

Corso di Laurea in Informatica Umanistica

# Codifica TEI di un'opera teatrale e conversione in ePub, tramite XSL

Candidata: Iryna Pavlyuk

Relatore: Mirko Tavosanis

Correlatore: Maria Simi

1 dicembre 2011

Anno Accademico 2010/2011



Università di Pisa

моїй сестричці Олі

## Indice generale

1. Introduzione
2. Evoluzione del libro elettronico
  - 2.1 Passaggio dalla carta al digitale
  - 2.2 Formati per l'eBook
    - 2.2.1 Formati testuali
    - 2.2.2 Formati per gli eBook reader
    - 2.2.3 Approfondimento su ePub
  - 2.3 Dispositivi elettronici di lettura
    - 2.3.1 Alcuni dei più diffusi eReader e-ink a confronto
3. Storia della farsa teatrale
  - 3.1 Nascita ed evoluzione della farsa teatrale
  - 3.2 Principali caratteristiche di una farsa
  - 3.3 Informazioni sull'autore Neil Simon
4. Caso di studio: creazione di una versione digitale del copione teatrale "Rumors" di Neil Simon
  - 4.1 Esperienza teatrale diretta
    - 4.1.1 Organizzazione e promozione dello spettacolo
    - 4.1.2 Recitazione
  - 4.2 Struttura del copione originario
  - 4.3 Tokenizzazione e codifica TEI-Drama
    - 4.3.1 Codifica dell'elemento teiHeader
    - 4.3.2 Codifica dell'elemento text
    - 4.3.3 DTD e validazione
  - 4.4 Applicazione di fogli di stile XSL e trasformazione in ePub
  - 4.5 Visualizzazione con eReader
5. Diritti d'autore
  - 5.1 Procedimento adottato
6. Conclusioni
7. Appendici

# 1. Introduzione

Il desiderio di sviluppare la tesi sull'eBook risale a novembre 2009, quando il fenomeno dei libri elettronici iniziò a prendere vita anche in Italia. Da allora non ho mai abbandonato l'idea di approfondire questo argomento nel mio progetto di laurea in quanto lo reputo di estrema attualità anche oggi.

Durante gli studi universitari ho maturato esperienze nella codifica TEI e nel 2010 ho avuto l'opportunità di seguire un breve corso online sul futuro del libro presso l'Università della Tuscia, dove ho imparato a creare libri digitali in formato ePub.

Dopo aver individuato l'argomento principale ero a lungo indecisa sull'opera letteraria da elaborare nel progetto di tesi. All'inizio ho optato per uno dei miei romanzi preferiti, *Jane Eyre* di Charlotte Brontë, e lo impaginai in formato elettronico ePub che successivamente venne anche pubblicato sul sito di *LiberLiber*<sup>1</sup>. Nel frattempo mi si presentò l'occasione di seguire un corso di recitazione presso il Teatro Palmaria di La Spezia e di far parte del cast nella commedia *Rumors* di Neil Simon. In seguito a questa emozionante esperienza ho rivalutato la tipologia di opera letteraria scelta in precedenza e, incoraggiata dai compagni, ho preferito cambiare.

Cosa mi ha spinto a scegliere *Rumors* piuttosto che *Jane Eyre*? Prima di tutto *Rumors* è una commedia che conosco quasi a memoria ed è anche il ricordo di un'esperienza stressante ma divertente vissuta con i miei compagni di laboratorio di recitazione.

Secondariamente considero che la varietà di un'opera teatrale sia molto più interessante per la codifica TEI, rispetto, per esempio, alla linearità di un romanzo, in quanto contiene un intreccio di dialoghi tra molteplici personaggi alternati dai commenti di regia, descrizioni dello scenario, entrate e uscite di scena ecc. Attualmente non esiste una versione digitale in formato ePub di *Rumors*, pertanto sarebbe utile produrne una per dare agli attori, che possiedono un eReader o un tablet, una possibilità di studio alternativa rispetto al tradizionale copione di carta.

Infine, grazie all'esperienza teatrale ho individuato alcuni benefici che un attore può avere scegliendo di studiare il copione su un dispositivo elettronico a

---

<sup>1</sup> è una organizzazione non lucrativa di utilità sociale (ONLUS) che ha per scopo la promozione dell'accesso libero alla cultura.

colori: la possibilità di individuare facilmente la propria parte grazie ai diversi colori assegnati a ogni personaggio, risparmiare i costi di stampa e rilegatura e, non meno importante, la possibilità di risparmiare carta.

Lo scopo della mia tesi è dimostrare come avviene la codifica TEI di un testo teatrale e successivamente la sua trasformazione in formato libero ePub; tramite fogli di stile XSL, adatto alla lettura sui dispositivi elettronici quali *tablet*, come iPad, e lettori di eBook *e-ink* come Sony PRS.

## **2. Evoluzione del libro elettronico**

### **2.1 Passaggio dalla carta al digitale**

Quando dal libro a stampa si passa a quello elettronico la definizione tende spesso a spostarsi ulteriormente in direzione dell'oggetto testuale, mentre l'interfaccia di lettura tende a essere considerata solo come lo strumento utilizzato per leggere l'eBook, e non come una sua componente costitutiva (Roncaglia 2010, p. 17).

Per la lettura di un libro elettronico sono necessari diversi componenti:

- ✓ il documento elettronico di partenza o e-text
- ✓ un formato elettronico (eBook format) con cui digitalizzare la pubblicazione (ad esempio l'ePub)
- ✓ un software di lettura compatibile con tale formato
- ✓ un dispositivo hardware di lettura (il più appropriato per la lettura di testi è un eBook reader con tecnologia e-ink)

È errato confondere un qualunque documento in formato digitale con un eBook, dato che l'eBook non si limita a presentare la sostanza del documento cartaceo ma cerca anche di replicarne la forma, in modo da rendere la lettura il più possibile simile a quella che si avrebbe sfogliando le pagine di un libro. Da ciò deriva che tutte le azioni che in un normale libro cartaceo sono immediate e scontate, come ad esempio, lo scorrere le pagine o l'inserimento di un segnalibro possono essere emulate dal software del dispositivo di lettura.

Il libro elettronico, nell'imitare quello cartaceo, approfitta ovviamente dei vantaggi offerti dalla sua natura digitale, che risiedono principalmente nelle possibilità di essere un ipertesto e inglobare elementi multimediali, e nella possibilità di utilizzare dizionari o vocabolari contestuali.

La comodità, semplicità d'uso ed ergonomia degli ultimi dispositivi di lettura in commercio, in particolare quelli con schermo e-ink, rendono il mercato degli eBook sufficientemente maturo per potersi sviluppare notevolmente e modificare gli assetti dell'editoria classica.

L'espressione 'libro elettronico' e i suoi equivalenti inglesi *electronic book* o, più frequente a partire dalla metà degli anni novanta, *e-book*, possono così designare sia il dispositivo fisico utilizzato per leggere un testo elettronico, sia il testo elettronico, sia il prodotto commerciale venduto o distribuito in rete e associato a una specifica licenza d'uso [2].

## **2.2 Formati per l'eBook**

Gli eBook vengono realizzati e pubblicati nei più svariati formati, molti dei quali però non sono stati originariamente concepiti per essere dei veri e propri formati di eBook. La ragione principale è che il mondo degli eBook è un mercato ancora relativamente giovane, mentre alcuni formati esistono ormai da parecchi anni.

I nuovi formati, studiati appositamente per i libri elettronici, se da un lato hanno risolto i limiti dei formati più vecchi hanno creato però nuovi problemi. Il mercato infatti ha indirizzato l'industria editoriale verso formati proprietari, legati cioè a specifiche piattaforme hardware e software, che limitano fortemente le scelte dell'utente finale. Questo fa sì che all'utente possa capitare, ad esempio, di ritrovarsi con eBook che possono essere letti solo con certi tipi di software, oppure con un hardware che non supporta il formato di eBook che si possiede.

Un modo per aggirare il problema della proliferazione dei formati oggi ampiamente diffuso è quello di convertire il formato che l'utente non desidera o non può utilizzare in un altro formato più congeniale. Questa operazione, oltre a non essere una soluzione definitiva al problema, spesso presenta problemi tali da non

essere facilmente eseguibile da tutti; in alcuni casi i problemi tecnici sono tali da renderlo praticamente irrealizzabile [2].

I vari formati di eBook possono essere suddivisi in tre diverse categorie:

- ✓ Formati testuali (i più diffusi)
- ✓ Formati di immagini (...)
- ✓ Formati audio (...)

### **2.2.1 Approfondimento sui formati testuali**

I formati testuali rappresentano il tipo di formato più utilizzato per la realizzazione di eBook. Anche se vengono genericamente chiamati 'formati di testo', alcuni di questi formati permettono la creazione di ipertesti e l'inserimento di oggetti multimediali come immagini, audio o video. I molti formati di testo disponibili, in relazione al mondo degli eBook, possono essere suddivisi in due categorie:

- ✓ formati non appositamente ideati per gli eBook
- ✓ formati appositi per gli eBook

Ai formati non appositamente ideati appartengono la maggior parte dei formati più vecchi ma ancora ampiamente utilizzati, che proprio grazie a questo hanno il vantaggio di essere compatibili con molte piattaforme diverse. Utilizzandoli pertanto difficilmente si corre il rischio di non possedere il software o il dispositivo hardware adatto per leggerli [2].

Elenco dei formati più usati per gli eBook non appositamente studiati per essi:

- ✓ ASCII
- ✓ Microsoft Compressed HTML Help (CHM)
- ✓ HTML
- ✓ Ms Word (.doc)
- ✓ PostScript
- ✓ RTF
- ✓ PDF, formato nato per la stampa, non ottimale sugli eBook reader

## 2.2.2 Formati per gli eBook reader

I formati appositamente ideati per gli eBook hanno generalmente il vantaggio di essere adatti a piattaforme dotate di meno risorse hardware rispetto ai computer desktop. Spesso infatti prevedono la compressione del testo e si adattano meglio ad essere visualizzati sui piccoli schermi dei dispositivi portatili. Altra caratteristica che possiedono, voluta soprattutto dagli editori storici che si affacciano all'editoria elettronica, è quella di prevedere vari livelli di protezione DRM<sup>2</sup> del documento che possono impedire la copia illecita di libri protetti dal copyright. L'adozione di DRM o meno è un tema su cui da anni si discute e sembra che la direzione che più favorisce la diffusione commerciale è quella dei libri privi di protezioni ma naturalmente ogni editore si organizza in maniera differente. Lo svantaggio principale di questi formati è quello di essere spesso dei formati proprietari e di portarsi dietro quindi tutti i problemi che l'uso di tali formati genera.

Elenco dei formati più usati per gli eBook reader:

- ✓ ePub, formato aperto, evoluzione di OeB, che si sta affermando come standard più diffuso
- ✓ Mobipocket (mobi), utilizzato da Amazon Kindle
- ✓ FictionBook (fb2)
- ✓ LIT, formato nativo Microsoft, ormai obsoleto
- ✓ PDB, formato per Palm OS

## 2.2.3 Approfondimento su ePub

ePub, abbreviazione di electronic publication, "pubblicazione elettronica", è uno standard aperto specifico per la pubblicazione di libri digitali e basato su XML. A partire da settembre 2007 è lo standard ufficiale dell'IDPF<sup>3</sup> organismo internazionale no-profit al quale collaborano università, centri di ricerca e società che lavorano in ambito sia informatico che editoriale. Lo standard ePub sostituisce, aggiornandolo, l'Open eBook (OeB), elaborato dall'Open E-book Forum.

---

<sup>2</sup> Digital Rights Management sono i sistemi tecnologici mediante i quali i titolari di diritto d'autore possono esercitare ed amministrare tali diritti nell'ambiente digitale, grazie alla possibilità di rendere protette, identificabili e tracciabili le opere di cui sono autori.

<sup>3</sup> International Digital Publishing Forum è l'associazione internazionale per il commercio e gli standard per l'industria dell'editoria digitale.

Il formato ePub, benché ancora giovane, si sta affermando come standard più apprezzato e diffuso nei moderni lettori di eBook e nel mondo dell'editoria digitale. Lo standard, che ha file con estensione .epub, consente di ottimizzare il flusso di testo in base al dispositivo di visualizzazione ed è costituito a sua volta da altre tre specifiche:

- ✓ l'Open Publication Structure (OPS) 2.0, descrive la formattazione dei contenuti.
- ✓ l'Open Packaging Format (OPF) 2.0, descrive in xml la struttura del file .epub.
- ✓ l'OEBPS Container Format (OCF) 1.0, un archivio compresso zip che raccoglie tutti i file.

In sostanza, l'ePub utilizza internamente codice XHTML o DTBook, una variante dello standard XML, per le pagine di testo, e il CSS per il layout e la formattazione. L'XML è utilizzato per il documento "manifest", il "table of contents" (TOC, o indice), e i metadati. Infine i file, strutturati in directory specifiche, sono compressi in un archivio .zip con estensione .epub [3].

Caratteristiche:

- ✓ Formato aperto
- ✓ Testo "re-flowable" e ridimensionabile (consente di ottimizzare e rimodellare il flusso di testo in base al dispositivo e impostazioni utente)
- ✓ Grafica raster e vettoriale
- ✓ Metadata inclusi
- ✓ Supporto DRM
- ✓ Utilizzo degli stili CSS
- ✓ Possibilità di incorporare font
- ✓ Utilizzo di tutte le funzionalità XML

Editor:

- ✓ Sigil editor multi-piattaforma
- ✓ Adobe InDesign editor di Adobe System
- ✓ Calibre strumento di gestione e conversione eBook liberi e open source

## 2.3 Dispositivi elettronici di lettura

I lettori di eBook sono studiati quasi esclusivamente per la lettura di testi e vengono identificati come aventi schermi con tecnologia e-ink.

### *Cross-Section of Electronic-Ink Microcapsules*

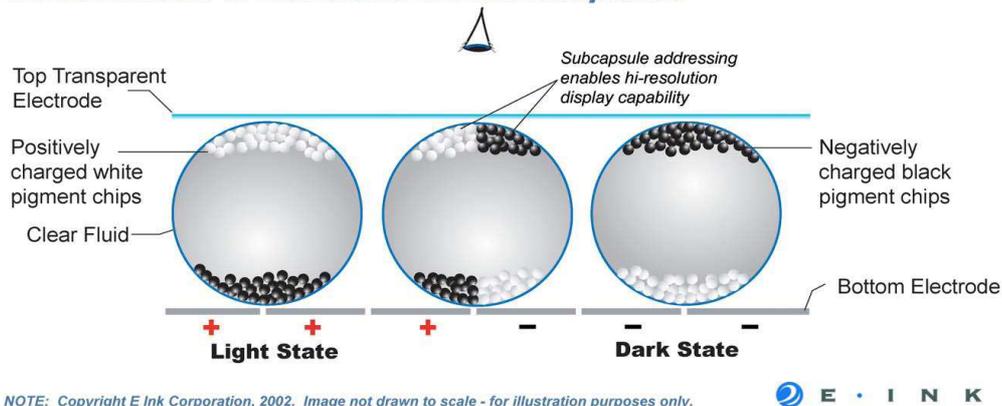


Figura 1. Principi di funzionamento di un modello di e-paper. (c) E-ink corporation

Questa particolare tecnologia non necessita per la visualizzazione delle immagini a schermo di una retroilluminazione dello stesso, in quanto la resa è simile a quella di uno scritto stampato, ma rimane ovviamente necessario l'utilizzo di una fonte di illuminazione esterna, proprio come nella lettura dei libri, ovvero il semplicemente stare all'aperto, di giorno, oppure in una stanza illuminata artificialmente.

Questa caratteristica trasla quindi nel mondo digitale i pregi e i difetti della classica lettura cartacea: da una parte risulta meno stancante per la vista, rispetto ad un analogo dispositivo dotato di schermo LCD, in quanto lo schermo non è una fonte di luce che punta verso i nostri occhi, dall'altra costringe però alla dipendenza da fonti di illuminazioni esterne, ovvero rende impossibile la lettura al buio. Inoltre, essendo tale tecnologia pensata per la visualizzazione statica di immagini, come la pagina di un libro, non si trova a proprio agio per la riproduzione di contenuti più complessi, come ad esempio pagine web o filmati (soffre di basso *refresh* e di sovraimpressione), il che ha portato alla ribalta anche un altro tipo di dispositivo, dotato di meno autonomia, ma identicamente adatto allo scopo, ovvero i tablet computer [1].

### 2.3.1 Alcuni dei più diffusi eReader e-ink a confronto

Sul mercato sono disponibili un gran numero di eReader, solo alcuni di questi dispositivi emergono dal gruppo. Nella tabella seguente sono riportati solo alcuni dei più diffusi eReader con tecnologia e-ink.

Tabella 1. eBook Reader con tecnologia e-ink a confronto:

					
	Sony PRS T1	Amazon Kindle	Kobo Kobo Touch	Bookeen Cybook Odyssey	Barnes & Noble Nook Touch
Schermo	6" E-Ink Pearl	6" E-Ink Pearl	6" E-Ink Pearl	6" E-Ink Pearl	6" E-Ink Pearl
Touchscreen	✓	✗	✓	✓	✓
Pennina	✓	✗	✗	✗	✗
Interfaccia in italiano	✓	✓	✓	✓	✗
Rotazione schermo	✓	✓	✓	✓	✗
Wi-fi	✓	✓	✓	✓	✓
Durata batteria	20 giorni	30 giorni	30 giorni	30 giorni	60 giorni
Peso	168 gr	176 gr	185 gr	195 gr	212 gr
Adobe DRM	✓	✗	✓	✓	✓
ePub	✓	✗	✓	✓	✓
PDF	✓	✓	✓	✓	✓
Mobi	✗	✓	✓	✗	✗
Text-to-Speech	✗	✗	✗	✗	✗
audio (mp3)	✓	✗	✗	✓	✗
dizionario	✓	✓	✓	✗	✓
navigazione web	✓	✓	✓	✓	✓

Per l'esattezza, secondo la guida redatta da [www.ebookreaderitalia.com](http://www.ebookreaderitalia.com), il sito sul quale è stata generata la tabella comparativa qui sopra, il ventaglio di ebook reader tra cui scegliere è composto da 29 elementi [7].

## 3. Storia della farsa teatrale

### 3.1 Nascita ed evoluzione della farsa teatrale

Componimento teatrale, che si propone essenzialmente di far ridere, trattato come genere a sé dal 15° secolo fin quasi ai nostri giorni. Dal latino *farcire* e con riferimento alle primitive forme ludiche, in particolare le *fabulae atellanae*<sup>4</sup>, del teatro romano [4].

Al tardo medioevo francese appartiene l'elaborazione di questa forma drammatica laica che si caratterizza come irruzione profana e goliardica all'interno dell'orizzonte sacro dei Misteri e delle Moralità. Espressione di una drammaturgia festiva legata alle celebrazioni del nascente ceto borghese, la farsa sia in Francia sia in Germania sviluppa secondo una prospettiva parodistica in un breve scenario la situazione di figure tipizzate appartenenti all'universo mercantile e commerciale (Cappa 1998, p. 389).

Dalla Francia il componimento e la parola passarono nel 15° e 16° secoli a Napoli, celebre tra le varietà la *farsa cavaiola*<sup>5</sup>, e poi in tutta Italia; presto la farsa, ridotta in un atto, spesso musicata, cominciò ad avere il compito specifico, mantenuto per 3 secoli, di rallegrare lo spirito degli spettatori dopo le tragedie o dopo le commedie ritenute troppo gravi. Allo stesso modo, ai primordi del cinema, era uso far seguire ai film drammatici la *farsa finale* [4].

### 3.2 Principali caratteristiche di una farsa

Una farsa è un genere di opera teatrale la cui struttura e trama sono basate su situazioni e personaggi stravaganti e improbabili, travestimenti e scambi di identità, l'umorismo verbale che può includere giochi di parole e una trama la cui velocità tende ad aumentare freneticamente verso il culmine. In genere, c'è un lieto fine. La convenzione di giustizia poetica non è sempre osservata: infatti il protagonista può farla franca con ciò che ha cercato di nascondere a tutti i costi, anche se si tratta di un atto criminale.

---

4 fu un genere di commedia, originariamente in dialetto osco, in uso già dal IV secolo a.C.

5 è un genere farsesco del teatro rinascimentale. L'attributo fa riferimento al cavaiole, ovvero un abitante della Cava, l'attuale Cava de' Tirreni, nei pressi di Salerno.

Farsa in generale è molto tollerante nei confronti del comportamento trasgressivo dei personaggi, e tende a raffigurare gli esseri umani come vani, irrazionali, infantili e nevrotici.

In generale viene mantenuto un certo realismo: si distingue nel mostrare eventi, storie e atmosfere quotidiane, ma declinate in modo grottesco e nei loro aspetti irrazionali. I temi e i personaggi possono essere di fantasia, però devono risultare credibili e verosimili. Anche se la farsa è prevalentemente comica, sono state scritte farse in tutti gli stili teatrali [5].

### 3.3 Informazioni sull'autore Neil Simon



Figura 1. Neil Simon

Marvin Neil Simon (New York, 4 luglio 1927) è un drammaturgo e sceneggiatore statunitense le cui opere vengono tradotte e rappresentate in tutto il mondo, facendo di lui uno dei più rappresentati commediografi viventi.

Ha iniziato la sua carriera come autore televisivo ed ha al suo attivo più di quaranta commedie rappresentate a Broadway sin dal 1961, che vanno dalle commedie umoristiche degli anni sessanta (*A piedi nudi nel parco*, *La strana coppia*, *Appartamento al Plaza*) ai lavori più introspettivi e autobiografici degli anni settanta e ottanta (*Il prigioniero della Seconda Strada*, *Capitolo secondo*, *Biloxi Blues*, *Risate al 23° piano*).

Altre recenti opere sono *Hotel Suite*, *London Suite*, *Dinner Party* e *Rumors*, l'opera oggetto di studio ed elaborazione di questa tesi di laurea. Ha scritto inoltre numerosi libretti di opere musicali e sceneggiature cinematografiche e ha dato voce con le sue opere alla cosiddetta *middle-class* americana, dipingendo i suoi personaggi come uomini-medi spesso insicuri e paurosi, attraverso intrecci di sicuro effetto comico e brillante [6].

## **4. Caso di studio: creazione di una versione digitale del copione teatrale *Rumors* di Neil Simon**

### **4.1 Esperienza teatrale diretta**

L'idea di utilizzare un'opera teatrale è nata quasi per gioco mentre ero a far parte del cast e dell'organizzazione dello spettacolo *Rumors* al Teatro Palmaria di La Spezia. Eravamo sei donne e quattro uomini, invece nella commedia sono sei uomini e quattro donne: quattro coppie sposate e due poliziotti. Il regista Roberto Menconi ha risolto il problema assegnando i ruoli dei due poliziotti a due ragazze.

Successivamente sono stati assegnati i ruoli alle coppie sposate, prevalentemente secondo i canoni della fisicità e del carattere dei personaggi, alcuni secondo amicizie e simpatie reciproche in modo da lavorare al meglio insieme, altri secondo elementi completamente opposti al proprio carattere in modo da imparare a interpretare diversi ruoli.

#### **4.1.1 Organizzazione e promozione dello spettacolo**

Appositamente per lo spettacolo ho creato una locandina (v. tav 1.) con Adobe Illustrator CS5<sup>6</sup>, grazie all'utilizzo delle silhouette vettoriali [8], della quale abbiamo distribuito diverse copie nei luoghi di maggiore interesse sociale e ricreativo della provincia di La Spezia: vetrine di negozi, bar, ristoranti, palestre ecc.

Inoltre ho scritto un articolo<sup>7</sup> (v. tav 2.), pubblicato sul quotidiano La Nazione di venerdì 24 giugno 2011, e, infine, ho creato l'apposito evento anche sul social network Facebook.

#### **4.1.2 Recitazione**

Grazie all'esperienza vissuta sul palcoscenico posso analizzare il copione in modo più fedele e porre in evidenza alcuni elementi importanti di sceneggiatura che, il più delle volte, vengono sottovalutati nello studio e nell'organizzazione di uno spettacolo teatrale.

[ Da completare ]

---

<sup>6</sup> Adobe Illustrator CS5, pagina di download: [http://www.adobe.com/cfusion/tdrc/index.cfm?product=illustrator&loc=it\\_it](http://www.adobe.com/cfusion/tdrc/index.cfm?product=illustrator&loc=it_it)  
<sup>7</sup> La Nazione, 24 giugno 2011, sez. Agenda di La Spezia, pag. 29

## 4.2 Struttura del copione originario

L'oggetto di studio ed elaborazione di questa tesi è l'opera teatrale *Rumors* di Neil Simon. Il testo della traduzione *RUMORS.doc* appartiene a Maria Teresa Petruzzi, Concessionari Associati Srl e sarà denominato in seguito 'copione'.

All'inizio del copione si trova l'elenco di undici personaggi in ordine di apparizione, dieci dei quali recitano in scena e Myra, il personaggio che non compare mai essendo solo una voce fuori campo. Sono indicati anche i rispettivi numeri di battute/quantità di parole per ciascun personaggio.

Chris Gorman	(205/2.082)
Ken Gorman	(231/2.166)
Claire Ganz	(237/1.979)
Lenny Ganz	(267/3.598)
Ernie Cusak	(137/1.640)
Cocca Cusak	(100/873)
Cassie Cooper	(59/783)
Glenn Cooper	(145/1.552)
Ben Welch	(73/1.079)
Sam Pudney	(3/69)
Myra Brock (voce)	(2/6)

Il copione è suddiviso in due momenti fondamentali, ovvero due atti. Ogni atto è composto da scene: tredici nel primo atto e dieci nel secondo. Ogni scena è composta da battute, prevalentemente dialoghi e alcuni monologhi, dei quali il più significativo è quello di Lenny nella scena finale. Ogni battuta è preceduta dal nome del personaggio che la dice e contiene obbligatoriamente il discorso diretto che può essere singolo o completato dal discorso indiretto, le cosiddette 'direttive di regia', che servono a descrivere le azioni dei personaggi e il modo in cui dicono le battute. E' una convenzione comune che le direttive di regia debbano essere scritte in corsivo tra parentesi.

Talvolta le battute sono più complesse in quanto possono contenere più discorsi diretti alternati da più direttive di regia:

KEN - Bene. Via. Uno - due - tre!

*(Gli uomini tirano fuori le dita).*

Due e due. Niente... riproviamo. Pronti? Uno - due - tre!

*(Gli uomini tirano fuori le dita).*

*Come prima. Niente... di nuovo!*

*(Scampanellata).*

*Pronti - uno - due - tre!*

*(Gli uomini mostrano le dita).*

*Aha! Lenny!*

All'inizio di ogni scena possono aver luogo, o meno, le descrizioni dello scenario che non possono essere attribuite alle direttive di regia, in quanto avvengono prima dello scambio di battute tra i personaggi, sono scritte in corsivo e senza parentesi:

#### **Scena undicesima**

*La porta della stanza degli ospiti si apre. Lenny esce sul pianerottolo.*

LENNY - Glenn! Cassie! Mi pareva che foste voi. Come state?

E' prassi evidenziare, oltre ai segni di punteggiatura, alcune parole o intere battute per far capire all'attore come pronunciarle. Nel copione in esame si possono distinguere due tipi di enfasi: le parole sottolineate che suggeriscono una pronuncia più accentuata rispetto a tutta la frase, per esempio:

CASSIE - E' quello che non dici che mi fa impazzire.

GLENN - Che cosa non ho detto?... Come può farti impazzire se non lo dico.

e le parole e frasi in maiuscolo pronunciate ad alta voce, quasi gridando:

KEN - Perché cerchi di aiutarli? PERCHE' NESSUNO AIUTA CHARLEY?

talvolta le frasi pronunciate gridando possono essere anche sottolineate:

CLAIRE – SUICIDIO?

### 4.3 Tokenizzazione e codifica *TEI-Drama*

Il primo passo da compiere prima di iniziare la fase di *tokenizzazione*, ovvero di suddivisione del testo in unità linguistiche di interesse, è individuare le varie categorie logiche alle quali possono essere attribuite queste unità. Una volta individuate, è necessario inserirle in una forma standard. La TEI predispone numerosi *template* di base per varie tipologie di testi da codificare e le linee guida per la codifica standard di testi teatrali.

Ho scelto il template *tei\_drama.xml* [9], in è il più adatto alla struttura base di un copione teatrale:

```
<TEI xmlns="http://www.tei-c.org/ns/1.0">
  <teiHeader>
    <fileDesc>
      <titleStmt>
        <title>...</title>
        <author>...</author>
        <editor role="editor">...</editor>
      </titleStmt>
      <publicationStmt>...</publicationStmt>
    </fileDesc>
    <sourceDesc>...</sourceDesc>
    <revisionDesc>
      <change when="">...</change>
    </revisionDesc>
  </teiHeader>
  <text>
    <front>
      <castList>
        <castItem type="role">
          <role xml:id="P1">Character</role>
        </castItem>
      </castList>
    </front>
    <body>
      <div type="act">
        <head>...</head>
        <div type="scene">
```

```

        <head>...</head>
            <stage>...</stage>
                <sp who="#P1">
                    <speaker>Character</speaker>
                    <l>...</l>
                </sp>
            </div>
        </div>
    </body>
    <back>
</back>
</text>
</TEI>

```

Il documento è composto da una testata TEI che contiene al suo interno due sezioni distinte: *teiHeader*, frontespizio elettronico, che deve contenere una serie di informazioni metatestuali come la descrizione dell'esemplare elettronico, di quello cartaceo di riferimento, delle norme di codifica seguite e delle revisioni effettuate, e l'elemento *text* che raccoglierà il testo del copione vero e proprio.

L'elemento *teiHeader* a sua volta è suddiviso anch'esso in sezioni: *fileDesc*, che descriverà tutte le informazioni sul titolo e autore dell'opera sulla pubblicazione e sulla fonte; *encodingDesc*, conterrà le informazioni sul progetto e disponibilità del documento; *profileDesc* definirà la lingua del documento e *revisionDesc* indicherà le date in ordine cronologico in cui il documento è stato modificato.

L'elemento *text* è, a sua volta, suddiviso in tre elementi: *front*, *body* e *back* (opzionale). L'elemento *front*, ovvero l'avantesto, raccoglierà il frontespizio dell'esemplare cartaceo di riferimento e materiali introduttivi come prefazioni, sommari, introduzioni ecc. L'elemento *body*, il corpo del documento, a sua volta sarà strutturato in partizioni significative del componimento del testo teatrale di interesse, ovvero atti, scene, battute e commenti. Infine l'elemento *back* (opzionale) che normalmente contiene materiali annessi come glossari, indici, note, bibliografie, colophon ecc, non verrà inserito[10].

Nei capitoli successivi sarà mostrata la codifica TEI in dettaglio. Per comodità ho suddiviso in due capitoli distinti la codifica del frontespizio elettronico, ovvero dell'elemento *teiHeader*, e del testo del copione vero e proprio, ovvero dell'elemento *text*.

### 4.3.1 Codifica dell'elemento *teiHeader*

Di seguito è riportata la codifica di tutti gli elementi contenuti nel frontespizio elettronico *teiHeader* con i rispettivi esempi e motivazioni delle scelte di codifica.

#### 1. Codifica degli elementi contenuti nel *fileDesc*.

```
<titleStmt>
  <title>Rumors - versione digitale</title>
  <author>Neil Simon</author>
</titleStmt>
```

Motivazione: è una dichiarazione che raggruppa le informazioni sul titolo di un'opera e sulle responsabilità del suo contenuto intellettuale.

```
<publicationStmt>
  <publisher>Università di Pisa</publisher>
</publicationStmt>
```

Motivazione: l'autorità di pubblicazione di questo file è l'Università di Pisa.

```
<sourceDesc>
  <bibl>
    <author>Neil Simon</author>
    <title>Rumors</title>
    <editor role="translator">Maria Teresa Petruzzi</editor>
    <pubPlace>Guidonia Montecelio (RM)</pubPlace>
    <publisher>Concessionari Associati Srl</publisher>
    <date>2005</date>
  </bibl>
</sourceDesc>
```

Motivazione: il diritto sulla traduzione e futura pubblicazione appartiene a Maria Teresa Petruzzi, manager e legale rappresentante di *Concessionari Associati Srl* con sede a Guidonia Montecelio (RM). L'anno di creazione del file *Copione.doc* è 2005.

#### 2. Codifica degli elementi contenuti nell'*encodingDesc*.

```
<availability>
  <p>Tutti i diritti su questa traduzione sono riservati</p>
</availability>
```

Motivazione: ho dichiarato che la traduzione dell'opera teatrale in oggetto è coperta da diritti d'autore con restrizioni.

```

<projectDesc>
  <p>Testo digitale ricavato dalla traduzione italiana
  dell'opera, per gentile concessione di Concessionari Associati
  Srl</p>
  <p>Edizione elettronica per Tesi di Laurea di 1° livello in
  Informatica Umanistica, a cura di Iryna Pavlyuk</p>
</projectDesc>
<date>2011</date>

```

Motivazione: ho indicato la fonte dalla quale ho avuto il testo e il fatto che io sia stata autorizzata all'utilizzo. Inoltre ho voluto specificare che il progetto fa parte della mia tesi di laurea nell'anno 2011.

### 3. Codifica dell'elemento *profileDesc*.

```

<langUsage xml:lang="it">
  <language ident="it">Italiano</language>
</langUsage>

```

Motivazione: ho dichiarato la lingua in cui è scritto il testo dell'opera.

### 4. Codifica dell'elemento *revisionDesc*.

```

<change when="2011-11-12">
  <date>12 novembre 2011</date>
  <respStmt>
    <resp>Correzione della codifica, a cura di</resp>
    <name>Iryna Pavlyuk</name>
  </respStmt>
</change>
<change when="2011-10-16">
  <date>16 ottobre 2011</date>
  <respStmt>
    <resp>Codifica TEI Lite, a cura di</resp>
    <name>Iryna Pavlyuk</name>
  </respStmt>
</change>
<change when="2005-02-14">
  <date>14 febbraio 2005</date>
  <respStmt>
    <resp>Traduzione in lingua italiana, a cura di</resp>
    <name>Maria Teresa Petruzzi</name>
  </respStmt>
</change>

```

Motivazione: ho indicato l'ordine cronologico degli eventi; dalla traduzione (14/02/2005), alla codifica (16/10/2011), e ultima revisione (12/11/2011).

### 4.3.2 Codifica dell'elemento *text*

#### 1. Codifica dell'elemento *front*.

```
<castList>
  <castItem type="role">
    <role xml:id="CHR">Chris Gorman</role>
    <role xml:id="KEN">Ken Gorman</role>
    <role xml:id="CLA">Claire Ganz</role>
    <role xml:id="LEN">Lenny Ganz</role>
    <role xml:id="COC">Cocca Cusak</role>
    <role xml:id="ERN">Ernie Cusak</role>
    <role xml:id="CAS">Cassie Cooper</role>
    <role xml:id="GLE">Glenn Cooper</role>
    <role xml:id="BEN">Ben Welch</role>
    <role xml:id="SAM">Sam Pudney</role>
    <role xml:id="MYR">Myra Brock</role>
    <role xml:id="ALL">Tutti</role>
  </castItem>
</castList>
```

Motivazione: ho creato una *castList* di personaggi attribuendo a ciascuno di essi, compresa la voce 'Tutti', un identificativo *role xml:id* che successivamente verrà richiamato nelle battute *sp* per mezzo dell'attributo *who*, ognuno con il proprio nome identificativo. Questa scelta è stata effettuata soprattutto per lavorare meglio sul foglio di stile in quanto permette di modificare con estrema facilità, per esempio, il colore del nome di ciascun personaggio in tutte le battute su tutto il copione.

#### 2. Codifica dell'elemento *body*.

Prima di tutto ho suddiviso l'elemento *body* in due contenitori di primo livello *div1*, corrispondenti ai due atti con le rispettive intestazioni *head*, successivamente li ho suddivisi in contenitori di secondo livello *div2* con intestazioni *head*, che corrispondono alle scene, tredici nel primo atto e dieci nel secondo.

Esempio in sintesi:

```
<body>
  <div1 type="act" n="1">
    <head type="act">Atto primo</head>
```

```

    <div2 type="scene" n="1">
    <head type="scene">Scena prima</head>
    (...)
    <div2 type="scene" n="13">
    <head type="scene">Scena tredicesima</head>
    (...)
    </div2>
</div1>
<div1 type="act" n="2">
<head type="act">Atto secondo</head>
    <div2 type="scene" n="1">
    <head type="scene">Scena prima</head>
    (...)
    </div2>
    <div2 type="scene" n="10">
    <head type="scene">Scena decima</head>
    (...)
    </div2>
</div1>
</body>

```

Ogni elemento *div2* contiene le descrizioni *set* (elemento opzionale), e le battute dei personaggi *sp*.

Esempi:

```

<set>
    <p>Una spaziosa casa vittoriana rinnovata con gusto, situata
    in Snedens Landing, New York (...)</p>
</set>
(...)
<sp who="#LEN"><speaker>Lenny </speaker>
    <p>Di che si tratta, Ken? Parla.</p>
</sp>
<sp who="#KEN"><speaker>Ken </speaker>
    <p>Charley... Ecco, Charley... Charley si è sparato.</p>
</sp>
<sp who="#CLA"><speaker>Claire </speaker>
    <p>COSA?</p>
</sp>
(...)

```

Ogni battuta *sp* è composta dal nome del personaggio *speaker*, uno o più discorsi diretti *p*, e nessuna, una o più direttive di regia *stage*.

Esempi:

```
<sp who="#CHR"><speaker>Chris </speaker>
  <stage>(Al telefono)</stage>
  <p>No, niente vertigini... Come?</p>
  <stage>(A Ken)</stage>
  <p>Li muove gli arti?</p>
</sp>
<sp who="#KEN"><speaker>Ken </speaker>
  <p>Sì! Muove tutto. Taglia corto.</p>
</sp>
```

### 3. Codifica dell'elemento *set*.

All'inizio ho codificato questo elemento come *stage*, ma era evidente che avesse uno scopo diverso da quello di una direttiva di regia, in effetti ha luogo solamente all'inizio di alcune scene, prima dello scambio di battute tra personaggi e non è racchiusa tra parentesi. Nelle linee guida TEI ho individuato l'elemento *set* (scenario). Successivamente ho attribuito *set* a tre diversi tipi di scenario.

#### a. Descrizione dell'ambiente all'inizio di ogni atto;

```
<set>
  <p>Una spaziosa casa vittoriana rinnovata con gusto, situata
in Snedens Landing, New York (...) </p>
</set>
<set>
  <p>Un'ora dopo. Piatti sporchi dappertutto. Bottiglie aperte
di vino e di champagne sparse per la stanza (...) </p>
</set>
```

#### b. Azione sul palcoscenico prima dei dialoghi;

```
<set>
  <p>La porta della sala da pranzo si apre ed Ernie esce con un
drink.</p>
</set>
<set>
  <p>Di nuovo una scampanellata. Lenny esce dalla camera degli
ospiti</p>
</set>
```

c. Chiusura del sipario;

```
<set>
    <p>Sipario</p>
</set>
```

4. Codifica del movimento, stato in luogo, moto al luogo, entrata e uscita di personaggi:

In un copione teatrale è fondamentale indicare all'attore nelle direttive di regia come deve muoversi. La codifica TEI permette di classificare il movimento di personaggi in tipologie.

a. Movimento del personaggio verso/da un luogo sul palcoscenico;

```
<stage type="location"><move who="#LEN"/>Corre su per le scale,
tagliando la strada ad Ernie)</stage>
<stage type="location"><move who="#CLA"/>Si allontana dalla
finestra)</stage>
```

b. Stato in luogo di un personaggio;

```
<stage type="location">(Alla finestra)</stage>
<stage type="location">(Sulla porta d'ingresso, guardando
fuori)</stage>
```

c. Entrata in scena di un personaggio;

```
<stage><move who="#KEN" type="enter"/>Esce dalla camera da
letto)</stage>
<stage>(La porta di sopra si apre e Ken <move who="#KEN"
type="enter"/>esce)</stage>
```

d. Uscita dalla scena di un personaggio;

```
<stage><move who="#LEN" type="exit"/>Va nella toilette e chiude la
porta)</stage>
<stage><move who="#CLA" type="exit"/>Esce in cucina)</stage>
```

Ho scelto di posizionare l'elemento *move* vicino al verbo di movimento al quale l'elemento è riferito.

5. Codifica dei suoni e degli elementi tecnici.

```
<stage type="setting">(Una scampanellata)</stage>
<stage type="setting">(Fuori della finestra si vedono i fari di una
```

```
macchina)</stage>
<stage type="setting">(Improvvisante, si sente uno sparo provenire
dalla camera di Charley)</stage>
<stage type="setting">(Si sente il rumore di un'altra macchina che
risale il viale)</stage>
```

Inizialmente avevo codificato alcuni *stage* complessi che contengono entrate, uscite e suoni, con altri elementi *stage* racchiusi al loro interno, ma poi ho ridotto la quantità di stage a uno solo, quello principale, per motivi di malfunzionamento dello stile XSL.

Per un attore che studia il copione è molto importante sapere con quale tonalità di voce pronunciare alcune parole e intere battute. Grazie all'esperienza avuta posso riprodurre più fedelmente questi fenomeni e codificarli. Nel testo sorgente si incontrano parole e frasi 'urlate', scritte in maiuscolo, che per convenzione comune risultano auto esplicative per cui le ho lasciate invariate, e parole sottolineate che richiedono una pronuncia enfaticizzata, pertanto le ho codificate con *emph*.

Esempio sorgente:

```
CHRIS – E' seduto sul letto. Lo chiamerà domattina.
KEN - La!
CHRIS - Lei! La chiamerà domattina.
```

Esempio codificato:

```
<sp who="#CHR"><speaker>Chris </speaker>
  <p>E' seduto sul letto. <emph>Lo</emph> chiamerà
  domattina.</p>
</sp>
<sp who="#KEN"><speaker>Ken </speaker>
  <p>La! A lui!</p>
</sp>
<sp who="#CHR"><speaker>Chris </speaker>
  <p>Lei! <emph>La</emph> chiamerà domattina.</p>
</sp>
```

6. Codifica dell'elemento *foreign*.

Ho codificato le due frasi dette in spagnolo inventato da Lenny nel monologo finale con l'elemento *foreign*.

```
<foreign xml:lang="es">"Yo quito se doblo enchilada por quesada in quinto minuto"</foreign>
```

```
<foreign xml:lang="es">"Mamaseeta! Meela que paso el hombre ay baco ay yah. El hombre que loco, que bang-bang"</foreign>
```

### 4.3.3 DTD e Validazione

Il primo approccio per la definizione formale della grammatica del file XML-TEI codificato è rappresentato dalla DTD.

DTD è un documento che descrive i tag utilizzati nel documento XML-TEI, la loro reciproca relazione nei confronti della struttura del documento e altre informazioni sugli attributi di ciascun tag.

La sintassi della DTD si basa principalmente sulla presenza di due dichiarazioni: `<!ELEMENT>` e `<!ATTLIST>`. La prima definisce gli elementi utilizzabili nel documento e la struttura del documento stesso, la seconda definisce la lista di attributi per ciascun elemento.

Di seguito sono riportati alcuni esempi più rappresentativi di una grammatica DTD per il documento XML-TEI *RUMORS.xml*.

Esempio 1:

```
<!ELEMENT div2 ((head, (sp+ | (set, sp+, set?))))>
```

Indica che l'elemento *div2* contiene obbligatoriamente un *head* seguito da uno o più *sp*, oppure seguito da un *set*, uno o più *sp*, e zero o un *set*.

Esempio 2:

```
<!ATTLIST div2
  n (9 | 8 | 7 | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 13 | 12 | 11 | 10 | 1)
#REQUIRED
  type CDATA #FIXED "scene"
>
```

Indica che l'attributo *n* del *div2*, che corrisponde al numero di scena è obbligatorio e va da 1 a 13. Infatti il numero massimo di scene è 13, nel primo atto.

Esempio 3:

```
<!ATTLIST role
    xml:id (SAM | MYR | LEN | KEN | GLE | ERN | COC | CLA | CHR |
CAS | BEN | ALL) #REQUIRED
>
```

Indica che l'attributo *xml:id* del *role*, che corrisponde all'identificativo del personaggio, deve contenere nel file xml tutti gli id citati tra parentesi.

Per generare la DTD mi sono servita del software Altova XMLSpy2012<sup>8</sup>, versione di prova.

## 4.4 Applicazione di fogli di stile XSL e trasformazione in ePub

[ Da completare ]

## 4.5 Visualizzazione con eReader

[ Da completare ]

# 5. Diritto d'autore

## 5.1 Procedimento adottato

*Rumors*, secondo la *legge speciale n. 633, del 22 aprile 1941*<sup>9</sup>, è soggetta a diritti d'autore sia sull'originale, in quanto l'autore Neil Simon scrisse l'opera nel 1988 e al momento ha 84 anni; sia sulla traduzione italiana, in quanto la traduttrice Maria Teresa Petruzzi tradusse l'opera nel 2005 e al momento ha 83 anni.

La società *Concessionari Associati Srl*, che opera a livello nazionale per quanto riguarda la distribuzione di copioni teatrali coperti da diritti, e organizzazione di spettacoli per le compagnie amatoriali e professionali, dichiara di essere detentore di diritti sulla traduzione e, di conseguenza, sull'opera originale *Rumors* in Italia.

Per ottenere il permesso di utilizzare la traduzione dell'opera ho stabilito un accordo con *Concessionari Associati Srl* per mezzo di una liberatoria dove la società mi autorizza all'utilizzo gratuito del copione teatrale *Rumors* solo per scopi didattici

---

<sup>8</sup> Altova XMLSpy2012(x64), pagina di download: <http://www.altova.com/xml-editor/>

<sup>9</sup> Legge speciale n. 633, del 22 aprile 1941, per esteso: [http://www.interlex.it/testi/141\\_633.htm](http://www.interlex.it/testi/141_633.htm)

di laurea e dichiara di detenere i diritti d'autore sulla traduzione, proibendone la divulgazione (v. tav 3).

E' stato un passaggio importante soprattutto per capire come comportarsi nel caso si voglia utilizzare in modo corretto proprietà intellettuali.

## 6. Conclusioni

[ Da completare ]

## 7. Appendici

[ Da completare]

## R i f e r i m e n t i   b i b l i o g r a f i c i

### *Bibliografia primaria:*

Cappa, Felice e Piero Gelli (a cura di). 1998. *Dizionario dello spettacolo del '900*, Baldini&Castoldi, Milano.

### *Bibliografia secondaria:*

Pierazzo, Elena. 2005. *La codifica dei testi*. Roma, Carocci.

Roncaglia, Gino (a cura di). 2010. *Interfacce: il libro e il cucchiaino*, Dispensa del corso sull'e-book e futuro del libro, Università della Tuscia.

### *Sitografia:*

[1] Wikipedia, voce *EReader*

<http://it.wikipedia.org/wiki/EReader> (visitato il 7/11/2011)

[2] Wikipedia, voce *EBook*

<http://it.wikipedia.org/wiki/EBook> (visitato il 7/11/2011)

[3] Wikipedia, voce *EPub*

<http://it.wikipedia.org/wiki/EPub> (visitato il 7/11/2011)

[4] Treccani, voce *Farsa*

<http://www.treccani.it/enciclopedia/farsa/> (visitato il 8/11/2011)

[5] Wikipedia, voce *Farce*

<http://en.wikipedia.org/wiki/Farce> (visitato il 8/11/2011)

[6] Wikipedia, voce *Neil Simon*

[http://it.wikipedia.org/wiki/Neil\\_Simon](http://it.wikipedia.org/wiki/Neil_Simon) (visitato il 9/11/2011)

[7] <http://modelli.ebookreaderitalia.com/> (visitato il 8/11/2011)

[8] <http://all-silhouettes.com/> (visitato il 10/06/2011)

[9] [http://www.tei-c.org/Vault/P5/current/xml/tei/custom/templates/tei\\_drama.xml](http://www.tei-c.org/Vault/P5/current/xml/tei/custom/templates/tei_drama.xml) (visitato il 10/09/2011)

[10] [http://www.griseldaonline.it/informatica/testi\\_elettronici.htm](http://www.griseldaonline.it/informatica/testi_elettronici.htm) (visitato il 11/11/2011)

[ Da completare ]