



Filmati accessibili e attenzione ai contenuti:

il progetto www.webmultimediale.org

La fruizione di componenti audiovisivi su Web si sta affermando anche in Italia, grazie al diffondersi delle connessioni veloci: il passaggio da una produzione industriale di contenuti multimediali a una produzione sociale pone di fronte al fatto ormai evidente che filmati senza sottotitoli per le persone non udenti e audiodescrizioni per le persone non vedenti costituiscono info-esclusione - non meno di testi, immagini e documenti. La discriminazione nell'accesso al multimedia sul Web rappresenta oggi un'esclusione non solo dalle fonti informative, ma anche dalla vita sociale.

Webmultimediale.org è un progetto sperimentale che intende riflettere sul rapporto tra i documenti audiovisivi e il Web.

Da una parte, si assiste all'interesse crescente di integrare la dimensione ipertestuale con immagini e suoni per restituire al virtuale la profondità dell'esperienza analogica, dall'altra, riscontriamo una quasi esclusiva attenzione al mezzo che va di pari passo con una scarsa considerazione per i contenuti. L'ambiente virtuale - con le sue caratteristiche formali, le opportunità che apre e le prospettive che riserva - tende a prevalere sulla destinazione comunicativa dei contenuti che ospita.

Partendo da questo, **Webmultimediale.org** ha inaugurato una riflessione intorno al rapporto tra tecnologie e contenuti per il Web, che intende portare l'attenzione sulla specificità del multimediale sul Web per meglio delinearne le potenzialità.

Proponendosi di suscitare dibattito tra i professionisti del settore e un'attiva cooperazione, Webmultimediale.org è ispirato, in ultimo, dall'interesse a realizzare la vocazione universale del Web quale luogo di comunicazione e socialità.

L'abitudine che abbiamo, quando pensiamo ai contenuti audiovisivi che possiamo fruire su Web, è di pensarli da un punto di vista quasi esclusivamente tecnico.

Il Web è uno strumento molto giovane rispetto ai media tradizionali e ci facciamo un po' suggestionare dalle potenzialità tecniche senza curarci a sufficienza di che cosa mettiamo dentro al contenitore, ossia dei contenuti, audiovisivi o testuali che siano.

Sul Web convergono tutti i media tradizionali. Ma perlopiù le Web-tv, i trailer cinematografici, la pubblicità di libri, la citazione di contenuti testuali, i filmati promozionali per eventi visivi vengono trasferiti su Web così come sono: non c'è una progettazione che tenga presente che l'utente Web fruisce dell'audiovisivo in modo diverso rispetto allo spettatore del grande schermo, della televisione o del teatro.

Il Web lo fruiamo infatti in una situazione fondamentalmente solitaria. È l'individuo di fronte al monitor, a distanza ravvicinata, con un monitor solitamente molto piccolo, con modalità di fruizione che sono molto più incalzanti e rapide rispetto a quelle di tutti gli altri media tradizionali. Questa velocità di fruizione non può non avere un effetto, sia sul piano della fruizione dei contenuti che della loro progettazione. Poi c'è l'interazione: un componente audiovisivo è molto più interagibile rispetto a un film proiettato sul grande schermo, a un programma televisivo, o a maggior ragione rispetto a uno spettacolo teatrale. Il Web consente inoltre di integrare l'audiovisivo con immagini e testo.

Pubblicare contenuti audiovisivi sul Web richiede di tenere conto del fatto che l'esperienza sul Web è completamente diversa rispetto all'esperienza degli altri media.

Questo consente di potenziare la comunicazione, focalizzando il discorso sugli aspetti più importanti da sottolineare, per far arrivare il messaggio in modo molto più efficace: questo vale soprattutto per quanti hanno particolari forme di disabilità cognitive, problemi nella comprensione della scrittura, come i dislessici, o sono affette da sordità dalla nascita. Queste persone possono comprendere molto meglio i contenuti se vengono comunicati non soltanto in forma testuale o audiovisiva, ma in entrambe le forme.

Intendere il Web in questo modo, tenendo in giusta considerazione le sue specificità, significa poter recepire i contenuti che provengono da altri mezzi e poterli nuovamente irradiare nel modo particolare che è proprio del Web. Solo così si ricaverà il massimo risultato dall'integrazione tra i codici linguistico e visivo che caratterizza l'audiovisivo, per un'esperienza più ricca: che non sarà una mera riproduzione ma una vera e propria ri-creazione di significati, capace di rendere più spessa e consistente la comprensione. In questo modo il Web rivela grandi potenzialità didattiche.

È evidente che questo approccio nella progettazione richiede un accurato studio dei contenuti: per esempio, nel caso di un contenuto audiovisivo teatrale, si dovrà parlare con il regista o il drammaturgo, bisognerà preparare una scheda informativa semplificata, adatta al Web anche dal punto di vista testuale, e fornire quindi un video, che non sia però la riproduzione dell'intero spettacolo teatrale ma nemmeno un semplice spezzone: l'alchimia tra fruitore e contenuto scatta solo se quel che si vede (quel che si è deciso che l'utente veda) è in grado di trasmettere qualcosa dell'evento originario.

Un esempio: *Il grande nudo rosso*

Si tratta di un video di 15' progettato per il Web a partire da uno spettacolo teatrale, scritto e diretto da Marco Pernich (www.studionovecento.com), della durata di 50'. Qualcosa in meno quindi.

Ma in più, rispetto all'originale, il video ha la narrazione: ciascuna scena è introdotta e commentata da una voce narrante, che recita testi pensati appositamente per questo video. L'audiodescrizione è utile a far comprendere meglio il racconto a chi non vede, ma non solo.

Diventa un'opportunità per cogliere aspetti che possono sfuggire a teatro, durante la rappresentazione, o per lasciarsi coinvolgere fino a farsi venire la voglia di andare a vedere lo spettacolo dal vivo.

Diversamente da altre modalità possibili dell'audiodescrizione, nel video *Il Grande Nudo Rosso* la descrizione degli eventi è anche visiva, si serve cioè un'ambientazione naturale che aggiunge fascino, per contrasto, alla metaforica essenzialità della scena.

Il format teatrale Web è in corso di registrazione presso la SIAE.

http://www.webmultimediale.org/il_grande_nudo_rosso

Il player di Webmultimediale.org

Con il player di www.webmultimediale.org, sviluppato da Alessio Cartocci, è possibile sottotitolare e audiodescrivere con facilità i filmati, senza avere problemi di compatibilità fra sistemi operativi, browser e player: in questo modo ci si può focalizzare sui contenuti, sulle integrazioni e traduzioni fra i codici visuale e linguistico, sulle potenzialità culturali degli audiovisivi sul Web.

Il player di Webmultimediale.org supporta – ed è il primo caso al mondo - lo standard W3C SMIL col formato Flash Video, e consente di pubblicare filmati pienamente accessibili per le persone con disabilità, corredati di sottotitolazione multilingue per le persone non udenti e per l'internazionalizzazione, di audiodescrizione multilingue per i non vedenti e di un secondo video (interno al primo) con interpretazione in Lingua dei segni (anche in diverse versioni), con la possibilità di attivare e disattivare le alternative accessibili e di ingrandire e spostare la finestra con la Lingua dei segni.

Offre il supporto per gli screen-reader, un pieno controllo da tastiera e la compatibilità con tutti i browser e con tutti i sistemi operativi.

Un esempio: http://www.webmultimediale.org/SC_1.2.5



Il player è al momento in fase di test su Webmultimediale.org come progetto pilota. Verrà reso disponibile su richiesta per associazioni non profit, scuole e istituti culturali e di ricerca. Ha avuto un'ottima accoglienza da parte di Adobe nella mailing list del gruppo di lavoro del W3C, impegnato a scrivere le WCAG 2.0 [<http://lists.w3.org/Archives/Public/w3c-wai-gl/2007AprJun/0082.html>]. È stato segnalato da IBM a *Paris Web 2007* e in siti francesi, tedeschi e spagnoli dedicati all'accessibilità.

Roberto Ellero
www.webmultimediale.org