶ Thomas Jr., Robert Mcg., "Gregory T. Frazier, 58; Helped Blind See Movies With Their Ears", in *New York Times*, 17 luglio 1996, Sezione D, p. 23.
URL:<https://www.nytimes.com/1996/07/17/us/gregory-t-frazier-58-helped-blind-see-movies-with-their-ears.html> (ultima consultazione 05/03/2020)

anni '70, quando lui e un suo amico cieco tornarono a casa una sera per guardare "Mezzogiorno di fuoco" in tv, film western del 1952 diretto da Fred Zinnemann. Gary Cooper e Grace Kelly.

Su richiesta dell'amico, il signor Frazier, parlando rapidamente tra le righe del dialogo, forniva descrizioni concise delle scene e delle azioni. "Mi si è accesa la lampadina in quel momento" - disse - "è stato uno dei momenti più emozionanti della mia vita". Quel tipo di descrizioni che aveva fornito al suo amico al volo potevano essere registrate e riprodotte; da qui la sua brillante intuizione, che portò avanti proprio nella sua tesi, in cui formulò il concetto di Audiodescrizione. Il problema principale dello studio era come comunicare informazioni essenziali di un evento visivo ad un pubblico con handicap visivi e il modo in cui il materiale aggiuntivo, cioè la descrizione si potesse integrare uniformemente e indiscretamente nel prodotto originale.

Un altro aneddoto curioso della storia riguarda l'incontro e la successiva collaborazione con Francis Ford Coppola. Inizialmente, Frazier non è stato in grado di trovare sostenitori per mettere in pratica la sua idea e aveva quasi perso la speranza quando riuscì a fondare un'organizzazione no profit chiamata Audiovision - attiva nel campo tutt'oggi- per fornire servizi che rendano accessibili media per i non vedenti. In quel periodo conobbe un nuovo capo dipartimento dell'università, per caso, il capo dipartimento, August Coppola, aveva un fratello di nome Francis Ford Coppola, il regista che accettò di incorporare l'idea di aggiungere l'audiodescrizione per il suo film del 1988, "Tucker". Fu un successo e, per questo, Audiovision fu il primo gruppo premiato con un Emmy nel 1990 per la descrizione audio per non vedenti del film. Le descrizioni sono state successivamente registrate anche per "Indiana Jones e l'ultima crociata".

Nonostante il lento ritmo dei progressi di quello che Frazier chiamava *the eye in the ear*, vennero poste le basi per ricerche e approfondimenti sull'argomento estesi anche in altri settori, non solo quello televisivo da lui preso in esame.

In quasi mezzo secolo, l'AD è diventata una pratica professionale svolta in molti paesi e in vari settori come cinema e televisione, teatro e opera, musei e altri siti del patrimonio culturale.

Gli Stati Uniti possono dunque essere considerati la culla dell'AD, ma è stata l'Europa a sviluppare questa tecnica, soprattutto in campo accademico, consolidando aspetti procedurali e affrontando diverse questioni connesse all'argomento.

Partendo dal principio, quindi, come può essere definita l'AD? Un'attività altruistica? Un prodotto? Una tecnica? Un servizio? Un tipo di traduzione. In verità è tutto ciò, gli studiosi hanno proposto tante soluzioni diverse, includendo - non sempre - le caratteristiche rilevanti e riscontrabili in ogni tipo di AD.

Non potendo fare un'analisi completa di tutte le definizioni fornite, si è scelto di analizzare quelle che nel corso del tempo ne hanno evidenziato le caratteristiche principali, mostrando come la ricerca sull'AD sia un campo di ricerca vivo e dinamico. Da una veloce panoramica delle definizioni di uso comune, Piety definì nel 2004 l'AD come “la pratica linguistica che fornisce alle persone con deficit visivi [...] accesso a film, televisione, programmi e eventi dal vivo”¹⁷. L'anno successivo, Matamala ha definito l'AD come “il servizio che offre una narrazione a ciò che si vede, ad esempio fornire una descrizione orale di azioni, abbigliamento o oggetti”¹⁸. Negli anni successivi, nel volume che raccoglie gli interventi dopo la prima conferenza internazionale Media4All, occasione per riunire professionisti, studiosi, e altre parti interessate sui temi legati alla traduzione audiovisiva (AVT) e che si prepara nel 2021 alla sua nona edizione, Greening e Rolph la definiscono come “aggiunta alla narrazione che accompagna gli elementi visivi chiave del teatro, della televisione, cinema e altri visual media”¹⁹.

Sulla base di queste tre definizioni, si possono cogliere alcune caratteristiche fondamentali dell'audiodescrizione. Innanzitutto, così come rilevato da Piety si tratta di un servizio di assistenza per persone con problemi visivi. In secondo luogo, si tratta di un processo in 2 fasi: è - come puntualizzato da Matamala - un servizio orale, che di solito viene reso sulla base di un testo scritto. In terzo luogo, evidente nella terza definizione, è un servizio che può essere aggiunto ad ogni tipologia di prodotto audiovisivo, statico e dinamico, preregistrato o live.

In una più recente definizione fornita da Reviere and Vercauteren viene sottolineata la multidimensionalità dell'AD. La definiscono come “servizio che rende i prodotti audiovisivi accessibili e piacevoli per le persone non vedenti attraverso il trasferimento di

¹⁷ Philip, Piety, “The language system of audio description: An investigation as a discursive process”, in *Journal of visual impairment & blindness*, vol. 98, n. 8, 2004, p. 453.

¹⁸ Anna, Matamala, “Live audio Description in Catalonia”, in *Translating Today*, vol. 4, n. 9, 2005, p. 9.

¹⁹ Joan, Greening, Deborah Rolph, “Accessibility- Raising Awareness of Audiodescription in the UK” in Jorge Diaz- Cintaz, Pilar Orero, Aline Remael (eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign language*, Rodopi, Amsterdam, 2007, p. 127.

immagini e suoni in narrazioni verbali che interagiscono con i dialoghi e i suoni del testo originale, con il quale formano un insieme coerente”²⁰.

Un primo elemento che questa definizione aggiunge è che non solo rende un prodotto accessibile, ma che la descrizione deve essere gradevole all’ascolto. Inoltre, mentre la definizione precedente si riferiva alla descrizione di immagini visive, Reviere e Vercauteren puntualizzano il fatto che le persone con disturbi alla vista non riescono ad interpretare i suoni senza una spiegazione. Come tale, l’AD deve fare da cornice ai dialoghi (ad esempio chiarire ciò che viene detto) e identificare suoni poco chiari. In altre parole, l’AD interagisce con tutti i diversi elementi che compongono il testo audiovisivo.

Da queste osservazioni, Remael e i suoi colleghi hanno creato una definizione che ingloba le caratteristiche sopra menzionate, sostenendo che l’AD “offre una descrizione verbale dei componenti (visivi) pertinenti di un’opera d’arte o di un prodotto multimediale, in modo che i fruitori non vedenti e ipovedenti possano coglierne appieno la forma e il contenuto”²¹. Tale definizione rimane generale abbastanza per inglobare tutte le forme di audiodescrizione, dalle mostre alle esibizioni dal vivo, dai programmi televisivi ai film. Fa anche riferimento alla forma e al contenuto, i quali svolgono entrambi un ruolo significativo nel plasmare le esperienze del pubblico cieco o ipovedente.

Un contributo importante nella definizione di AD è stato espresso da Joel Snyder, altro pioniere nel campo dell’AD, che ha utilizzato l’espressione divenuta ormai famosa *the visual made verbal* all’interno della sua definizione di AD: “Audio Description is a kind of literary art form in itself. to a great extent. It’s a type of poetry [...]. It provides a verbal version of the visual, the visual is made verbal, and aural, and oral”²².

²⁰ Nina, Reviere, Gert, Vercauteren, “*The Basics of Audio Description: An Introductory*”, Workshop, Berlino, 2013.

²¹ Aline, Remael, Nina, Reviere, Gert Vercauteren “ADLAB Audio Description guidelines
URL: <http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html> (ultima consultazione 06/03/2020)

²² Joel, Snyder, *op. cit.*, p. 100.

1.2.1. Audiodescrizione e Traduzione audiovisiva

Dalla sua nascita, il discorso sull'AD è stato rimodellato all'interno diversi dibattiti, campi e domini. Questo processo di rimodellamento è avvenuto quando l'AD è passata dall'essere un semplice servizio incentrato sui bisogni dei non vedenti o ipovedenti ad una disciplina studiata nel campo dei Translation Studies. Viene infatti riconosciuta come branca della traduzione audiovisiva (AVT), detta anche traduzione multimediale, quell'area della traduzione specialistica che riguarda la resa di testi multimodali e multimediali in un'altra lingua e/o cultura e, che comporta l'uso di un sistema multimediale durante la traduzione o il processo di trasmissione.

Dal punto di vista storico, la traduzione audiovisiva emerse nel corso degli anni venti con l'avvento dei film sonori e le aspirazioni dell'industria cinematografica statunitense di esportare i film in lingua inglese, in particolare nell'Europa del secondo dopoguerra. I primi esempi di questo tipo di traduzione furono sotto forma di cosiddetti "intertitoli", ossia didascalie interposte tra le immagini del film. Con l'introduzione del sonoro nei film, le tecnologie hanno innegabilmente determinato ed influenzato i processi, le aspettative e le possibilità concernenti le sottotitolazioni, voice-over e doppiaggi.

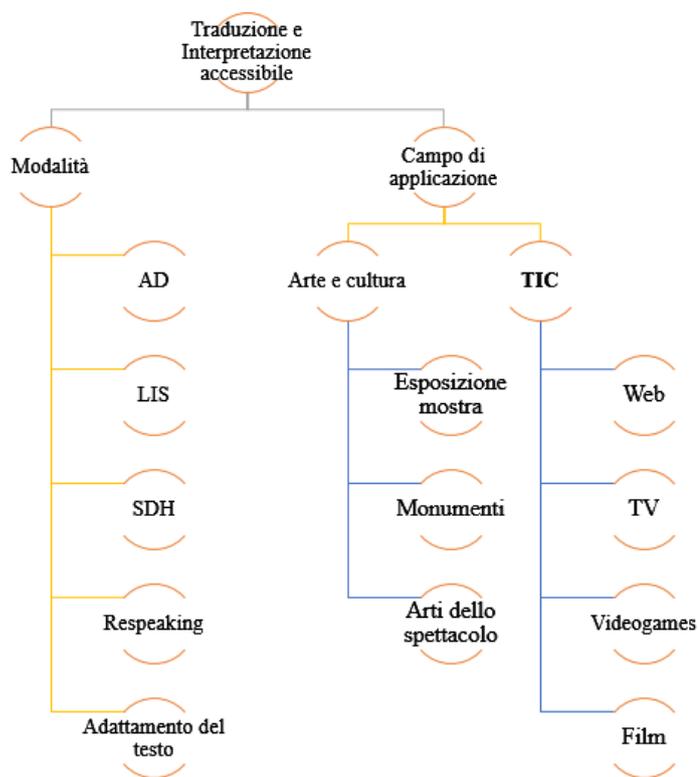
Il campo della traduzione audiovisiva, prevalentemente limitato in passato a film prodotti per il cinema, si è significativamente esteso, trasformato dalla globalizzazione e dallo sviluppo tecnologico. Attualmente si tratta di un campo chiaramente globale, multilinguistico, multiculturale e multimediale²³. È proprio la presenza onnipresente dei media audiovisivi nella nostra società e l'interazione costante con essi che sono emersi nuovi interrogativi, come la riflessione sul tema dell'accessibilità in generale, e dell'audiodescrizione in particolare, che è diventato negli ultimi decenni uno degli argomenti più studiati in ambito accademico nel campo della Traduzione Audiovisiva.

A questo proposito è importante menzionare il nuovo dibattito sul possibile avvicinamento del termine Traduzione Audiovisiva verso il concetto di Accessibilità dei Media, sostenendo che la traduzione di contenuti multimediali rende effettivamente accessibili tali prodotti a spettatori che altrimenti potrebbero non avervi accesso. È stata

²³ "Esplorando i legami tra la cultura romani ed il campo della traduzione", in *Translation Romani*
URL: http://www.translationromani.net/it/traduzione/tecnologia/sottotitolazione-doppiaggio_ultima_consultazione_07/03/2020

conosciuta l'espressione *Accessible T&I* (Traduzione e Interpretazione accessibile) per riferirsi ad una serie di *T&I modalities* in cui rientrerebbe anche l'AD²⁴.

Si tratta di modalità in cui vengono eseguiti processi di traduzione e interpretazione che rendono accessibili prodotti in diversi ambiti comunicativi. Tali modalità hanno lo scopo di fornire alle persone con disabilità sensoriali accesso alla conoscenza e comunicare. Oltre all'AD per i non vedenti, le altre modalità sono l'interpretazione della lingua dei segni (LIS), i sottotitoli per persone ipoacusanti (SDH), i sottotitoli intra-linguistici e il *respeaking* per i non udenti e persone con problemi di udito e adattamento del testo per individui con diversi livelli di conoscenza (principiante, semi-esperti ed esperti), capacità cognitive (bambini, adolescenti, giovani, anziani) e interessi. Esistono diversi campi di applicazione per queste modalità, pertanto viene fatta una distinzione tra modalità in arte e cultura (musei e mostre, monumenti, arti dello spettacolo) e in Tecnologie dell'Informazione e della comunicazione (TIC) (Web, TV, cinema, videogiochi), sebbene non tutte le modalità siano utilizzate in tutti i campi. La figura seguente fornisce uno schema riassuntivo:



Accessible T&I - modalità e campi di applicazione

²⁴ Catalina, Jiménez Hurtado, Claudia, Seibel, Silvia, Soler Gallego, "Museums for all: translation and interpreting for multimodal spaces as a tool for universal accessibility", in *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, n. 4, 2012, pp. 11-12.

Nello specifico, l'AD è considerata una "traduzione intersemiotica e intermodale (o multimodale). Il termine "intersemiotico" è stato coniato da Jakobson²⁵. Esistono tre modi d'interpretazione di un segno linguistico, dai quali nascono tre forme di traduzione:

- 1) Traduzione endolinguistica o riformulazione, consiste nell'interpretare dei segni linguistici per mezzo di altri segni della stessa lingua
- 2) Traduzione interlinguistica o traduzione propriamente detta, consiste nell'interpretazione dei segni linguistici per mezzo di un'altra lingua
- 3) Traduzione intersemiotica o trasmutazione, consiste nell'interpretazione dei segni linguistici per mezzo di sistemi di segni non linguistici

Si tratta inoltre di un tipo di traduzione intermodale perché parte del contesto proviene da altri elementi quali musica, effetti sonori che sono interconnessi alle parole. Tuttavia, l'intermodalità può anche essere intesa come "relativa a diverse modalità sensoriali": vale a dire che le informazioni ricevute attraverso un senso (visione) devono essere tradotte in informazioni che possono essere ricevute attraverso un altro senso (audizione).

1.3. Guidelines e aspetti procedurali

L'AD come disciplina si è sviluppata grazie al fatto che le sue stesse basi sono state costruite su una forte interazione tra l'industria e il mondo accademico. Si tratta di una teoria orientata alla pratica, una teoria radicata nella pratica.

Molto è stato scritto sul "fare audiovisivo" in generale: volumi incentrati sulle complessità delle principali modalità AVT sono ormai abbondanti, con un numero significativo di lavori soprattutto sul doppiaggio, sottotitoli, *voiceover* e *fansubbing*. Ciò mostra che esiste un vasto lavoro teorico basato sulla pratica che sta rapidamente guadagnando riconoscimento creando un approccio interdisciplinare in questo campo.

²⁵ Roman, Jakobson, "Aspetti linguistici della traduzione", in *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli, 1966, p. 57.

Lo studio in ambito accademico sta ampliando le possibilità dell'AD anche al di là del suo ruolo principale. Anche in vista del predominio che il visivo esercita nelle attività di insegnamento - apprendimento, il fenomeno si espande nel mondo dell'istruzione, assegnando all'AD il ruolo di facilitatore dei contesti educativi tanto sul piano dell'inclusione e della partecipazione sociale, quanto su quello dell'apprendimento, rappresentando un *pedagogical tool* capace di orientare l'intervento didattico verso il soddisfacimento dei bisogni di tutti²⁶.

Negli ultimi anni gli script delle AD prodotte hanno iniziato ad essere tradotti direttamente da una lingua all'altra, mostrando come esso sia un utile strumento didattico anche per l'apprendimento delle lingue straniere; è stata inserita anche come materia di insegnamento in alcuni corsi universitari inerenti all'interpretariato e alla traduzione.

Per la stesura di linee guida sull'AD è necessario tener presente che, visti i diversi tipi di contenuti artistici e multimediali che fungono da materiale di partenza, di conseguenza, ogni AD deve soddisfare requisiti differenti. Descrizioni di arti visive "statiche", come dipinti e sculture, vengono utilizzate per rendere la mostra di un museo accessibile ai non vedenti e agli ipovedenti. Queste descrizioni possono essere offerte dal vivo, ad esempio nell'ambito di una visita guidata, oppure possono essere rese disponibili in forma registrata, come parte di un'audioguida trasmessa attraverso un dispositivo con cuffiette.

L'AD di arti "dinamiche" ha requisiti leggermente diversi. Le descrizioni degli elementi visivi di film, serie TV, spettacoli lirici, teatrali, musicali e di danza o eventi sportivi devono essere inserite nelle "pause naturali" nella colonna sonora originale della produzione. È solo in combinazione con i suoni, la musica e i dialoghi originali che l'AD costituisce un insieme coerente. L'AD per prodotti dinamici può essere registrato e aggiunto alla colonna sonora originale (come di solito accade per film e serie televisive), oppure può essere eseguito dal vivo (come nel caso di spettacoli dal vivo).

In altre parole, l'AD deve essere adattata al contesto e al tipo di evento (pubblico o privato, spettacolo teatrale o cinematografico, in un museo, a casa o a scuola), genere (film d'azione, storie di criminalità, film animati, pubblicità, programmi di cucina, teatro, opera, danza o musical), formato (live, durante lo spettacolo, preparato in anticipo, integrato o letto ad alta voce) e gruppo di utenti (che spesso è eterogeneo).

²⁶ Andrea, Fiorucci "Audio descrizione e didattica inclusiva. Una ricerca sulla comprensione da ascolto e la capacità di immedesimazione", in *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, vol. 17, n. 2, 2017, p. 152.

Inoltre sono necessari elementi aggiuntivi e accorgimenti tecnici per renderla completamente accessibile. Ad esempio, alcuni film o produzioni teatrali richiedono un'introduzione (chiamata Audio Introductions, AI) registrata su una traccia audio separata accessibile agli spettatori attraverso delle cuffie fornite dal teatro o su una specifica impostazione della televisione. Nel caso dei film sottotitolati, essi generalmente non presentano AI e i sottotitoli devono essere espressi e trasformati in quelli che sono chiamati Audio Sottotitoli (AST). Nel caso di mostre museali, le descrizioni possono essere combinate con tour tattili o altre informazioni tattili, o tramite uso di app degli stessi musei.

A prescindere dal tipo, genere, formato, come si scrive un'audiodescrizione? Esistono dei principi e norme base da tener presente?

Criteri universali condivisi consentono ai descrittori di fare affidamento su un punto di riferimento nella preparazione delle descrizioni e, per molto tempo, hanno costituito una lacuna negli studi sull'AD sia per i singoli paesi che a livello europeo²⁷. Gli standard rappresentano il ponte tra il mondo accademico e quello industriale, un approccio molto ricercato nel campo della traduzione audiovisiva.²⁸

L'audiodescrizione è una disciplina relativamente giovane ma le direttive pratiche esistenti differiscono da paese a paese. La ragione potrebbe risiedere nel fatto che esse sono spesso stabilite con riferimento all'esperienza personale dei loro creatori o a linee guida simili utilizzate su mercati esteri che spesso derivano da altre fonti.

Le linee guida denominate anche standard, protocolli, regole o norme, sono documenti che offrono una linea d'azione raccomandata, con l'obiettivo di semplificare il processo di creazione di AD e fornire consigli sulle strategie da adottare. In alcuni casi, esse sono emesse da organismi pubblici, o redatti come progetti interni per attività di formazione, o da associazioni e organizzazioni senza scopo di lucro. In ogni caso non sono mai regole assolute. Il conseguente vantaggio è che ciò dovrebbe consentire all'arte dell'AD di cambiare e svilupparsi; lo svantaggio è che lascia le aree della pratica dell'AD aperte al dibattito e all'accusa di vaghezza.

²⁷ Elisa, Perego, "Audio description norms in Italy: state of the art and the case of "Senza Barriere" in *International Journal of Translation*, vol. 19, 2017, p. 208.

²⁸ Anna, Matamala, Pilar, Orero, "Standardising accessibility: transferring knowledge to society", in *Journal of Audiovisual Translation*, vol. 1, n. 1, 2018, p. 140.

Pur rimanendo in una certa misura difficili da definire in modo univoco e definitivo, un lavoro inclusivo che costituisce una valida guida sull'AD è senza dubbio il progetto ADLAB PRO. Si tratta di un progetto triennale (2016-2019) sull'audiodescrizione finanziato dall'Unione Europea, condotto grazie al contributo congiunto di professionisti e accademici nel campo dell'AD provenienti da 6 paesi dell'UE (Italia, Spagna, Portogallo, Belgio, Polonia e Germania), che ha prodotto un quadro completo delle attuali pratiche in Europa, delineando il profilo professionale del descrittore, le abilità richieste e le sue competenze. Fondamentalmente è che le informazioni raccolte saranno utilizzate per delineare proposte concrete di formazione basate su diversi tipi di AD (TV, cinema, musei, spettacoli dal vivo) e verranno creati materiali di formazione (OER, webinar, documenti elettronici, tutorial, ecc.).

Si tratta della seconda edizione, è stata concepita come l'evoluzione naturale del primo precedente progetto avviato nel 2011²⁹ e rappresenta al momento lo studio più recente sull'argomento, nonché una tabella di marcia per i paesi con servizi AD emergenti che potranno trarre indubbiamente beneficio.

Qui si cercherà in breve di elencare i punti chiave della creazione di AD, sia tenendo in considerazione le indicazioni presenti nel progetto ADLAB PRO sia delle diverse *guidelines* esistenti, che intendono essere di natura generale, cioè scritte per applicarsi alle AD in generale, indipendentemente dal soggetto che viene descritto o dal particolare formato o genere in cui viene usata la descrizione, poiché, come evidenziato in precedenza, vi sono, differenze significative (quelle sull'AD museale in particolare, verranno analizzate nel prossimo capitolo).

Per redigere una buona audiodescrizione uno dei principali imperativi spesso citati è W.Y.S.I.W.Y.S (What You See Is What You Say), descrivi ciò che vedi.

Rick Boggs, fondatore di AudioEyes, una delle tante organizzazioni che offre servizi di AD in America - in un webinar intitolato *Video Description Guidelines - How to Know What to Say*, ha indicato questo come il primo dei dieci punti chiave sulla creazione dell'audiodescrizione, frutto dei suoi anni di esperienza sul campo:

1. "Descrivi ciò che vedi", ciò che è fisicamente osservabile
2. Descrivi ciò che è significativo nel tempo assegnato. Il tempo non è quasi mai un amico del descrittore

²⁹ ADLAB Project URL: <http://www.adlabproject.eu/home/> (ultima consultazione 08/03/2020)

3. Non spiegare cosa tu credi stia succedendo o il motivo
4. Non descrivere stati d'animo, intenzioni, pensieri
5. Non inserire interpretazioni personali o opinioni
6. Non censurare il materiale
7. Non riassumere
8. Utilizzare il tempo presente
9. Utilizzare lo stesso nome per personaggi, luoghi, oggetti ecc,
10. Utilizzare l'articolo determinativo "un/una" quando qualcosa è nuova; "il/la" quando è già noto³⁰.

Spesso nelle *guidelines* si consiglia di considerare l'audio descrittore come un giornalista. Da questa prospettiva si può applicare la regola leggermente rivisitata delle 5W, principale dello stile giornalistico anglosassone. Per redigere una buona audiodescrizione ci si deve chiedere chi, cosa, quando, dove, e come descrivere.

- CHI

Chi è nell'immagine? Se è una persona, com'è fisicamente? Descrivere gli individui usando le caratteristiche fisiche più significative:

- ❖ Età: descrivere le cose che spingono a pensare che l'individuo abbia una certa età, o un breve inciso che ne indica il periodo: sulla sessantina; adolescenti, neonati e così via.
- ❖ Capelli / Corporatura / Abbigliamento
- ❖ Relazioni di parentela solo se sono note: identificare etnia / razza come elemento importante per la comprensione dei contenuti. Nelle linee guida sull'AD, regole sulle caratteristiche etniche e di appartenenza si sono evolute nel corso del tempo; mentre prima si evitava di farne riferimento, adesso si consiglia di descrivere la pelle in termini di pelle scura, olivastra (evitare bianco o nero).

- CHE COSA

³⁰ Rick, Boggs, "How to know what you say", VDRDC/DCMP webinar *Do It Yourself, Educational Description: Guidelines and Tools*.
URL: <http://www.vdrdc.org/> (ultima consultazione 09/03/2020)

- Descrivere “tutto ciò che si vede”³¹, “tutto tranne il superfluo”³². Sui contenuti e immagini da descrivere è importante tenere sempre presente che si vede più di quanto si possa raccontare.

Assunto questo, lo spettatore deve saper comprendere e apprezzare ciò che viene descritto. La domanda a cui rispondere è: che cosa è più importante per la comprensione (testa) e l'apprezzamento (cuore) di quell'immagine visiva? Posso visualizzare ciò che sta accadendo senza creare confusione, ho trasmesso correttamente l'emozione della scena? Si ottiene questo attraverso:

- ❖ Azioni, gesti e movimenti espressivi più importanti sono da descrivere per una chiara comprensione, evitando qualsiasi tentazione di trasmettere ciò che si potrebbe desumere, come uno stato emotivo.
- ❖ Passaggio dal generale allo specifico per creare un contesto iniziale, quindi si descrivono i dettagli per migliorare l'apprezzamento. Fornire una prospettiva visiva appropriata e quando il tempo lo consente. Le informazioni iniziali presentate su una scena creeranno una base nella mente degli ascoltatori, arricchita poi da immagini specifiche. Descrivere in modo preciso quando il tempo lo consente. Se possibile, non raggruppare eventi / immagini separati in un singolo elemento
- ❖ *Less is more*: la descrizione non può e non deve necessariamente trasmettere ogni immagine visiva. Molte volte la descrizione audio di qualità non è un commento in corso. Agli ascoltatori dovrebbe essere permesso di ascoltare le voci degli attori, gli effetti sonori, la musica, l'atmosfera in un museo o sperimentare il silenzio durante la descrizione. I descrittori devono distinguere le immagini che hanno uno scopo puramente decorativo e ciò che è rilevante per l'azione che si sta svolgendo. Di norma, troppa descrizione può essere estenuante o addirittura irritante: descrivi quando necessario, ma non descriverlo necessariamente.
- ❖ Colore: gli standard ITC spiegano che la maggior parte dei non vedenti in qualche momento ha visto i colori e ha conservato la memoria visiva del colore o può ricordare il significato e l'impatto di un particolare colore. Le persone che sono cieche

³¹ Dosch, Elmar, Bernd, Benecke (eds.), *Wenn aus Bildern Worte Werden. Durch Audio-Description zum Hörfilm*, Bayerischer Rundfunk, München, 2004, p. 24.

³² International Test Commission: International Standards and Guidelines, 2009.

dalla nascita o dalla tenera età non riescono a "vedere" i colori ma capiscono il significato di un particolare colore dalla sua associazione. Potrebbero non "vedere" il verde, ma il colore dei gambi, delle foglie e dell'erba dei fiori, che le persone possono toccare e annusare, significa qualcosa.

- ❖ Informazioni direzionali: su uno schermo, un palcoscenico o di fronte a una mostra i puntatori direzionali possono aiutare gli utenti ad organizzare le informazioni che ascoltano, ovvero andando dall'alto verso il basso, da destra a sinistra, in senso orario, ecc.

- QUANDO/DOVE

- ❖ Ora del giorno e la posizione

Ci si deve porre anche un'altra questione: quando dovrebbe essere descritto un aspetto della scena visiva? Le descrizioni sono idealmente cronometrate per abbinarsi agli eventi udibili, su ciò che viene detto nel dialogo e ciò che viene altrimenti percepito attraverso suoni e musica. Questo tempismo è cruciale per collegare le varie forme di espressione, creare significato e raggiungere l'effetto desiderato. Durante le esibizioni dal vivo al cinema o a teatro, il descrittore audio deve risolvere tale domanda in tempo reale, senza avere alcuna possibilità di cambiare, programmare il tempo o pianificare la propria esibizione nella stessa misura di una sceneggiatura. Alcuni suoni devono essere spiegati, ad esempio chi sta sparando a chi, quando si sentono i colpi. Non è necessario spiegare altri suoni perché "parlano" da soli: quando bussano alla porta, quando il telefono squilla, quando tutti ridono.

- COME

- ❖ Stile chiaro, conciso, colloquiale: una stessa cosa si può dire in moltissimi modi diversi. In generale è consigliabile l'utilizzo di termini quotidiani, limitando l'uso di slang o tecnicismi, a meno che non sia appropriato per il contenuto / immagine che viene descritto. Il linguaggio deve essere coerente con il suo contenuto, tenendo presente che la struttura e la sintassi del linguaggio corrette - una sorta di grammatica parlata - sono elementi importanti di qualsiasi descrizione.

- ❖ Adattamento del vocabolario e della struttura linguistica al pubblico: se il pubblico è principalmente costituito da giovani, la struttura linguistica deve essere semplice.
- ❖ *We See*: Evitare l'uso di termini come che sono “risultati in vista”. L'utilizzo di tali termini ruba preziosi secondi dalle parti disponibili durante le quali è possibile inserire la descrizione.
- ❖ Variare le scelte verbali: quante parole diverse si possono usare per descrivere qualcuno che si muove lungo un marciapiede? Perché dire "cammina" quando si può descrivere più vividamente l'azione, come, "passeggia", "saltella"
- ❖ Articoli determinativi/indeterminativi: “un/una” al posto di “il/la”, una spada, invece della spada, a meno che non ci sia una sola spada. Se la spada è già stata introdotta, diventa la spada.
- ❖ Utilizzo di pronomi solo quando è chiaro a chi o a cosa si riferisce il pronome.
- ❖ Significati multipli: identificare le parole che hanno più significati; assicurarsi che il significato inteso venga trasmesso.
- ❖ Avverbi: sospettosamente, furiosamente, nervosamente. Cosa si vede che spinge a pensare che sembri sospettoso, furioso o nervoso? "alza le sopracciglia", "stringe i pugni", "stringe un tovagliolo".
- ❖ Censura: all'interno dei costrutti della descrizione della qualità, i descrittori devono trasmettere tutti gli elementi visivi del materiale che viene descritto. I descrittori non devono censurare le informazioni per qualsiasi motivo personale come il loro disagio per il materiale o una convinzione politica; i descrittori devono trasmettere obiettivamente gli elementi visivi di nudità, atti sessuali, violenza, ecc. Gli ascoltatori hanno il diritto di conoscere il materiale visivo che è evidente per le persone vedenti. Se un descrittore ritiene che descrivere un determinato materiale lo metterà a disagio, non dovrebbe accettare l'incarico.
- ❖ *Voicing*: la voce ha un significato in base a come viene usata. Alcuni studi suggeriscono che all'interno della conversazione interpersonale parlata faccia a faccia la maggior parte dei contenuti viene comunicata non verbalmente, attraverso gesti ed espressioni facciali ma anche attraverso una varietà di fondamenti del discorso e dell'interpretazione orale che sono esempio pronuncia, enunciazione, controllo respiratorio, volume, pausa, tempo, tono, ritmo. Le voci dei narratori devono essere distinguibili dalle altre voci in una produzione, ma non devono

distrarre inutilmente, come nel caso di voci di celebrità riconoscibili o accenti inappropriati.

È importante parlare chiaramente e ad un ritmo comprensibile. Generalmente, una velocità di 160 wpm (parole al minuto) è un ritmo accettabile. La voce deve anche corrispondere al ritmo del materiale. Consentire all'esecuzione di impostare il tono e il ritmo della descrizione, ricordando che l'esecuzione, non il descrittore, dovrebbe essere al centro dell'attenzione. Il descrittore tuttavia non deve assumere un tono fortemente distaccato, di lezione o clinico, ma non dovrebbe tentare di proiettare sé stesso.

La riflessione sul “come descrivere” pone in essere una delle questioni più dibattute nel campo dell'AD e della traduzione in generale, ovvero la contrapposizione tra oggettività/soggettività o obiettività/interpretazione nelle descrizioni. I descrittori audio dovrebbero presentare cosa vedono a livello strutturale e quindi essere oggettivi o dovrebbero dedurre significati e interpretare la funzione del comportamento non verbale in modo soggettivo?

I sostenitori dell'obiettività dell'AD affermano che bisogna saper distinguere tra *emotion* e *reasoning*, cioè tra l'emozione da un lato, che richiede un'interpretazione per poter essere descritta e il ragionamento dall'altro, in riferimento alle caratteristiche fisiche che consentono agli utenti della descrizione di evocare le loro interpretazioni. Nelle prime linee guida, i giudizi soggettivi non erano ben accetti; piuttosto che “muore”, il descrittore obiettivo potrebbe dire “la sua testa ciondola all'indietro e gli occhi chiusi”³³.

Questo si traduce nell'utilizzo di immagini specifiche attraverso uno stile narrativo in terza persona per mostrare neutralità e non interferenza. Gli aggettivi sono ottimi elementi da inserire in una descrizione ma il loro fine è soltanto quello di valorizzare una scena, non riflettere opinioni personali. Evitare l'interpretazione o la valutazione di un fatto, descrivendo senza aggiungere qualsiasi tipo di commento, consentirebbe agli ascoltatori di evocare le proprie interpretazioni basate su un commento il più obiettivo possibile.

I sostenitori della soggettività dell'AD affermano che un approccio “oggettivo” diventa problematico se si considera la gamma di fattori individuali e contestuali che

³³ Jean-Luis Kruger, “Audio narration: Re-narrativising film”, in *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 18, n. 3, 2010, pp. 232-234 cit in Anna, Matamala, Pilar, Orero (eds.), *Researching Audio Description: New Approaches (Palgrave Studies in Translating and Interpreting)*, Palgrave Macmillan, London, 2016, p. 161.

influenzano il modo in cui focalizziamo la nostra attenzione, selezioniamo le informazioni pertinenti e descriviamo una scena. Anche i descrittori audio prima di essere tali sono spettatori. Un esempio può riguardare l'uso di aggettivi qualificativi. Bello, terribile, brutto hanno già al loro interno interpretazioni soggettive, dal momento che gli spettatori possono avere percezioni diverse di ciò che è bello, terribile o brutto. Un'altra argomentazione a favore dell'impossibilità dell'adozione di un approccio puramente oggettivo è l'analisi delle espressioni facciali. Esse sono estremamente difficili da descrivere in modo obiettivo e breve poiché il volto umano è in grado di esprimere emozioni altamente complesse. Sebbene un'emozione di gioia interpretata soggettivamente possa essere descritta obiettivamente guardando un volto che sorride, vi sono molte più emozioni complesse ed espressioni facciali che sono difficili da descrivere in modo obiettivo ad esempio, un atto apparentemente semplice di alzare le sopracciglia può indicare ansia, sollievo, sorpresa, ironia e molte altre emozioni se combinate con i movimenti di altri muscoli facciali.

Pertanto, la descrizione sarà ricca di metafore e similitudini in grado di trasmettere una sorta di "visione interna" che si traduce in una evocazione linguisticamente vivida dell'immagine descritta.

Questi due possibili approcci distinguono due stili distinti di audiodescrizione, uno prevalentemente descrittivo e l'altro narrativo³⁴.

La questione dell'interpretazione nell'AD probabilmente continuerà a dividere i professionisti e i ricercatori negli anni a venire e tale questione potrebbe non essere mai completamente risolta. Eppure si potrebbe sostituire la costante opposizione tra oggettività/obiettività e soggettività/interpretazione con una scala di gradazione in cui si rileva maggior o minor grado di oggettività e soggettività, senza che l'uno escluda necessariamente l'altro.

³⁴ Anna Matamala, Pilar, Orero (eds.), *op. cit.*, p. 162.

1.4. Riferimenti normativi

Le linee guida supportano i governi di vari paesi nel rispetto della legislazione sull'accessibilità, senza la quale l'AD non avrebbe conosciuto lo stesso sviluppo di oggi.

Prima di esaminare le leggi che fanno riferimento in maniera diretta e indiretta all'AD, si dedicherà un breve spazio ai fruitori principali del servizio di AD.

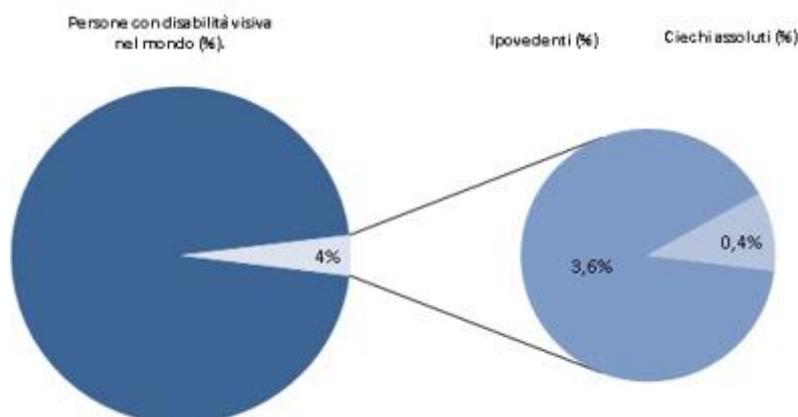
Le persone con deficit visivo possono essere indicate con il sinonimo di “persone disabili della vista”, oppure “disabili visivi”. In generale, si fa riferimento ad individui che, in seguito ad una patologia, da qualunque causa derivante, sono incapaci di assolvere adeguatamente alle normali attività della vita quotidiana. Si tratta di una generica categoria di persone virtualmente suddivisibile in due grandi classi, cioè persone cieche, chiamate anche non vedenti, ossia chi non dispone di informazioni visive e persone ipovedenti, chiamate anche persone con ipovisione, ossia chi possiede capacità visive deficitarie ma presenti.

L'ipovisione indica una condizione in cui si dispone una vista molto bassa, che comunque consente l'acquisizione di alcune informazioni visive. Vi sono molte situazioni differenti di ipovisione, a seconda della patologia, del suo grado di gravità, della capacità residua che la persona possiede di utilizzare in modo efficace le informazioni visive a disposizione e soprattutto di integrare tali informazioni con le altre percezioni provenienti dagli altri sensi.

Qui si riporta la legge italiana n.138 del 2001 che riprende la classificazione adottata anche dall'Organizzazione Mondiale della Sanità. Le persone con deficit visivo sono le persone cieche totali, i ciechi parziali, gli ipovedenti gravi, ipovedenti medi, ipovedenti lievi. Questa classificazione è basata sui parametri del *visus* acuità visiva (cioè l'acuità visiva, la visione del dettaglio), e il residuo perimetrico binoculare, detto anche campo visivo (cioè l'ampiezza dello spazio espresso in gradi oppure in percentuale, della visione misurata in entrambi gli occhi). Al di là dei parametri di riferimento stabiliti per legge³⁵, tutti questi individui sono il pubblico target a cui l'AD si rivolge.

³⁵ Unione Italiana Ciechi URL: <http://www.uicrc.it/index.php?page=benefici-ed-agevolazioni-fiscali-a-favore-dei-non-vedenti> (ultima consultazione 10/03/2020)

Secondo i dati dell'Organizzazione Mondiale della Sanità nel mondo le persone con deficit visivi rappresentano il 4% della popolazione mondiale. Gli ipovedenti sono, di esse, la stragrande maggioranza, 217 milioni (3%), mentre i ciechi assoluti si attesterebbero attorno ai 36 milioni (0,5%)³⁶.



Quadro mondiale in % di persone con disabilità visive

Naturalmente, la situazione fra i paesi in via di sviluppo e le nazioni più evolute è molto diversa: mentre nei primi la cecità colpisce ancora in modo endemico le fasce infantili, nei secondi la perdita della vista è legata soprattutto all'invecchiamento e all'incidenza di malattie degenerative in età avanzata. Infatti, i dati europei indicano come quasi il 90% delle persone con disabilità visiva abbia più di 60 anni.

Passando alle legislazioni in materia di AD, a livello internazionale³⁷, un documento legislativo significativo che ne ha implicazioni indirette è la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità approvata nel dicembre 2006.

La Convenzione funge da catalizzatore per lo sviluppo di servizi di accessibilità, indicando la strada che gli Stati del mondo devono percorrere per garantire i diritti di uguaglianza e di inclusione sociale di tutti i cittadini con disabilità. Tra i suoi 50 articoli, l'Articolo 21 riguarda il diritto alla libertà di espressione e dell'accesso all'informazione: "Le persone disabili hanno il diritto di ricevere tanta informazione quanto gli altri senza dover

³⁶ Progetto Descrivendo, ANS - Associazione Nazionale Subvedenti Onlus
URL: <https://www.descrivendo.it/home-2/ciechi-e-ipovedenti/> (ultima consultazione 10/03/2020)

³⁷ Il sito MAPAccess.org offre un utile strumento denominato "accessmeter" che registra lo stato attuale della legislazione in materia di accessibilità nei diversi paesi del mondo.

affrontando ulteriori costi. Gli stati membri devono incoraggiare i media e le entità private a rendere i loro servizi accessibili ai disabili”³⁸.

L’Art. 30 afferma: "Gli Stati riconoscono il diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di uguaglianza con gli altri alla vita culturale e adottano tutte le misure adeguate a garantire alle persone con disabilità:

1. l'accesso ai prodotti culturali in formati accessibili;
2. l'accesso a programmi televisivi, film, spettacoli teatrali e altre attività culturali, in formati accessibili;
3. l'accesso a luoghi di attività culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici, e, per quanto possibile, a monumenti e siti importanti per la cultura nazionale.

A livello europeo, è molto scarsa la legislazione specifica sull'audiodescrizione. Tuttavia, va menzionata la direttiva 2007/65/CE del Parlamento europeo e del Consiglio in cui vi è un chiaro riferimento all'audiodescrizione. Il paragrafo 64 della direttiva dice testualmente: “Il diritto delle persone con disabilità e degli anziani a partecipare e ad essere integrati nella vita sociale e culturale della Comunità è inscindibilmente legato alla fornitura di servizi di media audiovisivi accessibili. I mezzi per ottenere tale accessibilità dovrebbero comprendere, tra gli altri, il linguaggio dei segni, la sottotitolazione, l’audiodescrizione e la navigazione tra menu di facile comprensione”³⁹.

La stessa raccomandazione torna nel paragrafo 46 della direttiva 2010/13/UE relativa al coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti la fornitura di servizi di media audiovisivi⁴⁰. Questa indicazione va poi interpretata nelle legislazioni europee, come è sempre il caso con le direttive europee. Tuttavia, non è chiaro in che modo l’implementazione dell’audiodescrizione sia veramente vincolante.

³⁸ Sito ufficiale ONU. URL: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities/article-21-participation-in-cultural-life-recreation-leisure-and-sport.html> (ultima consultazione 12/03/2020)

³⁹ Direttiva 2007/65/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio, in *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea*. URL: <https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32007L0065:IT:HTML> (ultima consultazione 12/03/2020)

⁴⁰ Direttiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo e del Consiglio, in *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea*. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32010L0013&from=EN> (ultima consultazione 12/03/2020)

Nel 2019 è stato fatto un importante passo: l'atto europeo sull'accessibilità (The European Accessibility Act) è diventata legge. L'obiettivo è quello di migliorare gli scambi tra i membri dell'UE di prodotti e servizi accessibili e dovrebbe inoltre consentire un maggiore mercato per le aziende che forniscono prodotti e servizi accessibili. Le persone con disabilità e le persone anziane trarranno vantaggio dall'avere prodotti e servizi più accessibili sul mercato. Un aumento delle dimensioni del mercato dovrebbe produrre prezzi più competitivi. Dovrebbero esserci meno ostacoli all'interno dell'UE e anche maggiori opportunità di lavoro. Questo atto è stato creato per integrare la direttiva sull'accessibilità del web dell'UE che è diventata legge nel 2016. Riflette anche gli obblighi della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, spiegata in precedenza.

Include una vasta gamma di sistemi, compresi dispositivi personali come computer, smartphone, e-book e TV, nonché servizi pubblici come trasmissioni televisive, sportelli automatici, biglietterie automatiche, servizi di trasporto pubblico, servizi bancari e siti di e-commerce.

Le disposizioni legislative, regolamentari e amministrative necessarie per conformarsi alla presente legge devono essere adottate e pubblicate dagli Stati membri entro il 28 giugno 2022. Tre anni dopo, nel 2025, i requisiti della legge europea sull'accessibilità devono essere già stati attuati⁴¹.

La legislazione europea sull'accessibilità è applicata in modo diverso negli Stati membri dell'UE. Si possono distinguere tre tipi di misure: leggi nazionali / locali, leggi settoriali e regolamenti specifici per un determinato settore, come le arti dello spettacolo.

I vari modi in cui gli Stati membri dell'UE hanno attuato le legislazioni sull'accessibilità hanno creato molta frammentazione in termini di accessibilità ai media⁴². Lo sviluppo della descrizione audio è stato rapido nel Regno Unito, negli Stati Uniti, in Germania, Francia, Corea del Sud, Canada e Giappone, l'adozione è rimasta indietro altrove.

⁴¹ I requisiti e gli obblighi della presente direttiva non si applicano alle microimprese che forniscono servizi nell'ambito di applicazione della presente direttiva: per "microimpresa" si intende un'impresa che impiega meno di 10 persone e che ha un fatturato annuo non superiore a 2 milioni di euro o un bilancio annuale totale non superiore a 2 milioni di euro.

⁴² Nina, Reviers, "Audio description services in Europe: An update", in *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, vol. 26, 2016, pp. 232- 247.

Lo sviluppo di AD in Cina è ancora in una fase iniziale. Con una popolazione totale di oltre 1,3 miliardi di abitanti, la Cina ha circa 75 milioni di persone con qualche tipo di disabilità visiva, di cui 8 milioni sono ciechi e 67 milioni hanno una visione scarsa⁴³.

Questo vasto pubblico ha un accesso limitato alla descrizione audio. La China Braille Library, con sede a Pechino fondata nel 2011, ha creato un centro di descrizione audio, composto da soli tre membri dello staff, che sono responsabili sia della scrittura degli script audio descritti. I film audio descritti vengono proiettati settimanalmente, ma solo quelli che vivono in città hanno pronto accesso a questi servizi. Tuttavia, la biblioteca carica il materiale audio descritto sul suo sito Web ufficiale per aumentare l'accessibilità⁴⁴.

Nella Cina continentale i servizi AD non sono regolamentati per legge, pertanto la fornitura di AD è molto limitata a livello istituzionale e i servizi sono limitati molto ai soli film. Oltre alla biblioteca pubblica a Pechino, un'organizzazione chiamata Beijing Hongdandan Education & Culture Exchange Center offre servizi regolarmente dal 2005.

La timida evoluzione dell'AD fa sì che vi siano pochissime ricerche condotte in questo campo all'interno della cultura cinese⁴⁵.

Per Hong Kong il discorso è leggermente diverso. Il numero di ipovedenti a Hong Kong è stimato intorno a circa 122.000 persone. La fornitura di servizi in questa ricca città era molto limitata, con la maggior parte degli sforzi guidati da ONG locali⁴⁶. Tuttavia, l'AD ha registrato una rapida crescita negli ultimi anni, coprendo contenuti che vanno dai film, alle arti dello spettacolo e alle arti figurative.

Sebbene in ritardo, il governo di Hong Kong ha anche mostrato una certa consapevolezza delle esigenze dei non vedenti. L'AD viene fornito in occasione di ad attività culturali e sportive, in cui il ruolo dei descrittori audio è talvolta esteso a quello di guide turistiche. Tali attività non solo consentono alle persone ipovedenti di integrarsi all'interno della società, ma aumentano anche la consapevolezza delle loro esigenze tra il resto della

⁴³ World Health Organization, *Global Data on Visual Impairments*, 2010.

⁴⁴ *Zhongguo mangwen tushu guan* 中国盲文图书馆 “China Braille Library”.
URL: <http://www.blc.org.cn/> (ultima consultazione 15/03/2020)

⁴⁵ Dawning, Leung, “Zhongguo dalu ji xianggang koushu yingxiang fazhan” 中國大陸及香港口述影像發展 (Lo sviluppo dell'audiodescrizione nel contesto cinese), in *Media for All 5 Conference*, 2013.

⁴⁶ Dawning, Leung, “Audio Description in Hong Kong”, in Rocío, Baños Piñero, Jorge, Díaz Cintas (eds.), *Audiovisual Translation in a Global Context_ Mapping an Ever-changing Landscape*, Palgrave Macmillan, 2015, p. 266.

popolazione e dell'utilità dell'AD all'interno della stessa comunità dei non vedenti. La formazione svolge inoltre un ruolo essenziale nella sensibilizzazione e nella fornitura di servizi di alta qualità. Si è sviluppata a Hong Kong in ambienti accademici, organizzata da associazioni ed è stata recentemente introdotta nei programmi di alcuni corsi di laurea. Anche se c'è ancora molta strada da fare, queste iniziative evidenziano la crescente attenzione che l'AD sta ricevendo a Hong Kong e in generale nel contesto cinese⁴⁷.

⁴⁷ Dawning, Leung, *op. cit.*, p. 267.

CAPITOLO 2:

Ad museale: l'arte dipinta in parole

“Words, when well chosen, have so great a force in them, that a description often gives us more lively ideas than the sight of things themselves”

*Joseph Addison*⁴⁸

2.1. *New museology* tra accessibilità e tecnologie: servizi e cambiamenti del museo

Il museo è il luogo fisico che fornisce ai visitatori un ambiente in cui si custodisce l'arte, stimola la percezione, il pensiero, il sentimento. La definizione più diffusa di museo, adottata per oltre 30 anni è quella che l'ICOM⁴⁹ propose nel 2007:

“Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che acquisisce, conserva, compie ricerche, espone e comunica le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente, a fini di studio, educazione e diletto”⁵⁰

Il Consiglio Direttivo dell'ICOM, alla sua 139a sessione a Parigi il 21-22 luglio 2019, ha selezionato quanto segue come nuova definizione alternativa di museo da includere negli Statuti ICOM. La proposta è la seguente:

“I musei sono spazi democratizzanti, inclusivi e polifonici per il dialogo critico sul passato e sul futuro. Riconoscendo e affrontando i conflitti e le sfide del presente, custodiscono manufatti e esemplari nella fiducia della società, salvaguardano ricordi diversi per le generazioni future e garantiscono pari diritti e pari accesso al patrimonio per tutte le persone. I musei non sono a scopo di lucro. Sono partecipativi e trasparenti e lavorano in partnership attiva con e per diverse comunità per raccogliere, preservare, ricercare, interpretare, esporre e migliorare la comprensione del mondo, con l'obiettivo di contribuire alla dignità umana e alla giustizia sociale, all'uguaglianza globale e al benessere planetario”⁵¹

⁴⁸ Joseph, Addison, “Pleasures of Imagination”, in *The Spectator*, n. 416, 1712, p. 480.

⁴⁹ Consiglio Internazionale dei Musei, una delle principali organizzazioni legata all'Unesco che promuove l'attività museale a livello globale.

⁵⁰ Sito ufficiale ICOM
URL: <http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-la-proposta-di-icom/> (ultima consultazione 15/03/2020)

⁵¹ Sito ufficiale ICOM
URL: <http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-la-proposta-di-icom/> (ultima consultazione 15/03/2020)

L'Assemblea Generale Straordinaria dell'ICOM, tenutasi il 7 settembre 2019 a Kyoto, in Giappone, ha rinviato il voto sulla nuova definizione. Questa proposta pone in modo evidente l'attenzione su un tema che ha interessato sempre di più i musei, ovvero il tema dell'inclusione e dell'accessibilità: devono diventare spazi inclusivi e garantire pari diritti e pari accesso al patrimonio culturale.

Nel corso degli anni quasi tutte le istituzioni museali hanno subito una trasformazione. La vecchia immagine di sale polverose che ospitano antichi manufatti e collezioni con didascalie incomprensibili è cambiata completamente. Negli studi museali questa trasformazione è iniziata quando si è avviato un ripensamento critico del museo, il passaggio da una vecchia ad una cosiddetta “nuova museologia”.

Intorno agli anni '80 sono sorti in Francia e in Inghilterra due movimenti culturali che si ponevano l'obiettivo di discutere il significato dei musei e di ipotizzare nuove organizzazioni e nuovi modelli di gestione.

La *Nouvelle Muséologie* francese aveva l'obiettivo di abbattere la distanza fra il pubblico e il contenuto del museo e di enfatizzare il suo ruolo di luogo collettivo. Anche il movimento inglese *The New Museology*, proposto da Peter Vergo nell'omonimo volume del 1989⁵², si proponeva di rompere con la vecchia museologia attraverso l'adozione di nuove tecniche e di un nuovo linguaggio che permettessero di rivisitare il ruolo sociale e politico del museo, senza tuttavia trasformarlo in una struttura popolare al servizio di chiunque, come voleva la *Nouvelle Muséologie* ma, conservandone l'essenza tradizionale e la posizione elitaria.

Tale trasformazione è nata da un generale stato di insoddisfazione che ha portato ad una riflessione su questioni rilevanti trascurate negli studi precedenti e relative anche al tema all'accessibilità⁵³.

Oltre alla vivace presentazione delle mostre, della componente educativa, del merchandising di cartoline, poster e altri accessori, molti musei ora prendono sul serio la questione; spesso offrono ai loro visitatori risorse di accessibilità e dichiarano il loro impegno nel promuovere il ruolo dei musei come divulgatori di tutti i tipi di conoscenza.

⁵² Peter, Vergo, *The New Museology*, Reaktion Books, London, 1989.

⁵³ Giovanni, Pinna, *La Nuova Museologia: Presentazione*, 2014.
URL: <https://www.nuovamuseologia.it/presentazione/> (ultima consultazione 22/03/2020)

L'accessibilità rappresenta un principio culturale che riguarda la vita quotidiana , al di là dell'ambito museale che dovrebbe includere ogni aspetto della vita privata e pubblica di persone con diverse esigenze e abilità (motorie, sensoriali, cognitive ed affettive), sia permanenti o temporanee e che soprattutto assicurino a tutti il diritto di poter accedere a luoghi e usufruire di servizi, prodotti, dispositivi o ambienti, autonomamente e in completa sicurezza.

Per accessibilità si intende:

- ❖ Accessibilità fisica, ovvero accesso agli edifici, strade, mezzi di trasporto e altre infrastrutture interne ed esterne ai musei. Risulta importante il concetto di *design for all* o *universal design* perché a partire dal concetto di progettazione per tutti o universale, l'ambiente fisico, i prodotti e i servizi possano essere utilizzati con semplicità, senza difficoltà ed efficacemente dal maggior numero di persone con differenti caratteristiche, abilità, preferenze o esigenze⁵⁴.
- ❖ Accessibilità sociale. Non esistono solo barriere materiali, come i gradini in un edificio, esistono anche barriere "immateriali", come ad esempio atteggiamenti negativi nei confronti delle persone con disabilità. Questi ultimi devono avere la possibilità di partecipare pienamente a tutti gli aspetti della vita sociale: all'istruzione, al lavoro, al tempo libero, allo sport ecc. Relativamente ai musei la sfida non consiste solo nell'assicurare l'accessibilità fisica agli edifici, ma anche nel permettere alle persone con disabilità sensoriali o cognitive di vivere e comprendere l'arte e la cultura, ad esempio attraverso esperienze "tattili", oppure presentazioni audio o video. Deve essere quindi favorita la fruizione da parte delle persone con disabilità di eventi culturali ed artistici, rimuovendo qualsiasi tipo di barriera⁵⁵.
- ❖ Accessibilità economica Le persone con disabilità devono spesso confrontarsi con svantaggi di tipo economico. I musei dovrebbero promuovere iniziative che diano accesso prioritario o offrano l'accesso gratuito, o prezzi ridotti a persone con disabilità o ai loro accompagnatori. O in alternativa offrano un servizio uguale a tutti i visitatori ad uno stesso prezzo (e gratuitamente per gli accompagnatori)⁵⁶.

⁵⁴ European Union, European Regional Development Fund, "COME-IN! Guidelines", *Interreg Central Europe Programme. COME-IN! - Progetto verso l'inclusione sociale nei musei*, 2019, pp. 17-19.

⁵⁵ *Ibid.*

⁵⁶ *Ibid.*

- ❖ Accessibilità all'informazione e comunicazione L'accesso all'informazione include, per esempio, l'utilizzo di dispositivi elettronici o servizi di emergenza. Specialmente le persone con disabilità sensoriali o cognitive devono confrontarsi con barriere che ostacolano l'accesso alle informazioni. Misure per favorire questo tipo di accessibilità consistono ad esempio nell'adozione della segnaletica pubblica in Braille negli edifici ed in altre infrastrutture, nell'utilizzo di modelli facili da leggere e capire oppure nella disponibilità di guide ed interpreti nella lingua dei segni⁵⁷.

A volte l'atteggiamento nei confronti dei disabili rappresenta una barriera psicologica che può essere invalicabile come le barriere fisiche e sensoriali. Il museo inclusivo affronta l'esclusione sociale all'interno della dimensione culturale⁵⁸.

Tuttavia, un'analisi più approfondita della situazione globale dei musei mostra che il numero di musei che hanno attuato piani di accessibilità completi è molto basso. Sono generalmente i più importanti in termini di valore delle loro collezioni, numero di visitatori e fama internazionale. Ciò non sorprende, tenendo presente che la progettazione, la pianificazione, l'implementazione, la valutazione e la manutenzione di un piano di accessibilità completo comporta un investimento finanziario significativo e richiede un grande lavoro da parte di professionisti di settori molto diversi. Tra le istituzioni museali che hanno attuato un progetto completo di accessibilità si trovano il British Museum e The National Gallery (Regno Unito); il Louvre, Cité de Sciences et de l'Industrie e Centre Pompidou (Francia); Landesmuseum Mainz e LVR Landesmuseum Bonn (Germania); MoMA di New York, National Gallery of Art di Washington (USA); e Melbourne Museum e National Gallery Victoria (Australia).

Un altro tipo di trasformazione inatteso e improvviso sta interessando e interesserà i musei negli anni a venire, a causa della situazione di emergenza sanitaria che il mondo si trova a vivere in seguito alla pandemia da Covid-19. Questa situazione ha colto tutti impreparati, dai governi alle strutture ospedaliere, ai singoli cittadini, ognuno responsabile e impegnato come può nella lotta al virus. Questa situazione forse cambierà ogni aspetto della nostra vita, e per i musei, significherà cambiare il concetto stesso di esperienza museale, da sempre luogo di incontri e relazioni. Ad oggi, a causa del *lockdown* che ha interessato

⁵⁷ *Ibid.*

⁵⁸ Monica, Randaccio, "Museum AD: A Transdisciplinary Encounter", *International Journal of Translation*, vol. 19, 2017, p. 194.

numerosi paesi, molti musei si sono già attivati per non far fermare la cultura grazie al grande aiuto della tecnologia, organizzando mostre “virtuali”, webinar e workshop online.

Questo per continuare ad offrire un’esperienza ai visitatori, che abbiano o meno tipo di disabilità fisica o mentale.

Migliorare e implementare l’accessibilità museale ha il medesimo scopo, ovvero fornire un’esperienza migliorata ai visitatori. Si noti che la visita al museo coinvolge tre contesti: il contesto personale, il contesto sociale e il contesto fisico. la posizione delle mostre, l’orientamento del museo e il ruolo del personale, ma la barriera fondamentale rimane ancora l’accesso emotivo e psicologico⁵⁹.

La trasformazione che ha colpito i musei ha dunque fatto sì che essi siano attualmente non solo luoghi di conservazione di manufatti e collezioni, ma anche siti turistici, luoghi di ricerca, di intrattenimento e istruzione, spazi il cui scopo sociale implicito è chiaramente quello di diffondere la conoscenza.

Tali istituzioni servono anche altri scopi specifici in base alle mostre permanenti o itineranti che ospitano. Questi scopi determinano le attività svolte in loco, nonché le funzioni che questa istituzione desidera sviluppare. Una delle funzioni principali di un museo è la comunicazione, esso diventa un evento comunicativo multimodale interattivo strutturato in un macro-livello del testo (la mostra come un genere) e un micro-livello del testo (le mostre e le relazioni tra loro), collegati a uno specifico macrocontesto situazionale (il museo). L’interazione deriva dal fatto che i visitatori come agenti museali attivi⁶⁰. Ogni tipo di visitatore ha caratteristiche specifiche che richiedono risorse di accessibilità diverse.

⁵⁹ Monica, Randaccio, *op. cit.*, p. 195.

⁶⁰ Catalina, Jiménez-Hurtado, Claudia, Seibel, Silvia, Soler Gallego, *op. cit.*, p. 7.

La seguente tabella include tutte le risorse di accessibilità utilizzate oggi, in base a ciascun tipo di visitatore:

<p>Generale (adulti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guida multimediale: immagini, audio, video • Audioguida adattata alle diverse durate e contenuti del tour • Tour autoguidato adattato alle diverse durate e contenuti del tour • Tour virtuale online • Risorse multimediali online: podcast, video
<p>Bambini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audioguida per bambini con adattamento del testo • Guida multimediale per bambini: video, audio, attività interattive • Sito per bambini: attività interattive • Workshop adattato • Visita guidata adattata
<p>Teenagers</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audioguida per adolescenti con adattamento del testo • Workshop adattato • Visita guidata adattata
<p>Insegnanti e studenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide per gli insegnanti online e sul posto • Visita guidata adattata • Workshop adattati
<p>Famiglie</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guida alla preparazione del tour del museo (online) • Materiale didattico per visite ai musei (online e sul posto)
<p>Stranieri</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guida multimediale multilingue • Audioguida multilingue • Sito web multilingue e / o opuscolo informativo
<p>Ipovedenti/non vedenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Audioguida: informazioni sul tour e sul luogo, descrizione audio dello spazio del museo e delle mostre • Narrazione vocale di testi stampati • Visita guidata con audio descrizioni: visita di gruppo o autoguidata con dispositivo • Mappa tattile • Modello in scala • Riproduzione opera • Goffratura per impressione a caldo • Riproduzione di caratteri di grandi dimensioni di testi
<p>Ipoudenti/non udenti</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visita guidata nella lingua dei segni • Sottotitolazione e interpretazione in lingua dei segni dei prodotti audiovisivi • Sistemi di ascolto assistito: loop magnetico, loop di induzione audio • Audioguida compatibile con i sistemi di ascolto assistito
<p>Disabili psichici o mentali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Visita guidata adattata • Workshop adattato

Classificazione delle risorse di accessibilità del museo in base al profilo del visitatore

Le *mobile guides* per musei occupano un posto di rilievo nell'attuale scena museale per la loro versatilità e idoneità per diversi tipi di utenti. Si tratta di dispositivi elettronici portatili in grado di supportare audio, video o entrambi i tipi di contenuti. Pertanto, ogni guida mobile è composta da due elementi principali: (1) i contenuti e (2) l'hardware o il dispositivo utilizzato per riprodurre e accedere ai contenuti. Nel contesto del museo, i contenuti attualmente disponibili includono audioguide generali per adulti, audioguide specifiche bambini o adolescenti, famiglie, guide per persone straniere ipovedenti o ipoudenti. Per quanto riguarda i dispositivi utilizzati, questi vanno dai lettori audio digitali ai tablet, inclusi lettori multimediali digitali, PDA e smartphone.

Nell'ultimo decennio il costante sviluppo della tecnologia di *mobile computing*, noto anche come *biquitous computing* o *computazione ubiqua*⁶¹, ha permesso la creazione di sistemi di guida mobile sempre più sofisticati, che non solo offrono al visitatore una grande varietà di contenuti, ma includono anche funzioni di geolocalizzazione, opzioni di personalizzazione, un'esperienza migliorata e arricchita e la possibilità di interagire socialmente con altri utenti.

Questi progressi sono stati a loro volta promossi dallo sviluppo e dall'uso diffuso di potenti dispositivi portatili (netbook, tablet, PDA e telefoni cellulari) e reti wireless.

I musei di solito assumono aziende esterne per lo sviluppo di queste guide mobili. I team multidisciplinari di professionisti di queste società si occupano dell'intero processo, dallo sviluppo di applicazioni software e specifiche tecniche del dispositivo (come i sistemi di esposizione e geolocalizzazione degli utenti) alla creazione di contenuti, che viene sempre fatto in stretta collaborazione con i dipartimenti corrispondenti del museo-cliente. Alcune delle aziende più note in questo campo che operano a livello internazionale sono Orpheo, Pocket Proof, Ubiquity, accessess Australia, Audioguiarte, Acoustiguide, Antenna International, Art2Guide, Nous, Audissey Guides e iGuide Kulturaufnahme GmbH.

La promozione della collaborazione multidisciplinare tra Studi museali e altri settori accademici e professionali, necessaria per lo sviluppo di piani e risorse di accessibilità, sta promuovendo una diffusa implementazione delle risorse di accessibilità nei musei di tutto il mondo. Uno di questi campi è la traduzione e l'interpretazione.

L'AD museale, oggetto principale di questo lavoro, è un esempio riuscito di multidisciplinarietà. Un approccio multidisciplinare implica un dialogo tra le discipline che porta a cambiamenti in ciascuna di esse. L'AD ha avviato un dialogo con molte discipline diverse e questo dialogo si è rivelato fruttuoso per le discipline coinvolte. Ci sono esempi interessanti di questi incontri disciplinari di AD con la linguistica, studi culturali, apprendimento della seconda lingua e studi cognitivi.

Come già noto, l'AD è uno dei servizi offerti ai non vedenti o ipovedenti; casalinghe, scienziati, artisti, uomini d'affari, individui che vivono con un certo grado di perdita della vista a causa di una vasta gamma di cause. La maggior parte possiede solo una visione periferica, possono vedere solo forme, luce e buio, colori, movimento, ombre, sfuocature o

⁶¹ Modello post-desktop di interazione uomo-macchina o IUM, in cui l'elaborazione delle informazioni è stata interamente integrata all'interno di oggetti e attività di tutti i giorni.

“bolle” o avere la cosiddetta “visione a tunnel”. La maggior parte non sono totalmente ciechi; una piccola percentuale è costituita da ciechi congeniti (ciechi dalla nascita); altri hanno sviluppato la cecità totale più avanti nel corso della vita. Ognuno di questi potrebbe aver bisogno di un approccio diverso. Le didascalie scritte in Braille sono un’opzione, ma sfortunatamente solo una minoranza è in grado di leggere il Braille, oppure la riproduzione di caratteri di grandi dimensioni non è certamente pratica adatta a tutti i tipi di disturbi visivi.

L’AD sembrerebbe essere la migliore opzione per la maggior parte dei clienti ciechi. Può essere utile per gli utenti a qualsiasi livello di cecità e anche per altri utenti come gli studenti di lingue, quelli con difficoltà di apprendimento e persino per gli utenti vedenti che cercano una descrizione più dettagliata. Può anche essere utilizzato in modo molto efficace in combinazione con l’esplorazione tattile in cui il visitatore è autorizzato a toccare mostre o riproduzione delle opere se il materiale è vulnerabile. Le sculture si prestano chiaramente a questo approccio, ma i dipinti possono anche essere resi disponibili in forma di rilievo.

Tale servizio mira anche a impartire conoscenza o ad arricchire la comprensione, quindi si rivolge alle esperienze cognitive e se ha lo scopo di evocare emozioni nell’ascoltatore, ha un ruolo da svolgere nelle esperienze introspettive attraverso le parole⁶².

Questa diventa una sfida più difficile se consideriamo il museo come sito privilegiato del “vedere”. Al riguardo, Greenhill-Hooper ricorda che:

“Looking could enable the brain to absorb information more quickly than by any other means. Learning through the visual was taught to be more effective than learning through words, especially for those that had not had the benefit of lengthy schooling. In the museum, objects, or artefacts are put on display. They are there to be looked at. Museums are site of spectacle [...] Museums pride themselves on being places where ‘real objects’ can be seen. The notion of the real is a powerful and enduring one”⁶³

In rapporto all’arte, consideriamo la vista come qualcosa di scontato. È sempre lì. Un’opera viene creata, esaminata e valutata tenendo conto di fenomeni visivi. L’arte è creata all’interno del mondo visivo ed ha sempre a che fare con il carattere visivo della società, sia che serva come critica, sia simbolicamente.

⁶² Rachel, Hutchinson, Alison, Eardley, “Museum audio description: the problem of textual fidelity”, in *Perspectives*, vol. 27, n. 1, 2019, p. 51.

⁶³ Eilean, Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, Routledge, London, 2000, p. 14.

Il sociolinguista Hetherington evidenzia la natura problematica delle persone non vedenti o ipovedenti in rapporto alle istituzioni museali:

“The visually impaired are the not within the museum [...] The reason I suggest that the visually impaired are such figures within the space of the museum is because the museum has principally been constituted as a space of seeing [...] to be without sight in such a space is to present a problem”⁶⁴

2.2. *Mental Imagery* e la complessa interazione tra immagine e parola

Le parole sono sufficienti per trasmettere le sottigliezze dell'arte e per trasportare la carica emotiva che tali opere offrono? E soprattutto, possono le parole creare un'immagine vivida nella mente di un non vedente? Nell'incontro delle menti tra un descrittore vedente e un pubblico ipovedente, le domande relative alla discrepanza dell'esperienza e le rappresentazioni delle immagini mentali sono chiaramente di fondamentale importanza.

La *mental imagery*, ovvero la capacità di rappresentazione mentale realizzata dalla mente umana, gioca un ruolo importante nel pensiero di ognuno di noi. Le immagini mentali sono intimamente legate all'esperienza quotidiana, scene che suonano nella mente quando si ripensa ad eventi vissuti, quando si pianifica il futuro, quando si legge un romanzo emozionante o si immaginano possibili soluzioni a problemi di varia natura.

L'immaginario mentale è un importante strumento cognitivo che permette di immaginare come sarebbe vivere un determinato evento e testare diverse versioni di un evento, pianificare eventi e valutarli. È stato dimostrato che questa capacità è importante quando ci impegniamo nel pensiero creativo, prendiamo decisioni, ricordiamo e anche quando proviamo a metterci nei panni di altre persone ⁶⁵.

È possibile studiare scientificamente l'immagine mentale? Il fondamento biologico dell'immagine mentale non è stato ancora pienamente compreso. Gli studi che

⁶⁴ Kevin, Hetherington, “Museums and the Visually Impaired: The Spatial Politics of Access”, in *The Sociological Review*, vol. 48, n. 3, 2000, pp. 446-447.

⁶⁵ Thomas, Suddendorf, Michael C., Corballis, “The evolution of foresight: What is mental time travel, and is it unique to humans?”, in *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 3, n. 30, 2007, pp. 299-313.

utilizzano fMRI (functional Magnetic Resonance Imaging)⁶⁶ hanno dimostrato che il nucleo genicolato laterale e la zona V1 della corteccia visiva si attivano durante le attività di immagini mentali. Ovviamente, si tratta di un'esperienza fortemente soggettiva, poiché non tutti hanno la stessa capacità percettiva interna. Per molti, ad esempio, quando gli occhi sono chiusi, la percezione che prevale è il buio. Altri invece sono in grado di percepire immagini colorate e dinamiche.

Con la tecnologia odierna si è aperta una nuova finestra per comprendere come funziona la costruzione di un'immagine mentale. Gli studi attuali utilizzano prevalentemente la metodologia *eye-tracking*. Gli occhi sono uno degli strumenti principali che si utilizzano per trarre informazioni dalla realtà che ci circonda, in modo tale da poter prendere le decisioni ed effettuare qualsiasi scelta.

Misurare e comprendere l'attenzione visiva in modo preciso e oggettivo attraverso le tecniche di *eye-tracking* consente a ricercatori **di** studiare, su solide basi scientifiche, il comportamento umano. In particolare, l'*eye-tracking* (in italiano, oculometria) è, tecnicamente, un processo che monitora i movimenti oculari, per determinare dove un soggetto sta guardando, cosa sta guardando e per quanto tempo il suo sguardo indugia in un determinato punto dello spazio.

Si tratta di una metodologia di efficacia consolidata, applicabile ad una molteplicità di contesti. Il tracciamento dei movimenti oculari avviene attraverso appositi *device*, e la rilevazione /interpretazione dei dati associabili è elaborata tramite dei software specialistici⁶⁷.

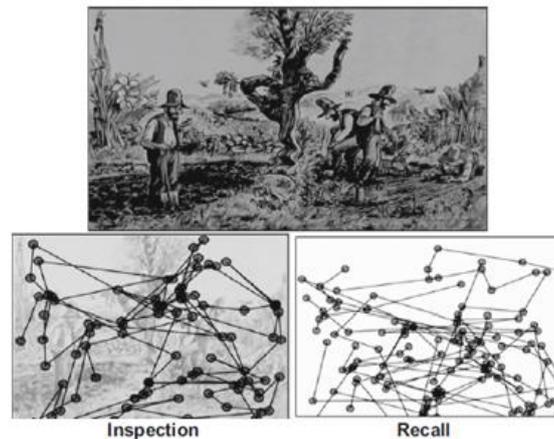
Tra i vari studi, verranno qui riportati i risultati di Roger Johansson, Jana Holsanova e Kenneth Holmqvist. Hanno condotto uno studio sperimentale analizzando il modo in cui le persone comprendono e ricordano nella mente le informazioni che vengono loro trasmesse e come integrano informazioni provenienti da varie fonti, come il parlato o le immagini⁶⁸.

⁶⁶ Tecnica che rileva l'attività cerebrale attraverso cambiamenti associati con il flusso sanguigno, quest'ultimo e l'attivazione neuronale sono accoppiati. Quindi quando un'area del cervello è in uso, il flusso di sangue a quella regione aumenta.

⁶⁷ SR Labs, Healthcare, Marketing & Usability, Scientific Research, "Che cos'è l'*eye-tracking*?", 2019
URL: <https://www.srlabs.it/che-cose-leye-tracking/> (ultima consultazione 15/03/2020).

⁶⁸ Roger Johansson, Jana Holsanova, Kenneth Holmqvist, "Pictures and spoken descriptions elicit similar eye movements during mental imagery, both in light and in complete darkness", in *Cogn Sci.* vol. 30, n. 6, 2006, pp. 1053-1079.

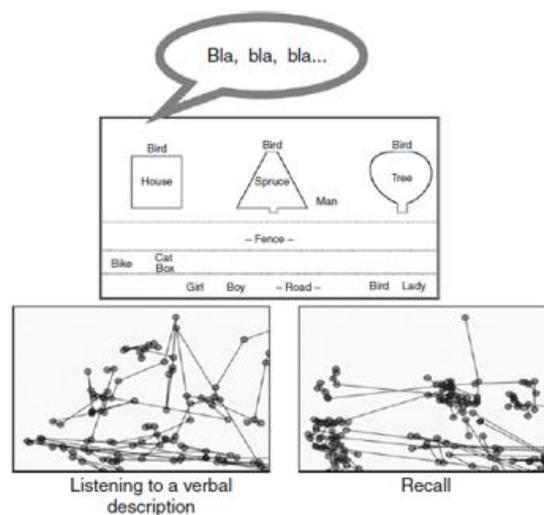
Agli spettatori normo-vedenti è stato chiesto di analizzare attentamente un'immagine complessa, un'illustrazione tratta da un libro per bambini dello scrittore svedese Sven Nordqviste e successivamente di richiamarla alla mente descrivendola oralmente, guardando uno schermo bianco. I risultati del tracciamento oculare sono i seguenti:



Sinistra: analisi dell'immagine complessa
 Destra: rievocazione della scena visiva

Nel secondo scenario, gli spettatori hanno guardato uno schermo vuoto mentre ascoltavano la descrizione verbale di una scena mai vista prima e hanno in seguito richiamato alla mente la descrizione, ripetendola oralmente, guardando uno schermo bianco.

La figura riporta i risultati del tracciamento oculare:



Sinistra: ascolto di una scena
 Destra: ripetizione orale della scena

Il modello dei movimenti oculari riflette le immagini mentali degli spettatori. Nella loro mente, gli spettatori "vedevano" la scena come se fosse di fronte a loro e la dipingevano con gli occhi sullo schermo bianco. I risultati hanno anche indicato che il movimento oculare è ugualmente intenso sia durante la fase di richiamo alla memoria, indipendentemente dal fatto che la sollecitazione originale sia frutto di stimoli visivi o uditivi. L'effetto è stato intenso sia durante l'analisi dell'immagine sia durante il richiamo della descrizione verbale della scena. Ecco una chiara connessione con l'AD. Utilizzando formulazioni verbali si possono evocare e stimolare vivide immagini interne per un pubblico ipovedente e cieco.

Una cosa interessante è che il cervello si attiva allo stesso modo quando vediamo un albero o immaginiamo un albero, quando vediamo qualcuno calciare una palla o immaginare che qualcuno calcia una palla, quando prendiamo una mela o quando immaginiamo di scegliere una mela. In altre parole, la stessa attivazione si verifica quando prendiamo informazioni attraverso l'input sensoriale diretto e quando creiamo immagini mentali interne nelle nostre menti.

Le attuali ricerche in scienze cognitive mostrano che le immagini mentali dipendono in larga misura dagli stessi processi che sono attivi durante la percezione e quando agiamo sul mondo esterno.

Tuttavia, se si afferma che le immagini mentali sono uno strumento cognitivo molto importante, come funziona per le persone con disabilità visive e per le persone che sono congenite cieche? Una persona cieca può formare immagini mentali? L'idea stessa sembra un paradosso. Eppure, se concepiamo il "vedere" come la capacità di generare rappresentazioni mentali interne che possono contenere dettagli visivi, l'idea di visione cieca diventa un concetto soggetto a indagine.

Quando la vista è compromessa, gli altri sensi diventano più importanti. Udito, tatto, olfatto e gusto sono una parte naturale del mondo sensoriale umano, e possono essere usati per integrare la visione. Questo vuol dire che gli individui con cecità congenita usano altri sensi oltre alla vista per creare ricchi modelli mentali dell'ambiente circostante.

La ricerca contemporanea suggerisce che anche le persone cieche sperimentano una sorta di immagine mentale, ma che differisce da quella delle persone vedenti per diversi aspetti.

Il cervello è dotato di straordinaria plasticità, la corteccia visiva può essere riorganizzata per supportare altre funzioni percettive o cognitive. In assenza di visione, gli altri sensi funzionano come sostituti funzionali e sono spesso migliorati⁶⁹.

Un'impressionante serie di prove dimostra che l'esperienza visiva non è necessaria per creare immagini mentali ricche e vivide⁷⁰. La mancanza di vista produce tuttavia differenze e limitazioni in una serie di processi di immaginazione. Ad esempio, l'assenza di visione diventa un ostacolo quando un compito comporta processi di immaginazione "attivi", vale a dire quando si deve operare attivamente sulla rappresentazione mentale generata, ad esempio, l'aggiornamento o rotazione di tale immagine. Al contrario, implica meno problemi quando è richiesta solo una conservazione passiva delle informazioni ricevute⁷¹.

Gli individui ciechi possono trasformare informazioni sensoriali in immagini mentali ma i loro processi di immaginazione sono influenzati dalla modalità con cui acquisiscono le informazioni (udito), dallo spazio rappresentato (spazio vicino /lontano), nonché da strategie esplorative.

Le loro immagini mentali sono spesso rappresentate in modo molto spaziale e, anziché essere visive, dipendono maggiormente dalla motilità e dalla tattilità.

In effetti, l'esplorazione tattile (così come l'esperienza uditiva) è intrinsecamente sequenziale, e questo porta a una costruzione "pezzo per pezzo" di immagini mentali. In questo modo la costruzione di una rappresentazione nel suo insieme richiede sicuramente un carico di memoria di lavoro più elevato negli individui non vedenti rispetto agli individui normo-vedenti, che al contrario hanno la possibilità di elaborare contemporaneamente grandi quantità di informazioni, facendo affidamento sulla capacità visiva. Lo shock visivo fa sì che una persona normo-vedente abbia tutte le informazioni subito disponibili, da suddividere poi in piccole parti, processo inverso nelle persone con disabilità visive.

Inoltre, vi è una sostanziale differenza nell'adozione di quadri di riferimento spaziali a causa della mancanza di esperienza visiva. Per compensare questo tipo di limitazioni, è

⁶⁹ Zaira Cattaneo, Tommaso Vecchi, *Blind Vision: The Neuroscience of Visual Impairment*, Mit Press Ltd, Boston, 2011, pp. 12-15.

⁷⁰ Chiara, Renzi, Zaira, Cattaneo, Tomaso, Vecchi, Cesare, Cornoldi, "Mental Imagery and Blindness", in Simon, Lacey, Rebecca, Lawson (eds.), *Multisensory Imagery*, Springer Science & Business Media, New York, 2013, pp. 125-126.

⁷¹ *Ibid.*

comune per i non vedenti la preferenza nell'adottare una prospettiva in prima persona quando si spostano da un luogo all'altro.

Questa strategia di navigazione si basa sull'identificazione di come importanti punti di riferimento lungo il percorso siano posizionati in relazione al proprio corpo (ad esempio, a sinistra o a destra). Informazioni spaziali e pezzi di informazioni vengono legati insieme in un'unità.

Un lato interessante dell'immagine mentale è la percezione dei colori nei non vedenti. Attendendosi ad una descrizione puramente fisiologica e biologica, la percezione del colore non è altro che la capacità del sistema oculo-cerebrale di decodificare una particolare lunghezza d'onda, che viene poi definita e classificata secondo la categoria di un determinato colore, al quale viene assegnata un'etichetta verbale e linguistica, in modo da poter essere condiviso e riconosciuto da tutti i parlanti "vedenti"⁷².

Un recente studio pubblicato sulla rivista scientifica *Nature Communications* suggerisce che, sebbene vissuti in modo diverso, i vedenti e i ciechi sono in grado di condividere una comprensione comune dei fenomeni visivi astratti come il colore⁷³.

Rappresentare cose che non hanno una realtà fisica esterna è un problema non solo per i non vedenti. Quando si sentono parole come "ione" o "quark", ad esempio, molti hanno solo una vaga comprensione di queste cose. I fisici possono fornire descrizioni teoriche, matematicamente precise, ma nessuna delle cose che associano a queste cose ha una corrispondenza fisica e concreta.

Il modo in cui i non vedenti apprendono il "rosso" è il modo in cui i vedenti apprendono i "quark" o concetti come "giustizia" o "virtù", attraverso una descrizione verbale. Il linguaggio diventa un surrogato eccezionale e sorprendente dell'esperienza diretta. Il canale visivo rimane prioritario per la percezione del colore, ma quest'ultimo, oltre a non essere esiliato dal mondo dei non vedenti, può anche acquistare una valenza inedita quando i ciechi ne parlano.

Inoltre, le rappresentazioni delle cose sono collegate in modo ottimale ad altre parti del cervello che sono necessarie per elaborare quell'informazione. Ad esempio, la

⁷² Daniela, Floriduz, "Non solo buio: la sensazione del colore nei ciechi primari"
URL: <http://www.odorisuonicolori.it/content/non-solo-buio> (ultima consultazione 25/03/2020)

⁷³ Ella, Striem-Amit, Xiaoying, Wang, Yanchao Bi, Alfonso, Caramazza, "Neural representation of visual concepts in people born blind", in *Nature Communications*, vol. 9, n. 1, 2018, pp. 1-10.

conoscenza di qualcosa che si può vedere sarà organizzata in una parte del cervello che è facilmente collegata al sistema visivo. Nel caso del colore per i non vedenti, esso non può essere rappresentato in un'area collegata all'elaborazione visiva, perché viene imparato attraverso il linguaggio, e quindi sarà organizzato in un'area particolarmente ben collegata con l'elaborazione del linguaggio.

In conclusione, alla domanda dove un cieco memorizza la rappresentazione di “rosso” o di “arcobaleno” nel cervello, lo memorizza nella stessa area in cui una persona vedente memorizza una rappresentazione di un concetto come “giustizia” o “virtù”. Per vedere quel processo in azione i ricercatori hanno reclutato volontari ciechi e vedenti e hanno utilizzato scanner fMRI per monitorare l'attività nel loro cervello mentre eseguivano varie attività, tra cui rispondere a domande su arcobaleni e colori. Hanno scoperto che, in effetti, le risposte neurali per il “rosso” erano nelle stesse aree delle risposte neurali per la “giustizia”.

L'astrattezza di qualcosa di simile al “rosso” nei ciechi è la stessa dell'astrattezza della “virtù” per i vedenti, e in entrambi i casi l'informazione è rappresentata in una parte del cervello in cui l'informazione è ottenuta attraverso processi linguistici.

Ciò che hanno dimostrato è che l'organizzazione dei concetti nel cervello è determinata da diversi principi, uno dei quali è il modo in cui le informazioni vengono acquisite. Tuttavia, comprendere in significato di un colore per un non vedente è una questione difficile da studiare scientificamente, perché si sta parlando di esperienze personali e private⁷⁴.

Infatti la percezione del colore è culturalmente ed individualmente condizionata, si struttura prevalentemente da dati esperienziali, emozionali, mnestici anche per le persone normo-vedenti. A questo proposito, Lidia Beduschi, professoressa presso l'Università Ca' Foscari di Venezia in un corso di Etnoscienza dal titolo “*I colori del buio*” ha affermato che i non vedenti possono fare esperienza delle percezioni a loro negate trasferendole in altri campi sensoriali⁷⁵. Un cieco può scorgere l'idea di un colore se lo si descrive. L'azzurro per esempio può essere spiegato come colore vivace ma nello stesso tempo rilassante e lo si può

⁷⁴ Ella Striem-Amit, Xiaoying Wang, Yanchao Bi & Alfonso Caramazza, “Neural representation of visual concepts in people born blind”, *Nature Communications*, vol. 9, n. 1, 2018, pp. 1-10.

⁷⁵ Linda Armano, “La percezione del colore è culturalmente ed individualmente condizionata: i colori del buio”, 2016.
URL:<https://lindarmano.org/2016/05/11/la-percezione-del-colore-e-culturalmente-ed-individualmente-condizionata-i-colori-del-buio-2-parte/> (ultima consultazione 26/03/2020)

abbinare al suono del mare e alla percezione dell'acqua. Il cieco può quindi abbinare il colore alla sensazione che ha attraversato gli altri sensi.

Hellen Keller scrittrice, attivista e insegnante statunitense, sordo-cieca dall'età di 19 mesi ha ideato un sistema di analogie che le permettono di concettualizzare fenomeni visivi come i colori e di associarli a qualità astratte:

“I understand how scarlet can differ from crimson because I know that the smell of an orange is not the smell of a grapefruit. I can also conceive that colors have shades, and guess what shades are. In smell and taste, there are varieties not broad enough to be fundamental, so I call them shades [...]. I attach meanings to them, just as all people attach certain meanings to abstract terms like hope, idealism, monotheism, intellect, which cannot be represented truly by visible objects, but which are understood from analogies. The force of association drives me to say that white is exalted and pure, green is exuberant, red suggests love or shame or strength. Without the colour or its equivalent, life to me would be dark, barren, a vast blackness”⁷⁶

Come lei la percezione mentale dei colori può essere invece legata al tatto piuttosto che visuale.



ColorTest: dispositivo per il riconoscimento dei colori

Presso i centri tiflotecnici sono disponibili apparecchi chiamati *colour test*: sono dotati di una piccola telecamera e di una voce sintetica. Una volta appoggiati ad un tessuto o ad altre superfici colorate, questi strumenti ne vocalizzano il colore. Dalle dimensioni simili ad un telefono cellulare, riconosce il colore dei vestiti e di qualsiasi altro oggetto, dalla tinta della maglietta ad un frutto

acerbo o maturo.

Questi apparecchi, in realtà molto utili nella vita pratica, non entrano però nel merito del rapporto del non vedente con il colore. Il colore può però essere a poco a poco interiorizzato anche dai non vedenti entrando a far parte del loro vissuto⁷⁷.

⁷⁶ Hellen, Keller, *The world I live in*, Roger Shattuck (ed), New York Review of Books, New York, 2003, pp. 67-68.

⁷⁷ Linda, Armano, “La percezione del colore è culturalmente ed individualmente condizionata: i colori del buio”, 2016. URL:<https://lindarmano.org/2016/05/11/la-percezione-del-colore-e-culturalmente-ed-individualmente-condizionata-i-colori-del-buio-2-parte/> (ultima consultazione 26/03/2020)

In tutti gli studi sperimentali, molte prestazioni inefficienti in individui ciechi possono riflettere una maggiore variabilità individuale piuttosto che un vero e proprio fallimento. Ciò sottolinea l'importanza di considerare sempre le capacità cognitive generali (l'intelligenza verbale), l'educazione (abilità di lettura del Braille) e altri fattori (genere, insorgenza della cecità e cause) nel reclutamento del campione e nell'interpretazione dei risultati⁷⁸.

La ricerca sulle immagini mentali mostra che le formulazioni verbali evocano e stimolano la creazione di vivide immagini interne a prescindere dalla natura della sollecitazione originale, visiva o uditiva, cambiano le modalità di costruzione dell'immagine.

Inoltre la conoscenza dei modi preferiti di percepire le informazioni spaziali e i colori può portare a AD ottimizzate e più efficaci.

2.3. L'opera d'arte: le caratteristiche del ST

Nel mondo dell'arte il problema più grande per una comunicazione artistica di successo rimane l'ambiguità visiva di un'opera per cui la stessa immagine, scena, scultura può essere percepita in modo diverso da diversi spettatori e persino dallo stesso spettatore.

L'audiodescrizione museale non ha un "testo originale" ma un "testo non verbale" che determina la natura e la struttura della descrizione. Esiste una varietà di co-testi aperti che richiedono la contestualizzazione e l'interpretazione e, soprattutto, la selezione; vi è meno preoccupazione per "quando dire", e una maggiore enfasi su come e cosa dire.

Secondo De Coster e Mülheis qualsiasi opera d'arte è caratterizzata da *visual intensity* e *narrative*⁷⁹. L'intensità visiva è definita dalle caratteristiche visive di ciò che è rappresentato, mentre la narratività copre tutti gli altri aspetti dell'opera. È chiaro che la *visual intensity* varia tantissimo, a seconda dell'oggetto artistico e dei contesti in cui vengono creati. Opere d'arte come le Brillo Boxes nel 1964 di Andy Warhol richiede un approccio che si differenzia dai dipinti creati dall'impressionista Monet.

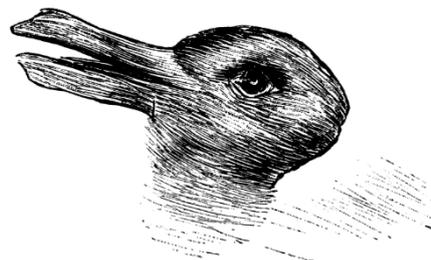
⁷⁸ Chiara Renzi, Zaira Cattaneo, Tomaso, Vecchi, Cesare, Cornoldi, *op. cit.*, pp. 128-130.

⁷⁹ Volkmar, Mülheis, Karin, De Coster, "Intersensorial translation: visual art made up by words" in Díaz Cintas, Pilar, Orero, Aline, Ramael (eds.), *Media for all: Subtitling for the deaf, AD, and sign language*, Rodopi, Amsterdam, 2007, pp. 189-200.

Ogni tipologia di opera d'arte ha però sempre a che fare con segni che possono essere chiari o ambivalenti. I *clear signs* sono quei segni che danno chiare informazioni e sono perfettamente traducibili in parole. Gli *ambivalent signs* hanno più livelli di significato e, sebbene possano ancora essere tradotti in parole, presentano difficoltà, soprattutto quando gli effetti visivi non possono essere rappresentati attraverso altri campi di immaginazione sensoriale (come tatto o udito).

De Coster e Mülheis mostrano un esempio di segno ambiguo attraverso la cosiddetta *duck-rabbit illusion*. È una rappresentazione figurativa proposta nel 1892 dallo psicologo statunitense Joseph Jastrow, per illustrare una forma di illusione ottica. La figura è composta da un'unica immagine che, alternativamente, può essere interpretata percettivamente come la testa di un'anatra che guarda verso sinistra, oppure di un coniglio che guarda verso destra.

**Welche Thiere gleichen ein-
ander am meisten?**



Kaninchen und Ente.

“Kaninchen und Ente”, dal numero della rivista “Fliegende Blätter” del 23 ottobre 1892

Questa immagine è un fenomeno visivo di forte intensità ma che non può essere tradotto in un altro fenomeno sensoriale (tatto o l'udito). La sua ambiguità rimane puramente visiva.

Vedono in questo il limite del confronto inter-sensoriale:

“When an analogy with other senses proves to be impossible, one can still give an idea of the different meanings of the ambivalent sign (the narrative), but not a representation of how it works sensually (i.e. its intensity)”⁸⁰

Non si possono combinare diversi aspetti di un oggetto e raggiungere una rappresentazione mentale dell'impressione ambivalente. Con la distinzione tra impressioni visive traducibili e non traducibili si offre un'utile indicazione sulla natura del testo di partenza, ovvero l'opera d'arte, quando si deve spiegare a parole:

Per l'arte tridimensionale, nel caso della descrizione di sculture o altre opere d'arte che i visitatori possono toccare, l'approccio è differente perché viene aggiunta la dimensione

⁸⁰ Volkmar, Mülheis, Karin, De Coster, *op. cit.*, pp. 192-193.

tattile all'esperienza. Partendo dalle caratteristiche dell'opera d'arte in sé, si deve tener conto anche del ruolo di tale tattilità nella sua narratività.

Le sensazioni tattili di una particolare opera d'arte sono rilevanti oppure tali sensazioni, devono in qualche modo essere tradotte? Il tatto viene utilizzato per discernere dettagli, forme e *texture*, apporta quindi informazioni sulle caratteristiche degli oggetti, compensando l'intensità visiva.

Per questo viene altamente consigliato alle guide museali che propongono audio descrizioni ai non vedenti di integrare esperienze tattili dell'opera in discussione per migliorare la comprensione ai visitatori.

Inoltre, si potrebbe sostenere che i ST nei musei e nelle gallerie non sono solo le opere d'arte e i manufatti stessi, ma l'esperienza sensoriale del guardarli. In altre parole, la nostra comprensione del "testo sorgente" in un contesto museale potrebbe essere ampliata per includere lo spazio e l'architettura del museo, l'esperienza di essere nello spazio e interagire con gli altri al suo interno per informare, deliziare e provocare.

2.3.1. Mini-guida: 10 principi per la creazione di AD museale

L'AD museale si è sviluppata più tardi rispetto all'AD in ambito cinematografico sia nel mondo accademico che come pratica professionale. Esiste un numero esiguo di linee guida che si riferiscono specificamente ad essa⁸¹. Tra queste, si trovano quelle stilate dall'associazione americana Art Beyond Sight, quelle del Royal National Institute of Blind People (RNIB), ente di beneficenza del Regno Unito che offre informazioni, supporto e consulenza a quasi due milioni di persone nel Regno Unito con perdita della vista o della VocalEyes. organizzazione benefica londinese.

Sebbene sembri che non vi sia consenso su una strategia comune per la descrizione dei manufatti sulla base di queste indicazioni, viene qui stilata una breve mini-guida utile nella stesura di un'audiodescrizione museale, una metodologia di base per creare descrizioni verbali di pittura, scultura e architettura.

Innanzitutto la prima domanda da porsi è: quanto tempo dovrebbero durare le soste in un tour in cui viene offerto il servizio di AD? Di norma, un audio dura circa novanta secondi e non più di più di tre minuti. In un museo, le persone passano in media un'ora in piedi camminando per visitare una mostra, l'affaticamento fisico è, quindi, da tenere in considerazione. Inoltre anche la noia può essere un fattore rilevante.

Prima della stesura di uno script, una fase preliminare essenziale è la ricerca: è necessario raccogliere informazioni sull'artista, lo stile o la corrente di appartenenza, se l'artista ha scritto o parlato della sua opera, quali critici hanno scritto e come il pubblico ha reagito.

Sul contenuto vero e proprio dell'AD si possono tenere presente i seguenti punti:

1. Informazioni di base

Iniziare direttamente con le informazioni di base: il titolo dell'opera, il nome dell'artista (ove possibile), nazionalità, data, il medium e l'indicazione del luogo in cui i curatori hanno installato un'opera. La collocazione fornisce informazioni importanti sul suo significato e sul suo rapporto con le altre opere d'arte presenti nella collezione. Informazioni di base includono anche quelle relative al contesto storico e sociale dell'opera d'arte.

⁸¹ Rachel S., Hutchinson, Alison F., Eardley, *op. cit.*, p. 42.

2. Dimensioni

Per dipinti e sculture, fornire agli ascoltatori le dimensioni dell'opera. È importante essere specifici se si conoscono le dimensioni, altrimenti dire in modo esplicito che si sta approssimando.

3. Panoramica generale dell'oggetto

Presentare rapidamente un riepilogo del contenuto e dello stile del dipinto o scultura prima di approfondire i dettagli.

4. Composizione dell'opera stabilendo un punto di vista

Per un dipinto rappresentativo, descrivere il punto di vista dell'artista dato allo spettatore. Si sta guardando dal basso o dall'alto il soggetto? Inoltre, utilizzare i riferimenti spaziali precisando se ci si sta riferendo al punto di vista come spettatore del dipinto o al punto di vista del soggetto nel dipinto.

Per descrivere opere scultoree, è altrettanto importante stabilire un punto di vista per l'ascoltatore. Spiegare se si sta guardando l'opera da un punto di vista preciso o da vari punti attorno ad essa: alla base, in alto? Seduto su una panchina di fronte?

Mentre la descrizione continua, è importante ricordare che si sta costruendo in modo sequenziale un'immagine nella mente dell'ascoltatore, in virtù del loro modo di costruzione dell'immagine mentale. Ogni parola, frase e periodo aggiunge gradualmente un pezzo a quell'immagine in modo ordinato e in sequenza. Per questo si consiglia di presentare all'ascoltatore quale sarà quell'ordine.

5. Analogie ad altri sensi e a esperienze degli ascoltatori

La descrizione dovrebbe fare riferimento ad altri sensi, ovvero tradurre un'esperienza visiva in un altro senso e spiegare anche concetti immateriali con analogie. Alcuni tipi di fenomeni visivi sono difficili da descrivere oggettivamente (ombre, nuvole), ma attraverso un'analogia ben scelta è possibile trasmettere un'esperienza visiva di alcuni tipi di fenomeni. Le analogie devono essere fatte secondo l'esperienza comune. A volte il modo migliore per descrivere verbalmente qualcosa è con un'analogia con qualcosa che l'ascoltatore potrebbe conoscere o aver sperimentato nella sua vita.

Nel descrivere sculture o oggetti e figure all'interno di dipinti, fare paragoni in termini umani. Sono a grandezza naturale? Due volte a grandezza naturale? La larghezza della tua mano? Per le descrizioni dell'architettura, è importante trovare dimensioni esatte come altezza e larghezza di edifici, torri, finestre, ecc.

Quando una persona normo-vedente ha sperimentato un'opera d'arte, spesso viene lasciata con un'immagine mentale dell'opera e con un ricordo sensoriale visivo dell'esperienza. Per le persone con disabilità visive, si può tentare di fare lo stesso con l'aggiunta di suoni - musica, effetti sonori, ambienti, dialoghi.

All'inizio, mentre si crea l'idea generale, si può semplicemente aggiungere uno sfondo d'atmosfera che supporta il contenuto: rumori di oggetti, stanze o periodi storici, uccelli in un ambiente boschivo, cavalli al trotto, campana di una chiesa che suona in lontananza. L'uso creativo del suono può aiutare gli ascoltatori ad avere un senso più ricco dell'esperienza e lasciarli con un ricordo vivido.

6. Dirigere la posa di un soggetto

La comprensione della descrizione può essere incoraggiata attraverso la rievocazione. A volte, la descrizione della postura fisica di una figura raffigurata in un dipinto o in una scultura non viene trasmessa allo spettatore. In questi casi, possono essere fornite istruzioni per imitare la posa della figura. Assumendo la posa, lo spettatore può percepire direttamente importanti caratteristiche formali dell'opera, come la simmetria o l'asimmetria, moduli aperti o chiusi, azione implicita o riposo, linee morbide, fluide o angolari. In questo modo il grado di coinvolgimento con lo spettatore è alto.

Concretamente vuol dire suggerire a un ascoltatore di usare il proprio corpo per sentire una certa forma o per capire la posa di una figura in un dipinto o in una scultura.

7. Colori, umore e atmosfera

Includere il colore nelle descrizioni, come esso è utilizzato dall'artista e abbinandolo, dove possibile, alle sensazioni che possono essere vissute attraverso gli altri sensi.

8. Relazione tra il contenuto e la tecnica dell'opera d'arte

Quando possibile, fare riferimento allo stile e alla tecnica e al modo in cui tale tecnica influisce sull'esperienza di uno spettatore. Lo stile è il risultato cumulativo di molte

caratteristiche, tra cui pennellate, uso di tono e colore, scelta di diversi motivi e trattamento del soggetto. Ad esempio, la vernice viene applicata spessa e ruvida o con una linea sottile e delicata?

9. Importanza del tatto

I visitatori dovrebbero avere l'opportunità di toccare opere tridimensionali e di avere un'esperienza immediata e personale dell'opera d'arte originale. Quando non è possibile farlo, si consiglia di fornire materiali alternativi che rappresentano un modo efficace per rendere accessibile l'arte visiva come riproduzioni, campioni di materiali artistici e repliche degli oggetti raffigurati nell'opera d'arte o diagrammi tattili. Alcuni musei usano materiali tattili prima o dopo l'ascolto dell'audiodescrizione.

Nelle descrizioni di architetture o sculture, è importante invitare gli ascoltatori a toccare la trama di pareti, dettagli architettonici o il manufatto preso in esame.

10. *Keep It Simple*

La descrizione verbale è scritta per l'orecchio anziché per l'occhio. Un lettore può rileggere una parola, una frase, un paragrafo. Un ascoltatore non sa cosa accadrà dopo e non può tornare indietro e riascoltare ciò che è appena stato detto. Se non capiscono la prima volta ogni riga in modo chiaro e immediato, potrebbero non sentire la riga successiva perché la loro mente sta ancora decifrando la riga precedente.

Il punto è non lasciare mai dubbi su cosa si intende comunicare, attraverso l'uso di frasi semplici. Sono dirette e ognuna di esse contiene un pensiero o un'immagine. Una frase complessa chiede inutilmente il cervello di decifrare e estrapolare i concetti.

Come per le *guidelines* generali (cfr. 1.3.), prediligere la frase attiva; la voce passiva è particolarmente problematica per un ascoltatore perché può mettere in dubbio la mente di un ascoltatore. Chiede all'orecchio, e al cervello, di capire chi ha fatto cosa a chi, invertendo mentalmente le informazioni.

Mantenere un vocabolario semplice, facendo attenzione alla parola lunga che non è migliore della parola breve: un artista non "utilizza" la vernice, la "usa". Il suo stile non è "definito" come impressionismo, si "chiama" impressionismo.

In terzo luogo, usare i termini propri della storia dell'arte quando appropriato e spiegarli nella frase successiva. Tecnicismi indefiniti possono mandare gli ascoltatori in confusione.

Tuttavia, termini pittorici convenzionali come prospettiva, punto focale, piano dell'immagine, primo piano e sfondo non devono necessariamente essere spiegati.

2.4. Il ruolo del descrittore/traduttore

Chi può diventare un descrittore audio? Nella maggior parte dei paesi europei (come Belgio, Francia, Germania e Spagna) si tratta di volontari. Alcuni descrittori ricevono una formazione, ma molti svolgono servizi di AD perché hanno parenti con menomazioni.

Le abilità necessarie ad un audio descrittore sono:

- La capacità di riassumere le informazioni in modo accurato e oggettivo
- Una buona padronanza della lingua
- Una voce chiara e piacevole
- La capacità di lavorare come parte di un team
- Buone capacità di osservazione
- Creatività verbale
- Empatia
- L'impegno professionale per garantire accesso ad AD di qualità alle persone non vedenti e ipovedenti.

Queste abilità sono state stilate da un'associazione nel Regno Unito, un paese con scarsa importazione di prodotti audiovisivi in lingue diverse dall'inglese. In altri paesi, gran parte del lavoro è svolto da un traduttore. I descrittori audio infatti devono avere determinate competenze sviluppate a un livello simile a quello del traduttore convenzionale o del professionista che lavora tra due codici puramente linguistici. Queste competenze comprendono l'identificazione dei problemi del testo sorgente, la spiegazione di ciò che è implicito e viceversa e la definizione delle priorità delle attività.

La capacità di descrivere ciò che si vede quindi non è l'unica abilità di cui un descrittore ha bisogno. E mentre tutti i descrittori sono addestrati a descrivere l'immagine, molti non sono addestrati nella competenza interculturale. Questa competenza, essenziale per qualsiasi traduttore, deve essere parte integrante delle abilità del descrittore. Di conseguenza, è importante la formazione delle competenze interculturali, su come affrontare questioni legate al trasferimento di riferimenti culturali.

Per i descrittori di AD museali, tenendo conto del fatto che i musei sono istituzioni soggette a continui cambiamenti e che la traduzione e l'interpretazione sono le discipline che mostrano un maggiore dinamismo e adattabilità agli sviluppi sociali e scientifici, il futuro

dell'accessibilità dei musei risiede sicuramente collaborazione e interazione tra musei, traduttori e interpreti.

In questa relazione museo-traduttore, i traduttori fungono da esperti e consulenti in materia di accessibilità al museo, sia interpretando la lingua dei segni in una visita guidata per persone con problemi di udito, descrivendo verbalmente una scultura in un tour tattile per ipovedenti o adattando un testo per bambini. Tuttavia, la loro collaborazione non si limita a questo. Oltre all'uso di queste nuove modalità, i traduttori e gli interpreti sono tenuti a creare versioni multilingue di volantini, insegne, pannelli espositivi, audioguide, guide multimediali e siti web istituzionali.

Infine, poiché questi profili operano nel campo dei musei e delle mostre, richiedono di avere competenze in materia nei principi di base degli studi museali, nonché la conoscenza degli argomenti specifici trattati in ciascun museo o mostra. Tuttavia, quest'ultima è una competenza da sviluppare durante la carriera professionale di un traduttore⁸².

L'AD in ambito museale è un processo integrato e dovrebbe essere considerato meno come un modo neutro di trasmettere informazioni visive in modo verbale e più come uno strumento creativo, con l'obiettivo di collegare il pubblico, il descrittore e il contenuto artistico in modo positivo⁸³.

⁸² Catalina, Jiménez Hurtado, Claudia, Seibel, Silvia, Soler Gallego, *op. cit.*, p. 13.

⁸³ Amelia, Cavallo, "Seeing the word, hearing the image: the artistic possibilities of audio description in theatrical performance", *Research in Drama Education: The Journal of Applied Theatre and Performance*, vol. 20, n. 1, p. 133, cit. in Louise, Fryer, "The Independent Audio Describer is Dead: Long Live Audio Description!", *Journal of Audiovisual Translation*, vol. 1, n. 1, pp. 170-186.

CAPITOLO 3:

Proposte di audiodescrizione di opere del NPM e del HKMoA

Nei primi due capitoli è stata fornita una panoramica generale sul tema dell'audiodescrizione, mettendo in evidenza i tratti principali relativi alla teoria, alla pratica e le implicazioni in ambito museale.

Alle sezioni di ricerca, seguono due capitoli riguardanti invece la parte pratica del lavoro, in cui si motivano le scelte della selezione delle opere e si analizzano le due diverse metodologie seguite per le proposte di audiodescrizione.

3.1. Opere da (audio)descrivere: selezione dal National Palace Museum e dal Hong Kong Museum of Art

I motivi sottostanti alla scelta di opere dei National Palace Museum e dal Hong Kong Museum of Art sono molteplici.

Innanzitutto, si è scelto di selezionare materiale da entrambi i musei poiché si tratta di arti figurative diverse (pittura da un lato e scultura dall'altro), quindi un dipinto per il HKMoA e una scultura per il NPM.

Inoltre, sebbene nella realtà occidentale vi siano esempi di istituzioni museali che stanno perfezionando il servizio di audiodescrizione, a cui sono stati dedicati alcuni studi sulla fornitura di tale servizio, come il MoMa di New York⁸⁴ e il British Museum⁸⁵, in questo caso fonti in lingua cinese originale permettono l'utilizzo della traduzione applicata all'audiodescrizione e il successivo confronto dei due metodi.

⁸⁴ Un'analisi dei testi museali forniti dal museo hanno costituito i corpora della ricerca e analizzati a livello intratestuale utilizzando il software WordSmith Tools 5.0.
Cfr. Catalina, Jiménez-Hurtado, Silvia, Soler Gallego, "Museum accessibility through translation: a corpus study of pictorial Audio Description", in Jorge, Díaz Cintas, Joselia, Neves (eds.), *Audiovisual Translation: Taking Stock*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, 2015, pp. 277- 299.

⁸⁵ Analisi di AD dei testi museali dell'istituzione, concentrandosi in particolare su aspetti quali la coesione e la coerenza.
Cfr. Monica, Randaccio, "Museum Audio Description: Multimodal and 'Multisensory' Translation: A Case Study from the British Museum", in *Linguistics and Literature Studies*, vol. 6, n. 6, 2018, pp. 285-297.

Infine, come analizzato nei capitoli precedenti, il quadro dei servizi di audiodescrizione in Cina è molto limitato e frammentato. Negli ultimi anni, tuttavia, l'AD sta acquistando un posto rilevante come pratica al servizio dell'accessibilità e quelle istituzioni museali che hanno una vocazione più internazionale, sono state le prime a coglierne le potenzialità, integrando tale servizio nei loro programmi. Tra questi spiccano proprio il NPM e l'HKMoA.

L'Hong Kong Museum of Art (*Xianggang yishu guan*, 香港藝術館) è il primo e principale museo d'arte statale di Hong Kong, situato in Salisbury Road, nel distretto di Tsim Sha Tsui, un'area urbana nel Kowloon meridionale. È gestito dal Dipartimento Servizi Ricreativi e Culturali del governo di Hong Kong.

Il museo nasce nel 1962, in origine era ospitato nel Municipio di Hong Kong, da cui nel 1991 si è separato collocandosi nell'attuale sede sul lungomare a Kowloon.

L'HKMoA ha una collezione d'arte di oltre 17.000 articoli, che rappresentano l'eredità culturale che connette la città con il resto del mondo e unisce contrasti, dal vecchio al nuovo, dalla cultura cinese a quella occidentale. Sono una testimonianza della *storia culturale unica di Hong Kong*, che, secondo Eve Tam, ex direttrice dell'HKMoA, “riflette il carattere orientale e occidentale dell'ex colonia inglese”⁸⁶.

Il museo cambia regolarmente i suoi schermi: le mostre presentano principalmente di dipinti, calligrafia e sculture di artisti hongkonghesi, cinesi e provenienti da altre parti del mondo, inoltre attiva numerose collaborazioni con altri musei per farsi conoscere a livello internazionale.

È stato chiuso nell'agosto 2015 per ampliare lo spazio espositivo e migliorare le strutture. Il suo rilancio dovrebbe dare un forte impulso alla scena culturale locale, prima dell'apertura dell'M+ e dell'Hong Kong 9-Place Museum, due megamusei in fase di costruzione nel quartiere culturale West Kowloon, la cui apertura è prevista nel 2021⁸⁷.

⁸⁶ Vivienne Chow, Hong Kong Museum of Art tra Oriente e Occidente, in *Il Giornale dell'Arte*, n. 403, 2019, URL: <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/hong-kong-museum-of-art-tra-orient-e-occidente/132287.html> (ultima consultazione 03/04/2020)

⁸⁷ Vivienne Chow, Hong Kong Museum of Art tra Oriente e Occidente, in *Il Giornale dell'Arte*, n. 403, 2019, URL: <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/hong-kong-museum-of-art-tra-orient-e-occidente/132287.html> (ultima consultazione 03/04/2020)



Nuova entrata dell'HKMoA con rivestimento di facciata riflettente

Dopo 4 anni di lavoro e una ristrutturazione costata 934 milioni di dollari di Hong Kong (119 milioni di dollari americani), il museo presenta il 40% in più di spazio e cinque nuove gallerie⁸⁸. Il rinnovato museo vanta un nuovo pavimento della galleria con pareti in vetro e un blocco annesso con soffitti alti nove metri progettato per ospitare installazioni,

estendendo lo spazio espositivo totale da 7000 a 10.000 metri quadrati. L'HKMoA ha inaugurato il suo sito rinnovato con un totale di 11 mostre (per tutto il 2019-2020), che vanno dall'antiquariato cinese, dipinti classici e calligrafia, all'arte moderna e contemporanea⁸⁹.

Una galleria è stata dedicata permanentemente alla collezione d'arte e ai materiali d'archivio del maestro Wu Guanzhong 吴冠中 (1919–2010): con 450 pezzi è la più grande collezione al mondo di opere del pittore. Un altro allestimento proporrà la Collezione di Chih Lo Lou, donata di recente, che comprende 355 quadri e calligrafie tradizionali cinesi.

I preparativi per la riapertura hanno proceduto come da programma, nonostante l'escalation di violenza delle proteste, ancora attualmente in corso, iniziate il 15 marzo [2019](#), contro il disegno di legge sull'estradizione di latitanti verso paesi dove non vi sono accordi di estradizione. Le proteste sono sorte per timori che tale legislazione avrebbe violato la linea di demarcazione tra i sistemi legali/giuridici, noti anche come *yi guo liang zhi* 一国两制 (Un paese, due sistemi) tra Hong Kong e la Cina continentale, sottoponendo i residenti di Hong Kong e quelli che passavano per la città alla giurisdizione dei tribunali controllati dal Partito Comunista Cinese⁹⁰. La riapertura è tuttavia stata breve, poiché il

⁸⁸ Fiona Sun, "Hong Kong Museum of Art to reopen to public on Saturday after four years of expansion and renovations" in *South China Morning Post*, 2019.

URL: <https://www.scmp.com/news/hong-kong/society/article/3040003/hong-kong-museum-art-reopen-public-saturday-after-four-years> (ultima consultazione 05/04/2020)

⁸⁹ Lauren Long, "Hong Kong museum of art reopening", in *Art Asia Pacific*, 2019.

URL: <http://www.artasiapacific.com/Blog/FirstLookHongKongMuseumOfArtReopening> (ultima consultazione 31/03/2020)

⁹⁰ Christy Leung, "Extradition bill not tailor-made for mainland China, Carrie Lam says", in *South China Morning Post*, 2019

URL: <https://www.scmp.com/news/hong-kong/politics/article/3004067/extradition-bill-not-made-measure-mainland-china-and-wont> (ultima consultazione 17/04/2020)

lockdown che ha interessato il mondo, a causa dell'emergenza sanitaria mondiale per il Covid-19, ha costretto anche il museo alla chiusura forzata, fino al 9 maggio 2020, quando la struttura è stata riaperta parzialmente secondo disposizioni speciali e misure precauzionali per contribuire a garantire la sicurezza pubblica.

Come anticipato in precedenza (cfr. 1.4) non vi sono requisiti legislativi per la fornitura di AD per i film, i programmi televisivi cinema, musei o teatri nella RPC. Tale servizio viene offerto da organizzazioni non governative locali (ONG) con lo scopo di soddisfare le esigenze delle persone ipovedenti e aiutarle integrarsi meglio nella società⁹¹.

Le ONG hanno giocato un ruolo chiave nello sviluppo di pratiche di AD, soprattutto per quanto riguarda accesso al materiale audiovisivo, alle arti dello spettacolo e visive. Si ricordi "The Hong Kong Society for the Blind" (HKSB)⁹², che fornisce principalmente AD di film e occasionalmente, di spettacoli teatrali, mostre e arti dello spettacolo; e "Arts With the Disabled Association Hong Kong" (ADAHK)⁹³, che offre principalmente AD per spettacoli teatrali e mostre museali.

Tutte le audiodescrizioni dei musei *in loco* vengono trasmesse in cantonese sebbene, nell'ex colonia britannica fino al 1997, anno in cui venne restituita alla Cina, il governo di Hong Kong promosse la diffusione del *putonghua* 普通话 (cinese mandarino), lingua ufficiale nella Cina continentale, che è diventato insieme all'inglese, lingua ufficiale.

Il *putonghua* 普通话 è stato incluso nella politica educativa per incoraggiare gli studenti locali ad essere "bilingui e trilingui" e a "padroneggiare scritti in cinese e inglese [e] parlare fluentemente cantonese, *putonghua* e inglese⁹⁴.

Eppure, nonostante le politiche di diffusione del mandarino messe in atto dalla RPC, il cantonese ha continuato a mostrarsi molto resistente. Parte della famiglia di dialetti Yue,

⁹¹ Dawning Leung, *op. cit.*, pp. 266- 281.

⁹² La HKSB è stata fondata nel 1956, al momento, è l'unica organizzazione di Hong Kong a mostrare film con AD su base regolare. Inoltre, prestano regolarmente prestiti accessibili DVD ai suoi membri e da allora quindi ha fornito cure oculistiche e servizi correlati per i non vedenti e ipovedenti, riabilitazione e formazione professionale, supporto educativo e orientamento occupazionale.
URL: <https://www.hksb.org.hk/sc/> (ultima consultazione 07/04/2020)

⁹³ Istituito nel 1986, l'ADAHK è stato dedicato allo sviluppo e la promozione delle arti tra le persone con disabilità con il motto *yishu tong canyu, shang jian gong zhan neng*. "艺术同参与 . 伤健共展能" Arts are for Everyone'
URL: <http://www.adahk.org.hk/> (ultima consultazione 07/04/2020)

⁹⁴ Education and Manpower Bureau, HKSAR, *Education for non- Chinese Speaking Children*, 2005. cit in Dawning Leung, *op. cit.*, p. 267.

yue yu 粵語, il cantonese è la lingua sinitica più parlata dopo il mandarino, diffusa principalmente nelle provincie del Guangdong e del Guangxi ⁹⁵.

L'area geografica in cui il cantonese è storicamente considerato la lingua standard comprende alcune delle zone più ricche della Repubblica Popolare Cinese: non solo Hong Kong, ma anche Canton, Macao e più in generale l'area del delta del fiume delle Perle. Con leggere varianti, la lingua cantonese è molto diffusa anche a Singapore e in Malesia. Se si includono infine i numerosi cantonesi della diaspora in Europa occidentale, negli USA, in Canada e nel Sud-Est asiatico, si arriva ad un totale di 70 milioni di persone⁹⁶.

Attestata l'importanza del cantonese e giustificato nel suo uso nel servizio di trasmissione di AD, il HKMoA, ha avviato per la prima volta il progetto pilota chiamato "Art Mastery @ Hong Kong Art Museum". Sponsorizzato dal fondo fiduciario di beneficenza del Jockey Club di Hong Kong, Hong Kong Showcase Art Association e dal museo stesso, questo progetto permette alle persone con diverse disabilità di poter apprezzare le opere d'arte in vari modi, promuovendo l'inclusione sociale. Le audiodescrizioni sono parte integrante di questo progetto⁹⁷, insieme ad una vasta gamma di servizi come didascalie in braille, rappresentazioni tattili e visite guidate per famiglie.

Il progetto ha selezionato tre mostre, tutte organizzate in occasione della riapertura:

- *Guan jing jing guan – Cong tai na dao huo ke ni* 觀景·景觀—從泰納到霍克尼
“A Sense of Place: From Turner to Hockney”: dipinti di paesaggi britannici degli ultimi tre secoli, approdata al museo in seguito a precedenti presentazioni a Pechino e Shanghai.
- *Xiao ti dazuo - xianggang yishu guan de gushi* 小題大作—香港藝術館的故事
“Ordinary to Extraordinary: Stories of the Museum”: narra la storia dell'istituzione con una selezione dei suoi oggetti più raffinati che rappresentano la vasta portata delle collezioni in possesso del HKMoA.
- *Xiang gang jingyan – xianggang shiyan* 香港經驗 - 香港實驗 “Hong Kong Experience - Hong Kong Experiment”: lo sviluppo dell'arte di Hong Kong è una

⁹⁵ Jimmy Kin-wah Lam, Luisa M., Paternicò (a cura di), *Corso di lingua cantonese*, Urlico Hoepli, Milano, 2017, p. 15.

⁹⁶ *Ibid.*

⁹⁷ Il Museum Learning team del Learning and International Programs è responsabile della creazione e registrazione degli script delle audiodescrizioni del museo.

“esperienza di Hong Kong” unica. Con l'innovazione innescata da un nuovo modo di vivere, gli artisti locali avviano un “esperimento di Hong Kong”. La mostra include dipinti e sculture ordinati secondo lo sviluppo della scena artistica del paese, dal modernismo al *New Ink Movement*⁹⁸, alle correnti creative contemporanee, alle prese con la globalizzazione e la localizzazione.

È stato scelto un dipinto di quest'ultima mostra, che racchiude un importante momento nello sviluppo dell'arte del paese:



春閨夢裏人
趙少昂（1905 – 1998）
1955
水墨設色紙本
103 x 50 釐米
香港藝術館藏品

Skull in a Faded Dream
Chao Shao-An (1905-1998)
1955
Ink and colour on paper
103 x 50 cm
Collection of Hong Kong Museum of Art

La selezione dell'opera dal National Palace Museum è stata effettuata tra artefatti che comprendono la vastissima collezione permanente del museo.

Frutto di una lunga eredità accumulata nel corso di millenni, attraversa quattro regni imperiali consecutivi - dinastia Song, Yuan, Ming e Qing. La storia del museo è quindi strettamente legata ai cambiamenti e allo sviluppo della Cina moderna.

La collezione rivela una cristallizzazione di ottomila anni di cultura cinese: circa 700.000 manufatti e opere d'arte tra cui possedimenti dei sovrani imperiali cinesi, che mostrano sia l'arte del paese sia i contributi culturali dei vari sovrani⁹⁹.

⁹⁸ La *New Ink Art* combina la pittura a inchiostro contemporanea con l'antica arte della calligrafia, la pittura tradizionale cinese a inchiostro di paesaggi e schizzi figurativi. Il movimento ha attratto artisti da Taiwan, Hong Kong, Cina, Corea e Giappone e infine dall'Occidente, ognuno dei quali ha aggiunto qualcosa di nuovo al genere. Art, Acacia, “New Ink Art Movement: The Rising Popularity of Contemporary Ink Painting”, in *Predict*, 2019. URL: <https://medium.com/predict/new-ink-art-movement> (ultima consultazione 08/04/2020)

⁹⁹ Antenna International, How National Palace Museum keeps multimedia tour content fresh for global audience, 2018. URL: <https://www.antennainternational.com/case-studies/how-national-palace-museum-keeps-multimedia-tour-content-fresh-for-global-audience/> (ultima consultazione 09/04/2020)

Il NPM rappresenta il più grande patrimonio storico cinese esistente.

I tesori sono sempre appartenuti alle famiglie reali, conservati e considerati intoccabili nei millenni, gran parte della collezione si trovava nel Palazzo Imperiale di Pechino o “Città Proibita”, sede da 500 anni delle dinastie Ming e Qing ma, con la nascita della Repubblica



Intero complesso del NPM

di Cina e l’espulsione dell’ultimo imperatore nel 1925, la Città Proibita assieme a tutti questi averi è divenuta proprietà dello stato e trasformata in museo.

Questi tesori vennero evacuati da Pechino per sfuggire all’invasione giapponese, quando a governare l’intera Cina era il generale Chiang Kai-Shek. I preziosi oggetti, scampati ai soldati del Sol Levante, sono stati successivamente nascosti per eluderli dal disfacimento della Cina durante la guerra civile.

Furono portati da Chiang Kai Shek in gran segreto a Taiwan nella città di Taichung appena dopo la resa del Giappone. Intanto il territorio sotto il controllo della Repubblica di Cina si ridusse all’isola di Taiwan, mentre la Cina continentale passò sotto il controllo della neonata Repubblica Popolare Cinese. Si decise così di costruire il National Palace Museum a Taipei per conservare ed esporre l’assortimento.

Si ricordi che nella Repubblica Popolare Cinese durante il maoismo è stata fatta *tabula rasa* di ogni collegamento con il passato e la sua storia, nell’idea di ripudiare la vecchia Cina e creare un nuovo mondo socialista. Se non fossero stati portati a Taiwan - divenuta intanto roccaforte dei Nazionalisti della Repubblica di Cina - questi tesori sarebbero andati distrutti. Il governo cinese rivendicava la proprietà di questi oggetti e ne reclamava la restituzione. Oggi, Taiwan a rotazione permette alla Cina di esporre alcune opere.

Il NPM ha subito diverse riorganizzazioni ed espansioni strutturali ed oggi esistono



Southern Branch del NPM

due sedi principali: la *guoli gugong bowuyuan nanbu yuanqu*, 國立故宮博物院南部院區, Southern Branch del National Palace Museum nella città di Taibao, nella contea di Chiayi, e il “ramo settentrionale” nello Shilin District, nella città di Taipei.

Attingendo alla sua splendida collezione, il museo organizza diverse mostre permanenti e temporanee. All'interno di oltre trenta gallerie sono stati esposti dipinti, bronzi, ceramiche, sculture, giade, lacche, libri rari, calligrafia e documenti storici.

Il museo collabora inoltre attivamente con musei locali e internazionali per facilitare gli scambi reciproci e integrare la sua collezione con l'essenza delle culture locali e straniere, trasmettendo così un valore universale di arte e musei.

Le comunità museali di Taiwan hanno, gradualmente adottato un nuovo approccio per fornire pari accesso alla cultura, impegnandosi ad offrire la migliore esperienza possibile a tutti i visitatori, compresi quelli con disabilità¹⁰⁰.

Nel 2017, l'istituzione museale ha avviato una collaborazione con Antenna International, azienda americana produttrice di audioguide, app, guide multimediali, podcast, applicazioni interattive e contenuti unici per musei e istituzioni culturali. Oltre 300 tra le attrazioni, i musei e gli enti culturali più famosi al mondo che si affidano a questa azienda, vincitrice anche di 70 premi internazionali per la creatività¹⁰¹.

¹⁰⁰ Wu Li-Chuan 吳麗娟, “Bowuguan shi zhang fuwu yanjiu- yi guoli taiwan meishuguan fei shijue tansuo ji hua wei li wulijuan” 博物館視障服務研究—以國立臺灣美術館「非視覺探索計畫」為例 吳麗娟 (Museum Service for the Visually Impaired: A Case Study on the Non-Visual Exploration Activities by the National Taiwan Museum of Fine Arts), in *Journal of Museum & Culture*, vol. 12, 2016, p. 67.

¹⁰¹ Antenna International URL: <https://www.antennainternational.com/about/> (ultima consultazione 10/04/2020)

Per il NPM è stato ideato un tour per non vedenti e ipovedenti con l'uso di consulenti esperti e un gruppo di ipovedenti, sviluppando un tour audio per smartphone, il primo del suo genere a Taiwan.



Applicazione di Antenna International per il NPM

A giudicare dalle opinioni dei non vedenti e degli ipovedenti, è stato organizzato un tour davvero geniale e facile da usare¹⁰².

Il museo ha inoltre prodotto 30 audio descrizioni di reperti culturali per non vedenti e ipovedenti. Per il presente lavoro è stato selezionato il *Bixie* in giada risalente alla dinastia degli Han posteriori:



玉辟邪	Jade <i>Bixie</i>
東漢	Eastern Han dynasty
(BC25-AD220)	(BC25-AD220)
9.3x13.6 厘米	9.3x13.6 cm
實幻之間—院藏戰國至漢代玉器特展	
Betwixt Reality and Illusion – Special Exhibition of Jades from the Warring States Period to the Han Dynasty in the Collection of the National Palace Museum (2020-09-20 2020-06-28)	

Se nella vicina Hong Kong attività commerciali, edifici pubblici e ricreativi sono stati chiusi al momento dello scoppio dell'epidemia da Covid-19, nei luoghi in cui si sono registrati relativamente pochi casi come Taiwan e Singapore, molte strutture sono rimaste aperte con precauzioni speciali.

Per prevenire la diffusione del virus, il NPM ha ridimensionato gli orari di apertura e ha adeguato la struttura secondo le regole di prevenzione stabilite per legge. Ha inoltre

¹⁰² Antenna International, National Palace Museum – Sets New Standard in Access Tours.
 URL: <https://www.antennainternational.com/case-studies/national-palace-museum-sets-new-standard-in-access-tours/?lang=it> (ultima consultazione 10/04/2020)

attivato un tour virtuale intitolato *720° VR National Palace Museum*, in cui in uno spazio di realtà virtuale, si possono “visitare” le mostre permanenti sempre e ovunque¹⁰³.

Le visite dalla Cina continentale all'isola, indipendente dall'emergenza sanitaria, erano già state frenate dalle restrizioni ai viaggi imposte lo scorso settembre dal governo cinese in vista delle elezioni presidenziali di Taiwan a gennaio. Adesso, nonostante abbia tenuto aperte le sue porte, per il museo il numero di visite è precipitato vertiginosamente¹⁰⁴.

¹⁰³ “720° VR National Palace Museum”, National Palace Museum.
URL: <https://tech2.npm.edu.tw/720vr/enHome.html> (ultima consultazione 22/05/2020)

¹⁰⁴ Lisa Movius, “All eyes on Asia: normality is still a long way off as museums emerge from lockdown”, in *The Art Newspaper*, 2020.
URL: <https://www.theartnewspaper.com/news/glimmers-of-hope-but-normality-a-long-way-off> (ultima consultazione 22/05/2020)

3.2. Confronto tra metodologie: AD con metodo standard Vs AD con traduzione dal cinese all'italiano

Per evitare l'influenza dell'audiodescrizione originale sulla scelta del lessico e dell'impostazione generale dello script, e per permettere di confrontare i due metodi utilizzati, si è proceduto inizialmente con la creazione dell'audiodescrizione *ex novo* attraverso il metodo standard.

Il primo passo è la selezione del prodotto. In questa fase si visiona in modo attento l'opera che si andrà ad (audio)descrivere. Parallelamente si effettuano delle ricerche sull'oggetto preso in esame, sull'autore (se conosciuto), scuola di appartenenza e altre informazioni fondamentali che costituiscono il background, il bagaglio di informazioni da tenere presenti durante la fase successiva.

Raccolti abbastanza contenuti, si passa al momento più complesso, ovvero la produzione vera e propria dell'audiodescrizione. In una prima bozza di audiodescrizione l'attenzione non è tanto focalizzata sulla quantità di informazioni, ma sul contenuto: inserire le informazioni di base, dimensioni, panoramica generale dell'oggetto, colori, umore e atmosfera (cfr. 2.3.1). Lo script sarà costituito da una serie di contenuti da ordinare e da esprimere con uno stile semplice e chiaro.

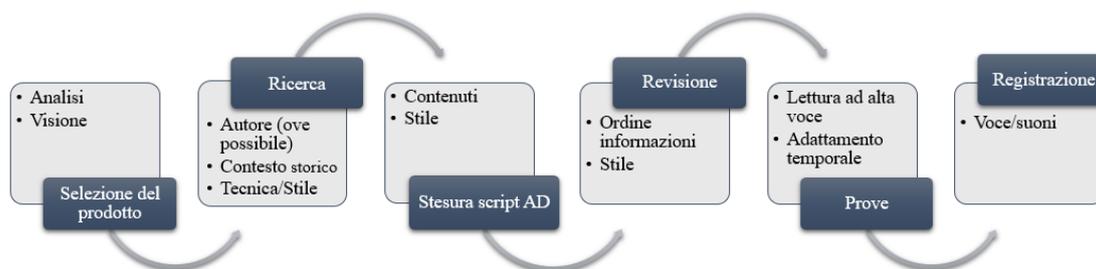
La fase successiva riguarda la revisione del lavoro. Si controlla la quantità di informazioni presenti, si elimina ciò che è superfluo dal punto di vista dei contenuti e si ordinano in modo logico e sequenziale.

In seguito, si verifica lo stile, vocabolario, lessico, grammatica, posizione delle frasi, eliminazione di espressioni o ripetizioni inutili.

Dopo aver completato la scrittura dello script dell'AD si passa alla fase di prova, in cui ci si accerta di rientrare nei tempi (0:90-2:30 min) con la lettura ad alta voce; si apportano le ultime modifiche sul testo se necessario, poiché il mezzo scritto tende alla formalità, non necessaria, anzi, da evitare in un'audiodescrizione.

La fase finale è la registrazione vera e propria del testo, in cui dei suoni potrebbero essere aggiunti per creare maggiore coinvolgimento dell'ascoltatore. Viene riportato qui di

seguito uno schema riassuntivo del processo suddiviso in fasi della creazione dell'audiodescrizione con il metodo standard:



Fasi della creazione dell'audiodescrizione con il metodo standard

Il secondo metodo di creazione dell'AD attraverso la traduzione degli script esistenti in altre lingue comporta problemi e difficoltà differenti rispetto al metodo standard.

Alcune fasi del processo di creazione - le più fondamentali - sono differenti: dopo la visione del prodotto scelto, l'audio originale in lingua va trascritto per avere il testo di partenza in forma scritta prima di procedere alla traduzione. In questo caso, i file originali sono stati gentilmente forniti dai musei strettamente per l'uso del presente lavoro. In particolare, i file in formato mp3 del NPM sono stati trascritti ascoltando gli audio forniti in lingua cinese, nel caso del HKMoA, le audiodescrizioni sono state scritte e registrate in cantonese, quindi è stato necessario un ulteriore passaggio, ovvero la conversione in caratteri cinesi utilizzando diversi software presenti in rete e la revisione di un parlante madrelingua.

È importante tenere in mente che talvolta le differenze tra cantonese e mandarino sono sostanziali tanto da impedire la reciproca comprensione, Le differenze coinvolgono tutti i campi: fonetica, lessico, grammatica e sintassi¹⁰⁵.

Innanzitutto, quando si parla di lingua cantonese ci si riferisce soprattutto alla sua forma orale. Tuttavia, con il passare del tempo e grazie al suo prestigio, tale lingua orale è stata messa per iscritto e si è diffuso non solo nelle comunicazioni informali e nella letteratura popolare, ma anche nei media¹⁰⁶.

Si noti che il cantonese scritto ha mantenuto i caratteri cinesi tradizionali non semplificati, che utilizza per tutte quelle parole che ha o aveva in comune con il mandarino. Inoltre per rendere per iscritto le espressioni della lingua parlata non presenti nel cinese

¹⁰⁵ Alain, Peyraube., "Cantonese: A Comprehensive Grammar", in *International Review of Chinese Linguistics*, vol.1, n. 1, 1996, pp. 126-128.

¹⁰⁶ Jimmy Kin-wah Lam, Luisa M., Paternicò (a cura di), *op. cit.*, p. 16.

standard, sono stati coniatati dei caratteri nuovi. Raramente però sono stati creati da zero¹⁰⁷. Il sistema maggiormente utilizzato invece è stato quello del prestito fonetico, ossia prendendo un carattere del mandarino e utilizzandolo unicamente per la sua pronuncia¹⁰⁸. Nonostante il sistema di scrittura del cantonese parlato sia piuttosto standardizzato, non lo è per tutto, e continuano a coesistere due o più varianti per alcuni suoni, Accade inoltre per un numero limitato di parole, che non esista un carattere corrispondente¹⁰⁹.

Differenze lessicali rilevanti (poiché vocaboli di altissima frequenza) includono la particella che lega il determinante a determinato *ge* 嘅, particelle aspettuative *gwo* 過 e pronomi dimostrativi *nidouh* 呢度 *godouh* 嗰度. Infine, anche per quanto riguarda la grammatica e la sintassi, si rilevano numerose discrepanze¹¹⁰. Tutte queste difformità sono state tenute in considerazione nella fase di conversione.

Tornando ai due metodi presi in esame, la differenza sostanziale è che, sebbene condividano alcune fasi del processo, quelle più complesse sono diverse. Nel caso del metodo standard, la fase di creazione *ex novo* dello script rappresenta la fase cruciale del lavoro, in questo caso invece le audiodescrizioni in formato testo devono essere tradotte.

Mentre nel primo caso quindi l'attenzione è focalizzata sui contenuti, qui lo sforzo riguarda prevalentemente l'adattamento del testo tradotto e le scelte traduttive da attuare in base ad una serie di fattori (cfr. 4.).

¹⁰⁷ Il caso più singolare è quello del carattere *mouh* (non avere), che è stato creato partendo dal carattere *yauh* 有 (avere) ma togliendo due tratti orizzontali: 冇.

Jimmy Kin-wah Lam, Luisa M., Paternicò (a cura di), *op. cit.*, p. 16.

¹⁰⁸ Ai caratteri così impiegati è stato spesso aggiunto il radicale di *kou* 口 (bocca) per indicarne la principale appartenenza all'uso parlato della lingua. Valga per tutti l'esempio del carattere per il suffisso indicante il plurale: *deih*, per il quale si è preso l'omofono carattere *deih* 地 e si è aggiunto appunto il radicale di "bocca": 哋.

Ivi., p. 17.

¹⁰⁹ *Ibid.*

¹¹⁰ L'ordine determinante-determinato è in alcuni casi capovolto; nelle frasi relative la particella *ge*, in presenza di un classificatore che preceda il determinato, può essere omessa, a differenza del *de* in mandarino; nelle costruzioni comparative il morfema comparativo *gwo* viene posto dopo l'aggettivo; l'uso dei classificatori è più ampio e alcuni avverbi possono essere collocati alla fine della frase (come in altre lingue non sinitiche)

Ivi., p. 20.

Un'altra differenza è che nella fase successiva di revisione, il controllo riguarderà la correttezza grammaticale e lessicale e non l'ordine delle informazioni, come succede nel caso di creazione di AD con il metodo standard. Infine, le fasi di prova e revisione seguono le stesse regole del primo metodo. Lo schema riassuntivo del metodo di creazione AD con traduzione potrebbe essere riassunto come segue:



Fasi della creazione dell'audiodescrizione con la traduzione

3.3. Proposta AD: *Skull in a Faded Dream*, Chao Shao-An (1905-1998)

3.3.1. Metodo standard



Teschio in un sogno sbiadito, 1955. Inchiostro su carta in formato verticale. Misura circa 1,5 metri di altezza e 1 metro di larghezza.

L'opera è di Chao Shao-An, uno dei massimi esponenti della scuola di pittura Lingnan o scuola cantonese. Si tratta di uno stile pittorico rivoluzionario e innovativo del XIX secolo che ha il fine di creare una nuova arte cinese attraverso una sintesi di Oriente e Occidente. La scuola di Lingnan è elencata insieme alla scuola di pittura di Pechino e Tianjin e alla scuola di Shanghai come i tre pilastri della moderna pittura cinese.

Chao Shao-An introduce metafore forti e chiare nelle sue opere. Qui il notevole impatto visivo di un teschio umano abbandonato in un campo e dei fiori bianchi evidenzia il netto contrasto tra vita e morte; rappresentano la continuità dell'esistenza nonostante i traumi della guerra e della perdita. Un forte contrasto tra il bianco e il nero spezza l'opera in 3 sezioni principali

Distese pennellate alternate a tocchi di inchiostro scuro creano il bianco del cielo sullo



sfondo. Rendono la scena cupa, fredda e molto suggestiva. Il colore predominante è il grigio, l'atmosfera è umida, come in un giorno di pioggia.

Una densa foschia lascia intravedere sporadiche ombre dal contorno incerto, potrebbero essere soffici nuvole o vegetazione indistinta in lontananza.

Nel passaggio tra la prima e seconda sezione il colore si intensifica, un prato verde scuro occupa la parte centrale del dipinto. Li giace un cranio ben distinguibile, leggermente rivolto a sinistra. È in primo piano, di color avorio pallido, ben delineato con una linea nera di contorno. Rigido e dagli spigoli taglienti, i dettagli di orbite, narici, bocca e zigomi emergono attraverso linee scure di inchiostro. Alla sua sinistra c'è un osso a stento visibile.



Il colore verde del prato va schiarendo fino a ritornare bianco, reso con pennellate verticali di inchiostro. Un ramo parte da un punto esterno del quadro dalla parte destra del teschio fino a raggiungere la parte inferiore sinistra del dipinto. Alle estremità del ramo ci sono quattro azalee bianche dai pistilli color giallo-arancio, avvolti ognuno da cinque morbidi petali, piccoli boccioli bianchi appena accennati e foglie di diverse dimensioni avvolgono i fiori ben distinguibili rispetto allo sfondo.



In basso, nell'estremità destra del dipinto ci sono due righe verticali scritte in cinese corsivo. A sinistra della scritta, c'è un piccolo sigillo rosso circolare con la scritta "Chao" in alto e un sigillo quadrato bianco con "Shao-An" in basso.



Nell'angolo sinistro un altro sigillo rosso quadrato fa riferimento alle terre straniere viste da Chao Shao-An.



3.3.2. Metodo con traduzione dal cinese all'italiano

Cantonese	Cinese	Italiano
<p>趙少昂 春閨夢裏人</p> <p>呢幅係一幅設色水墨紙本作品，直度，高約一米，闊半米，畫有一個骷髏骨頭喺草被上，畫右方有一叢白花，向斜下伸展至畫左下方。</p> <p>整幅畫色調灰暗，以淡墨渲染，營造迷濛嘅氣氛。</p> <p>由下而上，畫面約三分之二以淡墨加少許石綠垂直擦染作背景，畫面中間偏上位置，有一個成人嘅頭顱骨，三七面向左。象牙色嘅顱蓋先以墨線勾勒，再加以皴染，細緻地刻劃出眼、鼻窿和口腔；而眉心、顎骨、太陽穴和後腦，以淡墨皴刷造陰影，加上額骨上嘅裂痕，令頭骨呈現立體感。</p> <p>頭顱牙齒並不完整，上下顎加起來只見六、七隻牙。頭骨旁邊更可見半根骨頭。</p>	<p>赵少昂 春闺梦里人</p> <p>这幅是一幅设色水墨纸本作品，直度，高约一米，阔半米，画有一个骷髅骨头在草被上，画右方有一丛白花，向斜下伸展至画左下方。</p> <p>整幅画色调灰暗，以淡墨渲染，营造迷蒙的气氛。</p> <p>由下而上，画面约三分之二以淡墨加少许石绿垂直擦染作背景，画面中间偏上位置，有一个成人的头颅骨，三七面向左。象牙色的颅盖先以墨线勾勒，再加以皴染，细致地刻划出眼、鼻洞和口腔；而眉毛心、颞骨、太阳穴和后脑，以淡墨皴刷造阴影，加上额骨上的裂痕，令头骨呈现立体感。</p> <p>头颅牙齿并不完整，上下颞加起来只见六、七只牙。头骨旁边更可见半根骨头。</p>	<p>Chao Shao - An Sogno in ricordo del defunto marito</p> <p>Questo è un dipinto a inchiostro su carta in formato verticale, misura circa 1,5 metri di altezza e 1 metro di larghezza. Il dipinto raffigura un cranio disteso su un prato e un ramo di fiori bianchi che si estende dal lato destro fino alla parte inferiore sinistra del dipinto.</p> <p>L'intera opera è tinta di cupezza, realizzata con strati di inchiostro chiaro, generando così una scena nebbiosa e suggestiva</p> <p>Dal basso, due terzi dello spazio pittorico è dipinto con pennellate verticali di inchiostro chiaro e un tocco di verde-azzurro. Nella parte superiore centrale del dipinto c'è un cranio adulto rivolto leggermente a sinistra. Il cranio di color avorio è stato prima abbozzato con linee di inchiostro, poi delineato con tocchi di chiaroscuro per rivelare dettagli fini di orbite, narici e bocca. Attraverso pennellate di inchiostro chiaro, le sfumature su glabella, zigomi, tempie e cranio, insieme alla frattura dell'osso frontale conferiscono al cranio un senso di tridimensionalità.</p> <p>Le arcate dentarie non sono complete. Si contano in tutto sei o sette denti. Accanto al cranio c'è un osso e solo un'estremità è visibile.</p>

<p>畫面向左下方伸展的花枝上有四朵盛開嘅杜鵑，每朵花約有五塊花瓣，呈漏斗形，中間橙黃色花蕊纖毫畢現，有含苞待放嘅花蕾同葉子襯托，花瓣均用沒骨法寫成。</p> <p>葉子有大有小，形態各異，先以墨渲染，再以中鋒勾畫葉脈。花朵長有分枝。另有一支在頭骨後方伸出來，上面有新葉和點點白色小花蕾。</p> <p>頭骨嘅上方係遠景，被一抹煙霞分隔。遠景亦以淡墨渲染，化開嘅墨色有如野草伸延，又似斷斷續續嘅樹影，隱約消失於濃霧之間。</p> <p>作品右下方，有兩直行文字，以草書寫上：「可憐無定河邊骨，猶是春閨夢裏人。乙未新春，少昂於蟬嫣室。」文字左側，上有「趙（朱文圓印）」，下有「少昂（白文方印）」。畫作左下角有另一朱文方印，刻有「足跡英法意瑞德日印菲諸國」。</p>	<p>画面向左下方伸展的花枝上有四朵盛开的杜鹃，每朵花约有五块花瓣，呈漏斗形，中间橙黄色花蕊纤毫毕现，有含苞待放的花蕾同叶子衬托，花瓣均用没骨法写成。</p> <p>叶子有大有小，形态各异，先以墨渲染，再以中锋勾画叶脉。花朵长有分枝。另有一支在头骨后方伸我们，上面有新叶和白色小花蕾。</p> <p>头骨的上方是远景，被一抹烟霞分隔。远景亦以淡墨渲染，化开的墨色有如野草伸延，又似断断续续影，隐约消失于浓雾之间。</p> <p>作品右下方，有两直行文字，以草书写上：“可怜无定河边骨，犹是春闺梦里人。乙未新春，少昂于蝉嫣室。”文字左侧，上有“赵（朱文圆印）”，下有“少昂（白文方印）”。画作左下角有另一朱文方印，刻有“足迹英法意瑞德日印菲诸国”。</p>	<p>Nella parte inferiore sinistra del dipinto si trova un ramo con quattro azalee in fiore. Ogni fiore ha circa cinque petali a forma di imbuto, i dettagli di stami e pistilli giallo-arancio nel mezzo risaltano tra foglie e boccioli, i cui petali indefiniti stanno per schiudersi.</p> <p>Le foglie di diverse forme e dimensioni sono ottenute con strati sovrapposti di inchiostro e le nervature con pennellate verticali. Tra i rami, uno sporge dalla parte posteriore del cranio ed ha alcune foglie fresche e piccoli boccioli bianchi.</p> <p>Sopra il cranio, una densa foschia copre un paesaggio distante. È ottenuto con strati di inchiostro chiaro. Il colore diluito si spande creando vegetazione selvatica. Allo stesso modo le ombre frammentate degli alberi si confondono nella foschia.</p> <p>Nella parte inferiore destra dell'opera ci sono due righe di corsivo scritte in verticale. “Pietosamente abbandonati sulle rive mutevoli del fiume Wuding, vivono nei sogni consumati delle loro donne. Chao Shao-An, Chanyan Studio”.</p> <p>A sinistra del testo, nella parte alta c'è un sigillo circolare con la scritta "Chao", più in basso un sigillo quadrato con "Shao-an". Nell'angolo in basso a sinistra del dipinto, c'è un altro sigillo: “Metti piede in paesi come Gran Bretagna, Francia, Italia, Svizzera, Germania, India e Filippine”.</p>
---	---	--

3.4. Proposta AD: *Bixie* in giada, dinastia degli Han posteriori (25 d.C. - 220 d.C.)

3.4.1 Metodo standard



Bixie in giada della dinastia degli Han posteriori (25 d.C. - 220 d.C.).

Dalla “Mostra speciale di manufatti in giada”,

Nella dinastia Han, i *bixie* erano comunemente rappresentati come bestie alate a quattro zampe, simili ad un leone o ad una chimera, immagine che probabilmente fu

trasmessa dall'Asia occidentale. Il termine 辟邪 *bì xié* significa letteralmente "allontanare il male" e si pensava fosse in grado di scacciare le forze malvagie con i suoi poteri. Spesso erano realizzati come enormi statue di pietra, collocati lungo il “cammino degli spiriti”, il sentiero che portava alle tombe dei ricchi e potenti. Venivano anche scolpiti in giada e usati come ornamenti.

Scolpito in giada, pietra pregiata e rara, freddissima e solida al tatto, resistente e lucida. Lo splendore diffuso da questa pietra pregiata ha fatto credere agli antichi popoli che la pietra avesse un'energia che permetteva di racchiudere in sé la vitalità. Questo esempio, originariamente scolpito da un pezzo di giada verde, assume oggi un tono marrone-giallastro.

Il *bixie* è di piccole dimensioni, entra nel palmo di una mano. Visto di profilo rispetto all'osservatore, è rappresentato con la testa sollevata e le mascelle aperte come se stesse emettendo un ringhio. La sua posizione allude al fatto che sta camminando in avanti e, sebbene le ali siano chiuse sulla schiena, danno l'impressione che si apriranno in qualsiasi momento. Si può così percepire la tensione tra staticità e dinamismo, ideale scultoreo del periodo della dinastia Han.

3.4.2. Metodo con traduzione dal cinese all'italiano

Cinese	Italiano
<p>避邪是想像中的神话动物，基本造型是一只有四只脚身体两侧长着一对翅膀的神兽，而这件玉辟邪，是工匠以青色和白色混杂的玉石制作完成。</p> <p>它高 9 公分，大约一个人的手掌心高，长 14 公分，约一个人的手掌张开的长度。</p> <p>工匠将辟邪四只脚的腿部线条雕琢地结实饱满，十分雄健有力。当我们面对展品时，辟邪的头在右侧，而尾巴在左侧，是以侧面面向我们。</p> <p>玉辟邪的头部高高昂起，并张开大口，好像正在吼叫的样子。它的下巴有一撮胡须，直直的垂到胸前。它胸膛挺起，左脚向前跨步，身体左侧长长的尾巴拖地，翅膀贴在腹部的左右两侧，一副蓄势待发，威风凛凛的气势。</p> <p>您可以在电子参观手册上的玉辟邪触摸图，欣赏这件具有动态感的玉器作品。</p> <p>汉朝从王室到民间的主流思想是道家神仙思想，在这种社会氛围中神仙信仰十分流行。</p> <p>当时的人们相信，玉能保持身体不朽坏，因此发展出各种用途的玉器，如：丧葬的玉器、佩戴装饰的玉器和各种以玉雕琢的动物等。</p>	<p>Il <i>bixie</i> è un animale mitico immaginario. È una bestia con quattro zampe e un paio di ali su entrambi i lati del corpo ma, questo esemplare di <i>bixie</i> è stato realizzato da artigiani utilizzando una miscela di giada bianca e ciano.</p> <p>Alto 9 cm e lungo 14, possono essere paragonati alle dimensioni del palmo di una mano aperta.</p> <p>Gli artigiani hanno scolpito gli arti inferiori in modo tale da risultare forti e robusti, vigorosi e potenti. Guardando il reperto, la testa è sul lato destro e la coda sul lato sinistro, come se fosse di profilo di fronte a noi.</p> <p>La testa del <i>bixie</i> in giada è sollevata e la bocca è aperta come se stesse ruggendo. I baffi dal mento cadono drittissimi fino al petto. Il petto è sollevato, il piede sinistro fa un passo in avanti, dal lato sinistro la lunghissima coda si trascina sul terreno, le ali sono strette ai lati del ventre; è pronto a fare la sua mossa, come se si stesse avvicinando lentamente con un'aria di potenza e vigore.</p> <p>Puoi toccare il <i>bixie</i> in giada dal supporto tattile disponibile.</p> <p>Il taoismo era molto popolare nell'atmosfera sociale che si respirava durante la dinastia Han (206 a.C. - 220 d.C.), sia a corte che tra le persone comuni.</p> <p>A quel tempo, si credeva che la giada potesse mantenere il corpo incorruttibile, per questo si realizzavano articoli di giada per vari scopi, come articoli funerari, ornamentali o sculture di diversi animali.</p>

<p>当时人们认为，这种带有祥瑞翅膀的动物是仙界中的神兽，希望能借助它的法力避除邪恶。</p> <p>尤其是汉朝，运用玉石雕琢动物，不论在艺术性和技巧性上皆达到玉器史上的高峰。</p> <p>而这件作品更是让清代乾隆皇帝爱不释手的玉器，皇帝还命令工匠在玉辟邪的胸前刻上一首诗，并搭配上双层的紫檀木座，上层刻有：“乾隆御玩”的字样，下层刻有与辟邪胸前一样的诗，刻字的部分还镶嵌了银丝。可见乾隆皇帝是多么喜爱它！</p>	<p>All'epoca si credeva che la bestia dalle ali fortunate fosse una creatura del paradiso taoista, capace di scacciare il male con i suoi poteri.</p> <p>Nella storia dell'arte e nelle tecniche di lavorazione della giada l'apice è stato raggiunto soprattutto durante la dinastia Han.</p> <p>Qianlong, imperatore della dinastia Qing (1644 - 1911) era così legato a questo esemplare in giada che ordinò agli artigiani di incidere una poesia sul petto dell'animale. “Pezzo d'antiquariato imperiale di Qianlong”, si legge sul primo dei due piedistalli in legno. Su quello inferiore è inciso lo stesso verso che si trova sul torace ed è intarsiato con seta d'argento. Si può vedere quanto l'Imperatore Qianlong lo amasse!</p>
--	---

CAPITOLO 4:

Analisi e commento traduttologico

4.1. Analisi del metodo standard

Uno degli studi linguistici più completi sull'analisi dei testi museali è il *Museum Texts: Communication Frameworks* di Louise J. Ravelli. I testi museali vengono definiti come contenenti la lingua prodotta dal museo, in forma scritta o parlata, al servizio dei visitatori, che contribuisce alle pratiche comunicative all'interno dell'istituzione¹¹¹.

Oggi i musei offrono testi in varie modalità, tra cui voci di catalogo, volantini, siti Web, etichette di oggetti, pannelli introduttivi e di sezione, audioguide, guide personali, guide scritte portatili e touchpad interattivi.

All'interno di tali testi esiste un enorme potenziale, espresso attraverso il linguaggio, per costruire, negoziare e adeguare dimensioni di significato.

Ravelli ha individuato tre metafunzioni del linguaggio, seguendo il modello di linguistica funzionale sistemica:

1. Funzione rappresentativa - mostra come il linguaggio viene utilizzato per ritrarre, interpretare e costruire significato, ovvero come il linguaggio viene utilizzato in modo rappresentativo per costruire una comprensione del mondo. Questo è forse l'uso più comune della lingua museale poiché si preoccupa principalmente di come vengono descritti eventi e trasmesse informazioni.

Questa funzione si esplica nell'accuratezza delle informazioni e nelle scelte fatte tra i molti modi in cui possono essere presentati oggetti o avvenimenti.

Usando la comunicazione di informazioni tecniche e tassonomiche, Ravelli mostra che la rappresentazione è un processo attivo.

2. Funzione interazionale - riguarda i ruoli, la relazione e l'atteggiamento dei produttori e dei destinatari del testo. Questa funzione mostra il linguaggio usato per mettere in relazione, coinvolgere e valutare. Ad esempio, in che modo forme grammaticali dichiarative o interrogative influenzano la risposta del lettore al

¹¹¹ Louise J., Ravelli, *Museum Texts: Communication Frameworks*, Routledge, London, 2006, p. 1.

testo. Particolarmente utile è la riflessione di *agency* nel testo: "La valle del Tamigi è stata cercata dagli uomini per cercare cibo", rispetto al testo senza *agency*: "La valle del Tamigi è stata cercata per cercare cibo". La consapevolezza di questi aspetti del linguaggio è particolarmente importante per i curatori e gli allestitori di mostre museali.

3. Funzione organizzativa - esplora il modo in cui la lingua viene utilizzata per organizzare, modellare e connettersi. Si riferisce al modo in cui i testi sono modellati e strutturati per trasmettere la funzione interazionale e rappresentativa del linguaggio.

Quindi tali funzioni sono presenti nei testi museali, anche per quei testi che sono frutto di traduzione. Tuttavia è importante definire cosa si intende per traduzione in ambito museale.

In generale, la traduzione in ambito museale può comprendere diversi livelli di significati. Bal, ad esempio, considera la traduzione come "transfert, scambio, passaggio tra presente e passato, lingua e immagine, forma e significato; passaggio e scambio tra stili, sessi, media" e sostiene che "tutte le espressioni artistiche, tutte le opere d'arte, sono atti di traduzione"¹¹².

La posizione di Sturge vede protagonisti i concetti di *source text* e *target text* nella traduzione museale. Qui i testi non si riferiscono necessariamente a testi verbali. La traduzione è intesa come un processo di selezione, trasferimento, esibizione e interpretazione. In questo senso, i *museumized objects* sono visti sia come testo sorgente che come testo target¹¹³.

Nell'audiodescrizione museale creata attraverso il metodo standard il processo di traduzione da attuare è di tipo intersemiotico e intermodale. Questo vuol dire che non esiste un testo scritto originale da tradurre ma un testo non verbale da tradurre in informazioni che possono essere ricevute attraverso un altro senso (cfr. 1.2.1.).

La traduzione intersemiotica riguarda in modo specifico la creazione di script che fungeranno da materiale di ascolto per i non vedenti che visitano un museo e, in questo caso

¹¹² Mieke, Bal, "Exposing the public" in Sharon, Macdonald (ed.), *A Companion to Museum Studies*, Wiley-Blackwell, Oxford, 2011, p. 537.

¹¹³ Kate, Sturge, *Representing Others: Translation, Ethnography, and the Museum*, St. Jerome, Manchester, 2007, p. 153.

specifico di analisi, il prototesto è la vera e propria opera d'arte, non è un contenuto da leggere ma da osservare.

Le AD museali saranno inoltre dei testi in grado di poter essere completamente autonomi. Questa rappresenta una delle caratteristiche che contraddistingue principalmente l'AD museale da altre tipologie, ovvero l'interdipendenza tra testo sorgente e target.

Nel caso di AD in ambito cinematografico, ad esempio, il testo target deve essere perfettamente integrato con testo sorgente, richiede che si adatti ai vincoli di temporizzazione e non dovrebbe in genere interferire con il dialogo o la colonna sonora del film. Esso non viene mai progettato per essere un prodotto autonomo, lo è invece l'AD museale¹¹⁴.

La teoria della traduzione di testi poetici apre dibattiti sul fatto che il testo target sia caratterizzato da *viability*, attraverso un processo di ricreazione¹¹⁵. Cosa potrebbe significare questo per l'AD?

Nella traduzione di poesie, la "ricreazione" tenta di "ricostruire le caratteristiche semantiche e poetiche di una poesia sorgente in una lingua diversa in modo che tale testo sia *viable*"¹¹⁶. Il concetto di *viability* è particolarmente pertinente per l'AD perché esso mira a fornire al destinatario un accesso equivalente a un'esperienza nel museo, che può comprendere sia elementi di materialità sia elementi di funzione comunicativa, la sua valutazione deve andare oltre il suo successo come traduzione visiva-verbale.

L'accesso all'esperienza museale significa porre l'accento sulle attività e le esperienze del visitatore del museo, come creatore di significati. L'AD dovrebbe offrire un'esperienza per visitatori non vedenti e ipovedenti paragonabile a quella degli individui normo-vedenti:

Valutare questa esperienza per intero significa estendere la visione tradizionale di AD come traduzione visiva-verbale e abbracciando le possibilità della ricreazione per l'AD museale in virtù della sua autonomia, memorabilità e maggior coinvolgimento per il visitatore¹¹⁷.

¹¹⁴ Rachel S., Hutchinson, Alison F., Eardley, *op. cit.*, p. 51.

¹¹⁵ *Ivi.*, p. 53.

¹¹⁶ Francis R. Jones, "Poetry translation", in Yves, Gambier, Luc, Van Doorslaer (eds.), *Handbook of translation studies, volume 2*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia, 2011, p. 118.

¹¹⁷ Francis R. Jones, *op. cit.*, p. 120.

Tenendo in considerazione queste riflessioni in merito al testo da creare, gli script creati per il presente lavoro sono stati pensati per avere una funzione informativa museale. Si tratta di testi ad alto contenuto informativo, ma trattandosi di arte non può essere considerato una sorta di pura descrizione dell'immagine o dell'oggetto alla stregua di un manuale tecnico.

Le AD sono state create per un ascoltatore non vedente italiano, di cultura media. Si è ipotizzato che si tratti di persone giovani o adulte che amano viaggiare e che sono interessati alla storia e alla scoperta della cultura cinese, non conoscendone necessariamente gli aspetti in modo accurato.

Una volta individuato il lettore modello, è necessario compiere un'operazione che si può definire come il vero e proprio fondamento dell'intera creazione, ovvero capire quali aspetti devono prevalere nella strategia complessiva di creazione del testo.

Un punto fondamentale da tenere in considerazione durante l'intero processo di stesura dello script è la ricerca di costante chiarezza espositiva delle informazioni. È importante soprattutto in virtù del canale di trasmissione utilizzato, quello uditivo, che conduce inevitabilmente a scelte stilistiche diverse rispetto alla stesura di un testo pensato per essere letto. La scelta di specifiche caratteristiche linguistiche nei testi saranno influenzate proprio da questo.

Come strategia generale della creazione dell'AD sono seguite le fasi individuate nel capitolo precedente (cfr. 3.2.) e i principi stilati sotto forma di mini guida nel capitolo 2 (cfr. 2.3.1). Segue qui un'analisi delle singole opere.

4.1.1. *Skull in a Faded Dream*, Chao Shao-An (1905-1998)

Chao Shao-An 趙少昂, (1905, Guangdong - 1998) è stato un rinomato maestro della scuola di pittura di Lingnan (*Lingnan hua pai* 嶺南畫派), che ha appoggiato l'iniziativa di modernizzare la pittura cinese all'interno della tradizione.



Chao Shao-An

Nato nel Panyu nella provincia del Guangdong, all'età di sedici anni imparò a dipingere dal famoso pittore Gao Qifeng alla scuola d'arte privata di Gao. È diventato insegnante alla Fushan Art Academy a soli ventitré anni. Ha viaggiato molto attraverso Fujian, Zhejiang, Jiangsu, Anhui, Shandong, Hebei e Shanxi le sue opere sono state esposte in diverse grandi città cinesi, come Nanchino, Tianjin e Pechino e straniere, Londra, Manchester, Parigi e Roma. Per questo molte opere raccontano le impressioni di viaggio vissute dall'artista durante i suoi numerosi spostamenti.

Appartiene alla corrente artistica conosciuta come scuola di pittura Lingnan o scuola cantonese. La scuola prende il nome dal luogo in cui iniziò a diffondersi questo nuovo stile pittorico; fondato nel XIX secolo da due Gao e un Chen - Gao Jianfu 高劍父, Gao Qifeng 高奇峰 e Chen Shuren 陳樹人, noti anche come *Lingnan san jie* "I tre grandi del Lingnan" 嶺南三傑.

Questi artisti credevano fermamente di poter creare una nuova arte cinese attraverso una sintesi di Oriente e Occidente. Gao Jianfu era ancora più ambizioso quando scrisse: "Penso che non dovremmo solo prendere in considerazione elementi della pittura occidentale. Se ci sono buoni punti nella pittura indiana, nella pittura egiziana, nella pittura persiana o in capolavori di altri paesi, dovremmo abbracciare tutti anche loro come nutrimento per la

nostra pittura cinese”¹¹⁸. Questa scuola di pittura gode di notevole fama tra il popolo cinese. Insieme all'opera cantonese e alla musica cantonese, sono conosciute come le *Lingnan san xiu* 嶺南三秀 (Jyutping: Ling5 Naam4 Saam1 Sau3) “le tre raffinatezze di Lingnan”.

Inoltre, la scuola è elencata insieme a quelle di Pechino e Tianjin e alla scuola di Shanghai come i tre pilastri della moderna pittura cinese.

Chao Shao-An in particolare, è considerato uno dei migliori artisti della pittura di uccelli e fiori (*Huāniǎo huà* 花鸟画) della sua epoca. Si possono ammirare paesaggi, alberi e animali come pavoni, tigri e scimmie. Molte delle opere illustrano le impressioni dell'artista dai suoi numerosi viaggi. È riuscito a creare

uno stile artistico unico, caratterizzato da pennellate impressionistiche, aree sfocate di colore e linee decise, riuscendo a fondere l'arte con la vita. Il suo lavoro ha avuto un'influenza importante nello sviluppo dell'arte di Hong Kong.

Tra le informazioni biografiche di natura generale sono state estrapolate quelle ritenute importanti per inquadrare l'artista e il contesto entro il quale l'opera è stata realizzata: in particolare, è stato dedicato maggior spazio alle informazioni relative alla scuola pittorica di appartenenza, in virtù del lettore modello selezionato che non conosce necessariamente l'evoluzione della pittura cinese contemporanea. Tali informazioni hanno seguito le quelle tecniche fondamentali da fornire in modo analitico all'inizio di ogni AD, ovvero il titolo, l'autore, l'anno e la tecnica di realizzazione e le dimensioni dell'opera.

Per il titolo si è scelto di tradurre quello inglese utilizzato dal museo, *Skull in a Faded Dream*, Teschio in un sogno sbiadito, poiché risulta coerente con la dominante individuata offrendo già un certo grado di informazioni sul soggetto dell'opera.

Segue l'idea generale del quadro menzionando soltanto i due soggetti principali e il messaggio che l'artista voleva trasmettere, essendo l'opera altamente metaforica:



Collage di alcune opere dell'artista

¹¹⁸ “The Lingnan School of painting Art and revolution in modern China (1906-1951)”, in *Lingnanart*
URL: <https://www.lingnanart.com/lingnanschool-eng.htm> (ultima consultazione 02/05/2020)

Qui il notevole impatto visivo di un **teschio umano** abbandonato in un campo e dei **fiore bianchi** evidenzia il **netto contrasto tra vita e morte**; rappresentano la continuità dell'esistenza nonostante i traumi della guerra e della perdita (pag. 73)

Dall'idea generale l'immagine è stata creata un pezzetto per volta, scegliendo di dividere la scena in tre sezioni verticali, opportunamente descritte singolarmente. Esse sono rispettivamente lo sfondo, il cranio sul prato e i fiori.

L'alternanza cromatica ha aiutato nella divisione dell'opera. L'impressione visiva predominante è infatti la netta distinzione tra i toni scuri e chiari che si alternano nel dipinto.

Un **forte contrasto tra il bianco e il nero** spezza l'opera in 3 sezioni principali (pag. 73)

Da ogni sezione emerge con il colore opposto un elemento specifico, come le nuvole scure su sfondo chiaro o il cranio bianco sul prato scuro. Questa sorta di alternanza è stata mantenuta anche nell'audio descrizione:

Il **bianco** del cielo sullo sfondo è realizzato con distese pennellate **alternate** a tocchi di **inchiostro scuro** che rendono la scena cupa, fredda e molto suggestiva. (pag. 73)

[...]

Un prato **verde scuro** occupa la parte centrale del dipinto. Lì giace un cranio ben distinguibile, leggermente rivolto a sinistra. È in primo piano, di color **avorio pallido** (pag. 74)

L'ultima parte dello script è stata dedicata alla spiegazione dei sigilli presenti nella parte inferiore del quadro per sottolineare l'importanza dei viaggi compiuti dall'artista, che sono stati parte integrante della sua vita e che hanno influenzato i suoi lavori.

Per quanto riguarda lo stile della descrizione, si è cercato di esporre i contenuti in modo chiaro e semplice per non creare confusione nella mente di chi ascolta. Una delle difficoltà principali è stata la collocazione dei riferimenti spaziali, fondamentali per creare i rapporti di spazio tra gli elementi che compongono l'opera. In particolare dove e come inserirli per non appesantire la frase e tenendo conto della costruzione della *mental imagery* nei soggetti ipovedenti o non vedenti (cfr.2.2).

Nella maggior parte dei casi si è scelto di porli all'inizio della frase:

In basso, nell'estremità destra del dipinto, due righe verticali scritte in cinese corsivo (pag. 74)

[...]

A sinistra della scritta, c'è un piccolo sigillo rosso circolare con la scritta "Chao" (pag. 74)

[...]

Nell'angolo sinistro un altro sigillo (pag. 74)

Non trattandosi di una mera descrizione analitica, la componente espressiva dell'opera d'arte è stata resa descrivendo l'atmosfera del quadro. Gli aggettivi qualificativi si prestano bene a questo scopo. Si è cercato di caratterizzare gli elementi presenti:

Una **densa** foschia lascia intravedere **sporadiche** ombre dal contorno **incerto** (pag. 73)

[...]

Scena **cupa**, **fredda** e molto **suggestiva** (pag. 73)

La cupa atmosfera, caratteristica peculiare del quadro, è stata resa utilizzando riferimenti alla tecnica utilizzata:

Distese pennellate alternate a **tocchi di inchiostro scuro** (pag. 73)

Altre volte l'atmosfera è stata riprodotta creando analogie con altri sensi:

Soffici nuvole (pag. 73)

[...]

Rigido e dagli spigoli **taglienti** (pag. 74)

[...]

Cinque **morbidi** petali (pag. 74)

Infine si è cercato di creare una relazione con esperienze quotidiane:

Atmosfera è umida, **come in un giorno di pioggia** (pag. 73)

Molta attenzione è stata dedicata alla scelta dei verbi, prediligendo quelli con connotazioni e sfumature specifiche, rispetto a verbi neutrali e poco connotativi. Si è evitato il più possibile la costruzione di frasi relative, preferendo frasi attive semplici e brevi, lunghe non più di un rigo.

Una revisione è stata necessaria per verificare il tipo di lessico facendo attenzione alla parola lunga che non è migliore della parola breve.

In questo caso, si è scelto di non utilizzare termini tecnici propri delle tecniche artistiche poiché si tratta di un dipinto metaforico. Tuttavia non è stato inserito alcun commento personale, in linea con le linee guida. Sono stati invece introdotti termini artistici convenzionali come “sfondo” e “primo piano”.

Si è scelto di ripetere il nome dell’artista quando necessario affinché risultasse poi più familiare all’orecchio dell’ascoltatore.

Infine è stata eseguita una prova di lettura ad alta voce per determinarne la durata ed è stato stimato un tempo che rientra e rispetta gli standard, 2 min 23 sec.

4.1.2. Bixie in giada, dinastia degli Han posteriori (25 d.C. - 220 d.C.)

Nella storia dell'artigianato cinese, l'arco temporale che abbraccia il periodo degli Stati combattenti fino alla dinastia Han (475 a.C.-220 d.C.) è considerata un'era singolare per lo sviluppo della lavorazione della giada.

Il manufatto preso in esame è stato inserito in una mostra temporanea intitolata *Between Reality and Illusion – Special Exhibition of Jades from the Warring States Period to the Han Dynasty in the Collection of the National Palace Museum*.

Nella mostra vengono presentati 212 manufatti di giada appositamente selezionati dal periodo degli Stati combattenti alla dinastia Han, tra cui 114 opere provenienti dalle precedenti collezioni della corte Qing e 98 nuove opere acquisite. Ogni opera è unica e riflette insieme alle altre una narrazione completa dello sviluppo dei manufatti di giada, in termini di lavorazione e tecnica per ogni epoca, e l'importanza di questa pietra preziosa per il popolo cinese.

Gli antichi popoli cinesi scoprirono una pietra pregiata e rara che era sia resistente sia lucida, utilizzata per produrre manufatti. Credevano al potere quasi divino di questa pietra



Esemplari di tubo *cong* (sinistra) e disco *bi* (destra) del NPM

in grado di aiutare gli uomini a superare le difficoltà e le fatiche della vita. Ritenuta ricca di energia vitale che avrebbe permesso dialoghi con le mitiche creature divine che abitavano il Paradiso taoista, la giada venne utilizzata per la creazione di manufatti come dischi *bi* 璧; e tubi *cong* 琮.

Lavorando con estremo ingegno la pietra, gli artigiani si sono impegnati nel ricercare illusioni dinamiche di movimento, nonostante la staticità di un'opera scultorea.

Durante il periodo degli Stati Combattenti fino alla dinastia Han, la ricerca del dinamismo è rimasta costante nell'artigianato, ma gli effetti illusori di opere di epoche diverse sono chiaramente distinti. Ad esempio, i draghi di giada del periodo degli Stati Combattenti erano in genere di uno stile bidimensionale piatto, con gambe e artigli fuori posto.

Inoltre, come paradigma progettuale chiave per le giade del periodo degli Stati combattenti, vi era una netta



Drago ornamentale in giada - Periodo degli Stati Combattenti

preferenza per il serpente e il drago che ha contribuito allo stile piatto, allungato, caratteristico delle opere di quest'epoca, mentre le bestie di giada della dinastia Han erano tridimensionali, con corpi distorti e continua contrapposizione tra tensione e rilassamento muscolare, come nel caso del *bixie* scelto per il presente lavoro.

La mostra, ulteriormente suddivisa in quattro sezioni, presenta anche l'idea che, con la convalida della teoria generale della relatività nel 1919, il mondo percepito attraverso la visione può essere un'illusione, mentre ciò che viene percepito come un'illusione visiva potrebbe infatti essere più vicina alla realtà. Pertanto, i corpi distorti delle bestie che adornano le giade dell'era Han possono sembrare anomalie che vanno contro il buon senso, ma in verità possono riflettere più accuratamente la realtà di questo mondo fisico.

Nella creazione dell'audiodescrizione in lingua italiana è stato ritenuto opportuno dedicare una prima parte alla spiegazione dei *bixie*, cosa sono e per quale motivo sono considerati sacri:

Il termine 辟邪 bì xié significa letteralmente "allontanare il male" e si pensava fosse in grado di scacciare le forze malvagie con i suoi poteri. Spesso erano realizzati come enormi statue di pietra, collocati lungo il "cammino degli spiriti", il sentiero che portava alle tombe dei ricchi e potenti.
(pag. 77)

Informazioni sulle caratteristiche della giada sono state inserite e si è optato per la caratterizzazione della pietra attraverso l'uso di aggettivi e analogie con altri sensi per fornire più concretezza possibile e definire l'oggetto in linea generale:

La giada è una pietra **pregiata e rara, freddissima e solida al tatto, resistente e lucida.** (pag. 77)
[...]

Questo esempio, originariamente scolpito da un pezzo di **giada verde**, assume oggi un **tono marrone-giallastro** (pag. 77)

Anche per le dimensioni si è evitato di citare le misure esatte (9.3x13.6cm) ma si è cercato di creare un'analogia più efficace:

Il *bixie* è di piccole dimensioni, **entra nel palmo di una mano** (pag. 77)

Trattandosi di una scultura, fissare un punto di vista risulta utile ai fini della descrizione e quest'ultima precede la descrizione vera e propria:

Visto di profilo rispetto all'osservatore... (pag. 77)

La descrizione della bestia in sé, della posizione e delle caratteristiche fisiche è stata eseguita cercando di inserire quanti più dettagli possibili e caratterizzare le parti anatomiche dell'animale in maniera precisa.

4.2. Analisi del metodo di creazione dell'AD con traduzione dal cinese all'italiano: identificazione della tipologia testuale

La percezione che la traduzione come pratica museale possa essere vista come quasi irrilevante, pone riflessioni su come tale *boundary practice* possa essere promossa “per costruire punti di contatto tra le comunità e le loro diverse pratiche”¹¹⁹.

I testi sono unità di natura variabile i cui scopi possono essere visualizzati solo in termini di "dominanza" di un determinato focus contestuale¹²⁰. Quindi la categorizzazione di un testo non è netta ma varia in funzione dello scopo per cui un testo è stato creato.

Inoltre, all'interno di un testo si dispiegano una moltitudine di stili, registri, intenzioni comunicative e possibilità di interpretazione. In altre parole, essi hanno fondamentalmente natura ibrida e multidimensionale.

In ambito museale si distinguono cinque funzioni del testo museale, frutto di traduzione da una lingua all'altra¹²¹:

1. *Informative function* - funzione informativa: la traduzione del museo fornisce informazioni ai visitatori del museo che non comprendono il testo di partenza. L'attenzione della ricerca è di solito su quanta parte della ST è trasmessa nel TT.
2. *Interactive function* - funzione interattiva: la traduzione del museo interagisce con i lettori target facendoli sentire i benvenuti e coinvolti e riducendo la distanza tra l'istituzione e i visitatori che si affidano alle traduzioni, in genere visitatori internazionali.
3. *Political function* - funzione politica: la traduzione del museo può essere uno strumento ideologico che riflette e rafforza la visione di come il museo come istituzione vuole comunicare con i lettori di testi target. Cosa tradurre, come tradurre e in quali lingue tradurre sono tutte motivate ideologicamente.
4. *Social-inclusive function* - funzione sociale inclusiva: la traduzione dei musei garantisce l'uguaglianza delle lingue in una comunità multilingue in quanto vi è una

¹¹⁹ Robert, Neather, “Non-expert translators in a professional community: Identity, anxiety and perceptions of translator expertise in the Chinese museum community” in *The Translator*, vol. 18, n. 2, 2012, p. 261.

¹²⁰ Basil, Hatim, Ian, Mason, *Discourse and the Translator*, Longman, London/New York, 1990, p. 138.

¹²¹ Min - Hsiu, Liao, “Museums and Creative Industries: The Contribution of Translation Studies” in *The Journal of Specialised Translation*, vol. 29, 2018, p. 48

crescente consapevolezza che molti musei “parlano” solo la lingua dominante della società, escludendo così i membri di altre comunità linguistiche¹²².

Gli script in lingua originale detengono una funzione prettamente informativa, in cui quasi tutto il tempo disponibile è stato utilizzato per descrivere in modo dettagliato l’oggetto o l’opera in questione e in parte interattiva.

In riferimento alla scala relativa alla formalità del testo elaborata da Newmark¹²³ lo stile del prototesto si colloca prevalentemente tra il neutro e l’informale che lascia spazio all’uso di espressioni non ricercate, ma appartenenti ad un registro colloquiale. In particolare, il dipinto rivela una maggiore attenzione al dettaglio, con un conseguente lieve innalzamento del registro, comunque classificabile come comune.

Nell’analisi traduttiva tradizionale si tiene conto dell’autore del testo. Per l’AD l’analisi procede in maniera differente soprattutto in virtù del fatto che non c’è un solo autore, ma il testo è spesso il risultato del lavoro congiunto di un team di professionisti tra descrittori, traduttori, curatori e critici d’arte che lavorano insieme.

A tal proposito, è stato condotto uno studio etnografico indagando proprio le parti coinvolte nella traduzione dei testi museali. Viene fornita una spiegazione approfondita che giustifica l’opinione dilagante sulle traduzioni spesso insoddisfacenti, facendo riferimento alla *expert anxiety*¹²⁴. Questo significa che né la comunità museale con la conoscenza nel campo, né la comunità traduttiva con la competenza linguistico-discorsiva si sente abbastanza competente da produrre una traduzione accurata. Sembra esserci incertezza su quale comunità sia più competente nella traduzione di testi nei musei o su chi “possieda” il genere. Nessuna comunità dispone di tutte le competenze necessarie per una traduzione museale e, gran parte delle traduzioni museali comporta una negoziazione “ansiosa” relativa a diversi deficit di competenza.

4.3. Dominante e lettore modello

¹²³ Peter, Newmark, *A Textbook of Translation*, *op.cit.*, p.14.

¹²⁴ Robert, Neather, *op. cit.*, p. 266.

In riferimento al testo originale, si è individuato un pubblico target di madrelingua cinese con disabilità visive, conscio degli elementi culturali storici e culturali alla base dello sviluppo del proprio paese e capace di cogliere i riferimenti ad essi legati. Si ipotizza, inoltre, che si tratti di un viaggiatore amante della storia e cultura del proprio paese.

Passando al testo tradotto, invece, è necessario postulare un tipo pubblico differente. Così come nel caso dei testi realizzati con il metodo standard, il metatesto è stato creato per un pubblico non vedente di nazionalità italiana, di cultura media. Si tratta di persone che amano viaggiare e che sono interessati alla storia e alla scoperta della cultura cinese, può provenire da diversi background sociali ed educativi.

Al fine di non turbare i lettori target con traduzioni innaturali, sono necessarie modifiche nella traduzione atte a garantire l'accettabilità della traduzione.

Le traduzioni sono destinate agli stranieri la cui conoscenza media della Cina non può essere paragonata ai nativi. L'omissione di determinate informazioni, soprattutto a livello storico e culturale, costituisce spesso un ostacolo per i lettori per avere un quadro completo ed esaustivo. Quindi un traduttore dovrebbe tendere anche all'accuratezza delle informazioni. Ad esempio, quando il prototesto fornisce un'idea approssimativa del tempo come "la precedente dinastia" in base al presupposto che la maggior parte dei nativi ha familiarità con le informazioni non dette, i traduttori sono responsabili della rimozione della vaghezza e dell'aggiunta di informazioni specifiche.

Questa costituisce la principale differenza tra le dominanti dei due testi. Gli aspetti dominanti all'interno di un testo permettono, infatti, di definire uno schema di priorità a cui attenersi nella strategia complessiva e nelle varie scelte traduttive che ne conseguono¹²⁵.

Non sempre la dominante di un testo nella cultura emittente coincide con quella nella cultura ricevente. Nel testo di partenza la dominante è stata individuata nella componente strettamente informativa e descrittiva, nel metatesto la dominante è stata identificata nel mantenimento della componente informativa del testo, nella chiarezza espositiva e formale. In altre parole, lo schema di priorità seguito nel metatesto è racchiuso nei principi *xin da ya* 信達雅¹²⁶.

¹²⁵ Bruno, Osimo, *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli, 2011, p. 154.

¹²⁶ Fei Xue, "Audio description in the Chinese community", in *Master of Management Science*, Ryerson University, 2013, pp. 29-30.

Xin, 信 “fedeltà”, riguarda la correttezza nella trasmissione delle informazioni; *da* 達 “raggiungimento”, sostiene l'accuratezza e l'accessibilità della descrizione; *ya* 雅 “eleganza” implica il valore estetico della descrizione. L'obiettivo finale, d'altronde, è quello di produrre una traduzione funzionalmente equivalente, che sia fruibile al pubblico target della cultura d'arrivo.

4.4. Macrostrategia traduttiva

I principi per la produzione di traduzioni funzionalmente equivalenti hanno una serie di implicazioni molto pratiche: maggiore è la differenza tra le culture di origine e di destinazione, maggiore è la necessità di modifiche. Maggiore è la differenza tra la lingua di partenza e quella di destinazione, maggiore è la necessità di adeguamenti.

Il processo di traduzione è stato articolato in due momenti principali: la bozza e la versione definitiva. La prima versione della traduzione è stata abbastanza letterale e vicina al testo in lingua per riuscire a comprendere bene il significato delle descrizioni. I riferimenti culturali presenti nell'audiodescrizione sono stati inizialmente conservati perché era necessario verificarli e renderli coerenti con lo script tradotto per non creare un effetto di straniamento. Tuttavia, nonostante questa prima fase costituisse solo un punto di partenza, si è prestata particolare attenzione nella scelta dei corrispondenti traduttivi per quel lessico e quei verbi che caratterizzavano in modo particolare le descrizioni, rendendo vivide le immagini e stimolando l'immaginazione di un eventuale spettatore non vedente. Inoltre, questa operazione ha reso più semplice la stesura della versione finale perché i problemi più ostici a livello lessicale erano già stati risolti.

4.5. Microstrategie adottate in sede di traduzione

Il traduttore si trova ad affrontare i singoli problemi traduttivi e a elaborare caso per caso diverse microstrategie che permettono di risolverli preservando la coerenza con la strategia di base. “Un traduttore deve impegnarsi in migliaia di decisioni che coinvolgono sia la selezione che l'organizzazione per adattarsi a un'altra cultura, una lingua diversa, e un pubblico”¹²⁷. L'adattamento, la selezione e il processo decisionale permeano l'intera attività di traduzione. L'adattamento è una tendenza naturale per il traduttore durante le attività di traduzione. Nella relazione ternaria di "testo sorgente - traduttore - testo di destinazione", il traduttore è centrale. La traduzione deve adattarsi a tutti gli elementi nelle due lingue.

L'adattamento unidirezionale solo al testo di origine o solo al testo target è inimmaginabile¹²⁸.

Analizzare fattori di specificità che hanno portato alla formazione del metatesto sono fondamentali per comprendere in che modo sono state affrontate le varie problematiche relative al passaggio da prototesto a metatesto ma, soprattutto, le motivazioni che hanno portato a compiere determinate scelte traduttive a discapito di altre.

Di seguito si riportano alcuni esempi. In primo luogo si sono analizzati i fattori linguistici a livello della parola (fattori *fonologici* e *lessicali*), in secondo luogo i fattori linguistici a livello della frase (fattori *grammaticali*) e del testo (fattori *testuali*), e infine si sono esaminati i fattori extralinguistici (fattori *culturali*).

4.5.1. Fattori fonologici

Un fattore fondamentale a livello fonologico è rappresentato dalla scansione del ritmo testuale.

¹²⁷ Eugene A. Nida, “A Fresh Look at Translation” in Allison, Beeby, Doris, Ensinger, Marisa, Presas (eds.). *Investigating Translation: Selected Papers from the 4th International Congress on Translation*, John Benjamins Publishing Company, Barcelona. Amsterdam/Philadelphia, 2000, p. 7.

¹²⁸ Fang Zhongnan, “On the Adaptation of Translation”, in *Theory Horizon*, vol. 12, 2006, p. 116.

Nel caso di AD museali il ritmo vocale svolge un ruolo fondamentale. “Ha principalmente lo scopo di organizzare gli elementi e le informazioni dell'espressione verbale in un pacchetto coerente, permettendo così alla comunicazione di procedere in modo efficiente”¹²⁹.

La struttura fonologica pone forti vincoli al modello ritmico di una lingua. Il ritmo è sicuramente correlato alla struttura linguistica di una determinata lingua, ma non è completamente determinato da essa.

Nel caso di testi scritti creati per essere ascoltati risulta pertinente il concetto di prosodia, che costituisce la particolare natura melodica e ritmica della lingua parlata. Quando nel parlato la prosodia è accentuata, il discorso suona altamente musicale.

Nel processo di traduzione l'attenzione è stata rivolta soprattutto alla struttura finale della frase tradotta, al fine di farla risultare scorrevole e musicale, sebbene non rispettasse l'organizzazione sintattica della frase cinese.

Questo fattore nel caso dell'AD è di importante soprattutto durante la fase finale di registrazione del testo.

4.5.2. Fattori lessicali

Questioni relative alla sfera lessicale richiedono invece un maggior numero di strategie nel corso del processo traduttivo per essere risolte. Il cinese è generalmente considerato un esempio di lingua isolante, essendo caratterizzato da una scarsa morfologia, con pochi affissi, di norma etimologicamente trasparenti¹³⁰. Una prima distanza lessicale fra cinese ed italiano è di tipo morfologico: le strategie di composizione delle parole sono differenti.

¹²⁹ George D., Allen, “Speech rhythm: Its relation to performance universals and articulatory timing”, in *Journal of Phonetics*, vol. 3, 1975, pp. 75-86.

¹³⁰ Laurent, Sagart, “Vestiges of Archaic Chinese derivational affixes in modern Chinese dialects”, in Hillary, Chappell (ed.), *Chinese grammar: synchronic and diachronic perspectives*, Oxford University Press, Oxford, 2004, p. 123.

Nella costruzione di parole in lingua cinese, in molti casi le radici libere si legano fra loro per formare morfemi plurisillabici. Stabilire quali elementi possano essere considerati affissi è complesso; un formante incluso generalmente in questa categoria è *xing* 性¹³¹.

艺术性和技巧性[...] (pag. 79)

nella storia dell'arte e nelle tecniche di lavorazione della giada [...] (pag. 79)

Xìng - 性 rappresenta un nominalizzatore, utilizzato produttivamente soprattutto per l'influenza giapponese, per rendere i corrispettivi suffissi delle lingue europee. Insieme ai suffissi *zhuyi* -主义 '-ismo', *hua* -化 - '-izzare' il prefisso privativo *fei* 非, modificano la categoria lessicale della parola a cui si accompagnano. *Xìng* -性 conserva i significati originari rispettivamente di 'natura inerente', per questo esso forma in generale nomi, ma in questa collocazione particolare del suffisso, si riferisce in questo caso all'essenza dell'arte e della lavorazione della giada. Si è ritenuto opportuno ometterlo nella traduzione perché non era possibile tradurlo nella lingua d'arrivo.

Un altro fenomeno ricorrente nella lingua cinese è la reduplicazione, sia parziale che totale. In cinese moderno può avere sia valore iconico (rafforzativo/aumentativo) che anti-iconico (attenuativo/ diminutivo)¹³². Il primo caso interessa prevalentemente gli aggettivi e in modo marginale classificatori e nomi. Il secondo, invece, riguarda soltanto i verbi nella lingua standard, e marginalmente, i nomi. La reduplicazione verbale è piuttosto comune ed esprime il cosiddetto aspetto "tentativo" o "delimitativo: fare qualcosa un po' o per un po' in modo disinvolto, ha inoltre la funzione pragmatica di rilassare il tono:

[...] 翅膀贴在腹部的左右两侧，一副蓄势待发，威风凛凛的气势 (pag. 78)

[...] le ali strette ai lati del ventre, è pronto a fare la sua mossa, come se si stesse avvicinando lentamente con un'aria di potenza e vigore (pag. 78)

¹³¹ Wong, Dongfeng, Shen, Dan, "Factors influencing the Process of Translating", in *Meta: Translator's Journal*, vol. 44, n. 1, 1999, p. 81.

¹³² Giorgio F., Arcodia, Bianca, Basciano, *Linguistica cinese*, Patron Editore, Bologna, p. 143.

Ling 凌 è un morfema che si lega spesso ad altri, può anche avere il significato di “avvicinare”, “avvicinare”. In questo passaggio, è stata completamente cambiata la struttura originale creando una comparativa ipotetica esplicita introdotta da “come se”, in cui la comparazione con la proposizione reggente si presenta in forma di ipotesi o di condizione.

In cinese esiste un altro pattern con funzione “aumentativa” che richiede basi bisillabiche (AB), in cui A e B sono due verbi in relazione di coordinazione logica, oppure sinonimi o antonimi, come ad esempio *duan duan xu xu* 断断续续 “fermare-fermare-continuare-continuare”, per rendere l’idea di qualcosa a intermittenza:

化开的墨色有如野草伸延，又似断断续续的树影，隐约消失于浓雾之间。(pag. 76)

Pennellate di inchiostro sparso ricordano le erbacce in crescita e le ombre frammentate degli alberi si confondono nella foschia. (pag. 76)

In questo caso particolare, essendo in posizione di determinante di *shen ying* 树影 è risultato più conforme la traduzione di “ombre frammentate”, espressione comune nella lingua italiana.

La reduplicazione aggettivale è ampiamente utilizzata e conferisce un valore di intensità e vividezza. Possono raddoppiare sia gli aggettivi monosillabici (A→AA) che quelli bisillabici; in questo caso ciascuna sillaba viene ripetuta indipendentemente (AB→AABB). Ecco alcuni esempi rilevati nei testi:

它的下巴有一撮胡须，直直的垂到胸前。它胸膛挺起，左脚向前跨步，身体左侧长长的尾巴拖地[...] (pag. 78)

I baffi dal mento cadono drittissimi sul petto. Il petto è sollevato, il piede sinistro fa un passo in avanti, dal lato sinistro la lungheissima coda si trascina sul terreno (pag. 78)

I testi presentano un lessico che può essere ricondotto prevalentemente a tre ambiti particolari: arte/calligrafia, anatomia e botanica.

In riferimento al mondo dell’arte e della calligrafia cinese troviamo nella descrizione del dipinto due tecniche particolari per la creazione di un sigillo. Si trovano nello specifico le espressioni *zhu wen yuan yin* 朱文圆印 e *bai wen fang yin* 白文方印.

Il sigillo *yin* 印 sin dalle sue origini, svolge diverse funzioni ufficiali e private, ma ognuno di essi, in base alla propria forma, contiene anche un valore estetico. Le funzioni utilitaristico-comunicative dei sigilli possono essere così suddivise:

- indicare il nome dell'autore o del proprietario (sigilli personali);
- esprimere frasi o caratteri propiziatori o protettivi;
- comunicare contenuti edificanti o sentimenti mediante citazioni e testi poetici o religiosi.

I sigilli possono assumere diverse forme. Si trovano principalmente in forma tonda *yuan yin* 圓印 o quadrata/rettangolare *fang yin* 方印.

La tecnica può anch'essa variare. Si distinguono due tipologie di sigilli:

Il sigillo bianco *baiwen* 白文 solitamente chiamato anche “sigillo Yin”, o “sigillo negativo” è concavo e si ricava per incisione, i caratteri vengono impressi bianchi su sfondo rosso.¹³³



Esempio di sigillo Yin: 周誘

Il sigillo *Zhu* 朱, di solito chiamato anche “sigillo Yang” è



Esempio di sigillo Yang: 雙江閣 di Chen Julai

l'opposto del sigillo Yin. Sono anche chiamati a didascalia rossa perché hanno i caratteri in rilievo e quando vengono utilizzati vengono stampati di rosso. Gli stili delle iscrizioni nei timbri cambiano molto a seconda dell'epoca.

Sebbene i sigilli siano un tratto peculiare e caratteristico della cultura cinese, si è scelto di omettere la traduzione di tali termini nel metatesto, traducendo soltanto le informazioni sul sigillo e non menzionando il modo in cui esso è stato realizzato.

Essendo termini specifici, sarebbe stato necessario dedicare spazio per fornire una spiegazione che facesse capire i tipi di sigilli. Questo sarebbe andato a discapito della descrizione di altri dettagli più rilevanti del dipinto.

Nella descrizione dello stile pittorico ricorre più volte la costruzione *yi... ran* 以... 染. Il morfema *yi* 以 nel cinese antico era un verbo con il significato di “prendere”, “portare”,

¹³³ Tan Yilu 談藝錄, *Zhuanke rumen, shenme shi zhuwen yin, shenme shi baiwen yin* 篆刻入門, 什麼是朱文印, 什麼是白文印? in *Meiri tou tiao* 每日頭, 2016.
URL: <https://kknews.cc/culture/nvn8pg.html> (ultima consultazione 22/06/2020)

“utilizzare”. Successivamente iniziò a essere utilizzato anche come marca per introdurre il mezzo, lo strumento, o le modalità attraverso cui verifica una certa azione o circostanza. Il significato di preposizione sarebbe derivato da quello del verbo attraverso il fenomeno di grammaticalizzazione o desemantizzazione¹³⁴. Non vi sono grosse differenze tra 以/用 dal punto di vista grammaticale/ lessicale, però in periodo classico 以 è più comune di 用 che diventa più comune dopo il periodo Han. Entrambe le preposizioni possono anche essere utilizzate come verbi con il significato di “usare, adoperare, servirsi di”. *Ran* 染 significa “tingere” nel senso di “colorare”. Quindi il processo di colorazione che avviene attraverso qualcosa, uno strumento, in questo caso i colori e l’inchiostro.

Negli script si trovano espressioni come *yi cun ran* 以皴染, *yi...xuan ran* 以...渲染 e *yi...ca ran* 以...擦染.

Cun 皴 indica generalmente l’aggettivo “screpolato” o “morto” in riferimento alla pelle, In contesti specifici come nel caso di testi artistici denota il significato di “chiaroscuro” o in caratteri plurisillabici come *cun fa* 皴法 indica la tecnica pittorica per le superfici scabre.

Nella resa in italiano il riferimento era al cranio umano, sulla metodologia di realizzazione; si è scelto di utilizzare un’esplicitazione:

象牙色的颅盖先以墨线勾勒，再加以皴染 [...] (pag. 75)

Il cranio color avorio è stato prima abbozzato con linee di inchiostro, poi delineato con tocchi di chiaroscuro. (pag. 75)

Xuan 渲 indica lo “strato” di colore. Il composto *xuan ran* 渲染 indica gli strati di inchiostro che compongono un disegno. Nella traduzione italiana della costruzione si è scelto di tradurlo con “ottenuto/realizzato con strati di inchiostro”. In questo modo rimane l’idea della costruzione dell’immagine o parte di essa attraverso vari strati, e la particella *yi* 以 come preposizione “con” che introduce in mezzo attraverso cui si raggiunge lo scopo indicato dall’azione.

整幅画色调灰暗，以淡墨渲染，营造迷蒙的气氛。 (pag. 75)

¹³⁴ Processo attraverso cui una parola piena gradualmente perde il suo significato originale ed assume una funzione prettamente grammaticale, divenendo dunque veicolo di funzione grammaticale.

L'intera opera è tinta di cupezza, ottenuta con strati di inchiostro chiaro generando una scena nebbiosa e suggestiva (pag. 75)

叶子有大有小，形态各异，先以墨渲染，再以中锋勾画叶脉。(pag. 76)

Le foglie di diverse forme e dimensioni sono ottenute con strati sovrapposti di inchiostro e le nervature con pennellate verticali (pag. 76)

远景亦以淡墨渲染 (pag. 76)

Il paesaggio è ottenuto con strati di inchiostro chiaro. (pag. 76)

Ca 擦 denota l'azione di "cancellare", "strofinare", "pulire". In arte, indica la riproduzione su una superficie tramite sfregamento. Essendo difficile da rendere tale modalità in lingua italiana, si è scelto di tradurre l'espressione 以...擦染 in modo generale, sebbene differisca dalla struttura *yi... gouhua* 以...勾画 che indica l'azione del dipingere:

画面约三分之二以淡墨加少许石绿垂直擦染。(pag. 75)

Dal basso, due terzi dello spazio pittorico è dipinto con pennellate verticali di inchiostro pallido e un tocco di verde (pag. 75)

La generalizzazione è una strategia utilizzata anche nel caso di composti specifici inerenti all'arte della calligrafia cinese. Nel caso della descrizione del dipinto, vi sono composti che denotano il tipo particolare di pennellata applicata collegata alla filosofia che si cela dietro l'arte della calligrafia, come ad esempio *gu fa* 骨法 e *zhong feng* 中锋.

Nella calligrafia cinese ogni pennellata eseguita possiede *jin* 劲, "forza". Quando vi è un determinato grado di forza durante l'applicazione della pennellata si compone la cosiddetta "struttura ossea", denominata *gu fa* 骨法¹³⁵. In altre parole, indica la solida struttura di ogni tipo di pennellata attraverso linee orizzontali o verticali, tratti laterali o punti,

¹³⁵ Shahrman Zainal Abidin, Rafeah, Legino et al. (eds.), *Proceedings of the 2nd International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2015)*, Springer, Singapore, 2016, p. 573.

che richiedono tutti un certo approccio controllato in esecuzione per mantenere la sensazione della forza¹³⁶.

中间橙黄色花蕊纤毫毕现，有含苞待放的花蕾同叶子衬托，花瓣均用没骨法写成。(pag. 76)

I dettagli di stami e pistilli giallo-arancio nel mezzo risaltano tra foglie e boccioli, i cui petali indefiniti stanno per schiudersi. (pag, 76)

Zhong feng 中锋 letteralmente “pennellate centralizzate” permette minore nitidezza controllando la pressione sulla punta del pennello. Il pennello va tenuto verticalmente in modo che la pressione della punta del pennello possa essere percepita facilmente e controllata. Questo permette un migliore controllo dello spessore e delle forme eseguite. Richiede che la posizione iniziale prima dell’esecuzione sia nella direzione inversa prima di spostarsi verso la direzione prevista. Ad esempio, prima di spostarsi verso il basso, il pennello sarà leggermente sollevato; e prima di spostarsi a sinistra, il pennello verrà spostato a destra leggermente¹³⁷. Ciò consente l'esecuzione regolare e fluida di pennellate:

叶子有大有小，形态各异，先以墨渲染，再以中锋勾画叶脉。(pag. 76)

Le foglie di diverse forme e dimensioni sono ottenute con strati sovrapposti di inchiostro. Pennellate fluide e controllate creano le nervature delle foglie. (pag. 76)

Lessico specifico inerente all’ anatomia umana e animale è presente in entrambe le descrizioni sia del dipinto sia della scultura:

<i>e gu</i> 额骨	anat.	osso frontale
<i>kou qiang</i> 口腔	anat.	cavo orale
<i>e gu</i> 颞骨	anat.	osso mascellare e mandibola
<i>shang e</i> 上颚	anat.	mascella o mandibola superiore
<i>xia e</i> 下颚	anat.	mascella o mandibola inferiore
<i>ya chi</i> 牙齿	anat.	arcate dentarie/dentatura

¹³⁶ *Ivi.*, p. 574.

¹³⁷ *Ibid.*

<i>tai yang xue</i> 太阳穴	mtc.	acupunto sulla tempia
<i>hou nao</i> 后脑	anat.	lobo occipitale
<i>yan dong</i> 眼洞	anat.	orbite oculari
<i>bi dong</i> 鼻洞	anat.	fosse/cavità nasali
<i>meimao xin</i> 眉毛心	anat.	glabella
<i>xiong qian</i> 胸前	anat.	torace
<i>xiong tang</i> 胸膛	anat.	petto
<i>fu bu</i> 腹部	anat.	regione addominale

Per la resa in italiano non si sono riscontrati particolari difficoltà. In alcuni casi, si è tuttavia optato per la traduzione di un termine meno specifico per rendere il testo meno formale e caratterizzato da un maggior grado di comprensibilità:

[...]细致地刻划出眼、鼻洞和口腔；而眉毛心、颞骨、太阳穴和后脑，以淡墨皴刷造阴影，加上额骨上的裂痕，令头骨呈现立体感。(pag. 75)

[...] rivelare dettagli fini di orbite, narici e bocca. Attraverso pennellate di inchiostro chiaro, le sfumature su glabella, zigomi, tempie e cranio, insieme alla frattura dell'osso frontale conferiscono al cranio un senso di tridimensionalità. (pag. 75)

La consultazione di glossari specialistici in lingua o manuali dedicati a tali argomenti si è rivelata molto utile anche per la comprensione dei termini appartenenti al campo della botanica.

<i>hua ban</i> 花瓣	bot.	petalo
<i>hua rui</i> 花蕊	bot.	stami e pistilli
<i>du juan</i> 杜鹃	bot.	rododendro
<i>hua lei</i> 花蕾	bot.	bocciolo
<i>hua zhi</i> 花枝	bot.	ramo
<i>zi tan</i> 紫檀	bot.	sandalo rosso

每朵花约有五块花瓣，呈漏斗形，中间橙黄色花蕊纤毫毕现，有含苞待放的花蕾同叶子衬托。(pag. 76)

Ogni fiore ha circa cinque petali a forma di imbuto, i dettagli di stami e pistilli giallo-arancio nel mezzo risaltano tra foglie e boccioli che stanno per schiudersi. (pag. 76)

画面向左下方伸展的花枝上有四朵盛开的杜鹃 (pag. 76)

Nella parte inferiore sinistra del dipinto si trova un ramo con quattro azalee in fiore. (pag. 76)

而这件作品更是让清代乾隆皇帝爱不释手的玉器，皇帝还命令工匠在玉辟邪的胸前刻上一首诗，并搭配上双层的紫檀木座，上层刻有：“乾隆御玩”的字样。(pag. 79)

Qianlong, imperatore della dinastia Qing (1644 - 1911) era così legato a questo esemplare in giada che ordinò agli artigiani di incidere una poesia sul petto dell'animale. “Pezzo d'antiquariato imperiale di Qianlong”, si legge sul primo dei due piedistalli in legno. (pag. 79)

Si noti anche l'espressione specifica riferita alla forma del petalo *loudou xing* 漏斗形 “a forma d'imbuto” nel primo esempio e la resa di termini meno specifici nel caso di Du juan 杜鹃 e *zi tan* 紫檀. Nello specifico, la pianta conosciuta come “azalea” appartiene in realtà al genere del “Rododendro”, della famiglia delle Ericaceae, più comune e familiare e, con il termine *zi tan* 紫檀, si indica il legno della pianta *Pterocarpus santalinus* della famiglia Leguminose.

Termini relativi ai colori sono tati ampiamente utilizzati per la descrizione delle opere. In particolare, si può rilevare la presenza di termini comuni, ma soprattutto indicazioni di variazioni cromatiche particolari. Oltre al semplice *bai se* 白色 “bianco”, si trova *shi lu* 石绿、indica pigmenti sviluppati dalla malachite, solitamente sotto forma di polvere, resi con “verde-azzurro”, *cheng huang se* 橙黄色 “giallo-arancio”, *xiang ya se* 象牙色 “avorio”, *qing se* 青色 “ciano”, *yin* 银 “argento”.

Nella descrizione del dipinto ricorre spesso la determinazione nominale *dan* 淡 per indicare l'intensità dell'inchiostro *nong dan* 浓淡 indica proprio le sfumature di dei colori, “chiari o scuri” o verbale *hua kai* 化开 che include in sé due verbi, il primo indica il processo

di trasformazione e il secondo l'aprirsi. Indica l'azione dello spargersi dopo che l'inchiostro è stato dissolto in un liquido.

Di seguito vengono illustrati per categorie alcuni esempi di problemi traduttivi legati alla sfera lessicale.

4.5.2.1. Nomi propri

Nella categoria delle specificità lessicali rientrano anche i problemi di resa dei nomi propri di persona. La procedura convenzionale nel trattamento dei nomi propri di persona consiste nel loro trasferimento diretto all'interno del metatesto. Sarebbe la strategia più adatta con quei nomi che nella cultura d'arrivo non hanno un particolare valore connotativo¹³⁸.

Nel caso della lingua cinese si è ritenuto opportuno adottare il sistema di trascrizione dei caratteri in *pinyin*, privo dell'indicazione tonale. I nomi propri di persona presenti nel prototesto non sono stati tradotti poiché si riferiscono a personaggi storici realmente esistiti, il cui uso è ormai consolidato e ampiamente usato all'interno della lingua d'arrivo. Nel caso specifico, *Qianlong huangdi* 乾隆皇帝 e *Zhao Shao'ang* 赵少昂.

Questa è stata ritenuta la scelta adatta anche nella traduzione di denominazioni di stanze ed edifici, come nel caso di *chanyan shi* 蝉嫣室 in Chanyan Studio. Quest'espressione si trova nell'AD del quadro del maestro Chao Shao-An. Egli infatti ha insegnato in quella stanza che fa parte del "Lingnan Painting Garden" al secondo piano di Prince Edward Road¹³⁹.

Un caso ulteriore è rappresentato dai nomi propri di luogo. Nello script originale della descrizione del dipinto viene fatto riferimento ad un fiume specifico, inserito in una scritta in corsivo nella parte destra del quadro.

La frase riprende gli ultimi due versi di una poesia risalente alla dinastia Tang intitolata *Longxi xing* 隴西行, "Song of Longxi" del poeta Chen Tao 陳陶 (812? -885?). Si tratta di una poesia contro la guerra, tramandata di generazione in generazione in Cina:

1. 誓掃匈奴不顧身	1. Facendo voto di spazzare via gli Unni, anche a costo della morte
2. 五千貂錦喪胡塵	2. Cinquemila guerrieri caduti ora giacciono nella polvere
3. 可憐無定河邊骨	3. <u>Pietosamente abbandonati sulle rive mutevoli del fiume Wuding</u>
4. 猶是春閨夢裡人	4. <u>Vivono nei sogni consumati delle loro donne</u>

¹³⁸ Peter Newmark, *op. cit.*, p. 214.

¹³⁹ Weng Zhenru, 翁真如, Yongyuan de simian - yi zhaoshao'ang enshi 永远的思念——忆赵少昂恩师 (Pensieri eterni-Reminiscenza del Maestro Chao Shao-An) in *Artron.net*, 2016. URL: <https://news.artron.net/20161206/n891234.html> (ultima consultazione 23/06/2020)

Wuding he 無定河 è un fiume che scorre verso sud dalla Provincia della Mongolia Interna attraversa lo Shaanxi verso il Fiume Giallo. Nel corso della storia molte battaglie furono combattute in questo luogo. Il nome del fiume significa letteralmente “tortuoso”, “instabile”. Si è scelto di utilizzare la traslitterazione fonetica "Wuding" per la resa del toponimo in italiano. Tuttavia, il lettore modello individuato non possiede specifiche nozioni di geografia cinese e, di conseguenza, potrebbe non capire tale riferimento e non riuscire a cogliere l'allusione. Quindi si è cercato di trasmettere la natura di tale fiume inserendo l'aggettivo “mutevole” per le sue rive.

Analizzando gli altri componenti della frase cinese, la traduzione di *ke lian* 可憐 lett. “povero”, “che suscita commiserazione” è stato reso dall'avverbio “pietosamente” con l'aggiunta dell'aggettivo "abbandonato" per accrescere i sentimenti commiserazione nei loro riguardi.

Il titolo dell'opera riprende proprio una parte dell'ultimo verso della poesia, *chun gui meng li ren* 春閨夢裡人: *chun* 春 è letteralmente la “primavera”, ma in questo caso suggerisce figurativamente una donna a cui manca il suo uomo, come in *si chun* 思春 “desiderare l'amore”, “struggersi/consumarsi d'amore". *Gui* 閨 indica la stanza private di una donna,

Pertanto, si è optato per una traduzione libera del verso “Vivono nei sogni consumati delle loro donne” mantenendo implicito il soggetto espresso già nel secondo verso. La frase chiarisce definitivamente la metafora presente nel quadro, la moglie nella stanza non conosce la morte in battaglia del marito, ma vuole ancora vederlo, almeno in un sogno. Sapere che una persona cara è morta è, ovviamente, causa di estrema sofferenza ma, sapere esattamente dove si trovano è, dopo tutto, un conforto. E qui, per anni senza aver sentito nulla, gli uomini sono diventati ossa lungo un fiume tortuoso. Tragedie e disastri colpiscono improvvisamente, eppure bisogna avere ben salda la consapevolezza e la speranza, le azalee bianche.

Per il titolo si è ritenuto opportuno procedere ad un adattamento del verso, in modo da fornire un'implicita spiegazione di ciò che si ascolterà dopo, in linea con la chiarezza e comprensione per il pubblico, “Sogno in ricordo del defunto marito”.

4.5.2.2. Espressioni idiomatiche

Nella categoria delle specificità lessicali rientrano anche i problemi di resa di uno degli elementi più particolari della lingua cinese, ovvero quella delle espressioni idiomatiche. Presentano diverse difficoltà nella resa nella lingua di arrivo. Si è cercato ove possibile di attuare una traduzione idiomatica, ovvero trovare un traduttore che replichi il messaggio dell'originale. Questo, tra il trasferimento da una lingua all'altra tende a distorcere leggermente sfumature di significato, poiché una corrispondenza esatta e perfetta raramente esiste¹⁴⁰.

In altri casi si è ricorsi a colloquialismi e occorrenze tipiche della lingua di arrivo. Ad esempio nella descrizione del *Bixie* si trovano due espressioni, entrambe in funzione attributiva:

它胸膛挺起，左脚向前跨步，身体左侧长长的尾巴拖地，翅膀贴在腹部的左右两侧，一副蓄势待发，威风凛凛的气势。(pag. 78)

Il petto è sollevato, il piede sinistro fa un passo in avanti, la lunga coda si trascina sul terreno, le ali strette ai lati del ventre; è pronto a fare la sua mossa. come se si stesse avvicinando lentamente con un'aria di potenza e vigore. (pag. 78)

Il significato letterale dell'espressione cinese *Xu shi dai fa* 蓄势待发 è "Aspettare di agire dopo aver accumulato energia". "Essere sul piede di guerra" è un'espressione idiomatica diffusa nella lingua italiana, che instaura una relazione semantica con l'espressione cinese.

Tuttavia, risulta troppo forte all'interno dell'intera descrizione. Pertanto, si è preferito renderla con una traduzione semantica convogliata nell'espressione "pronto a fare la sua mossa", evidenziando l'attesa del compiere l'azione e quindi una tensione tra la staticità e dinamismo.

而这件作品更是让清代乾隆皇帝爱不释手的玉器，皇帝还命令工匠在玉辟邪的胸前刻上一首诗 [...] (pag. 79)

¹⁴⁰ Peter Newmark, *A Textbook of Translation*, Prentice Hall, London, 1988, p. 41.

Qianlong, imperatore della dinastia Qing (1644 - 1911) era così legato a questo esemplare in giada che ordinò agli artigiani di incidere una poesia sul petto dell'animale [...] (pag. 79)

L'espressione idiomatica *ai bu shi shou* 爱不释手 indica l'impossibilità di staccarsi da qualcosa al quale si tiene particolarmente, qualcosa che si guarda o si tocca incessantemente. Si riferisce soltanto ad oggetti inanimati di piccole dimensioni¹⁴¹.

Nella resa in italiano si è trovata un'espressione idiomatica "trattare con i guanti bianchi": significa trattare con la massima attenzione e con tutti i riguardi, con tutte le cure possibili e immaginabili un oggetto particolarmente caro. Avrebbe mantenuto in sé i riferimenti presenti nell'espressione cinese. Tuttavia, nella fase di revisione, è stata modificata l'espressione poiché non risultata scorrevole.

中间橙黄色花蕊纤毫毕现，有含苞待放的花蕾同叶子衬托。(pag. 76)

[...] I dettagli di stami e pistilli giallo-arancio nel mezzo risaltano tra foglie e boccioli che stanno per schiudersi. (pag. 76)

Le espressioni *xian hao bi xian* 纤毫毕现 e *han bao dai fang* 含苞待放 compaiono in successione nello stesso periodo, sebbene si riferiscano a due elementi differenti: la prima è utilizzata in funzione verbale in relazione agli stami e i pistilli, la seconda in funzione attributiva il riferimento ai boccioli dei fiori.

Xian hao 纤毫 indica un pelo lungo e sottile; *bi* 毕 tra i vari significati è sinonimo di *quan* 全 "intero", "completo", *xian* 现 nel senso di *xianxian* 显现 "apparire". Messe insieme, l'espressione specifica parti di cose estremamente minuscole visibili nei minimi particolari, minuziosamente. "Per filo e per segno" è una comunissima espressione idiomatica della lingua italiana che viene utilizzata sia nella lingua scritta, ma soprattutto in quella parlata.

Tuttavia, in questo specifico caso, nella descrizione del dipinto sembra non rendere il significato originale si è quindi scelto di smontare l'espressione e creare una frase più scorrevole in modo da collegare anche le due parti del periodo. Infine, due espressioni

¹⁴¹ Le origini di questo *chengyu* risalgono a Xiao Tong 萧统, della Dinastia Liang (502-557) nell'opera *Tao Yuanmingn ji xu* 陶渊明集序 (La prefazione alle opere di Tao Yuanming). Riferendosi alle poesie dell'autore che amava particolarmente scrisse: *Yu ai shi qi wen, ai bu shi shou* 余爱嗜其文，爱不释手.

idiomatiche nella stessa frase farebbero risultare pesante la descrizione all'ascolto. Di conseguenza, anche *han bao dai fang* 含苞待放, è stata tradotta con “sul punto di schiudersi” in cui l'azione sta per essere compiuta.

4.5.2.3. Figure lessicali

Come si è già affermato precedentemente, nelle audiodescrizioni in generale, e soprattutto quelle create in un contesto museale, si tenta, ove possibile, di creare un'analogia con esperienze ed azioni vissute dall'ascoltatore non vedente. Nel prototesto si rilevano alcuni esempi di similitudine:

它高 9 公分, 大约一个人的手掌心高, 长 14 公分, 约一个人的手掌张开的长度。
(pag. 78)

Alto 9 cm e lungo 14, possono essere paragonati alle dimensioni del palmo di una mano aperta. (pag. 78)

Nel testo di partenza la stessa similitudine viene ripetuta due volte, per indicare l'altezza e la lunghezza della scultura. Nel testo d'arrivo si è ritenuto superfluo ripetere la frase per non risultare ridondante e per non sprecare secondi a dire un concetto esprimibile risparmiando parole. In altri casi il paragone è introdotto da *hao xiang* 好, è stata costruita una comparativa ipotetica, perché assolve alla funzione sintattica di porre un'ipotesi:

玉辟邪的头部高高昂起, 并张开大口, 好像正在吼叫的样子 (pag. 78)

La testa del *bixie* in giada è sollevata e la bocca è aperta come se stesse ruggendo. (pag. 78)

È stato comunque possibile rispettare la struttura originale, mentre in altri punti si è modificata la struttura originale:

头骨的上方是远景, 被一抹烟霞分隔。远景亦以淡墨渲染, 化开的墨色有如野草伸延, 又似断断续续的树影, 隐约消失于浓雾之间。(pag. 76)

Sopra il cranio, una densa foschia copre un paesaggio distante. È ottenuto con strati di inchiostro chiaro. Il colore diluito si spande creando vegetazione selvatica. Allo stesso modo le ombre frammentate degli alberi si confondono nella foschia. (pag. 76)

4.5.3. Fattori grammaticali

In un tipo particolare di testo come quello preso in esame nel presente lavoro, la frase costituisce l'unità della traduzione. La lingua cinese nella costruzione del periodo privilegia generalmente il rapporto di coordinazione tra le frasi, mentre in italiano è la subordinazione ad essere impiegata con maggior frequenza. Eppure, proprio in virtù della tipologia particolare di testo, la frase cinese non è articolata in modo complesso perché si tratta di un testo nato per essere ascoltato. Le frasi presentano la struttura SVO con l'aggiunta di espressioni temporali o spaziali all'inizio frase più determinazioni dell'oggetto prevalentemente attraverso aggettivi. Relazioni sintattiche spesso implicite nella lingua cinese vengono espresse attraverso l'uso di preposizioni:

象牙色的颅盖先以墨线勾勒，再加以皴染，细致地刻划出眼、鼻洞和口腔；而眉毛心、颞骨、太阳穴和后脑。（pag. 75）

Il cranio color avorio è stato inizialmente abbozzato con linee di inchiostro, poi delineato con tocchi di chiaroscuro per rivelare dettagli fini di orbite, narici e bocca. (pag. 75)

I riferimenti spaziali in posizione tematica sono stati rispettati nella resa italiana. I nessi spaziali non hanno presentato alcuna difficoltà di resa. Infine, è importante sottolineare che la punteggiatura è stata inserita in base alle pause della voce nella lettura del testo: il testo di partenza è frutto di una trascrizione da un audio, pertanto non è possibile definire quando e quali segni di interpunzione sono presenti nello script originale.

Per quanto concerne l'utilizzo dei tempi verbali, in entrambi i casi la descrizione presenta un notevole utilizzo di verbi esistenziali per esprimere la presenza e la posizione di un determinato elemento *you* 有, *daiyou* 带有 *ke you* 刻有 oppure *shi* 是 per la maggior parte dei casi o in alternativa *cheng* 呈 o *cheng xian* 呈现.

In un solo caso si è riscontrato l'uso della costruzione passiva attraverso l'utilizzo della particella *bei* 被, diventata attiva nella resa in italiano:

头骨的上方是远景，被一抹烟霞分隔。（pag. 76）

Sopra il cranio, una densa foschia copre un paesaggio distante. (pag. 76)

4.5.4. Fattori testuali

L'organizzazione delle frasi di cui è costituito un testo condiziona il modo in cui le informazioni vengono trasmesse, influenza cioè il cosiddetto flusso informativo. A questo proposito, il modello di Halliday identifica nella lingua cinese tema e rema basandosi sulla posizione degli elementi all'interno della frase. In cinese, il tema (informazione data) coincide in genere con il primo segmento della frase, a differenza dell'italiano, dove un elemento in posizione iniziale esprime la prominenza di quell'elemento sugli altri¹⁴². Il modello di Halliday identifica tema e rema basandosi sulla posizione degli elementi all'interno della frase. Il tema coincide con il primo segmento della frase e ne identifica l'argomento, mentre il rema corrisponde al secondo segmento. Questo contiene l'informazione vera e propria che il parlante desidera convogliare e, perciò, costituisce il nucleo comunicativo del messaggio¹⁴³.

[...] 而这件玉辟邪, 是工匠以青色和白色混杂的玉石制作完成。 (pag. 78)

[...] questo esemplare di *bixie* è stato realizzato da artigiani utilizzando una miscela di giada bianca e ciano. (pag. 78)

而这件作品更是让清代乾隆皇帝爱不释手的玉器, 皇帝还命令工匠在玉辟邪的胸前刻上一首诗 (pag. 79)

Qianlong, imperatore della dinastia Qing (1644 - 1911), era così legato a questo esemplare in giada che ordinò agli artigiani di incidere una poesia sul petto dell'animale (pag. 79)

Nello stesso esempio si può notare la ripetizione del carattere *huangdi* 皇帝. Si è ritenuto opportuno fare ricorso ad un sinonimo che funge da elemento coesivo del testo così da evitare la ripetizione, con l'aggiunta di una specificazione che fornisce informazioni sulla collocazione storica di Qianlong.

I coesivi sono infatti elementi linguistici che servono a legare un punto del testo con un altro, appartengono a diversi ordini e tipologie, fra i quali, oltre all'uso di sostantivi, si

¹⁴² Giorgio F., Arcodia, Bianca, Basciano, *Linguistica cinese*, Bologna, Patròn editore, 2016, p. 176.

¹⁴³ Mona Baker, *In other words: a coursebook on translation*, Routledge, London/New York, 2011, p. 133.

ricorre a pronomi personali e dimostrativi. Sono risultati di particolare aiuto nel trattamento di elementi che si ripetevano più volte nel testo. In un caso di ripetizione si è scelta l'ellissi del termine, in funzione di coesivo sottinteso implicito, perché si suppone facilmente deducibile:

当时的人们相信，玉能保持身体不朽坏，因此发展出各种用途的玉器，如：丧葬的玉器、佩戴装饰的玉器和各种以玉雕琢的动物等。(pag. 78)

A quel tempo, si credeva che la giada potesse mantenere il corpo incorruttibile, per questo si realizzavano articoli di giada per vari scopi, come articoli funerari Ø, Ø ornamentali o sculture di diversi animali Ø. (pag. 78)

头骨的上方是远景，被一抹烟霞分隔。远景亦以淡墨渲染。(pag. 76)

Sopra il cranio, una densa foschia copre un paesaggio distante Ø È ottenuto con strati di inchiostro chiaro. (pag. 76)

4.5.5. Fattori extralinguistici: espressioni culturospecifiche

“When translating an AD script from one language to another, extra-linguistic considerations need to be taken into account, such as the audience’s knowledge and expectations. Therefore, culture specific elements may be necessary for description in one culture but not in another”¹⁴⁴

La traduzione di elementi culturali noti anche come riferimenti culturali è un argomento ampiamente trattato negli studi sulla traduzione e nel campo della Traduzione Audiovisiva. Eppure, non sono una questione centrale nella ricerca nel campo dell’AD.

I descrittori/traduttori possono cercare una controparte approssimativa nella cultura del pubblico target e fare un confronto, adottando delle strategie per avvicinarlo a qualcosa che restringe il divario culturale o evidenziarlo. Riferimenti storici propri di un determinato

¹⁴⁴ Yota, Georgakopoulou, “Developing Audio Description in Greece”, in *MultiLingual*, 2009, p. 41 cit. in Anna Jankowska, Michał, Milc, Louise, Fryer, “Translating audio description scripts... Into English”, in *SKASE Journal of Translation and Interpretation*, vol. 10, n. 2, 2017, p. 5.

paese, in questo caso alla Cina, sono stati trattati provvedendo all'inserimento di date precise per fornire una collocazione temporale, è il caso del richiamo alle dinastie cinesi:

汉朝从王室到民间的主流思想是道家神仙思想 (pag. 78)

Il taoismo era molto popolare nell'atmosfera sociale che si respirava durante la dinastia Han (206 a.C. - 220 d.C.), sia a corte che tra le persone comuni. (pag. 78)

而这件作品更是让清代乾隆皇帝爱不释手的玉器，皇帝还命令工匠在玉辟邪的胸前刻上一首诗 (pag. 79)

Qianlong, imperatore della dinastia Qing (1644 - 1911) era così legato a questo esemplare in giada che ordinò agli artigiani di incidere una poesia sul petto dell'animale (pag. 79)

Altri termini culturospecifici sono i cosiddetti *realia*:

“Parole che non si prestano a trasmissione in un'altra lingua con i mezzi soliti e richiedono al traduttore un atteggiamento particolare. [...] Tra queste parole s'incontrano denominazioni di elementi della vita quotidiana, della storia, della cultura di un certo popolo, paese, luogo, che non esistono presso altri popoli, in altri paesi e luoghi”¹⁴⁵

Bixie 辟邪 è un termine che non è lessicalizzato nella lingua di arrivo. Considerata la funzione di tali lessemi all'interno del prototesto, in particolare nella descrizione della scultura, nonché titolo dell'opera, si è ritenuto opportuno indicarne la trascrizione fonetica in *pinyin*, piuttosto che procedere ad un'esplicitazione che sarebbe stata poco consona come titolo e, al tempo stesso, sarebbe risultata poco integrata con il resto del testo poiché il termine stesso viene successivamente spiegato.

Infine, compare più volte il termine *xian* 仙 che non è propriamente un *realia*, tuttavia indica un concetto tipico della filosofia taoista: è un carattere composto da *ren* “persona” e *shan* 山 “montagna” e viene generalmente tradotto come "immortale" o "santo taoista". Lo si trova menzionato nel *Daodejing*, nel *Zhuangzi* e in numerosi testi taoisti.

Lo stato di immortalità è ciò a cui ambiscono le pratiche taoiste, accessibile attraverso pratiche spirituali. Nel Taoismo moderno la nozione di immortalità è andata evolvendosi,

¹⁴⁵ Osimo, Bruno, *op. cit.*, p. 111.

perdendo le connotazioni favolistiche e andando ad identificare queste creature con il termine *shenxian* 神仙 “spirito immortale”. L'obiettivo del taoista è dunque quello di raggiungere l'immortalità spirituale.

Il termine *xian* 仙 designa esseri mitologici dai poteri sovranaturali, i *shen shou* 神兽, la cui residenza è solitamente collocata in un luogo altrettanto mitico denominato *xian jie* 仙界.

Questi termini compaiono nel prototesto relativo alla scultura in giada e, per *xian jie* 仙界 si è scelto di renderlo con “paradiso taoista”, in modo da creare un collegamento con un concetto conosciuto nella cultura occidentale.

当时人们认为，这种带有祥瑞翅膀的动物是仙界中的神兽 (pag. 79)

All'epoca si credeva che la bestia dalle ali fortunate fosse una creatura del paradiso taoista, (pag. 79)

CONCLUSIONI

Nel presente lavoro si è cercato di esplorare lo statuto attuale dell'audiodescrizione ed evidenziare i vantaggi e gli svantaggi di due principali metodi individuati per la creazione di AD in ambito museale.

A tal fine è stata condotta una ricerca sugli studi teorici e sulla pratica dell'AD per capire come si è evoluta nel corso del tempo e quali sono le pratiche attuali portate avanti in vari ambiti, con particolare attenzione a quello museale.

Ne risulta uno statuto debole dell'AD in ambito accademico e questo ha anche implicazioni pratiche, data la mancanza di legislazioni in molti paesi e di linee guida specifiche per la sua creazione. Per questo, è stata stilata una mini-guida con 10 principi base da seguire, utile per la stesura di script con il metodo standard con testi creati *ex novo* in italiano. Questa metodologia suddivisa in fasi prevede l'opera d'arte come "testo" di partenza e un tipo di trasferimento visivo-verbale. Tale tipo di traduzione intersemiotica e intermodale, tende alla semplificazione e all'aggiunta di spiegazioni generali meno culturospecifiche.

Il secondo metodo è quello che utilizza la traduzione degli script originali. Risultati di studi precedenti hanno dimostrato come tale metodologia richieda meno tempo e di come sia tutto sommato accettata positivamente dal pubblico di lingua e cultura diversa¹⁴⁶. Potrebbe essere un'alternativa valida per la creazione di AD. È tuttavia evidente che non sarà mai un semplice compito di traduzione di testi scritti. Proprio come Remael e Verecauteren affermano, "la traduzione degli script non può essere fatta in isolamento dall'originale"¹⁴⁷.

Quest'ultimo rappresenta pertanto un'alternativa valida solo se si tiene in considerazione l'opera d'arte ma, soprattutto, se si attua anche una sorta di localizzazione del testo tradotto per il pubblico target e, ad oggi, non avviene nei musei che offrono tale servizio per i non vedenti di altre nazionalità.

¹⁴⁶ Cfr. Dolores, Herrador Molina, *La Traducción de Guiones de Audiodescripción Del Inglés Al Español*, Universidad de Granada, 2006;

Cfr. Anna, Maszerowska, Carme, Mangiron, "Strategies for Dealing with Cultural References in Audio Description" in Anna, Maszerowska, Anna, Matamala, Pilar, Orero, *Audio Description New Perspectives Illustrated*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia, 2014, pp. 159-178.

¹⁴⁷ Aline, Remael, Gert, Verecauteren.. "The Translation of Recorded Audio Description from English into Dutch" in *Perspectives*, vol. 18, n. 3, 2010, pp. 155-171.

È più efficace, richiede meno tempo e, in un ambiente non professionale può essere uno strumento utile per favorire l'acquisizione di competenze in lingua straniera.

Inoltre, un'audiodescrizione in lingua originale offre lo sfondo culturale appropriato e di conseguenza è più informativo rispetto all' AD creato *ex novo*. In questo modo, i traduttori potrebbero evitare una perdita significativa di riferimenti culturali necessari.

D'altro canto, inevitabili problemi nel processo traduttivo nel trasferimento da una lingua all'altra devono essere affrontati a causa di distinzioni linguistiche e culturali.

Si noti inoltre che il testo deve poter essere completamente autonomo e questa rappresenta una delle caratteristiche che contraddistingue principalmente l'AD museale da altre tipologie, ovvero l'interdipendenza tra testo sorgente e target. Nel caso di AD in ambito cinematografico, ad esempio, il testo target deve essere perfettamente integrato con il testo di origine, richiede che si adatti ai vincoli di temporizzazione e non dovrebbe in genere interferire con il dialogo o la colonna sonora del film. Esso non viene mai progettato per essere un prodotto autonomo, come lo è l'AD museale¹⁴⁸.

Con particolare riferimento alle opere analizzate, *Skull in a Faded Dream* di Chao Shao-An (1905-1998) le informazioni dell'artista e della scuola di appartenenza erano informazioni necessarie da aggiungere nello script dell'AD creato *ex novo* per un pubblico non cinese. Tale informazioni sono invece completamente assenti nel testo tradotto. La naturale conseguenza è il minore spazio dedicato alla descrizione dei dettagli presenti nel dipinto. Nel caso della *Bixie* in giada risalente alla dinastia degli Han posteriori (25 d.C. - 220 d.C.), al contrario, più informazioni storiche e culturali sono presenti nell'AD tradotta, rese in italiano attraverso svariate scelte traduttive.

¹⁴⁸ Rachel, Hutchinson, Alison, Eardley, *op. cit.*, p. 51.

BIBLIOGRAFIA

Abidin, Shahrman Zainal, Legino, Rafeah, et al. (eds.), *Proceedings of the 2nd International Colloquium of Art and Design Education Research (i-CADER 2015)*, Springer, Singapore, 2016.

Abbondanza, Letizia, *Filostrato Maggiore, Immagini, introduzione, traduzione e commento*, Aragno Editore, Torino, 2008.

Addison, Joseph, “Pleasures of Imagination”, in *The Spectator*, n. 416, 1712, pp. 479-480.

Allen, George D., “Speech rhythm: Its relation to performance universals and articulatory timing”, in *Journal of Phonetics*, vol. 3, 1975, pp. 75-86.

Arcodia, Giorgio F., Basciano, Bianca (a cura di), *Linguistica cinese*, Pàtron Editore, Bologna, 2016.

Bal, Mieke, “Exposing the public”, in Macdonald, Sharon (ed.), *A Companion to Museum Studies*, Wiley-Blackwell, Oxford, 2011, pp. 525-542.

Benecke, Bernd, *Audiodeskription als partielle Translation: Modell und Methode*, LIT Verlag, Berlin, 2004, p. 78, in Orero, Pilar, Pujol, Joaquim, “Audio Description Precursors: Ekphrasis and Narrators”, in *Translation Watch Quarterly 2*, vol. 2, 2007, pp. 49- 60.

Crescimanno, Emanuele, “Michele Cometa, La scrittura delle immagini. Letteratura e cultura visuale”, in *Rivista di estetica*, vol. 51, 2012, pp. 231-232.

Daskas, Beatrice, “La lunga vita dell’ekphrasis tra Bisanzio e la contemporaneità” in Fabrizio Conca, Carla Castelli (a cura di), *Bisanzio fra tradizione e modernità Ricordando Gianfranco Fiaccadori*, XII Giornata di Studi dell’ASB Bisanzio fra tradizione e modernità, Milano, 2017.

Dawning, Leung, “Audio Description in Hong Kong”, in Rocío, Baños Piñero, Jorge, Díaz Cintas (eds.), *Audiovisual Translation in a Global Context_Mapping an Ever-changing Landscape*, Palgrave Macmillan, 2015, pp. 266-281.

Dawning, Leung, “Zhongguo dalu ji xianggang koushu yingxiang fazhan” 中國大陸及香港口述影像發展 (Lo sviluppo dell’audiodescrizione nel contesto cinese), in *Media for All 5 Conference*, 2013.

Elmar, Dosch, Benecke, Bernd (eds.), *Wenn aus Bildern Worte Werden. Durch Audio-Description zum Hörfilm*, Bayerischer Rundfunk, München, 2004.

European Union, European Regional Development Fund, “COME-IN! Guidelines”, in *Interreg Central Europe Programme. COME-IN! - Progetto verso l’inclusione sociale nei musei*, 2019.

Fang Zhongnan, “On the Adaptation of Translation”, in *Theory Horizon*, vol. 12, 2006, pp.115-117.

Fei Xue, “Audio description in the Chinese community”, in *Master of Management Science*, Ryerson University, 2013, pp. 1-120.

Fiorucci, Andrea “Audio descrizione e didattica inclusiva. Una ricerca sulla comprensione da ascolto e la capacità di immedesimazione”, in *Form@re - Open Journal per la formazione in rete*, vol. 17, n. 2, 2017, pp. 150-163.

Fryer, Louise “The Independent Audio Describer is Dead: Long Live Audio Description!”, in *Journal of Audiovisual Translation*, vol. 1, n. 1, pp. 170-186.

Greening, Joan, Rolph, Deborah, “Accessibility - Raising Awareness of Audiodescription in the UK”, in Diaz- Cintas, Jorge, Orero, Pilar, Remael, Aline (eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign language*, Rodopi, Amsterdam, 2007, pp. 127-138.

Hatim, Basil, Mason, Ian (eds.), *Discourse and the Translator*, Longman, London/New York, 1990.

Heffernan, James, “Ekphrasis and Representation”, in *New Literary History* vol. 22, n. 2, 1991, pp. 297-316.

Herrador Molina, Dolores, *La Traducción de Guiones de Audiodescripción Del Inglés Al Español*, Universidad de Granada, 2006.

Hetherington, Kevin, “Museums and the Visually Impaired: The Spatial Politics of Access”, in *The Sociological Review*, vol. 48, n. 3, 2000, pp. 445-463.

Hooper-Greenhill, Eilean, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, Routledge, London, 2000.

Hutchinson, Rachel, Eardley, Alison, “Museum audio description: the problem of textual fidelity”, in *Perspectives*, vol. 27, n. 1, 2019, pp. 42-57.

Jakobson, Roman, “Aspetti linguistici della traduzione”, in *Saggi di linguistica generale*, Milano, Feltrinelli, 1966.

Jankowska, Anna, Milc, Michal, Fryer, Louise, “Translating audio description scripts... Into English”, in *SKASE Journal of Translation and Interpretation*, vol. 10, n. 2, 2017, pp. 2-16.

Jiménez- Hurtado, Catalina, Seibel, Claudia, Soler Gallego, Silvia, “Museums for all: translation and interpreting for multimodal spaces as a tool for universal accessibility”, in *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, n. 4, 2012, pp. 1-24.

Jiménez-Hurtado, Catalina, Soler Gallego, Silvia, “Museum accessibility through translation: a corpus study of pictorial Audio Description”, in Díaz Cintas, Jorge, Neves, Joselia (eds.), *Audiovisual Translation: Taking Stock*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle, 2015, pp. 277- 299.

Joaquim, Pujol, Orero, Pilar, “Audio Description Precursors: Ekphrasis and Narrators”, *Translation Watch Quarterly*, vol. 3, n. 2, 2007, pp. 49-60.

Johansson, Roger, Holsanova, Jana, Holmqvist, Kenneth, “Pictures and spoken descriptions elicit similar eye movements during mental imagery, both in light and in complete darkness”, in *Cogn Sci.* vol. 30, n. 6, 2006, pp. 1053-1079.

Jones, Francis R., “Poetry translation”, in Gambier, Yves, Van Doorslaer, Luc, (eds.), *Handbook of translation studies, volume 2*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia, 2011, pp. 117-122.

Keller, Hellen, Shattuck, Roger (eds), *The world I live in*, New York Review of Books, New York, 2003.

Kleege, Georgina, *More Than Meets the Eye*, Oxford University Press Inc, Oxford, 2018.

Kruger, Jean-Luis, “Audio narration: Re-narrativising film”, in *Perspectives: Studies in Translatology*, vol. 18, n. 3, 2010, in Matamala, Anna, Orero, Pilar (eds.), *Researching Audio Description: New Approaches (Palgrave Studies in Translating and Interpreting)*, Palgrave Macmillan, London, 2016, pp. 232-234.

Lam, Jimmy Kin-wah, Paternicò Luisa M. (a cura di), *Corso di lingua cantonese*, Urlico Hoepli, Milano, 2017.

Liao Min - Hsiu, “Museums and creative industries: The contribution of Translation Studies”, in *The Journal of Specialised Translation*, vol. 29, 2018, pp. 45-62.

Matamala, Anna, “Live audio Description in Catalonia”, in *Translating Today*, vol. 4, n. 9, 2005, pp. 9-11.

Matamala, Anna, Orero, Pilar, (eds.), *Researching Audio Description: New Approaches*, London, Palgrave Macmillan, 2016.

Matamala, Anna, Orero, Pilar, “Standardising accessibility: transferring knowledge to society”, in *Journal of Audiovisual Translation*, vol. 1, n. 1, 2018, pp. 139- 154.

Maszerowska, Anna, Mangiron, Carme, “Strategies for Dealing with Cultural References in Audio Description” in Anna, Maszerowska, Anna. Matamala, Ann, Orero, Pilar (eds.), *Audio Description New Perspectives Illustrated*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia, 2014, pp. 159-178.

Mitchell, Thomas W. J, *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*, Chicago University Press, Chicago, 1994.

Neather, Robert, “Non-expert translators in a professional community: Identity, anxiety and perceptions of translator expertise in the Chinese museum community”, in *The Translator* vol. 18, n. 2, 2012, pp. 245-268.

Mühleis, Volkmar, De Coster, Karin, “Intersensorial translation: visual art made up by words”, in Diaz- Cintaz, Jorge, Orero, Pilar, Remael, Aline (eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description and Sign language*, Rodopi, Amsterdam, 2007, pp. 189-200.

Newmark, Peter, *A Textbook of Translation*, Prentice Hall, London, 1988.

Nida, Eugene A., “A Fresh Look at Translation” in Beeby, Allison, Ensinger, Doris, Presas, Marisa (eds.), *Investigating Translation: Selected Papers from the 4th International Congress on Translation*, John Benjamins Publishing Company, Barcelona. Amsterdam/Philadelphia, 2000, pp. 3-12.

Osimo, Bruno, *Manuale del traduttore*, Milano, Hoepli Editore, 2017.

Perego Elisa. “Audio description norms in Italy: state of the art and the case of “Senza Barriere”, in *International Journal of Translation*, vol. 19, 2017, pp. 207-228.

Perego, Elisa. “Into the language of museum audio descriptions: a corpus-based study”, in *Perspectives Studies in Translatology*, 2018, pp. 2-17.

Peyraube, Alain. “Cantonese: A Comprehensive Grammar”, in *International Review of Chinese Linguistics*, vol.1, n. 1, 1996, pp. 126-128.

Pfanstiehl, Margaret, Pfanstiehl, Cody “The play’s the thing – audio description in the theatre”, in *British Journal of Visual Impairment*, vol. 3, n. 3, 1985, pp. 91-92.

Piety, Philip, “The language system of audio description: An investigation as a discursive process”, in *Journal of visual impairment & blindness*, vol. 98, n. 8, 2004, pp. 1-38.

Randaccio, Monica, “Museum Audio Description: Multimodal and 'Multisensory' Translation: A Case Study from the British Museum”, in *Linguistics and Literature Studies*, vol. 6, n. 6, 2018, pp. 285-297.

Randaccio Monica., “Museum AD: A Transdisciplinary Encounter”, in *International Journal of Translation*, vol. 19, 2017, pp. 187-206.

Ravelli, Louise J., *Museum Texts: Communication Frameworks*, Routledge, London, 2006.

Remael, Aline, Vercauteren, Gert “The Translation of Recorded Audio Description from English into Dutch” in *Perspectives*, vol. 18, n. 3, 2010, pp. 155-171.

Renzi, Chiara, Cattaneo, Zaira, Vecchi, Tomaso, Cornoldi, Cesare, “Mental Imagery and Blindness”, in Lacey, Simon, Lawson, Rebecca (eds.), *Multisensory Imagery*, Springer Science & Business Media, New York, 2013, pp. 115-130.

Reviere, Nina, “Audio description services in Europe: An update”, in *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, vol. 26, 2016, pp. 232- 247.

Reviere, Nina, Vercauteren, Gert, “*The Basics of Audio Description: An Introductory*”, *Workshop, Berlino*, 2013.

Sagart, Laurent, “Vestiges of Archaic Chinese derivational affixes in modern Chinese dialects”, in Hillary Chappell (ed.), *Sinitic grammar: synchronic and diachronic perspectives*, Oxford University Press, Oxford, 2004, pp. 123-142.

Snyder, Joel, “Audio Description: The Visual Made Verbal”, in *The International Journal of the Arts in Society*, vol. 2, 2007, pp. 99-104.

Striem-Amit, Ella, Wang Xiaoying, Bi Yanchao, Caramazza, Alfonso, “Neural representation of visual concepts in people born blind”, in *Nature Communications*, vol. 9, n. 1, 2018, pp. 1-10.

Sturge, Kate, *Representing Others: Translation, Ethnography, and the Museum*, St. Jerome, Manchester, 2007.

Suddendorf, Thomas, Corballis, Michael C., “The evolution of foresight: What is mental time travel, and is it unique to humans?”, in *Behavioral and Brain Sciences*, vol. 3, n. 30, 2007, pp. 299-313.

Vergo, Peter, *The New Museology*, Reaktion Books, London, 1989.

Wong, Dongfeng, Shen, Dan, “Factors influencing the Process of Translating”, in *Meta: Translator’s Journal*, vol. 44, n. 1, 1999, pp. 78-100.

Wu Li-Chuan 吳麗娟, “Bowuguan shi zhang fuwu yanjiu- yi guoli taiwan meishuguan fei shijue tansuo ji hua wei li wulijuan” 博物館視障服務研究——以國立臺灣美術館「非視覺探索計畫」為例吳麗娟 (Servizi museali per i non vedenti: Case Study sulle attività di esplorazione per non vedenti dal National Taiwan Museum of Fine Arts), in *Bowuguan yu wenhua* 博物館與文化 *Journal of Museum & Culture*, vol. 12, 2016, pp. 65-104.

SITOGRAFIA

“ADLAB Project”

URL: <http://www.adlabproject.eu/home/> (ultima consultazione 08/03/2020)

Antenna International

URL: <https://www.antennainternational.com/about/> (ultima consultazione 10/04/2020)

Aline, Remael, Reviere, Nina, Vercauteren Gert, “ADLAB Audio Description guidelines”

URL: <http://www.adlabproject.eu/Docs/adlab%20book/index.html> (ultima consultazione 06/03/2020)

Armano, Linda “La percezione del colore è culturalmente ed individualmente condizionata: i colori del buio”, 2016.

URL: <https://lindarmano.org/2016/05/11/la-percezione-del-colore-e-culturalmente-ed-individualmente-condizionata-i-colori-del-buio-2-parte/> (ultima consultazione 26/03/2020)

Boggs, Rick “How to know what you say”, VDRDC/DCMP webinar *Do It Yourself, Educational Description: Guidelines and Tools*.

URL: <http://www.vdrdc.org/> (ultima consultazione 09/03/2020)

Cattaneo, Zaira, Vecchi, Tommaso, “Che cos’è l’eye-tracking?”, *Blind Vision: The Neuroscience of Visual Impairment*, Mit Press Ltd, Boston, Healthcare, Marketing & Usability, Scientific Research, 2019.

URL: <https://www.srlabs.it/che-cose-leye-tracking/> (ultima consultazione 15/03/2020)

Chow, Vivienne, “Hong Kong Museum of Art tra Oriente e Occidente”, in *Il Giornale dell'Arte*, n. 403, 2019.

URL: <https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/hong-kong-museum-of-art-tra-oriente-e-occidente/132287.html> (ultima consultazione 03/04/2020)

Direttiva 2007/65/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio, in *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea*.

URL: <https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=CELEX:32007L0065:IT:HTML> (ultima consultazione 12/03/2020)

Direttiva 2010/13/UE del Parlamento Europeo e del Consiglio, in *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea*.

URL: <https://eurlex.europa.eu/legalcontent/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32010L0013&from=EN> (ultima consultazione 12/03/2020)

“Ekphrasis”, in *Treccani Enciclopedia dell'Arte Antica*.

URL: [http://www.treccani.it/enciclopedia/ekphrasis_\(Enciclopedia-dell'-Arte-Antica\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/ekphrasis_(Enciclopedia-dell'-Arte-Antica)/) (ultima consultazione 20/02/2020)

“Esplorando i legami tra la cultura romaní ed il campo della traduzione”, in *Translation Romani*.

URL: <http://www.translationromani.net/it/traduzione/tecnologia/sottotitolazioneoppaggio> (ultima consultazione 07/03/2020)

Floriduz, Daniela, “Non solo buio: la sensazione del colore nei ciechi primari”

URL: <http://www.odorisuonicolori.it/content/non-solo-buio> (ultima consultazione 25/03/2020)

“How National Palace Museum keeps multimedia tour content fresh for global audience”, Antenna International, 2018.

URL: <https://www.antennainternational.com/case-studies/how-national-palace-museum-keeps-multimedia-tour-content-fresh-for-global-audience/> (ultima consultazione 09/04/2020)

Leung, Christy, “Extradition bill not tailor-made for mainland China, Carrie Lam says”, in *South China Morning Post*, 2019.

URL: <https://www.scmp.com/news/hong-kong/politics/article/3004067/extradition-bill-not-made-measure-mainland-china-and-wont> (ultima consultazione 17/04/2020)

Long, Lauren, “Hong Kong museum of art reopening”, in *Art Asia Pacific*, 2019.

URL: <http://www.artasiapacific.com/Blog/FirstLookHongKongMuseumOfArtReopening> (ultima consultazione 31/03/2020)

Mazzara, Federica, “Il dibattito anglo-americano del Novecento sull' *ékphrasis*”, in *Intermedialità ed Ekphrasis nel Preraffaellitismo: Il caso Rossetti*, 2007.

URL: <http://eprints.ulg.ac.uk/4712/> (ultima consultazione 11/02/2020)

Movius, Lisa, “All eyes on Asia: normality is still a long way off as museums emerge from lockdown”, in *The Art Newspaper*, 2020.

URL: <https://www.theartnewspaper.com/news/glimmers-of-hope-but-normality-a-long-way-off> (ultima consultazione 22/05/2020)

“New Ink Art Movement: The Rising Popularity of Contemporary Ink Painting”, in *Predict*, 2019.

URL: <https://medium.com/predict/new-ink-art-movement> (ultima consultazione 08/04/2020)

Pinna, Giovanni, “La Nuova Museologia: Presentazione”, 2014.

URL: <https://www.nuovamuseologia.it/presentazione/> (ultima consultazione 22/03/2020)

Progetto Descrivendo, ANS - Associazione Nazionale Subvedenti Onlus

URL: <https://www.descrivendo.it/home-2/ciechi-e-ipoovedenti/> (ultima consultazione 10/03/2020)

Sito ufficiale ONU.

URL: <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities/article-21-participation-in-cultural-life-recreation-leisure-and-sport.html> (ultima consultazione 12/03/2020)

Sito ufficiale ICOM.

URL: <http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-la-proposta-di-icom/> (consultato il 15/03/2020)

SR Labs, Healthcare, Marketing & Usability, Scientific Research, “Che cos’è l’*eye-tracking*?”, 2019.

URL: <https://www.srlabs.it/che-cose-leye-tracking/> (ultima consultazione 15/03/2020).

Sun, Fiona, “Hong Kong Museum of Art to reopen to public on Saturday after four years of expansion and renovations” in *South China Morning Post*, 2019.

URL: <https://www.scmp.com/news/hong-kong/society/article/3040003/hong-kong-museum-art-reopen-public-saturday-after-four-years> (ultima consultazione 05/04/2020)

Tan Yilu 談藝錄, *Zhuanke rumen, shenme shi zhuwen yin, shenme shi baiwen yin* 篆刻入門, 什麼是朱文印, 什麼是白文印? in *Meiri tou tiao* 每日頭, 2016.

URL: <https://kknews.cc/culture/nvn8pg.html> (ultima consultazione 22/06/2020)

“The Lingnan School of painting Art and revolution in modern China (1906-1951)”, in *Lingnanart*.

URL: <https://www.lingnanart.com/lingnanschool-eng.htm> (ultima consultazione 02/05/2020)

Unione Italiana Ciechi.

URL: <http://www.uicrc.it/index.php?page=benefici-ed-agevolazioni-fiscali-a-favore-dei-non-vedenti> (ultima consultazione 10/03/2020)

Thomas Jr., Robert Mcg., “Gregory T. Frazier, 58; Helped Blind See Movies With Their Ears”, in *New York Times*, 1996, Sezione D, p. 23.

URL: <https://www.nytimes.com/1996/07/17/us/gregory-t-frazier-58-helped-blind-see-movies-with-their-ears.html> (ultima consultazione 05/03/2020)

Weng Zhenru, 翁真如, *Yongyuan de simian - yi zhaoshao'ang enshi* 永远的思念——忆赵少昂恩师 (Pensieri eterni-Reminiscenza del Maestro Chao Shao-An) in *Artron.net*, 2016.

URL: <https://news.artron.net/20161206/n891234.html> (ultima consultazione 23/06/2020)

Zhongguo mangwen tushu guan 中国盲文图书馆 “China Braille Library”.

URL: <http://www.blc.org.cn/> (ultima consultazione 15/03/2020)

“720° VR National Palace Museum”, National Palace Museum.

URL: <https://tech2.npm.edu.tw/720vr/enHome.html> (ultima consultazione 22/05/2020)