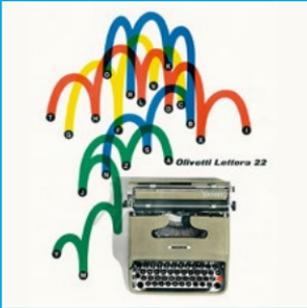


MD Journal
[8] 2019



IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE

MEDIA MD



IL DESIGN COME
BENE CULTURALE
DESIGN AS
CULTURAL HERITAGE

Editoriale

Emanuela Bonini Lessing,
Alessandra Bosco, Fiorella Bulegato,
Dario Scodeller

Issue editors

Essays

Alessandra Bosco, Lucilla Calogero,
Maria D'Uonno, Elena Dellapiana,
Elena Formia, Federica Guidi,
Tommaso Listo, Viktor Malakuczi,
Nello Alfonso Marotta, Alfonso Morone,
Susanna Parlato, Dina Riccò,
Federico Rita, Dario Scodeller,
Laura Succini, Carlo Vinti



Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 8, Luglio 2019 Anno IV

Periodicità semestrale

Direzione scientifica

Alfonso Acocella *Direttore*

Veronica Dal Buono *Vicedirettore*

Dario Scodeller *Vicedirettore*

Comitato scientifico

Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset,
Claudio D'Amato, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak,
Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Hans Kollhoff,
Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone,
Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris,
Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey,
Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni,
Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli, Francesca Tosi

Comitato editoriale

Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi,
Valeria Buchetti, Rossana Carullo, Vincenzo Cristallo,
Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto,
Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti,
Lorenzo Imbesi, Alessandro Ippoliti, Carla Langella, Alex Lobos,
Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Giuseppe Mincoelli, Kelly M. Murdoch-
Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza,
Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Eleonora Trivellin,
Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasqu ez,
Alessandro Vicari, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Stefano Zerbi

Procedura di revisione

Double blind peer review

Redazione

Giulia Pellegrini *Art direction*, Annalisa Di Roma, Fabrizio Galli,
Monica Pastore, Eleonora Trivellin

Promotore

Laboratorio Material Design, Media MD

Dipartimento di Architettura, Universit  di Ferrara

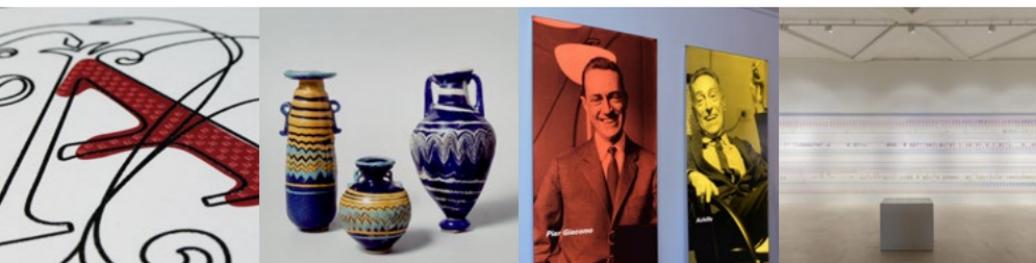
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara

www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016

ISSN 2531-9477 [online]

ISBN 978-88-85885-05-9 [print]



In copertina
Giovanni Pintori, *Olivetti Lettera 22*,
manifesto, 1953 (Museum of Modern
Art, NY)

IL DESIGN COME BENE CULTURALE

DESIGN AS CULTURAL HERITAGE

- 6 Editoriale
Il design come bene culturale
Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco,
Fiorella Bulegato, Dario Scodeller
- Essays
- 16 Monadi e/o sistemi
Elena Dellapiana
- 28 Ramificazioni digitali del design come bene culturale
Tommaso Listo
- 40 Antico-Contemporaneo
Elena Formia, Federica Guidi, Viktor Malakucz, Laura Succini
- 52 Progettare l'esperienza
Alessandra Bosco
- 70 Archivio come giacimento attivo e allestimento come interpretazione
Dario Scodeller
- 90 Il design contemporaneo in mostra, narrato attraverso i dati
Lucilla Calogero
- 100 L'identità come bene culturale tra sfruttamento e appartenenza
Alfonso Morone, Susanna Parlato
- 116 Il design grafico come patrimonio
Carlo Vinti
- 130 Tracce dal passato
Maria D'Uonno, Nello Alfonso Marotta, Federico Rita
- 142 Libri e Booktrailer accessibili
Dina Riccò

Libri e Booktrailer accessibili

Il design editoriale come bene culturale per tutti

Dina Riccò Politecnico di Milano, Dipartimento di Design
dina.ricco@polimi.it

Il testo declina il tema del design come bene culturale applicato al prodotto editoriale libro, stampato e digitale, e alla sua comunicazione audio/video (booktrailer), per sostenere l'importanza sociale della progettazione di artefatti comunicativi accessibili a tutti. Discute la funzione della traduzione, intersemiotica e sinestesica, come uno dei modi che il progettista può applicare per rendere i contenuti accessibili in presenza di disabilità sensoriali. Sono presentati i risultati di un'esperienza didattica, condotta con studenti della Scuola del design del Politecnico di Milano [1].

Accessibilità, Traduzione, Booktrailer, E-book, Audiolibri

The text declines the theme of design as a cultural asset applied to the editorial product book, printed and digital, and to its audio / video communication (booktrailer), to support the social importance of the design of communicative artefacts accessible to all. It discusses the function of translation, intersemiotic and synaesthetic, as one of the ways the designer can apply to make content accessible in the presence of sensory disabilities. The results of a didactic experience are presented, conducted with students of the Design School of the Politecnico di Milano [1].

Accessibility, Translation, Booktrailer, E-book, Audiobooks

Il libro come bene culturale accessibile

La valorizzazione del libro come bene culturale, inteso nell'accezione di Di Franco (2008) – quale testimonianza storico-culturale portatrice sia di un messaggio scritto, sia di un messaggio espresso con la fisicità delle componenti strutturali e materiali – rende necessaria una particolare attenzione alle possibilità e ai limiti del fruitore. Valorizzare, nel senso di diffonderne la conoscenza e agevolare l'accesso ai singoli beni, come definito dal *Codice dei beni culturali e del paesaggio* (2004), di un bene culturale come il libro, significa, tra le altre cose, consentirne a tutti l'accessibilità. Un libro, e più in generale un bene culturale, è accessibile quando il suo uso non incontra barriere, fisiche ed economiche, così come culturali, linguistiche, percettive. Un bene culturale è pertanto accessibile quando è capace di comunicare con le persone, quando permette una facile riconoscibilità, fruibilità, comprensibilità.

Il Ministero per i beni e le attività culturali, nel *Piano della performance 2019-2021*, indica fra gli obiettivi da perseguire quello di «innalzare i livelli di accessibilità del patrimonio culturale al fine di ampliare la fruizione dei luoghi della cultura a favore dei fruitori con esigenze specifiche» (p. 25). I luoghi della cultura per i libri – le biblioteche *in primis* – possono essere resi accessibili, com'è ovvio, eliminando le barriere architettoniche, ma anche prevedendo servizi che diversificano le modalità di accesso al patrimonio librario, disponendo di cataloghi on line (Opac) nel rispetto dei requisiti WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), includendo altresì il progetto di libri e documenti, dai diversi formati digitali, accessibili con modalità sensoriali differenti, dall'ebook all'audiolibro.

Significativo in tal senso il progetto nazionale "Libro parlato. Audiolibri su web per disabili visivi e dislessici, rete Biblioteche Statali", realizzato dall'Associazione Libro Parlato dei Lions in collaborazione con la Direzione generale Beni Librari del Ministero per i Beni e le Attività culturali e le Biblioteche Statali, un servizio che rende disponibili oltre 7.000 audiolibri realizzati da "donatori di voce" (MiBAC, 2007, p. 24; www.libroparlatoions.it), coinvolgendo oltre all'Istituto per i beni sonori e audiovisivi, 23 biblioteche statali.

Valorizzare rendendo accessibile il bene culturale libro, significa pertanto assicurargli quelle «adeguate forme di godimento pubblico» che gli *Atti della Commissione Franceschini* (Dichiarazione XVII, 1967) indicavano come azione necessaria per tutti i beni culturali.

Il tema dell'accessibilità, non solo al libro, ma più in generale al patrimonio culturale, è intrinseco ai fini della valorizzazione, come dichiarato dallo stesso Ministero (MiBAC, 2017, p. 9) che istituisce nel 2016 il profilo del

01a



01a

Frame dal
booktrailer:
Italo Calvino,
*Il Cavaliere
inesistente*.
Studenti:
Allegra Colombo,
Martina Giordano,
Gianluca Misto

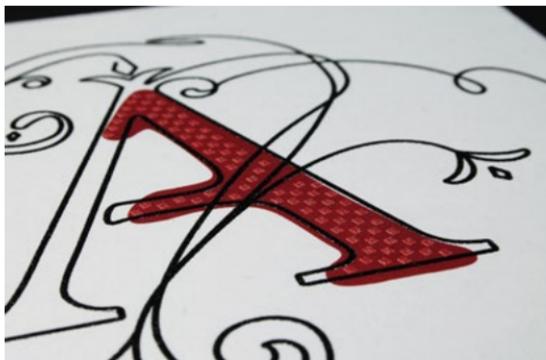
responsabile sui temi dell'accessibilità presso i luoghi della cultura statali (MiBAC, 2017, p. 33).

L'accessibilità ai contenuti

La Commissione al Parlamento Europeo in una Comunicazione relativa alla strategia europea sulla disabilità 2010-2020 per un'Europa senza barriere, definisce il termine *accessibilità* nel modo seguente: «“Accessibility” is defined as meaning that people with disabilities have access, on an equal basis with others, to the physical environment, transportation, information and communications technologies and systems (ICT), and other facilities and services» (Bruxelles, 2010).

Il concetto di accessibilità nasce in concomitanza con la diffusione e la moltiplicazione dei contenuti sul web ed entra nella normativa per garantire, innanzitutto alle persone con disabilità, l'accesso alle informazioni e ai contenuti digitali. In Italia è con la Legge 4/2004 – “Disposizioni per favorire l'accesso dei soggetti disabili agli strumenti informatici” – che s'introducono obblighi di accessibilità per le pubbliche amministrazioni e si definiscono, con i decreti

01b



01b

Traduzione tattile
dettaglio e scena
dal booktrailer:
Italo Calvino,
*Il Cavaliere
inesistente*.
Studenti:
Allegra Colombo,
Martina Giordano,
Gianluca Misto

attuativi successivi, i requisiti di accessibilità che i siti web pubblici devono rispettare.

In tale legge il concetto di accessibilità è così definito: «si intende per: a) “accessibilità”: la capacità dei sistemi informatici, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche, di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari».

La centralità dei contenuti digitali non può tuttavia essere intesa come “esclusività”, ovvero l’accessibilità è da intendere requisito fondamentale alla base del *design for all* riguardante ogni progetto, quindi non limitabile alla tecnologia digitale e neppure alle sole persone con disabilità. Questo per due principali motivi:

- tutte le persone, in determinate circostanze, periodi della vita, nella malattia, in età avanzata, si trovano ad avere limiti fisici e/o percettivi. Come affermano Persson, et al. (2014): «All persons have different abilities and disabilities, making it impossible to decide who is and who is not disabled, which taps into the ethical stance of equality formulated in the UN Human Rights convention»;
- gli impedimenti all’accesso riguardano – oltre alle barriere fisiche o percettive – le barriere linguistiche e culturali, ovvero la comprensibilità di un contenuto, pensiamo alla fruizione in un differente contesto geografico o territoriale, coinvolgono tutti, indipendentemente dalle abilità.

La recentissima Direttiva Europea 882/2019 sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi, che ha come riferimento la precedente convenzione ONU (13.12.2006) sui diritti delle persone con disabilità, dimostra la grande attualità e l’urgenza di studiare soluzioni innovative per pervenire a un design accessibile, evidenziandone i benefici per tutti.

La necessità di prodotti e servizi accessibili è ovvia per persone con disabilità, ma non a queste esclusiva. La Direttiva introduce un importante concetto che scinde i limiti di accesso da una specifica categoria di soggetti, ovvero parla di “persone con limitazioni funzionali” intendendo con esse in generale le limitazioni delle prestazioni connesse con il corpo umano, permanenti o temporanee – che possono coinvolgere un’ampia gamma di soggetti, dalle persone anziane alle donne in gravidanza, alle persone che viaggiano con bagaglio – tali da richiedere il progetto, o l’adeguamento, di prodotti e servizi a specifiche esigenze.

Nell’Allegato I della Direttiva, intitolato “Requisiti di accessibilità per prodotti e servizi”, troviamo indicazioni ricorrenti, richieste in più condizioni, importanti da applicare anche nel design dei prodotti editoriali:

- le informazioni devono essere rese disponibili attraverso più di un canale sensoriale;
- le informazioni devono essere presentate in modo comprensibile;
- le informazioni devono essere presentate in modalità percepibili.

In sostanza un bene culturale è accessibile quando è anche pluriregistro, comprensibile, percepibile.

Tradurre per rendere un contenuto accessibile

Rendere accessibile un bene culturale, e nello specifico un prodotto editoriale, significa renderlo leggibile con modalità sensoriali differenti, tradurre quel contenuto per far sì che funzioni su dispositivi e formati, grafici e tecnologici, differenti. Possiamo così trovare uno stesso libro a stampa disponibile in versione ebook, a sua volta in formati e per piattaforme differenti, leggibili e ascoltabili con uno *screen reader* – in cui il testo è tradotto in voce sintetica o in impulsi su una barra Braille – o ancora in audiolibro.

Il tema della traduzione, innanzitutto linguistica, ha da sempre avuto un ruolo fondamentale per la circolazione delle idee. Tullio Gregory afferma che «La storia della civiltà è sempre un tradurre, per rendere accessibili testi che altrimenti rimarrebbero ignoti» e non solo testi, ma anche «esperienze, miti, valori, modelli» (Gregory, 2015).

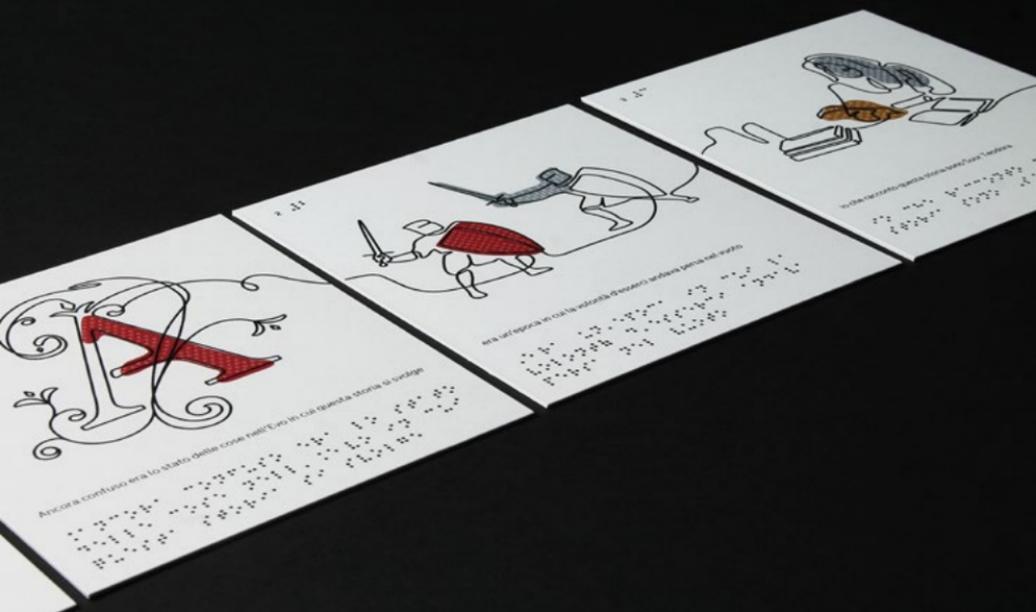
A fondamento della funzione principale della traduzione troviamo quindi proprio il concetto di accessibilità a un testo, o più genericamente a un contenuto che, se non tradotto, rimarrebbe ignoto.

Un libro, e più in generale un contenuto può rimanere inaccessibile, e pertanto sconosciuto, a vari livelli:

- a livello informativo, perché non ne supponiamo neppure l'esistenza;
- a livello interlinguistico, perché non disponiamo degli strumenti per tradurne (comprenderne) i contenuti;
- a livello percettivo, per la presenza di barriere percettive.

È quest'ultimo aspetto in particolare che affronteremo nel seguito. I modi per tradurre un libro stampato e renderlo percettivamente accessibile sono oggi tecnicamente possibili – in particolare con ebook e audiolibri – e da alcuni anni anche con servizi che guidano e promuovono la cultura dell'accessibilità ai contenuti.

Da citare in particolare il progetto LIA (Libri Italiani Accessibili), nato nel 2014 e finanziato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo, una piattaforma online che raccoglie 20.000 titoli di ebook accessibili, ovvero ebook in formato EPUB che seguono le linee guida internazionali sull'accessibilità: «Un ebook accessibile», si legge sulla piattaforma, «è un ebook il cui contenuto può essere



01c

adattato a diverse esigenze di lettura utilizzando anche le tecnologie assistive normalmente usate dalle persone non vedenti e ipovedenti (ad esempio *screen reader* e software di videoingrandimento)» [2].

La traduzione e resa accessibile dei contenuti è relativamente semplice per testi di narrativa privi di immagini, più complessa e difficilmente generalizzabile nelle soluzioni quando il libro è articolato, nella struttura, ma soprattutto nell'apparato iconografico.

Libri e Booktrailer accessibili

I requisiti di accessibilità che chiediamo ai prodotti editoriali, sono altresì necessari nella comunicazione degli stessi. Ovvero: se un libro è progettato per essere accessibile a non vedenti, ma non lo è la sua comunicazione, sia essa visiva o audiovisiva, stampata o digitale, è evidente che lo stesso libro diviene inaccessibile, in quanto rimane sconosciuto.

La comunicazione visiva sul libro, in particolare digitale, è facilmente traducibile: un sito web che segue le linee guida WCAG (Web Content Accessibility Guidelines), o un semplice file pdf, sono leggibili da qualsiasi smartphone, disponiamo di utility appositamente progettate per favorire l'accessibilità dei contenuti in cui una voce parlante descrive quanto appare sullo schermo (vedi *VoiceOver*, Apple Inc).

La comunicazione audiovisiva del bene culturale libro, considerandone l'accessibilità, è nel contempo più semplice e più complessa. Più semplice perché offrendo contenuti su due registri sensoriali, l'uno può farsi vicario dell'altro;

01c

Traduzione tattile
 dettaglio e scena
 dal booktrailer:
 Italo Calvino,
*Il Cavaliere
 inesistente*.
 Studenti:
 Allegra Colombo,
 Martina Giordano,
 Gianluca Misto



Frame dal
booktrailer:
Lewis Carroll,
*Alice nel paese
delle meraviglie*.
Studenti: Federica
Campanelli,
Chiara Fabretti,
Valentina Verderio

più complessa perché non disponiamo di esperienze consolidate sulla comunicazione audiovisiva breve accessibile. Il confronto possibile è con l'accessibilità al prodotto audiovisivo cinematografico, con le tecniche di audio-descrizione per non vedenti e la trascrizione del parlato per non udenti. Tuttavia forme audiovisive brevi e lunghe hanno finalità comunicative differenti, necessitano pertanto di tecniche specifiche.

Il *booktrailer* – la forma di artefatto audio/video con la funzione di comunicare e promuovere la lettura di un libro – è definibile, come ben esprime Carlotta Niccolini, un «minifilmato che in pochi secondi dovrebbe riassumere il “sapore” di un libro» (Niccolini, 2007, p. 15).

Come restituire, comunicare, tradurre in immagini e suoni i contenuti di un saggio, di un romanzo, di un libro illustrato? Come comunicarne l'essenza in forma sintetica, e nel contempo espressiva, non didascalica, esprimendone appunto il “sapore”? Come poi tradurre tale contenuto per far sì che sia accessibile in diverse condizioni e limiti sensoriali?

In una intervista Paolo Ambrosi (Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti), in occasione del *BookTrailer Film Festival* (2014) [3] precisa che ci sono due modi per rendere accessibile un booktrailer ai disabili visivi: integrando al booktrailer una componente audio aggiuntiva che commenta le immagini con testi o suoni significativi, una traccia – da trasmettere, ad esempio, in cuffia – da ascoltare anche con strumenti personali, uno smartphone o un pc; integrando al booktrailer un documento in Braille, con la traduzione delle informazioni solo visive, che un non vedente può leggere in concomitanza alla proiezione.

Un'esperienza didattica

Sollecitati da queste indicazioni, abbiamo proposto agli studenti del nostro laboratorio, presso la Scuola del Design del Politecnico di Milano, di sperimentare soluzioni non

convenzionali per rendere accessibili, o comunque leggibili, brevi filmati in forma di booktrailer. Per accessibilità abbiamo inteso la possibilità di comprendere, e apprezzare esteticamente, il messaggio, anche in quelle condizioni personali o ambientali che non consentono la percezione di una delle due componenti, audio o video.

Tutti i progetti sono stati realizzati nel Laboratorio di Artefatti e sistemi complessi (docenti: Dina Riccò e Gian Luca Balzerano, cultori della materia: Alberto Barone, Giulia Martimucci, Alessandro Zamperini), nel Corso di laurea magistrale in Design della comunicazione, Politecnico di Milano, a.a. 2018-19 [4].

Metodo

Materiale di partenza una selezione, fatta dalla docenza, di audiolibri presenti nel canale "Ad Alta Voce" di Rai Radio 3, una raccolta che si autodefinisce la «più grande biblioteca di audiolibri italiana» [5]. Nel canale sono presenti racconti e romanzi di autori e titoli molto conosciuti, letti da attrici e attori italiani. Sono quindi stati utilizzati testi già in formato accessibile.

Il percorso di progetto è stato distinto in due fasi. Nella prima i gruppi di studenti sono stati invitati a studiare il libro assegnato e a realizzare sullo stesso un booktrailer, traducendo il contenuto del libro in motion graphic con un breve filmato della durata di circa 120 secondi, in cui perseguire una relazione sinestesica fra il parlato, i tempi della lettura e la sua espressività, e il progetto di grafica cinetica.

02b
Traduzione
tattile scena
dal booktrailer:
Lewis Carroll,
Alice nel paese
delle meraviglie.
Studenti: Federica
Campanelli,
Chiara Fabretti,
Valentina Verderio



02b

In questa fase non è stato fatto alcun riferimento al requisito dell'accessibilità.

Nella seconda fase gli studenti, dopo l'analisi critica del booktrailer realizzato in fase 1, fatta ipotizzando una fruizione solo audio o solo video seguendo il metodo delle mascherature di Michel Chion (1990), sono passati al riprogetto del booktrailer, integrato da altri artefatti in funzione dei requisiti di accessibilità.

Nella valutazione e nel progetto dell'accessibilità due sono stati i principali obiettivi:

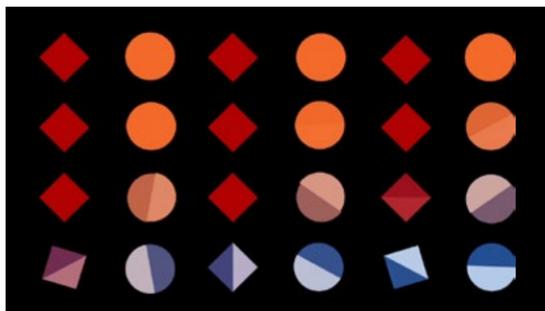
- considerare il progetto nella sua totalità, ovvero intendere l'accessibilità non un elemento aggiuntivo, ma integrante del booktrailer;
- rivolgere il progetto alla totalità dei soggetti, ovvero non limitarne l'uso a una categoria di abilità/disabilità sensoriale, quindi fruibile e apprezzabile da tutti nella sua interezza.

Queste scelte sono state dettate dall'analisi propedeutica di casi di audiovideo accessibili. Uno dei principali limiti riscontrati nei filmati che fanno uso di audiodescrizione per non vedenti o di sottotitolazione per non udenti, è proprio l'esclusività dell'utenza di riferimento, rivolta cioè solo al disabile visivo, pensata come componente aggiuntiva e postuma al progetto.

A ciò si accostano limiti nella qualità estetica della componente accessibile, incentrata soprattutto sulla funzione informativa, tralasciando l'espressività, l'immersività, la coerenza grafica (nel caso della sottotitolazione), l'integrazione dei diversi livelli linguistici (figurale, verbale orale e tipografico, musicale, ecc.).

Un interessante studio condotto da Cómite Narváez e Sedano Ruiz (2019) dell'Università di Malaga, legge in modo critico l'uso standardizzato dei sottotitoli attualmente in uso (Norma UNE 153010, "Subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva"), rilevando come l'uniformità talvolta ostacoli la comprensibilità. Le

03a



03a

Frame dal
booktrailer:
Italo Calvino,
*Il Visconte
dimezzato*.
Studenti: Alice
Cassanmagnago,
Teresa Cremonesi,
Valentina Pagano



03b

due autrici propongono, in particolare per i bambini che hanno problemi d'udito, il progetto di sottotitoli in cui il parlato sia tradotto in modo espressivo, dove cioè sia progettata la relazione fra i caratteri sonori del parlato e il loro corrispettivo tipografico. La sinestescità esplicita, pur non dichiarata, di questa proposta è stata anch'essa fonte ispiratrice per le soluzioni di progetto [6].

Agli studenti è stato richiesto di ricercare una congruenza sinestesica audio/video/aptica, intervenendo su due registri comunicativi: lavorando sull'intonazione del carattere (nell'accezione di Bellantoni, Woolman, 1999), di tutta la tipografia, ovvero non solo della traduzione del parlato (sottotitoli); lavorando sulla traduzione audio/tattile della grafica cinetica.

Risultati

Quest'ultimo punto ha portato a soluzioni classificabili in quattro diverse scale spaziali, con un livello di traduzione della grafica del booktrailer che procede progressivamente dalla bidimensionalità del foglio, alla spazialità ambientale:

- la grafica tradotta come superficie esplorabile tattilmente;
- la grafica tradotta come stratificazione di sagome;
- la grafica tradotta come modello tridimensionale;
- la grafica tradotta come spazio ambientale.

Nel seguito alcuni esempi rappresentativi realizzati dai gruppi di studenti.

Nella [fig. 01a] un frame dal booktrailer sul libro di Italo Calvino *Il Cavaliere inesistente* e in [fig. 01b] [fig. 01c] la traduzione tattile in dodici tavole corrispettive di altrettan-

03b

Traduzione tattile scena dal booktrailer: Italo Calvino, *Il Visconte dimezzato*.
Studenti: Alice Cassanmagnago, Teresa Cremonesi, Valentina Pagano



Frame dal
booktrailer:
Hermann Hesse,
*Il gioco delle
perle di vetro*.
Studenti:
Francesca Cicala,
Diego Morra,
Elena Ricagno

te scene, pensate per una fruizione in libreria nei momenti di promozione della lettura del libro. Ogni tavola consente letture a più livelli tattili: la linea in rilievo consente di accostare le tavole nella corretta sequenza, così come la doppia numerazione alfabetica/Braille; le campiture colorate sono tradotte in texture a rilievo a seguito della definizione di un codice di corrispondenze fra i sette colori utilizzati nel video e altrettante texture in rilievo con stampa UV.

Nella [fig. 02a] un frame dal booktrailer sul libro di Lewis Carroll, *Alice nel paese delle meraviglie* e in [fig. 02b] la traduzione esplorabile tattilmente di una stratificazione di sagome, ad indicarne la diversa relazione prossemica, racchiuse in cofanetti in corrispondenza ad ogni scena.

Nella [fig. 03a] un frame dal booktrailer sul libro di Italo Calvino, *Il Visconte dimezzato* e in [fig. 03b] la traduzione tridimensionale delle figure geometriche presenti sullo schermo, in una versione ludica sul concetto di divisibilità/unificazione.

Nella [fig. 04a] un frame dal booktrailer sul libro Hermann Hesse, *Il gioco delle perle di vetro*, organizzato su un doppio schermo che ha nella parte superiore la configurazione grafica e nella parte inferiore la traduzione in LIS (Lingua dei Segni Italiana) della voce narrante, e in [fig. 04b] un'installazione che si sviluppa in nove ambienti con l'intento di tradurre la narrazione con una trasposizione e un coinvolgimento della totalità del corpo.

Questi sono solo alcuni degli esempi realizzati che nell'insieme costituiscono una sorta di campionario di possibilità traduttive a testimonianza della varietà di possibilità a sostegno di una diversificazione delle soluzioni che variano in relazione al contesto, alle funzioni comunicative, all'utenza di riferimento, al fine di favorire una migliore comprensibilità del messaggio e un maggiore coinvolgimento del lettore.

Conclusioni

Sul libro come bene culturale accessibile non disponiamo di linee guida che possano costituire riferimento fondativo del progetto o della sua valorizzazione. Le indicazioni esistenti, anche normative, riferibili all'accessibilità riguardano essenzialmente – se consideriamo con Di Franco (2008) sia la fisicità dell'oggetto, sia i contenuti – da un lato le piattaforme, dall'altro la componente verbale del testo. Rimangono escluse oltre alle componenti figurali, l'articolazione dei contenuti interni ed esterni di ciò che chiamiamo “libro”.

L'esperienza didattica descritta ha preso come oggetto di studio e di progetto una componente editoriale che Genette (1987) chiamerebbe epitestuale del libro, ovvero informativa e promozionale, esterna al libro, ma integrante al suo contenuto; gli esiti documentano le categorie di possibilità tecniche ed espressive per la comunicazione e la valorizzazione del libro nella sua totalità testuale/paratestuale. Punti di forza sono: il coinvolgimento sensoriale ampliato, e con esso il tentativo di rispondere ad una funzione sociale inclusiva e rispettosa delle diversità; la categorizzazione dell'articolazione di soluzioni possibili, tecniche, linguistiche, espressive, che variano in relazione alle funzioni comunicative specifiche e ai contesti d'uso.

I limiti, o comunque il passo successivo da compiere, richiede la definizione di uno strumento di verifica delle soluzioni proposte, una fase di test su un campione significativo di soggetti, per poterne valutare l'efficacia comunicativa, l'effettiva leggibilità – in particolare per gran parte dei lavori che prevedono una lettura tattile – e la comprensibilità dei contenuti da parte di soggetti con differenti abilità. Lo studio di una componente epitestuale del libro (il booktrailer), in un percorso didattico in cui l'analisi è successiva, segue la fase di progetto, offre allo studente il vantaggio dell'acquisizione di una consapevolezza della problematicità, unita al valore sociale che il tentativo di soluzione si propone. La valorizzazione del libro come bene culturale, ed in particolare accessibile, si compie se affrontato nella sua totalità.

04b



04b

Traduzione spaziale scena dal booktrailer: Hermann Hesse, *Il giuoco delle perle di vetro*.
Studenti: Francesca Cicala, Diego Morra, Elena Ricagno

NOTE

[1] Tutti i progetti sono stati realizzati nel Laboratorio di Artefatti e sistemi complessi, prof. Dina Riccò e Gian Luca Balzerano, cultori della materia: Alberto Barone, Giulia Martimucci, Alessandro Zamperini, corso di laurea magistrale in Design della comunicazione, Politecnico di Milano, a.a. 2018-19.

[2] <https://catalogo.fondazioneia.org/> (Settembre, 2019). Sulla piattaforma sono elencate le caratteristiche – sia relative la struttura dei contenuti, sia il progetto grafico – che rendono accessibile un ebook.

[3] https://www.booktrailerfilmfestival.eu/learn_single_video.php?id=7 (Settembre, 2019).

[4] Una selezione di progetti relativi a più A.A. è pubblicata nel canale YouTube Sinestesie.it (<https://www.youtube.com/user/Sinestesieit/>) (Settembre, 2019).

[5] <https://www.raiplayradio.it/programmi/adaltavoce/archivio/audiolibri/> (Settembre, 2019).

[6] Una sperimentazione sul progetto di sottotitoli in congruenza sinestesica con le emozioni è stata condotta in Fernandez (2019).

REFERENCES

Genette Gérard, *Seuils*, Paris, Éditions du Seuil, **1987** (tr. it. *Soglie. I dintorni del testo*, Torino, Einaudi, 1989, pp. 451).

Chion Michel, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Paris, Nathan, 1990 (tr. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau, **1997**, pp. 264).

Bellantoni Jeff, Woolman Matt, *Type in Motion: Innovations in Digital Graphics*, Thames & Hudson, 1999 (tr. it. *Moving type: progettare per tempo e spazio*, Milano, Progetto Editrice, **2001**, pp. 160).

Niccolini Carlotta *Corriere della sera*, Cronache, 22 aprile **2007**, p. 15. Cit. in voce "minifilmato", Enciclopedia Treccani online, disponibile in <http://www.treccani.it> [Settembre 2019]

MiBAC, *I beni culturali per il cittadino*, Roma, Edizioni MP Mirabilia, **2007**, pp. 168.

Erlanson Robert F., *Universal and Accessible Design for Products, Services, and Processes*, Boca Raton (FL), CRC Press / Taylor & Francis Group, **2008**, pp. 288.

Di Franco Maria Chiara, "La tutela del bene culturale libro", *Economia della Cultura*, n. 2, **2008**, pp. 291-296.

Riccò Dina, *Sentire il design. Sinestesie nel progetto di comunicazione*, Roma, Carocci, **2008**, pp. 220.

Communication from the Commission to the European Parliament, The Council, The European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions, European Disability Strategy 2010-2020: A Renewed Commitment to a Barrier-Free Europe, Brussels, 15.11.2010, disponibile in <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/HR/TXT/?uri=CELEX:52010DC0636>. [Settembre 2019]

Perego Elisa, Taylor Christopher, *Tradurre l'audiovisivo*, Roma, Carocci, **2012**, pp. 277.

Riccò Dina, Caratti Elena, Bustamante Cibele, "Synaesthetic access to Visual contents: audio description of films for visually impaired people", pp. 600-611, in *Senses & Sensibility in Lisbon*. (Proceedings of the UNIDCOM/IADE's, 6th International Conference, Lisbon, 6th, 7th, 8th October 2011), IADE-Creative University International Conference, Portugal, **2012**.

Persson Hans, Ahman Henrik, Yngling Alexander Arvei, Gulliksen Jan, "Universal design, inclusive design, accessible design, design for all: different concepts one goal? On the concept of accessibility, historical, methodological and philosophical aspects", *Universal Access in the Information Society*, n. 14/4, May **2014**.

Levi Fabio, *L'accessibilità alla cultura per i disabili visivi. Storia e orientamenti*, Torino, Zamorani Editore, **2015**, pp. 166.

Gregory Tullio, "Traduzione/Translation", Conferenza magistrale, *Festival Filosofia*, Carpi (Modena), 19 Settembre **2015**.

Riccò Dina, "Traduzioni sinestesiche. Teorie e pratiche per il progetto dell'accessibilità ai contenuti", pp. 151-172, in Giovanni Baule, Elena Caratti (a cura di), *Design è traduzione*, Milano, Franco Angeli, **2016**, pp. 278.

Cetorelli Gabriella, Guido Manuel R. (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, MiBAC, Quaderni della valorizzazione – NS4, Direzione generale Musei, Roma, **2017**, pp. 202.

MiBAC, *Piano della performance 2019-2021*, disponibile in http://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1554220382749_Piano_della_performance_2019.pdf [Dicembre 2019]

Direttiva (UE) 2019/882 del Parlamento Europeo e del Consiglio del 17 aprile **2019** sui requisiti di accessibilità dei prodotti e dei servizi, *Gazzetta ufficiale dell'Unione europea*, 7.6.2019, disponibile in <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32019L0882&from=EN> [Settembre 2019]

Fernandez Alicia Paule Gonzalez, *Eyes to hear. A study about an accessible way to translate music in film* (tesi di laurea magistrale in Design della comunicazione, relatore Dina Riccò, Politecnico di Milano), **2019**.

Cómitre Narváez Isabel, Sedano Ruiz Esther, "Sous-titrage créatif pour enfants sourds et malentendants: les contes au cinéma", *Palimpsestes. Revue de traduction*, n. 32, **2019**, pp. 203-222, disponibile in <https://journals.openedition.org/palimpsestes/3635?lang=en> [Settembre 2019]

