

Agnieszka Chmiel
Iwona Mazur

AUDIODESKRYPCJA



Wydział Anglistyki UAM

Audiodeskrypcja

Wydział Anglistyki
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Audiodeskrypcja

Agnieszka Chmiel
Iwona Mazur

**Poznań
2014**

Praca naukowa finansowana ze środków na naukę w latach 2009-2014 jako projekt badawczy Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego nr N N104 178236 pt.: „Intersemiotyczny przekład audiowizualny – opracowanie zasad polskiej audiodeskrypcji na podstawie wzorców anglojęzycznych”.

Recenzent: prof. dr hab. Łukasz Bogucki

© Copyright by Agnieszka Chmiel i Iwona Mazur 2014

Projekt okładki: Agnieszka Frydrychewicz
Skład i formatowanie: Pracownia Wydawnicza WA UAM

Druk
Zakład Graficzny UAM
ul. H. Wieniawskiego 1, 61-712 Poznań

ISBN 978-83-938256-3-9

**Książkę tę dedykujemy
naszym Rodzicom, Mężom i Dzieciom**

Spis treści

Podziękowania	13
Wstęp	15

Rozdział pierwszy

Wprowadzenie do audiodeskrypcji	19
1.1. Podstawowe pojęcia i definicje	19
1.1.1. Definicje	19
1.1.2. Polska terminologia	21
1.1.3. Beneficjenci audiodeskrypcji	22
1.1.4. Podstawowe zasady	25
1.1.5. AD jako audiowizualny przekład intersemiotyczny i międzymodalny	28
1.1.6. Akty prawne	31
1.2. Historia AD	32
1.2.1. Stany Zjednoczone	32
1.2.2. Wielka Brytania	35
1.2.3. Polska	36
1.2.4. Inne kraje i standaryzacja AD	39
1.3. Rodzaje audiodeskrypcji	43
1.3.1. Film (telewizja/kino/DVD/Blu-ray)	44
1.3.2. Muzeum	49
1.3.3. Teatr/opera/taniec	51
1.3.4. Wydarzenia sportowe	54
1.3.5. Inne	55
1.3.6. Audiowprowadzenia	57
1.3.7. Alternatywne audiodeskrypcje	58

Rozdział drugi

Kierunki badawcze	63
2.1. Badania odbioru audiodeskrypcji	63
2.1.1. Projekt Audetel	64
2.1.2. Audiodeskrypcja filmów bollywoodzkich	65
2.1.3. Korzyści płynące z audiodeskrypcji	67

2.1.4. Wpływ intonacji na rozumienie AD	68
2.1.5. Spójność głosu audiodeskryptora z treścią filmu a ocena AD	68
2.1.6. Badania preferencji przy zastosowaniu nowych rozwiązań w AD	69
2.1.7. Preferencje i akceptacja subiektywnego opisu w AD	71
2.2. Badania przekładoznawcze	73
2.3. Badania nad przekładem skryptów AD	75
2.4. Badania językoznawcze	81
2.5. Badania korpusowe	85
2.6. Badania narratologiczne	89
2.7. Badania filmoznawcze	98
2.8. Badania kognitywne	107
2.9. Badania okulograficzne	109
2.10. Projekt AD-Verba	114
2.10.1. Analiza kontrastywna polskiej i brytyjskiej audiodeskrypcji	115
2.10.2. Stworzone opisy i pokazy filmów	117
2.10.3. Materiały dydaktyczne	118
2.10.4. Badanie recepcji	118
2.10.4.1. Materiały	119
2.10.4.2. Metoda i procedura badawcza	119
2.10.4.3. Respondenci	119
2.10.4.4. Badane aspekty	120
2.10.4.5. Ogólne preferencje i upodobania	124
2.11. Projekt ADLAB	126
 Rozdział trzeci	
Elementy opisu	131
3.1. Postaci	131
3.1.1. Przedstawienie postaci	132
3.1.2. Nazywanie postaci	137
3.1.3. Wprowadzenie kwestii dialogowych za pomocą imion	138
3.1.4. Relacje między postaciami	139
3.1.5. Cechy fizyczne	140
3.1.6. Kostiumy	143
3.1.7. Cameo (rola gościnnie)	148

3.1.8. Opis postaci nierealnych	150
3.1.9. Szczegółowość opisu	150
3.1.10. Obiektywizm opisu postaci	151
3.2. Gesty	153
3.2.1. Opis dosłowny	157
3.2.2. Nazwanie gestu	160
3.2.3. Uogólnienie	164
3.2.4. Połączenie strategii	164
3.2.5. Pominiecie	166
3.2.6. Spójność globalna	166
3.3. Mimika	167
3.3.1. Opis dosłowny	171
3.3.2. Nazywanie emocji lub reakcji	173
3.3.3. Połączenie strategii	175
3.3.4. Uogólnienie	177
3.3.5. Pominiecie	177
3.4. Czas i miejsce akcji	178
3.4.1. Organizacja treści	178
3.4.2. Relacje czasowe	180
3.4.3. Identyfikacja miejsca akcji	181
3.5. Kulturemy i aluzje intertekstualne	186
3.5.1. Elementy kulturowe	186
3.5.2. Aluzje intertekstualne	190
3.5.3. Marki i znaki towarowe	193

Rozdział czwarty

Audiodeskrypcja a język filmu	195
4.1. Język filmu	195
4.2. Użycie terminów filmowych	197
4.2.1. Plany	200
4.2.2. Kolor i technika filmowa	201
4.2.3. Prędkość ruchu	203
4.2.4. Kadrowanie	204
4.2.5. Ruch kamery	206
4.3. Odzwierciedlenie języka filmu w języku AD	208
4.4. Odzwierciedlenie efektu narracyjnego	212
4.5. Montaż	214

4.5.1. Retrospekcje	218
4.6. Oświetlenie	221
4.7. Ścieżka dźwiękowa	224
4.7.1. Dialogi	226
4.7.2. Efekty dźwiękowe	228
4.7.3. Muzyka	233
4.7.4. Cisza	237
4.8. Tekst na ekranie	239
4.8.1. Logo	239
4.8.2. Napisy czołowe i końcowe	240
4.8.3. Inne napisy niediegetyczne	244
4.8.4. Tekst diegetyczny	245
4.8.5. Tłumaczenie w formie napisów	249
4.9. Efekty specjalne	249
4.10. Kino 3D i sferyczne	251

Rozdział piąty

Język audiodeskrypcji	253
5.1. Składnia	253
5.1.1. Krótkie zdania pojedyncze i równoważniki zdań	254
5.1.2. Struktura tematyczno-rematyczna	256
5.1.3. Odzwierciedlenie akcji w strukturze zdań	257
5.1.4. Imiesłowy przysłówkowe współczesne	260
5.2. Słownictwo	261
5.2.1. Czasowniki	261
5.2.2. Rzeczowniki	262
5.2.3. Przymiotniki	264
5.2.4. Przysłówki	266
5.3. Spójność tekstu	267
5.4. Porównania i metafory	270
5.5. Uporządkowanie informacji	273
5.6. Obiektywizm języka	274
5.7. Opis a narracja	276
5.8. Przemoc i erotyka	278
5.8.1. Sceny przemocy i elementy makabryczne	278
5.8.2. Sceny erotyczne	280
5.8.3. Wulgarny język	281

5.9. Gatunki filmowe	282
5.9.1. Filmy dla dzieci	283
5.9.2. Komedie	285
5.9.3. Seriale	288
5.9.4. Musicale	288
5.9.5. Filmy dokumentalne	291
Rozdział szósty	
Aspekty techniczne	293
6.1. Wybór programu do opisu	293
6.2. Zapoznanie się z opisywanym materiałem	295
6.3. Opracowanie skryptu AD	297
6.3.1. Warsztat pracy	297
6.3.2. Redakcja tekstu	298
6.3.2.1. Kod czasowy	298
6.3.2.2. Formatowanie tekstu	299
6.3.2.3. Wskazówki lektorskie	299
6.3.3. Wykorzystanie scenariusza	302
6.3.4. Tłumaczenie skryptów AD	304
6.3.5. Korekta tekstu	304
6.4. Odczytanie audiodeskrypcji	306
6.4.1. Lektor	307
6.4.1.1. Płeć lektora	307
6.4.1.2. Modulacja głosu	308
6.4.2. Synteza mowy	309
6.4.3. Nagranie audiodeskrypcji	310
6.4.4. Brak synchronizacji opis – obraz	312
6.4.5. Audiodeskrypcja czytana na żywo	313
6.5. Proces tworzenia audiodeskrypcji a proces przekładu międzyjęzykowego	313
Uwagi końcowe	317
Bibliografia	319
Filmografia	335

Podziękowania

Niniejsza publikacja nie powstałaby bez nieocenionej pomocy wielu osób. Serdecznie dziękujemy:

Tomkowi Strzymińskiemu i Basi Szymańskiej za wieloletnią współpracę, pomoc i gorące dyskusje o audiodeskrypcji; Tomkowi w sposób szczególny za tę pierwszą rozmowę telefoniczną, która stała się początkiem naszej wspólniejszej przygody z audiodeskrypcją;

Agnieszce Szarkowskiej, Ani Jankowskiej i Ani Sadowskiej, Pilar Orero, Aline Remael, Gertowi Vercauterenowi, Berndowi Benecke, Cristóbalowi Cabeza i Cáceres, Jorge Díaz-Cintas, Nazaret Fresno i Emilii Iglesias Fernández za udostępnienie swoich publikacji;

Izabeli Künstler, Marcinowi Laskowskiemu i Barbarze Szymańskiej za udostępnienie skryptów AD i ciekawe przykłady;

Iwone Pawłowskiej z Działu Zbiorów dla Niewidomych Głównej Biblioteki Pracy i Zabezpieczenia Społecznego w Warszawie za wypożyczenie filmów z audiodeskrypcją;

Renacie Nych i Jerzemu Myszakowi z Mazowieckiego Stowarzyszenia Pracy dla Niepełnosprawnych De Facto za udostępnienie filmów z audiodeskrypcją z Internetowego Klubu Filmowego Osób Niewidomych „Pociąg”;

Ani Żórawskiej i Robertowi Więckowskiemu z Fundacji Kultury Bez Barier za dzielenie się doświadczeniem;

prof. dr hab. Katarzynie Dziubalskiej-Kołaczyk za entuzjastyczną otwartość na interdyscyplinarne pomysły badawcze i stworzenie przyjaznych warunków do pracy naukowej w Instytucie Filologii Angielskiej, a później na Wydziale Anglistyki UAM;

prof. UAM dr hab. Alicji Pisarskiej za wspieranie naszych przedsięwzięć naukowych w Zakładzie Studiów nad Przekładem IFA UAM;

przyjaciołom z konsorcjum badawczego projektu ADLAB za owocną współpracę i wiele ciekawych dyskusji podczas spotkań projektowych;

Markowi Jakubowskiemu z Ośrodka dla Dzieci Niewidomych w Owińskach, Marcinowi Matysowi z Centrum Adaptacji Materiałów Dydaktycznych dla Niewidomych KUL, Renacie Nych, Przewodniczącej Zarządu Mazowieckiego Stowarzyszenia Pracy dla Niepełnosprawnych De Facto, Annie Rutz, Pełnomocnik ds. Osób z Niepełnosprawnościami Parlamentu Samorządu Studentów UAM oraz Bartoszowi Zakrzewskiemu z Biura Pełnomocnika Rektora UAM ds. studentów niepełnosprawnych za pomoc w dotarciu do uczestników naszych projektów badawczych.

Dziękujemy też oczywiście naszym respondentom – uczestnikom XVIII Międzynarodowych Warsztatów Tańca Współczesnego w Poznaniu, przyjaciołom i współpracownikom Centrum Adaptacji Materiałów Dydaktycznych dla Niewidomych KUL w Lublinie, uczestnikom Festiwalu Kultury i Sztuki dla Osób Niewidomych w Płocku w 2011 roku, uczestnikom Obozu Adaptacyjnego dla Studentów Niepełnosprawnych UAM w Puszczykówku, członkom Zarządu Fundacji Audiodeskrypcja i wszystkim innym osobom, które poświęciły swój czas na udział w badaniu.

Agnieszka dziękuje Miłoszowi za wsparcie i pomoc w uzyskiwaniu odpowiedniego dystansu do rzeczy mniej ważnych, Franeczkowi za pozytywną dawkę chaosu, którą wnosi w życie codzienne, oraz Rodzicom za wspieranie rozwoju pasji językoznawczej – Mamie za geny polonistki, a Tacie za zakup pierwszego słownika języka angielskiego. I wszystkim Bliskim za wiele innych rzeczy, których nie da się wyrazić słowami.

Iwona dziękuje Rodzicom za wsparcie, Pawełkowi za to, że jest oraz Andrzejowi – za wszystko.

Wstęp

Niniejsza monografia to pierwsza na rynku kompleksowa publikacja naukowa dotycząca audiodeskrypcji, czyli intersemiotycznego przekładu audiowizualnego, dzięki któremu osoby z dysfunkcją wzroku mają dostęp do warstwy wizualnej dzieł sztuki poprzez opis werbalny. Naszym celem było zebranie rozważań na temat teorii i praktyki audiodeskrypcji (AD) w jednym tomie jako kompendium wiedzy o tej prężnie rozwijającej się dziedzinie.

Nasze rozważania dotyczą głównie audiodeskrypcji filmowej, ponieważ to właśnie film (zwłaszcza emitowany w telewizji) jest najbardziej popularnym typem dzieła z warstwą wizualną. Osoby z dysfunkcją wzroku zgłaszają potrzebę dostępu do tej gałęzi sztuki jako priorytet. W rozdziale pierwszym opisujemy też inne rodzaje audiodeskrypcji (między innymi teatralną i muzealną), ale koncentrujemy się na AD do filmów ze względu na ich popularność i dostępność. W rozdziale pierwszym przedstawiamy też podstawowe pojęcia i definicje dotyczące audiodeskrypcji i jej odbiorców, a także krótko omawiamy jej rozwój w Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii, Polsce oraz kilku innych wybranych krajach europejskich. Rozdział drugi poświęcony jest badaniom nad zjawiskiem audiodeskrypcji. Analizujemy badania odbioru AD, studia przekładoznawcze, językoznawcze, filmoznawcze, narratologiczne i kognitywne oraz badania wykorzystujące metodę okulograficzną i korpusową. Dokładnie opisujemy dwa projekty, w których brałyśmy udział: projekt AD-Verba, czyli „Intersemiotyczny przekład audiowizualny – opracowanie zasad polskiej audiodeskrypcji na podstawie wzorców anglojęzycznych” oraz projekt ADLAB – Audio Description: Lifelong Access for the Blind. Niniejsza publikacja jest bezpośrednim rezultatem naszej pracy w ramach projektu AD-Verba w latach 2009-2014. Kolejne rozdziały dotyczą praktyki audiodeskrypcji. W rozdziale trzecim koncentrujemy się na treści opisu (postaciach, gestach, mimice, czasie i miejscu akcji oraz elementach kulturowych), a w rozdziale czwartym – na uwzględnieniu w AD języka filmu (np. kadrowania, ruchu kamery, montażu, oświetlenia). Rozdział piąty jest poświęcony językowi opisu (m.in. składni, słownictwu oraz obiektywizmowi języka), natomiast rozdział szósty – aspektem technicznym, takim jak

opracowanie i odczytanie skryptu. Mamy nadzieję, że dzięki takiemu podziałowi treści nasza monografia będzie przydatnym źródłem informacji dla osób z dysfunkcją wzroku, dla teoretyków i praktyków AD, studentów przekładoznawstwa i filmoznawstwa oraz dla wszystkich zainteresowanych audiodeskrypcją. Przykłady prezentowane w rozdziałach analitycznych to w większości autentyczne fragmenty audiodeskrypcji do wielu polskich i anglojęzycznych filmów.

Podejście przyjęte przez nas w niniejszej publikacji jest raczej deskryptywne, a nie preskryptywne. Staramy się opisywać zjawisko audiodeskrypcji i rozwiązania przyjęte przez jej autorów, zakładając współistnienie wielu różnych opcji. Nie określamy wytycznych lub standardów, a raczej przedstawiamy strategię, z których audiodeskryptor może wybrać najlepszą, odpowiadającą danemu kontekstowi, podobnie jak tłumacz pracujący z tekstem pisanym lub żywym słowem.

W niniejszej publikacji często piszemy o widzu niewidomym, które to określenie może się wydawać oksymoronem. Wychodzimy jednak z założenia, że w kontekście walki z wykluczeniem społecznym i kulturowym różnych grup osób (również z niepełnosprawnością) takie określenie podkreśla integrujący charakter audiodeskrypcji. Jeśli osoba niewidoma może udać się do kina wraz z widzącymi przyjaciółmi i obejrzeć film, korzystając z dodatkowej ścieżki audiodeskrypcyjnej słuchanej przez słuchawki, a potem podyskutować o dziele filmowym lub po prostu pośmiać się, wspominając najbardziej zabawne fragmenty, to naprawdę może być określona mianem widza. Audiodeskrypcja znosi sprzeczność leksykalną tego wyrażenia, podobnie jak znosi barierę w dostępie do kultury.

Pisząc o docelowych użytkownikach audiodeskrypcji, często wspominamy o osobach z dysfunkcją wzroku (co oczywiście oznacza dwie podstawowe grupy beneficjentów AD – osoby niewidome i słabowidzące), ale zdarza się, że wspominamy tylko o osobach niewidomych, traktując ten termin jako synonim osób z dysfunkcją wzroku i wyraz nadrzędny wobec określenia ‘osoba słabowidząca’ (podobnie jak w wielu nazwach oficjalnych, np. Polski Związek Niewidomych zrzesza osoby niewidome i słabowidzące, a do Internetowego Klubu Filmowego Osób Niewidomych mogą przystąpić osoby o znacznym bądź umiarkowanym stopniu niepełnosprawności wzrokowej). W naszych rozważaniach jesteśmy świadome niehomogeniczności grupy odbiorców audiodeskrypcji, co często podkreślamy, uwzględniając różnice potrzeb osób niewidomych i słabowidzących.

Warto jeszcze wspomnieć o kilku kwestiach technicznych dotyczących konwencji zapisu przyjętych przez nas w niniejszej książce. Wszystkie cytaty ze źródeł obcojęzycznych przywołujemy jedynie we własnym tłumaczeniu (bez wersji oryginalnej). Natomiast fragmenty anglojęzycznej audiodeskrypcji przedstawiamy w brzmieniu oryginalnym, po czym następuje nasze tłumaczenie ujęte w nawiasach kwadratowych. O ile tytuł filmu, z którego pochodzi cytowany fragment audiodeskrypcji nie padł wcześniej przy wprowadzeniu przykładu, podajemy go po tekście przykładu, w nawiasie. Z zasady nie zamieszczamy tam nazwisk autorów skryptów. Te dane są dostępne w filmografii. Jedynym wyjątkiem jest *Krótki film o zabijaniu*, gdzie obok tytułu podajemy inicjały autora skryptu, ponieważ korzystaliśmy z dwóch niezależnie napisanych audiodeskrypcji dwóch różnych autorów. Tekst audiodeskrypcji w przykładach napisany jest zwykłą czcionką, natomiast tekst towarzyszący AD (dialogi, nazwa mówiącej postaci, inne uwagi) wyróżniony jest kursywą dla zwiększenia czytelności. W filmografii zawarłyśmy informacje o autorach audiodeskrypcji, jeśli audiodeskrypcja do danego filmu istnieje. Jeśli obok tytułu filmu nie widnieje nazwisko audiodeskryptora, to albo do tego filmu nie stworzono skryptu (a w tekście prezentujemy tylko propozycje rozwiązań), albo nie udało nam się dotrzeć do informacji o autorze AD.

Mamy nadzieję, że lektura niniejszej monografii okaże się dla naszych czytelników co najmniej tak przyjemna i inspirująca, jak nasza praca nad nią. Przewrotnie możemy też życzyć sobie, aby publikacja ta stała się jak najszybciej nieaktualna, ponieważ oznaczać to będzie dalszy – i jakże pożądanym – rozwój teorii i praktyki audiodeskrypcji.

Rozdział pierwszy

Wprowadzenie do audiodeskrypcji

1.1. Podstawowe pojęcia i definicje

1.1.1. Definicje

Audiodeskrypcja jest zjawiskiem znanym zaledwie od kilkudziesięciu lat i dopiero w ostatniej dekadzie stała się przedmiotem zainteresowania badaczy. Literatura przedmiotu poświadcza, że istnieje wiele definicji audiodeskrypcji. Wszystkie łączą w sobie kilka ważnych elementów, jednocześnie uwypuklając nieco inne cechy. Audiodeskrypcja (w niniejszej publikacji często będziemy posługiwać się skrótem AD) to przedstawienie treści wizualnych środkami językowymi. Obraz (film, dzieło sztuki plastycznej, spektakl teatralny, wydarzenie sportowe, inne dowolne zjawisko kulturowe), który jako osoby widzące postrzegamy zmysłem wzroku, opisujemy werbalnie i dostarczamy osobom niewidomym lub słabowidzącym za pomocą mowy (dźwięku). Osoby z dysfunkcją wzroku odbierają komunikat za pomocą zmysłu słuchu. Dzięki temu mogą uczestniczyć w danym wydarzeniu i odbierać dzieło sztuki razem z osobami widzącymi.

Audiodeskrypcja jest zatem często (w wypadku produkcji audio-wizualnych, czyli filmów, spektakli, widowisk) dodatkową ścieżką dźwiękową zawierającą opis informacji wizualnych. Jak pisze Więckowski, AD to „ogromne bogactwo detali dotąd dla nas – niewidomych i słabowidzących – niedostępnych, skrywanych w roztaczających się przed oczami mg[le] lub mroku, niepotrafiących wydobyć się z osnowy muzyki. Teraz wreszcie są nam bliskie, możemy z nich korzystać, budować na ich podstawie naszą opowieść o obejrzanym, tak – obejrzanym – dziele, możemy rozszyfrowywać wtopione w to dzieło wizualne metafory, symbole” (2010: 7). AD to komentarz wpleciony w ścieżkę dźwiękową, wykorzystujący pauzy w dialogach, aby opisać to, co się dzieje na ekranie, postaci, miejsca, mimikę twarzy, język ciała, kostiumy, rekwizyty (Ofcom 2010: 13).

W wielu definicjach AD podkreśla się jej użyteczny charakter. Według hiszpańskiego standardu UNE 153020 audiodeskrypcja to „usługa

wspierająca komunikację, składająca się z różnych technik kompensujących brak percepcji części wizualnej zjawisk kulturowych”, a odbiorca dzięki niej „postrzega zjawisko jako harmonijną całość w sposób możliwie jak najbardziej przypominający sposób postrzegania osoby widzącej” (AENOR 2005: 4). We francuskich standardach podkreśla się, że opis powinien zawierać elementy konieczne do zrozumienia dzieła przez osoby z dysfunkcją wzroku (Rai i in. 2010: 60). W brytyjskich standardach mowa jest o „usłudze, której głównym celem jest umożliwienie widzom niewidomym lub słabowidzącym zrozumienie przekazu telewizyjnego, korzystanie z niego i czerpanie przyjemności związanej z jego odbiorem” (Ofcom 2010: 13).

Nie ulega kwestii, że audiodeskrypcja realizuje ważne cele społeczne. Po pierwsze, dzięki udostępnianiu mediów wizualnych grupie społecznej dotychczas tego dostępu pozbawionej AD służy jako narzędzie integracji. Osoby z dysfunkcją wzroku mogą oglądać te same programy telewizyjne, co ich widzący krewni i przyjaciele (Hernández-Bartolomé i Mendiluce-Cabrera 2004: 266). To cel społeczny. Po drugie, AD zbliża osoby niewidome do kultury, umożliwia przekazanie informacji na temat historii, sztuki (Hernández-Bartolomé i Mendiluce-Cabrera 2004: 266), ale również na temat języka niewerbalnego, ponieważ dzięki opisowi gestów występujących w danym kontekście osoby niewidome mogą się nauczyć ich znaczenia. To cel edukacyjny.

Niektóre definicje uwypuklają kwestię narracyjności. Według Ziółkowskiego audiodeskrypcja to „specjalna technika narracyjna” (2010: 5) opisująca treści wizualne. Rai przyrównuje audiodeskrypcję do narratora opisującego historię i nazywa ją dodatkowym komentarzem, który „pozwała usłyszeć to, czego nie można zobaczyć” (2009: 20). Remael i Vercauteren (2007) twierdzą, że audiodeskrypcja powinna odzierciedlać narracyjną naturę filmu i sugerują, że znajomość tworzywa oraz sposobów budowania narracji mogą pomóc w ujęciu istotnych elementów dzieła w skrypcie AD. Mälzer-Semlinger (2012: 35) również podkreśla, że w tworzeniu AD nie należy ignorować filmowych strategii narracyjnych. Według Salwaya „narracyjna funkcja języka AD po części go kształtuje” (2007: 152). Więcej na temat AD w kontekście narratologii piszemy w rozdziale drugim (w podrozdziale 2.6.).

Inaczej w tym kontekście widzi istotę języka audiodeskrypcji Snyder. W jego ujęciu „audiodeskrypcję można w dużym stopniu uznać za literacką formę sztuki, rodzaj poezji” (2008: 192). Snyder podkreśla

zatem skrótowość przekazu, jego metaforyczność i apelowanie do sfery zmysłów odbiorcy. Dzięki audiodeskrypcji to, co wizualne, staje się „werbalne, słuchowe i ustne”. Wszystko dzięki słowom, które są zwarte, obrazowe i łatwe do wyobrażenia. Snyder uznaje audiodeskrypcję za sztukę kondensacji słowa, przyrównuje ją nawet do haiku (2005: 15), właśnie dlatego, że wymaga użycia plastycznego języka, aby w niewielkiej liczbie słów wyrazić choć część obrazu, mimo że – jak mówi angielskie powiedzenie – obraz wart jest tysiąca słów.

Na literackie piękno języka opisu w AD zwraca też uwagę Künstler, twierdząc, że audiodeskrypcja nie może ograniczać się jedynie do prostych zdań i komunikatów dotyczących działań bohaterów (Künstler 2010: 18). Wręcz przeciwnie, powinna wraz z dźwiękiem filmowym współtworzyć magię filmu, wywoływać „emocje podobne do tych, jakie przeżywają widzowie, by odbiór filmu z audiodeskrypcją dawał podobną satysfakcję, jak jego oglądanie” (Künstler 2010: 15).

Mimo porównywania audiodeskrypcji do dzieła literackiego i mimo niektórych definicji uwypuklających jej narracyjność, nie należy jednak jej przyrównywać do słuchowiska radiowego. Słuchowisko radiowe to dzieło słowne, którego ilustracją i uzupełnieniem są efekty dźwiękowe. Inaczej jest w wypadku audiodeskrypcji, której istotą jest towarzyszenie gotowemu dziełu wizualnemu lub audiowizualnemu. Efekty dźwiękowe nie są tu uzupełnieniem materiału słownego, jak w słuchowisku. Audiodeskrypcja to działanie niejako w przeciwnym kierunku – opisuje zastane tworzywo wizualne i stara się przedstawić za pomocą słów wszystko to, czego poprzez same dźwięki płynące z ekranu nie uda się zrozumieć osobie niewidzącej. Dlatego też łatwe do zidentyfikowania odgłosy (np. dzwonek do drzwi) są w materiale AD pomijane. Ponadto dzięki audiodeskrypcji widz z niepełnosprawnością wzroku powinien być w stanie zobaczyć „oczami wyobraźni” to, co dzieje się na ekranie. Wyobrażenia budowane przez słuchowisko mogą być bardziej dowolne, nie są determinowane przez istniejący wcześniej obraz.

1.1.2. Polska terminologia

Słowo audiodeskrypcja jako zapożyczenie z języka angielskiego przyjęło się już w języku polskim (warto zaznaczyć, że poprawny angielski termin zachowuje pisownię rozłączną *audio description*). Problematyczna okazała się nazwa osoby tworzącej audiodeskrypcję. W angielskim to *audio*

describer, więc wiele osób zaczęło na zasadzie kalki językowej używać zapożyczenia „audiodeskryber” w języku polskim. Fundacja Audiodeskrypcja, najstarsza organizacja w Polsce zajmująca się popularyzacją AD, zasięgnęła opinii językoznawców z poradni językowych polskich uniwersytetów (Fundacja Audiodeskrypcja 2010). Większość z nich wskazuje na audiodeskrytora jako formę preferowaną wobec mniej akceptowanego audiodeskrybera. Argumentem jest tu fakt, że język polski notuje już pochodzące z łaciny słowo „deskryptor”. Jest to termin o znaczeniu nieosobowym pochodzący z żargonu informatycznego i określający „coś, co opisuje”. Wydaje się, że nic nie stoi na przeszkodzie, by nadać temu słowu również znaczenie osobowe: „ktoś, kto opisuje”.

W związku z powyższym w standardach Fundacji Audiodeskrypcja (Szymańska i Strzymiński 2010: 2) znalazły się następujące definicje:

audiodeskrytor – osoba, która pisze i redaguje treść skryptu oraz odczytuje go, dostosowując ton i tempo głosu do produkcji audiowizualnej;
 deskryptor – osoba, która pisze i redaguje treść skryptu;
 lektor – osoba, która odczytuje skrypt, dostosowując ton i tempo głosu do produkcji audiowizualnej.

W niniejszej publikacji będziemy się posługiwać tymi terminami, często stosując terminy audiodeskrytor i deskryptor zamiennie jako synonimy określające autora audiodeskrypcji.

1.1.3. Beneficjenci audiodeskrypcji

Audiodeskrypcja skierowana jest przede wszystkim do osób niewidomych i słabowidzących, ale korzystać z niej mogą też inne osoby – upośledzeni umysłowo, nowo przybyli imigranci, dzieci, gospodynie domowe, które oglądają telewizję, jednocześnie wykonując prace domowe, oraz inne osoby oglądające media audiowizualne i wykonujące w tym czasie inne zadania (Snyder 2007: 100). W tworzeniu audiodeskrypcji bierze się pod uwagę głównie podstawową grupę odbiorców, czyli osoby z dysfunkcjami wzroku.

Grupa osób z dysfunkcją wzroku jest stosunkowo szeroka. Według WHO na świecie żyje 39 mln osób niewidomych i 246 mln osób słabowidzących. Dane statystyczne na temat osób z dysfunkcją wzroku w Polsce podawane przez różne źródła są niespójne. Przytaczane liczby

są różne, nawet jeśli autorzy powołują się na to samo źródło (zazwyczaj raporty o stanie zdrowia ludności Polski Głównego Urzędu Statystycznego). Według Adamowicz-Hummel (2011) liczba osób z niepełnosprawnością wzrokową w Polsce to ok. 500 tys., według Jankowskiej (2013a: 61) – 146 tys., a według Łukasiak i Oleksiak (2011) – 1 mln 800 tys. Różnice powstają zapewne z przyjętej metodologii liczenia osób z dysfunkcją wzroku. Można założyć, że przytoczona powyżej największa liczba uwzględnia również osoby z korekcją wzroku, a także te, które cierpią na krótkowzroczność lub dalekowzroczność, lecz nie zostałyby zakwalifikowane do osób słabowidzących według definicji funkcjonalnej podanej poniżej. Na drugim biegunie wielkości znajdują się dane Polskiego Związku Niewidomych (na podstawie liczby członków): 4,5 tys. osób niewidomych i ok. 60 tys. osób słabowidzących (Szymańska i Strzymiński 2010). Niezależnie od rzeczywistej liczby osób z dysfunkcją wzroku, grupa odbiorców audiodeskrypcji jest znaczna.

Wyzwaniem w tworzeniu audiodeskrypcji jest różnorodność zaburzeń funkcji widzenia u osób niewidzących i słabowidzących. Grupa osób z dysfunkcją narządu wzroku jest heterogeniczna, ponieważ uszkodzenia wzroku mogą być bardzo różne. Najważniejszy podział (według WHO) dotyczy dwóch kategorii dysfunkcji: niewidomych i słabowidzących. Do osób niewidomych zalicza się dwie grupy: osoby niewidome od urodzenia lub takie, które utraciły wzrok do piątego roku życia, oraz osoby ociemniałe (czyli takie, które utraciły wzrok po piątym roku życia i zachowały pamięć wzrokową). Adamowicz-Hummel (2011) przytacza następującą funkcjonalną definicję osoby słabowidzącej: „osoba posiadająca jakikolwiek potencjał wzrokowy, ale niewidząca prawidłowo lepszym okiem, pomimo najlepszej korekcji soczewkami, i w związku z tym niemogąca funkcjonować jak osoba pełnosprawna”. Grupa osób słabowidzących jest również bardzo heterogeniczna, zalicza się do niej osoby z poczuciem i umiejętnością lokalizowania światła, osoby ze szczątkowym widzeniem, na przykład pozwalającym na rozpoznawanie plam i kształtów (zaliczane do osób niewidomych według definicji prawnej), a także osoby powszechnie opisywane jako niedowidzące (Adamowicz-Hummel 2011). Dla procesu tworzenia audiodeskrypcji większe znaczenie od liczby odbiorców ma właśnie ich różnorodność, co utrudnia tworzenie opisu. Jak piszą Szymańska i Strzymiński (2010: 12): „różne doświadczenia osób niewidomych i słabowidzących, rodzaj wady, czas i stopień utraty wzroku sprawiają, iż osoby z problemami widzenia

mają różne wymagania wobec audiodeskrypcji. Oczekiwania te różnią się najczęściej pod względem liczby opisywanych szczegółów oraz sposobu ich opisywania. Audiodeskryptor, równoważąc potrzeby odbiorców niewidomych i słabowidzących, decyduje, co i w jaki sposób powinno być opisywane”.

Zamykając niniejszy podrozdział dotyczący beneficjentów AD, przyjrzyjmy się na moment bliżej problemowi różnic w percepcji komunikatu słownego w zależności od kategorii dysfunkcji narządu wzroku. Grupa osób ociemniałych korzysta z pamięci wzrokowej do budowania wyobrażeń na podstawie słyszanego opisu. Takie osoby, słysząc głos znanego aktora, mogą nawet przywołać w pamięci jego twarz. Natomiast grupa osób niewidomych od urodzenia może mieć trudności w rozumieniu i upostaciowaniu w umysłowym wyobrażeniu pojęć określających podstawowe uchwytne wzrokowo zjawiska (np. światłocienia lub perspektywy). Osoby takie korzystają z wyobrażeń zastępczych (surogatów), definiowanych jako „substytuty psychiczne tych treści poglądowych, które ludziom niewidzącym w zupełności lub częściowo są niedostępne, a odgrywają ważną rolę w kształtowaniu się ich świata wyobrażeń i pojęć” (Grzegorzewska 1929: 241). Wyobrażenia takich pojęć jak mgła, bańka mydlana czy tęcza u osób niewidomych od urodzenia „nie są tożsame z wyobrażeniami osób widzących, choć czasami mogą być z nimi zbieżne” (Szymańska i Strzymiński 2010: 11). Ma to oczywiste konsekwencje dla treści audiodeskrypcji. O ile nikt nie neguje sensowności użycia kolorów w opisach (ponieważ osoby niewidome od urodzenia postrzegają te pojęcia właśnie poprzez wyobrażenia surogatowe, na przykład kojarząc je z dźwiękami), o tyle użycie niektórych opisów (na przykład w zdaniu: „Jesienne słońce odbija się w jego blond włosach”) może niewiele mówić tej grupie odbiorców AD, która nie ma pamięci wzrokowej. Osoba niewidząca od urodzenia niekoniecznie potrafi sobie wyobrazić jesienne słońce, które osoba ociemniała lub widząca zobaczy w wyobraźni jako miękkie i ciepłe światło. Do tematu różnic w oczekiwaniach odbiorców niewidomych od urodzenia, ociemniałych i słabowidzących wobec AD bardziej szczegółowo odnosimy się w kolejnych rozdziałach, omawiając poszczególne elementy opisu.

1.1.4. Podstawowe zasady

W niniejszym podrozdziale przedstawiamy jedynie podstawowe zasady audiodeskrypcji, natomiast szczegółowym strategiom opisu poświęcamy najbardziej obszerne rozdziały tej książki (trzeci i czwarty).

Według wytycznych Independent Television Commission, nieistniejącej już instytucji będącej mniej więcej brytyjskim odpowiednikiem polskiej Krajowej Rady Radiofonii i Telewizji, audiodeskrypcja rządzi się trzema głównymi zasadami: należy opisywać to, co widać, nie należy przedstawiać osobistej wersji tego, co widać i nigdy nie należy opisem zagłuszać dialogu (ITC Guidance 2000: 8).

Dzięki audiodeskrypcji widz z dysfunkcją wzroku ma szansę obejrzyć film, czyli dzięki bodźcom dźwiękowym zbudować wyobrażenie tego, czego nie może przetworzyć z powodu wady wzroku. Ważne jest zatem, aby bodźce docierające do niego poprzez transfer kodu wizualnego na werbalny (opis tego, co dzieje się na ekranie) i poprzez kod dźwiękowy (dialogi filmowe i efekty dźwiękowe) tworzyły taki sam efekt, jaki tworzą w umyśle widza bez dysfunkcji wzroku techniki wizualne. Oznacza to, że opis komunikatu wizualnego powinien być pozbawiony sugestii, interpretacji, subiektywizmu. Powinien obiektywnie odzwierciedlać informacje postrzegane wzrokiem, aby widz z dysfunkcją narządu wzroku miał szansę na samodzielną interpretację i osobisty odbiór dzieła. Zasada ekwiwalentnego efektu ma zastosowanie w każdym rodzaju przekładu.

Aby przybliżyć nieco problem, odwołajmy się do rozważań Snydera (2008: 195), który przywołuje między innymi zasadę WYSIWYS (What You See Is What You Say), czyli: opisz, co widzisz na ekranie. Dla przykładu, jeśli widzimy bohatera leżącego w łóżku z zamkniętymi oczyma i przewracającego się z boku na bok, to właśnie to umieszczamy w opisie. Odbiorca audiodeskrypcji sam zinterpretuje opis jako wizję człowieka śpiącego i dręczonego sennym koszmarem. Mówienie o „koszmarze” w tym miejscu byłoby już interpretacją. Nie powinno się umieszczać takiej dodatkowej wartości znaczeniowej w AD (Remael 2005). Niektórzy odbiorcy AD protestują przeciwko jakimkolwiek subiektywnym opisom, uznając je nawet za manipulację. W tym względzie twórca audiodeskrypcji może zatem spotkać się z wieloma wyzwaniem (o czym piszemy między innymi w podrozdziałach 3.1.10., 3.3., 5.6.).

Zasada obiektywizmu opisu „tego, co widać na ekranie” jest, jak widać powyżej, jednym z podstawowych zagadnień AD. Wbrew pozorom

jest to problem dość skomplikowany, ponieważ nie wszędzie możliwy jest opis obiektywny z zachowaniem wszystkich informacji przekazywanych przez obraz (na przykład złożoność emocji wyrażanych przez mimikę aktora). Niektórzy badacze twierdzą też, że sam wybór elementów do opisu (a często nie da się opisać wszystkiego) jest już sam w sobie subiektywny (Marzà Ibañez 2010: 152). Do tej kwestii wracamy zatem w rozdziale trzecim, gdzie dokładnie analizujemy strategie opisu wielu elementów wizualnych.

Inną, tym razem dość oczywistą zasadą jest wymóg niezagłuszania dialogów i istotnych efektów dźwiękowych. Jest to zasada dość oczywista, ponieważ AD pełni funkcję uzupełniającą wobec dialogów. Oznacza to, że w scenach lub produkcjach z wieloma dialogami i niewielkimi przerwami audiodeskrypcja będzie bardzo ograniczona i siłą rzeczy nie przedstawi wielu bodźców wizualnych (do tej kwestii wracamy poniżej, omawiając zasadę redakcji tekstu). Zasadę tę można złamać w wyjątkowej sytuacji – gdy dzieje się coś ważnego dla rozwoju akcji w trakcie długiej wypowiedzi jednego z bohaterów, a sama wypowiedź jest raczej tłem, którego treść nie jest tak istotna (zob. podrozdział 4.7.1.). Z tego samego powodu nie każdy materiał audiowizualny nadaje się do audiodeskrypcji. W wypadku teleturniejów audiodeskrypcja może być bardzo trudna, ponieważ ścieżka dźwiękowa jest właściwie cały czas zajęta przekazem słownym. AD takiego programu byłaby szczątkowa i właściwie niepotrzebna, ponieważ treść programu zawarta jest w wypowiedzianych słowach (ITC Guidance 2000: 8). AD również niewiele by wniosła do programów publicystycznych i informacyjnych, dla których obraz jest zaledwie ilustracją przekazu ustnego.

Snyder (2007: 102) wymienia następujące cztery filary audiodeskrypcji: obserwacja, redakcja, język, umiejętności głosowe. Snyder nieprzypadkowo uznaje wyjątkowy zmysł obserwacji za pierwszy filar AD. Audiodeskrypcja musi być bardzo bystrym widzem. Często zdarza się, że patrząc, nie widzimy, to znaczy patrzymy, ale nie zauważamy niuansów, szczegółów i różnych subtelności (zob. Mazur i Chmiel 2011). Audiodeskrypcja oglądający film lub spektakl, który ma opisać, powinien robić to bardzo uważnie. Przykładem może być uwzględnianie w opisie pory dnia. Osoby widzące określają zazwyczaj porę dnia pośrednio, na podstawie nasycenia i barwy światła, nawet jeśli taka informacja nie jest podkreślona przez reżysera lub odzwierciedlona w dialogu. Natomiast osobom niewidomym i słabowidzącym informacje o porze dnia, jeśli

oczywiście są istotne, należy przekazać bezpośrednio. Profesjonalni audiodeskrypcy oglądają film zazwyczaj kilka razy, zanim zaczną jego opis. Czasami podczas pierwszego oglądania wyłączają obraz i słuchają tylko ścieżki dźwiękowej, aby w ten sposób przekonać się, które fragmenty będą całkowicie niezrozumiałe dla niewidzącego odbiorcy.

Drugim filarem AD według Snydera (2007) jest redakcja, rozumiana jako konieczność wybrania do opisu tego, co kluczowe do odbioru dzieła, ponieważ czasami przerwa między dialogami trwa zaledwie kilka sekund lub wręcz ułamek sekundy. Audiodeskrypcja musi określić priorytety i zrezygnować z opisywania mniej ważnych elementów. Informacje najczęściej pojawiające się w opisach audiodeskrypcyjnych to: fizyczny opis postaci, wyraz twarzy i gesty, ubiór, zajęcie i rola postaci, relacje przestrzenne między postaciami, ruch postaci, otoczenie, wyrażenia czasowe, wskaźniki proporcji, wystrój wnętrza, światło, czynność, napisy, informacje tekstowe zawarte w obrazie (Turner 1998). Każdy z tych elementów może mieć różną wagę w zależności od konkretnej sceny, zazwyczaj jednak wygląd i czynności postaci będą istotniejsze niż wystrój czy światło. Przy skręcaniu AD trzeba jednak uważać, by nie popaść w przesadę. Słyszając opis: „Kobieta w szpilkach idzie przez las”, osoba niewidoma wyobrazić sobie może nagą kobietę odzianą jedynie w szpilki, co zapewne nie jest intencją audiodeskrypcyjną. Równie istotna jest kolejność opisu. Jeśli w audiodeskrypcji napotkamy wyrażenie: „w przydługiej spódnicy, obszernej kurtce, płaskich butach i berecie”, obraz tworzony w ten sposób w wyobraźni osoby słuchającej AD będzie niespójny i chaotyczny. O wiele lepiej ułożyć elementy w logicznym porządku, czyli w tym przypadku: „w berecie, obszernej kurtce, przydługiej spódnicy i płaskich butach”¹.

Język audiodeskrypcji, który jest trzecim filarem AD według Snydera (2007), stanowi temat rozdziału piątego. Jest to podstawowe tworzywo, z którym pracuje deskrypcja i dlatego poświęcamy mu osobne miejsce w niniejszej publikacji. Tutaj ograniczymy się jedynie do krótkiego zaznaczenia konieczności wybierania do opisu jak najbardziej obrazowych słów i zwięzłego języka ze względu na ograniczenia czasowe. Snyder (American Council of the Blind 2009: 8) ilustruje tę zasadę, przywołując czasownik „iść”. Bardziej przydatne w AD będzie zastosowanie

¹ Za przytoczone w niniejszym akapicie przykłady dziękujemy Barbarze Szymańskiej.

czasowników o precyzyjniejszym znaczeniu, np. „podskakiwać”, „przechadzać się”, „wlec się”, „zataczać się”. Ważne jest zatem każde słowo, bowiem cenna jest każda sekunda. Wielu teoretyków podkreśla także, że audiodeskrypcja powinna cechować się naturalnym językiem dostosowanym do konkretnego gatunku filmowego (dynamiczne opisy w filmach akcji, odpowiedni rejestr w filmach dla dzieci, żartobliwe określenia w komedii) (Orero 2005; Remael 2005; Vercauteren 2006; Benecke 2007).

Czwartym filarem audiodeskrypcji wymienianym przez Snydera (2007) są umiejętności głosowe. Snyder sam tworzy audiodeskrypcje i je odczytuje, dlatego wymienia umiejętności głosowe wśród podstawowych kompetencji audiodeskryptora. Warto jednak zaznaczyć, że bardzo często opis stworzony jest przez deskryptora, ale czytany już przez profesjonalnego lektora. Niemniej jednak sposób odczytania opisu jest równie ważny jak sama jego treść. Nieumiejętne odczytanie doskonale napisanego skryptu może całkowicie zniszczyć odbiór filmu. Zbyt ekspresyjny sposób czytania może zmęczyć nawet najbardziej cierpliwego widza. Kwestii odczytywania audiodeskrypcji (obok kilku innych zagadnień) poświęcony jest rozdział szósty naszej pracy.

1.1.5. AD jako audiowizualny przekład intersemiotyczny i międzymodalny

Audiodeskrypcja od początku rozważań teoretycznych i badań na jej temat wpisuje się w nurt studiów przekładoznawczych jako intersemiotyczny typ przekładu audiowizualnego. Według definicji Szymańskiej i Strzymińskiego audiodeskrypcja to „przekład treści obrazu na słowa” (2010: 4). Künstler wypowiada się o AD w podobnym tonie (2010: 17). Aby odnieść się do podstaw teoretycznych w sposób precyzyjny, przypomnijmy klasyczny podział tłumaczenia przedstawiony przez Jakobsona (1966). Zaproponował on trzy rodzaje interpretacji znaku werbalnego:

- tłumaczenie wewnątrzjęzykowe to swoista parafraza, interpretacja znaków werbalnych danego języka poprzez inne znaki werbalne tego samego języka,
- tłumaczenie międzyjęzykowe, czyli tłumaczenie właściwe, to interpretacja znaków werbalnych jednego języka (języka źródłowego) poprzez znaki werbalne drugiego języka (języka docelowego),

- tłumaczenie intersemiotyczne, zwane także transmutacją, czyli interpretacja znaków werbalnych poprzez system znaków niewerbalnych.

Przykładem tłumaczenia intersemiotycznego, w którym językiem źródłowym jest język werbalny, a językiem docelowym język niewerbalny jest znak drogowy (słowa „zakaz wjazdu” zostają przetłumaczone na obraz, czyli biały poziomy prostokąt na czerwonym tle o kształcie koła) lub piktogram (geometryczna sylwetka kobiety oznacza to samo, co słowa: „toaleta damska”).

Do definicji tłumaczenia intersemiotycznego w tej klasyfikacji Díaz-Cintas (2007) dodał trzy niepozorne, lecz brzemiennie w konsekwencji słowa: „i vice versa”. Tym samym poszerzył definicję tłumaczenia intersemiotycznego o interpretację znaków niewerbalnych poprzez system znaków werbalnych, co „w zasadzie odpowiada podstawowej definicji audiodeskrypcji” (Chmiel i Mazur 2011a: 15). W podobny sposób o przykładzie intersemiotycznym pisze Tomaszekiewicz, dla której jest on możliwością „przypisania jakiemuś komunikatowi, wyrażonemu za pomocą obrazu, jakiegoś sensu” (2006: 29). Tomaszekiewicz również poszerza Jakobsonowską definicję przekładu intersemiotycznego, definiując ją jako dwukierunkową relację: „interpretacja znaków niejęzykowych za pomocą języka, jak i ilustracja komunikatów językowych za pomocą obrazów” (2006: 63). Znaki niejęzykowe tłumaczone w audiodeskrypcji to bodźce wzrokowe niedostępne niewidomym i słabowidzącym (obraz filmowy, scena w teatrze, estrada podczas widowiska, boisko piłkarskie itd.). Produktem takiego tłumaczenia są słowa zamieszczone w skrypcie AD.

Warto przy okazji tych rozważań wspomnieć o ważnej różnicy między znakami werbalnymi a wizualnymi. Formę tych pierwszych tworzą dźwięk i długość jego trwania (system odbierany liniowo), formą drugich są „plamy i dwa wymiary planu” (Tomaszekiewicz 2006: 27) (system odbierany holistycznie). Wziąwszy pod uwagę te dwie sytuacje komunikacyjne, powiemy za Bertinem, że „w danym momencie percepcji systemy liniowe, do których należy język, komunikują nam tylko jeden dźwięk (...), natomiast w systemach przestrzennych, do których należy obraz, w jednym momencie percepcji komunikacja dotyczy wszystkich trzech zmiennych: plam i dwóch wymiarów planu” (Bertin 1970: 171 za Tomaszekiewicz 2006: 27). Ta różnica jest kluczowa dla audiodeskrypcji. Opis językowy odbierany linearnie musi zastąpić obraz odbierany przestrzennie, co niesie za sobą konieczność wyboru opisywanych

elementów (niemożliwe jest opisanie wszystkiego ze względu na ograniczenia czasowe) oraz wymóg ustalenia kolejności opisywanych elementów (w logicznym porządku lub według ważności). O tym wspominałyśmy już w podrozdziale 1.1.4. przy okazji omawiania takich cech AD jak obserwacja i redakcja.

Jak już pisałyśmy wcześniej, audiodeskrypcja została uznana za typ przekładu intersemiotycznego i zaliczona do nurtu badań nad przekładem audiowizualnym. AD uznano za rodzaj tłumaczenia audiowizualnego ze względu na dzieła, których dotyczy. Najczęściej dotyczy oczywiście filmów i programów telewizyjnych, ale również spektakli teatralnych i innych wydarzeń (zob. podrozdział 1.3.). Filmy i programy telewizyjne są także przedmiotem przekładu właściwego, czyli międzyjęzykowego, a ze względu na ich audiowizualny charakter, ich przekład uznano za przekład audiowizualny. Audiodeskrypcję (wraz z napisami dla niesłyszących) włącza się w nurt badawczy skupiony wokół dostępności mediów. Ze względu na swój charakter audiodeskrypcja znajduje się też w polu zainteresowania badaczy przekładu audiowizualnego.

Audiodeskrypcja to również przekład multimodalny (Braun 2008: 16; Vercauteren i Orero 2013), ponieważ tekstem źródłowym jest dzieło multimodalne (nie tylko wizualne – jak obraz, nie tylko dźwiękowe – jak przemówienie), jakim jest film czy spektakl. Oznacza to, że sens całości komunikatu buduje nie tylko tekst dialogu, ale również elementy obrazu, na który składają się różnorodne środki wyrazu sztuki filmowej dotyczącej, między innymi, sposobów komponowania kadru. AD najpierw wymaga zrozumienia znaczenia tworzonoego przez werbalny i wizualny tryb komunikacji, a dopiero potem zastanowienia się nad rozwiązaniem językowym odtwarzającym znaczenie bodźca wizualnego (Doloughan i Rogers 2005 za Braun 2008: 16). Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze obostrzenia czasowe i dźwiękowe. Opis należy umieścić między dialogami, ale nie należy zagłuszać też niektórych istotnych i oczywistych efektów dźwiękowych.

Rodzaj materii, z jaką ma do czynienia audiodeskryptor, oraz liczne ograniczenia sprawiają, że AD jest bardzo ciekawym materiałem badawczym. Świadczy o tym między innymi fakt, że coraz większa liczba teoretyków przekładu podejmuje badania nad AD. Najważniejsze trendy badawcze opisujemy w rozdziale drugim.

1.1.6. Akty prawne

Ponieważ audiodeskrypcja spełnia ważną rolę integracyjną w stosunku do części społeczeństwa z dysfunkcją wzroku, zaczyna być też przedmiotem regulacji prawnych. Jest to o tyle pożądane, o ile prowadzi do popularyzacji audiodeskrypcji poprzez narzucanie mediom publicznym obowiązku zagwarantowania dostępności do nadawanych treści.

Na poziomie prawodawstwa unijnego kwestia dostępności mediów dla osób z dysfunkcją wzroku poruszona została w dyrektywie Parlamentu Europejskiego i Rady o audiowizualnych usługach medialnych 2010/13/UE z dnia 10 marca 2010 r. W preambule czytamy:

(46) Prawo osób niepełnosprawnych i osób starszych do integracji i uczestnictwa w życiu społecznym i kulturalnym Unii jest nierozłącznie związane ze świadczeniem dostępnych audiowizualnych usług medialnych. Środki pozwalające na osiągnięcie dostępności powinny obejmować między innymi język migowy, wyświetlane listy dialogowe, dźwiękową ścieżkę narracyjną oraz prostą w obsłudze nawigację.

Warto tutaj dodać, że „dźwiękowa ścieżka narracyjna” to w wersji angielskiej „audio description”, zatem w tekście polskim należałoby oczekiwać terminu „audiodeskrypcja”. Zapis ten nie narzuca żadnych konkretnych obowiązków państwom członkowskim UE, lecz wskazuje kierunek zmian w osiąganiu dostępności mediów dla określonych grup społecznych.

Bardziej wymierne konsekwencje ma nowelizacja polskiej Ustawy o radiofonii i telewizji z dnia 25 marca 2011 roku, stanowiąca transpozycję wyżej wspomnianej dyrektywy do prawa polskiego. Do ustawy wprowadzono następującą definicję:

audiodeskrypcją jest werbalny, dźwiękowy opis obrazu i treści wizualnych zawartych w audycji audiowizualnej przeznaczony dla osób niepełnosprawnych z powodu dysfunkcji narządu wzroku, umieszczony w audycji lub rozpowszechniany równocześnie z audycją (art. 4 pkt. 28).

W artykule 18a. pkt. 1. czytamy:

Nadawcy programów telewizyjnych są obowiązani do zapewniania dostępności programów dla osób niepełnosprawnych z powodu dysfunkcji narządu wzroku oraz osób niepełnosprawnych z powodu dysfunkcji narządu słuchu, przez wprowadzanie odpowiednich

udogodnień: audiodeskrypcji, napisów dla niesłyszących oraz tłumaczeń na język migowy, tak aby co najmniej 10% kwartalnego czasu nadawania programu, z wyłączeniem reklam i telesprzedaży, posiadało takie udogodnienia.

W ramach przepisów przejściowych odsetek audycji posiadających wspomniane w ustawie udogodnienia zmniejszono do 5% w 2011 roku. Nadawca publiczny realizuje powyższe zapisy poprzez nadawanie dodatkowej ścieżki dźwiękowej dostępnej dla programów nadawanych w systemach DVB-T (naziemna telewizja cyfrowa), DVB-C (cyfrowa telewizja kablowa) oraz DVB-S (telewizja satelitarna). Udostępnia też programy z AD w Internecie na stronie: www.tvp.pl/dostepnosc. Aby obejrzeć dany film lub odcinek serialu, wystarczy wpisać kod dostępu uzyskany z Biblioteki Centralnej Polskiego Związku Niewidomych.

1.2. Historia AD

Mówi się, że audiodeskrypcja istnieje, odkąd osoby widzące opisują świat osobom pozbawionym zmysłu wzroku:

[T]ysiącom niewidomych od tysięcy lat tysiące audiodeskry[ptorów] opowiadało piękno zachodu słońca nad brzegiem morza, urok lekko zamglonych szczytów górskich, czy magię falujących na wietrze długich blond włosów młodej dziewczyny. (Ciborowski 2010)

Niemniej za kolebkę audiodeskrypcji – rozumianej jako sformalizowana usługa udostępniania treści wizualnych osobom z dysfunkcją wzroku – uznaje się Stany Zjednoczone, z których idea ta dotarła do Wielkiej Brytanii, skąd stopniowo rozprzestrzeniała się do innych krajów europejskich. Poniżej prześledzimy losy AD od jej początków w Stanach Zjednoczonych, poprzez rozwój w Wielkiej Brytanii, aż do jej dotarcia do Polski i rozwoju w naszym kraju. Na koniec krótko wspomnimy o historii AD w innych państwach europejskich, a także o standardach dotyczących tej usługi.

1.2.1. Stany Zjednoczone

Za formalny początek audiodeskrypcji uznaje się rok 1981, kiedy w teatrze Arena Stage w Waszyngtonie odbyło się pierwsze przedstawienie z opisem dla niewidomych (ITC Guidance 2000: 4; zob. poniżej). Jednak sam

pomysł audiodeskrypcji narodził się wcześniej. W roku 1964 niewidomy pracownik Departamentu Edukacji Chet Avery – zainspirowany napisami dla niesłyszących – sugerował, aby stworzyć analogiczne udogodnienie dla osób niewidomych. Jego propozycja nie spotkała się jednak z przychylnym przyjęciem – niektórzy jego współpracownicy twierdzili, że opis jest „oszukiwaniem” niewidomych, ponieważ warstwa wizualna dla nich nie istnieje i osoby takie powinny nauczyć się funkcjonować w świecie za pomocą dostępnych im zmysłów (Snyder 2014: 18). Poza tym organizacje działające na rzecz osób niepełnosprawnych były w tym czasie bardziej zainteresowane zwiększaniem szans na zatrudnienie osób z dysfunkcją wzroku niż propagowaniem dostępności do mediów.

Niezależnie od działań Avery’ego w Waszyngtonie idea audiodeskrypcji kiełkowała także na zachodnim wybrzeżu USA. Pewnego wieczoru na początku lat siedemdziesiątych ubiegłego stulecia niejaki Gregory Frazier oglądał film ze swoim niewidomym przyjacielem, któremu opisywał w przerwach między dialogami to, co dzieje się na ekranie. Zanim film dobiegł końca, Frazier doznał olśnienia – a gdyby tak podobne opisy do filmów tworzyć w sposób bardziej przemyślany, odpowiednio je redagować, a następnie nagrywać w celu późniejszego odtworzenia w kinie lub w telewizji (Thomas 1996)? Przemyslenia te zainspirowały Frazier’a do opracowania teoretycznych podstaw opisu dla niewidomych, które zawarł w pracy magisterskiej z 1975 roku (Piety 2003: 11; Snyder 2014: 20). W kolejnych latach Frazier dopracowywał ideę audiodeskrypcji, kontynuując karierę akademicką w swojej alma mater – Uniwersytecie Stanowym San Francisco – gdzie w roku 1987 wraz z Augustem Coppolą założył Instytut Audiowizualny (AudioVision Institute) zajmujący się tworzeniem audiodeskrypcji do filmów, przedstawień teatralnych oraz programów telewizyjnych (Audio Description Coalition 2013). Bratem Auguste’a Coppoli był reżyser Francis Ford Coppola, który zgodził się włączyć audiodeskrypcję do swojego filmu *Tucker – konstruktor marzeń* z 1988 roku. Film spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem ze strony niewidomej publiczności (Thomas 1996).

Jak wspomniano, za formalny początek audiodeskrypcji w Stanach Zjednoczonych (i na świecie) uznaje się rok 1981, w którym na deskach teatru Arena Stage w Waszyngtonie wystawiono sztukę *Major Barbara* z opisem dla niewidomych, będącą początkiem regularnych przedstawień z audiodeskrypcją (Audio Description Coalition 2013). Przedsięwzięcie to było efektem pracy grupy osób doradzających dyrektorowi teatru

Wayne'owi White'owi w kwestiach dotyczących udogodnień w teatrze dla osób niepełnosprawnych, wśród których byli między innymi wcześniej wspomniany Chet Avery oraz Margaret Rockwell i jej przyszły mąż Cody Pfanstiehl – wszyscy troje związani z Metropolitan Washington Ear, organizacją działającą na rzecz osób niewidomych (Snyder 2014: 19).

Pfanstiehlowie i Metropolitan Washington Ear odegrali istotną rolę w rozwoju audiodeskrypcji w Stanach Zjednoczonych. W 1982 roku przygotowali AD – nadawaną poprzez sygnał radiowy – do serialu telewizyjnego *American Playhouse* emitowanego przez stację telewizyjną Public Broadcasting Service (PBS). W 1986 roku stworzyli pierwsze audiodeskrypcje muzealne nagrane na kasetach magnetofonowych, dzięki którym niewidomi mogli zwiedzać m.in. Statuę Wolności. W roku 1990, w wyniku współpracy między Metropolitan Washington Ear a stacją telewizyjną WGBH, bostońskim oddziałem PBS, powstała spółka zależna stacji zwana Descriptive Video Services (DVS), świadcząca usługi AD przy wykorzystaniu przekazu satelitarnego i dodatkowego kanału SAP (Audio Description Coalition 2013). Mniej więcej w tym samym czasie wysiłki na rzecz rozpowszechniania audiodeskrypcji w Stanach Zjednoczonych podjął Jim Stovall, zakładając w 1988 roku spółkę Narrative Television Network (NTN), która jako pierwsza zaczęła wgrzywać audiodeskrypcję pomiędzy ścieżkę dialogową filmu (Piety 2003: 12). W roku 1990 AudioVision Institute, Metropolitan Washington Ear, Public Broadcasting Service/WGBH oraz NTN wspólnie otrzymały prestiżową statuetkę Emmy za ich wkład w rozwój audiodeskrypcji w telewizji (Audio Description Coalition 2013).

W roku 2000 amerykańska rada radiofonii i telewizji Federal Communications Commission (FCC) wprowadziła przepisy zobowiązujące czołowych nadawców telewizyjnych do zapewnienia pięćdziesięciu godzin audiodeskrypcji w ciągu trzech miesięcy emisji programu na dwudziestu pięciu największych rynkach telewizyjnych w Stanach Zjednoczonych, począwszy od kwietnia 2002 roku. Dwa lata później przepis ten został uchylony decyzją sądu apelacyjnego, który stwierdził, że wprowadzając powyższe przepisy, FCC przekroczyła swoje uprawnienia. Po kilku bezskutecznych próbach rozszerzenia uprawnień rady, w roku 2010 prezydent Barack Obama podpisał ustawę, zgodnie z którą określono nadawcy mieli obowiązek zapewnienia czterech godzin programów z AD tygodniowo na dwudziestu pięciu największych rynkach telewizyjnych w USA. Ustawa przewiduje stopniowe zwiększanie liczby audycji z AD

oraz kanałów telewizyjnych oferujących tę usługę, aby docelowo audiodeskrypcja dostępna była dla wszystkich programów nadawanych w całym kraju (Audio Description Coalition 2013).

1.2.2. Wielka Brytania

Audiodeskrypcja dotarła do Wielkiej Brytanii w latach osiemdziesiątych ubiegłego stulecia i – tak jak w Stanach Zjednoczonych – najpierw była realizowana w teatrach. Pierwsze przedstawienie z opisem dla niewidomych wystawiono w 1983 roku w teatrze Robin Hood w Averham (Nottinghamshire), natomiast regularne spektakle z AD jako pierwszy zaczął oferować Teatr Królewski w Windsorze, inaugurując swoją działalność w tym zakresie sztuką *Stepping Out* wystawioną 6 lutego 1988 roku. Z czasem liczba teatrów zapewniających usługę AD rosła i w roku 2000 było ich już ponad 40 (ITC Guidance 2000: 4).

Dość szybko dostrzeżono możliwość zastosowania audiodeskrypcji w telewizji. W latach 1992-1995 Independent Television Commission w współpracy z nadawcami oraz organizacjami osób niewidomych realizowała projekt Audotel dotyczący różnych gatunków telewizyjnych oraz stylów opisu (ITC Guidance 2000: 4). Celem badania było określenie potrzeb i oczekiwań odbiorców związanych z nadawaniem audiodeskrypcji w telewizji. Na podstawie wyników uzyskanych w ramach projektu ITC opracowała obszerne standardy audiodeskrypcji zatytułowane *ITC Guidance on Audio Description*, które po dziś dzień są ważnym punktem odniesienia w tworzeniu AD zarówno w Wielkiej Brytanii, jak i w innych krajach. Więcej na temat projektu oraz jego efektów piszemy w podrozdziale 2.1.1.

Zapisy dotyczące usługi audiodeskrypcji dostarczanej za pomocą cyfrowej transmisji naziemnej zostały zawarte w brytyjskiej ustawie o radiofonii i telewizji (*Broadcasting Act*) z 1996 roku, zgodnie z którą po dziesięciu latach od momentu uzyskania koncesji na nadawanie programów w cyfrowej telewizji naziemnej każdy kanał telewizyjny zobowiązany był emitować przynajmniej 10% programów z audiodeskrypcją. Z czasem wymogi wobec stacji telewizyjnych zostały rozszerzone na podstawie tzw. *Communications Act* z 2003 roku i objęły także kanały cyfrowej telewizji kablowej i satelitarnej. W roku 2004 Ofcom (który zastąpił ITC) opublikował *Kodeks usług dostępu do telewizji*, w którym rekomendował, aby pułap 10% został osiągnięty po

pięciu latach od momentu pozyskania koncesji, a nie jak wcześniej po dziesięciu (Greening i Rolph 2007: 128). W istocie wielu nadawców dobrowolnie przekroczyło rekomendowany limit i do listopada 2010 roku z audiodeskrypcją było nadawanych średnio 17% programów (World Blind Union 2011: 33-34). Po przejściu na nadawanie cyfrowe w 2012 roku nadawcy (np. BBC, Channel 4, Sky) zostali zobligowani do dołączenia ścieżki AD do 20% swoich programów (RNIB 2014).

Audiodeskrypcja w kinie pojawiła się stosunkowo późno. Mimo iż pierwszy kinowy pokaz z AD miał miejsce w 1991 roku podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Leeds, trzeba było jeszcze około dziesięciu lat, by AD w kinie zadomowiła się na dobre. Przyczyną był przede wszystkim wysoki koszt. Według Greening i Rolph (2007: 133) dopiero w roku 2000 rozpoczęto prace nad opracowaniem produktu, który sprawiłby, że usługa ta byłaby tańsza i bardziej dostępna. W efekcie powstało urządzenie o nazwie Cinetracker, które umożliwiało odtwarzanie ścieżki audiodeskrypcji z płyty kompaktowej i jej odbiór za pomocą słuchawek na podczerwień. Okazało się jednak, że urządzenie ma problemy z synchronizacją. Bardziej skuteczne rozwiązanie pojawiło się w 2001 roku dzięki wprowadzeniu systemu synchronizującego ścieżkę audiodeskrypcji z kodami czasowymi filmu. Sposób ten został po raz pierwszy zastosowany podczas projekcji filmu *Harry Potter i kamień filozoficzny* w styczniu 2002 roku. Z kolei w 2003 roku UK Film Council, instytucja zajmująca się promocją przemysłu filmowego w Wielkiej Brytanii, częściowo sfinansowała wyposażenie 78 sal kinowych w system do odtwarzania AD zwany Dolby Screentalk, a w 2011 roku w technologii tę wyposażonych było już ponad 300 sal kinowych w Wielkiej Brytanii (World Blind Union 2011: 36).

1.2.3. Polska

Mimo iż słowo „audiodeskrypcja” weszło do języka polskiego dopiero w 2006 roku (Jankowska 2013a: 33) i to tenże rok powszechnie uznaje się za początek audiodeskrypcji w Polsce (patrz poniżej), sama technika udostępniania treści audiowizualnych osobom niewidomym była znana w naszym kraju już pod koniec lat dziewięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Wówczas filmy z dodatkową ścieżką dźwiękową opisującą to, co dzieje się na ekranie zwane były tyflobilmami (od słowa *typhlos*, które po grecku oznacza „niewidomy”). Pierwszy pokaz tyflobildu odbył się

w 1999 roku podczas konferencji zorganizowanej przez Bibliotekę Centralną Polskiego Związku Niewidomych (PZN) w Muszynie, a jego inicjatorem był Andrzej Woch, związany z krakowskim Towarzystwem Tyflogicznym (Jankowska 2008: 242; Ciborowski 2010). Technika tworzenia tyflobilów różniła się od współczesnej audiodeskrypcji między innymi tym, że stosowano w niej stopklatki – w wypadku gdy tekst był za długi, by zmieścić się w przerwie między dialogami, na chwilę zatrzymywano film i wgrywano opis. Co za tym idzie, tyflobil nie mogły być emitowane w telewizji oraz podczas ogólnodostępnych pokazów kinowych, a ich wydanie na DVD wymagałoby przygotowania odrębnej wersji. W sumie przy wykorzystaniu tej techniki opracowano ponad 30 tytułów, w tym produkcje obcojęzyczne, które dostępne są w Bibliotece Centralnej PZN.

Jak już wspomniano, za formalny początek audiodeskrypcji w Polsce uznaje się rok 2006, a dokładnie 27 listopada 2006 roku, kiedy to – z inicjatywy Tomasza Strzymińskiego – w białostockim kinie Pokój odbył się pokaz filmu Michała Kwiecińskiego *Statyści* z audiodeskrypcją przygotowaną i odczytaną na żywo przez Krzysztofa Szubzdę. W celu realizacji integracyjnej funkcji AD na pokaz zaproszeni zostali wszyscy białostoczanie. Podczas seansu nie było specjalnych odbiorników i słuchawek dla osób zainteresowanych – opis docierał do wszystkich przez głośniki. Każdy mógł zatem zamknąć oczy i wczuć się w sytuację osoby niewidomej, dla chętnych przygotowano nawet specjalne gogle chroniące przed pokusą otwarcia oczu (Ciborowski 2010).

W następnych latach miały miejsce kolejne wydarzenia istotne dla rozwoju polskiej audiodeskrypcji. 17 września 2007 roku odbył się pierwszy pokaz filmu z AD (*Świadek koronny*) na Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. 14 listopada 2007 roku w Białostockim Teatrze Lalek miał miejsce pierwszy spektakl teatralny z AD pt. *Jest królik na księżycu*. W roku 2008 ukazał się pierwszy pełnometrażowy film z audiodeskrypcją na DVD pt. *Katyń* w reżyserii Andrzeja Wajdy. W 2010 roku przygotowano audiodeskrypcję do monumentalnego dzieła – *Panoramy Racławickiej* w Muzeum Narodowym we Wrocławiu. W 2010 roku odbyła się premiera filmu *Chopin. Pragnienie miłości*, do którego przygotowano audiodeskrypcję w dwóch językach – polskim i angielskim. W tym samym roku ukazały się *Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych* opracowane przez Fundację Audiodeskrypcja (Szymańska i Strzymiński 2010), a dwa lata

później *Audiodeskrypcja – zasady tworzenia* przygotowane przez Fundację Kultury Bez Barrier (Künstler i in. 2012). 25 marca 2011 roku przyjęta została nowelizacja Ustawy o radiofonii i telewizji zobowiązująca nadawców telewizyjnych do wprowadzenia udogodnień (m.in. audiodeskrypcji) dla osób z niepełnosprawnością, zapewniających dostępność przynajmniej 10% programów w kwartale dla osób z dysfunkcjami wzroku lub słuchu (zob. podrozdział 1.1.6.). Podczas Mistrzostw Europy w Piłce Nożnej EURO 2012 organizowanych przez Polskę i Ukrainę audiodeskrypcja była dostępna na każdym z trzydziestu jeden meczów rozgrywanych na ośmiu stadionach (Michalewicz 2014: 154; zob. także podrozdział 1.3.4.). Również w 2012 roku z inicjatywy Stowarzyszenia De Facto swoją działalność rozpoczął Internetowy Klub Filmowy Osób Niewidomych „Pociąg”, dzięki któremu osoby z dysfunkcją wzroku mogą za darmo wypożyczać filmy z AD i o nich dyskutować na forum internetowym. W kwietniu 2013 roku wszedł do kin film *Imagine*, do którego kopii cyfrowej – dzięki staraniom Fundacji Audiodeskrypcja – od początku dołączona była ścieżka z opisem dla niewidomych. Film wyświetlany był przez tydzień w kilkunastu kinach w Polsce w czasie ogólnodostępnych projekcji, a nie tak jak to miało miejsce dotychczas w wypadku innych filmów z AD, na specjalnych pokazach. W październiku 2013 roku niewidomi mogli po raz pierwszy zwiedzić wrocławskie zoo dzięki audiodeskrypcji przygotowanej przez Fundację na Rzecz Rozwoju Audiodeskrypcji Katarynka (zob. podrozdział 1.3.7.). Jedno z ostatnich wydarzeń to zorganizowana 15 stycznia 2014 roku przez Fundację Kultury Bez Barrier kampania społeczna *Zabierz łaskę do kina*, której celem było zwrócenie uwagi na problem dostępu do kultury osób niepełnosprawnych.

Pionierem audiodeskrypcji telewizyjnej była Telewizja Polska (TVP). W czerwcu 2007 niewidomi mogli obejrzeć serial *Ranczo* z audiodeskrypcją, a następnie kolejne tytuły, m.in. *Tajemnica twierdzy szyfrów*, *Determinator*, *Magiczne Drzewo* i *Londyńczycy*. Produkcje te były dostępne na platformie internetowej Telewizja Interaktywna TVP, a dostęp do nich miały osoby posiadające specjalne kody dostępu z biblioteki PZN. W kwietniu 2011 TVP po raz pierwszy wyemitowała na antenie serial *Tajemnica twierdzy szyfrów*, który następnie został także wydany na DVD. Po wejściu w życie zapisów nowelizujących Ustawę o radiofonii i telewizji (patrz powyżej), udogodnienia dla osób z niepełnosprawnością sensoryczną zaczęły oferować także inne duże stacje

telewizyjne, m.in. TVN, Canal+ i Polsat oraz kanały wchodzące w skład naziemnych multipleksów cyfrowych: TVP Polonia, TVP Kultura, TVP Historia, TVN7, TV4, TV6, Puls, Puls2, ATM Rozrywka, TTV, Canal+ Sport, MiniMini+, teleTOON+, Ale kino+, Planete+. Należy podkreślić, że TVP pozostaje liderem w udostępnianiu mediów osobom niepełnosprawnym. W pierwszym kwartale 2013 roku TVP1 i TVP2 udostępniły – odpowiednio – 30,8% i 18,3% programów osobom z niepełnosprawnością wzrokową i słuchową, natomiast TVP Polonia – 16%, TVP Kultura – 18,8% i TVP Historia – 19,7% (Telewizja Polska 2013). Natomiast wśród nadawców prywatnych na wyróżnienie zasługuje stacja Canal+, która od października 2012 roku zapewnia audiodeskrypcję między innymi do wszystkich meczów drużyny piłkarskiej Legia Warszawa emitowanych na kanale Canal+ Sport (Szewczyk 2012). O sposobach odbioru audiodeskrypcji w telewizji piszemy w podrozdziale 1.1.6.

Tak dynamiczny rozwój audiodeskrypcji w Polsce jest w dużej mierze zasługą organizacji pozarządowych zajmujących się tematyką osób niepełnosprawnych, do których należą między innymi: Fundacja Audiodeskrypcja, Fundacja Kultury Bez Barrier, Fundacja na Rzecz Rozwoju Audiodeskrypcji Katarynka, Mazowieckie Stowarzyszenie Pracy dla Niepełnosprawnych De Facto, Fundacja Siódmy Zmysł, Fundacja Piąta Pora Roku, Fundacja Sonoria. Przy tej okazji warto również wspomnieć o aktywności środowiska akademickiego – badaniami nad AD, rozpowszechnianiem tej idei oraz szkoleniem audiodeskryptorów zajmują się między innymi naukowcy z Uniwersytetu Warszawskiego (w szczególności grupa badawcza AVT Lab kierowana przez Agnieszkę Szarkowską), Uniwersytetu Jagiellońskiego (m.in. Anna Jankowska, autorka pierwszego w Polsce doktoratu o AD – zob. także podrozdział 2.3.), Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego (m.in. Anna Sadowska) oraz Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (m.in. Beata Jerzakowska oraz autorki niniejszej publikacji).

1.2.4. Inne kraje i standaryzacja AD

W niniejszym podrozdziale przedstawiamy zarys rozwoju audiodeskrypcji w wybranych krajach europejskich: Hiszpanii, Niemczech, Włoszech, Francji i Portugalii, a także omawiamy proces standaryzacji AD oraz stworzenie ogólnoeuropejskich wytycznych w projekcie ADLAB.

Według Orero (2007a: 112) audiodeskrypcja stosowana była w Hiszpanii już w latach czterdziestych ubiegłego stulecia. Różniła się ona jednak od techniki, którą znamy dzisiaj tym, że była nadawana w radio. Tuż po zakończeniu wojny domowej dziennikarz Gerardo Esteban rozpoczął w stacji Radio Barcelona cotygodniowe transmisje filmów z komentarzem dla osób niewidomych. To właśnie doświadczenia z audiodeskrypcją radiową w połączeniu z wynikami europejskiego projektu Audetel (patrz powyżej) stanowiły podstawę opracowania systemu Audesc, wykorzystywanego do tworzenia opisów przez jedną z hiszpańskich organizacji zrzeszającą osoby niewidome Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) oraz do dystrybucji tak powstałych audiodeskrypcji wśród swoich członków. 22 lutego 1995 roku andaluzyjski kanał telewizyjny Canal Sur nadał pierwszy program z audiodeskrypcją „zamkniętą” (zob. 1.3.1.) i do końca 1996 roku wyemitował 76 zaudiodeskrybowanych filmów. W październiku 1997 roku nowo powstały kanał Cine para Todos („Kino dla wszystkich”) rozpoczął emisję filmów zarówno z napisami dla niesłyszących, jak i z audiodeskrypcją. Do momentu zakończenia działalności w grudniu 2001 roku stacja wyemitowała 132 filmy z AD. W roku 1999 katalońska telewizja Channel TV3 rozpoczęła nadawanie serialu komediowego *Plats bruts* z audiodeskrypcją po katalońsku. Serial ten był także pierwszym, który się pojawił z audiodeskrypcją na DVD. Jeżeli chodzi o audiodeskrypcję na żywo, to od roku 2004 spektakle z AD oferowane są standardowo między innymi przez barcelońską operę Liceu (Orero 2007a: 112).

W Niemczech pierwszy film z audiodeskrypcją opracowano w roku 1989. Był to film *See no evil, hear no evil*, a audiodeskrypcję do niego opracowały cztery osoby zainspirowane pokazem z AD w Cannes, wśród których był Bernd Benecke, obecny szef działu audiodeskrypcji w stacji Bayerischer Rundfunk, lidera w rozwoju audiodeskrypcji w Niemczech. Pokaz filmu odbył się w kinie. Po nim, w latach 1990 i 1992 zrealizowano dwa podobne projekty. Z kolei w roku 1993 odbył się pokaz filmu Michaela Verhoevena pt. *Eine unheilige Liebe* z audiodeskrypcją na żywo podczas festiwalu filmowego w Monachium. Następnie film ten był pierwszym obrazem z AD wyemitowanym w niemieckiej telewizji. Emisja miała miejsce w listopadzie 1993 roku na kanale Zweites Deutsches Fernsehen (ZDF). W kolejnych latach – do roku 1996 – ZDF emitowała jeden lub dwa filmy z audiodeskrypcją rocznie. Początkowo opisy do filmów finansowane były przez niemiecki związek niewidomych, później obowiązek ten przejęli nadawcy (Orero 2007a: 113).

W Belgii początki audiodeskrypcji sięgają roku 1995, kiedy to przeprowadzono dwa „eksperymenty” z AD, oba we Flandrii: opracowanie opisu do odcinka serialu policyjnego *Langs de kade* oraz do szekspirowskiej sztuki *Driekoningenavond* („Wieczór Trzech Króli”), która została wystawiona na deskach teatru w Antwerpii 9 kwietnia 1995 roku. Po kilku latach przerwy, w styczniu 2006 roku stworzono audiodeskrypcję do odcinka popularnego serialu *F.C. De Kamioenen* nadawanego przez publiczną stację radiowo-telewizyjną VRT. Pokaz, na który zaproszono 120 gości z dysfunkcją wzroku, odbył się 16 stycznia 2006 roku w Brukseli. Z kolei 17 października 2006 roku na festiwalu filmowym w Gandawie pokazano flamandzki film *De Zaak Alzheimer* z audiodeskrypcją (Orero 2007a: 113-114).

We Włoszech pierwszy film z audiodeskrypcją – *Spartakus* Stanleya Kubrika – został wyemitowany przez telewizję RAI w 1991 roku. Audiodeskrypcja – zmiksowana z oryginalną ścieżką dźwiękową filmu – została przekazana za pomocą sygnału radiowego. Eksperyment się powiódł i od tego czasu RAI emitowała klika filmów z AD tygodniowo. Audiodeskrypcja pojawiła się także na festiwalach filmowych w Wenecji i Rzymie. Jeżeli chodzi o kino, seanse z AD organizowane są przez stowarzyszenie Senza Barriere, natomiast organizacja CulturAibile Onlus dąży do tego, aby AD była uwzględniana na etapie produkcji filmu (Arma 2011: 48-49).

We Francji audiodeskrypcja pojawiła się pod koniec lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia dzięki inicjatywie Auguste’a Coppola. Jak już wspomniano, Auguste Coppola był współzałożycielem Instytutu Audiowizualnego na Uniwersytecie Stanowym San Francisco zajmującego się tworzeniem audiodeskrypcji (zob. podrozdział 1.2.1.). Po powrocie do Francji Auguste Coppola zlecił stowarzyszeniu Valentin Haüy opracowanie systemu audiodeskrypcji o nazwie Audiovision, który w 1998 roku został przemianowany na Arte. W ramach projektu tworzone audiodeskrypcje zarówno do filmów, jak i do przedstawień teatralnych. Ponadto dostarczaniem zaudiodeskrybowanych treści swoim członkom zajmuje się organizacja La Cause, która także prowadzi program pod tytułem *A vous de voir* poświęcony problemom związanym z dysfunkcjami wzroku. Audiodeskrypcja jest także dostępna w niektórych teatrach (m.in. Théâtre national de Chaillot, Comédie Française, L’Odéon, the Théâtre de l’Europe, L’Opéra Comique, L’Opéra de Paris) dzięki inicjatywie takich organizacji jak Accès Culture oraz Pretes moi tes yeux au theatre (Arma 2011: 50-51).

W Portugalii widzowie z dysfunkcją wzroku po raz pierwszy mieli okazję doświadczyć audiodeskrypcji w grudniu 2003 roku, kiedy to publiczny nadawca Rádio e Televisão de Portugal (RTP) wyemitował film *Menina de Rádio*. W tym samym roku RTP nadał z audiodeskrypcją przynajmniej dwa inne filmy oraz jeden odcinek serialu *A Ferreirinha*. W grudniu 2004 roku kanały TV Cabo i Lusomundo Gallery jako pierwsze nadały audiodeskrypcję w systemie cyfrowym. Lusomundo Gallery regularnie emituje nowe filmy portugalskie z audiodeskrypcją oraz powtórki. W roku 2006 liczba zaudiodeskrybowanych filmów wynosiła 106 (Orero 2007a: 113).

Wraz z rozwojem audiodeskrypcji w poszczególnych krajach opracowywano wytyczne do tworzenia tej formy przekładu audiowizualnego. Takie wskazówki opracowywane były przez organizacje pozarządowe zajmujące się kwestią udostępniania mass mediów osobom niewidomym (np. dwa zestawy polskich standardów tworzenia audiodeskrypcji opracowane przez Fundację Audiodeskrypcja oraz Fundację Kultury Bez Barrier – patrz powyżej), jednostki certyfikujące systemy zarządzania (np. *Norma UNE 153020* [AENOR 2005]), badaczy AD (np. portugalski *Guia de audiodescrição* [Neves 2011]), firmy oferujące usługi przekładu audiowizualnego (np. australijskie *Audio Description Guidelines* opracowane przez Media Access Australia [2012]; *Audio description guidelines for Greece* [Georgakopoulou 2008]), organy regulujące rynek mediów (*ITC Guidance on Standards for Audio Description* opracowane przez Independent Television Commission [dzisiejszy Ofcom] w 2000 roku), a także samych nadawców (np. niemieckie *Wenn aus Bildern Worte werden* [Dosch i Benecke 2004]).

Powyższe standardy w dużej mierze odzwierciedlają praktykę audiodeskrypcji w danym kraju – to, co odbiorcy znają i do czego są przyzwyczajeni. Oznacza to, że różnią się one zaleceniami dotyczącymi określonych aspektów – przedstawiania postaci, opisu gestów czy mimiki (zob. porównania standardów brytyjskich, hiszpańskich, niemieckich i greckich, francuskich i amerykańskich w Rai i in. 2010). Co więcej, podczas swojej praktyki audiodeskrypcyjnej zauważali, że zapisy zawarte w standardach nie odnoszą się do wszystkich problematycznych kwestii bądź w danym wypadku są nieadekwatne – wówczas musieli oni naruszać istniejące wskazówki (zob. np. Künstler 2010: 16). Między innymi to skłoniło grupę badaczy zrzeszonych w projekcie ADLAB do stworzenia wytycznych AD w formie strategii – podobnych do strategii tłumacze-

niowych – a nie standardów czy norm (szczegółowy opis projektu zob. podrozdział 2.11.). Strategie takie powinny być na tyle pojemne, by mogły być stosowane we wszystkich krajach, bez względu na język czy kulturę. Efektem prac członków projektu jest podręcznik pod tytułem *Pictures painted in words: ADLAB Audio Description guidelines*. Zawarte w nim wskazówki zostały opracowane na podstawie analizy procesu audiodeskrypcji (rozumianego jako proces tłumaczenia) obejmującej analizę tekstu źródłowego oraz tworzenie tekstu docelowego. Na przykład, opisując postaci, audiodeskrypcja ocenia najpierw rolę, jaką dana postać pełni w filmie, jej powiązania z innymi postaciami, istotne cechy itp., a następnie decyduje, w jaki sposób oddać te informacje w audiodeskrypcji. Podręcznik ma formę ebooka i jest dostępny na stronie projektu².

1.3. Rodzaje audiodeskrypcji

Jednym z ważniejszych zagadnień dotyczących audiodeskrypcji jest zasięg jej dostępności. W ramach projektu ADLAB przeprowadzono badania ankietowe, które pokazały, że telewizja to najpopularniejsze źródło AD (szerzej o projekcie ADLAB w podrozdziale 2.11.). Wydaje się, że wynika to z różnorodności audycji telewizyjnych (programy rozrywkowe, filmy, transmisje sportowe) i preferencji starszych osób (odsetek dysfunkcji wzroku jest tu większy niż w innych grupach wiekowych), które korzystają z dostępu do mediów audiowizualnych najchętniej w domu. Dlatego priorytetem w popularyzacji audiodeskrypcji powinna być zwiększona dostępność AD w telewizji (ADLAB 2012: 13).

Jak już wcześniej wspomnieliśmy, niniejsza publikacja dotyczy audiodeskrypcji filmowej, najczęściej dostępnej w telewizji, czyli najbardziej rozpowszechnionego i pożądanego (ze względu na liczebność odbiorców) rodzaju audiodeskrypcji. Audiodeskrypcja wykorzystywana jest jednak nie tylko w telewizji, ale także w kinie i na nośnikach typu DVD/Blu-ray. Niezależnie jednak od kanału dystrybucji filmu, jest to wciąż produkcja audiowizualna. Poniżej omówimy jedynie subtelne różnice w tworzeniu AD dla telewizji, kina czy dla producentów płyt DVD/Blu-ray. Należy jednak z całym naciskiem przypominać, że audiodeskrypcja wykorzystywana jest również do udostępniania niewidomym i słabowidzącym innych mediów i kanałów komunikacji społecznej

² <http://www.adlabproject.eu/>

takich jak ekspozycja muzealna, spektakl teatru dramatycznego czy muzycznego, spektakl baletowy, wydarzenie sportowe i inne tego typu zjawiska kulturowe (na przykład przedstawienie cyrkowe, widowisko na lodzie czy rodeo [Snyder 2007]). Audiodeskrypcja przybiera również formy uzupełniające, takie jak audiowprowadzenia, oraz alternatywne, takie jak audiodeskrypcja autorska i autodeskrypcja. Poniżej omawiamy specyfikę powyższych rodzajów audiodeskrypcji.

1.3.1. Film (telewizja/kino/DVD/Blu-ray)

Tworzenie audiodeskrypcji filmowej właściwie nie różni się w zależności od kanału dystrybucji. Różnice stanowi głównie sposób odczytania. W polskich warunkach AD w sali kinowej nadal często odczytywana jest na żywo, natomiast AD do filmów w telewizji, na DVD/Blu-ray oraz do filmów wyświetlanych w kinach z odpowiednim systemem słuchawkowym nagrywana jest wcześniej w studio przez profesjonalnego lektora. Tekst do nagrywanej audiodeskrypcji powinien zawierać kody czasowe, aby lektor wiedział, kiedy dokładnie powinien przeczytać dany fragment. W audiodeskrypcji odczytywanej na żywo często nie można stosować kodów czasowych, ponieważ lektor zazwyczaj ogląda film na dużym ekranie, tak jak reszta widzów. W takim trybie odczytu AD konieczne jest dokładne śledzenie listy dialogowej i decydowanie na tej podstawie (oraz dzięki dodatkowym uwagom autora audiodeskrypcji), kiedy dany fragment opisu należy przeczytać. Kwestii opracowania i odczytywania skryptu AD poświęcony jest rozdział szósty, poniżej skupimy się jedynie na kilku kwestiach technicznych.

Odczytywanie audiodeskrypcji na żywo w kinie może przybrać formę otwartą lub zamkniętą. Audiodeskrypcja otwarta oznacza, że cały opis słyszany jest przez głośniki i wszyscy widzowie go słuchają. Takie rozwiązania stosuje się już na szczęście coraz rzadziej. Ich atutem jest niski koszt (niepotrzebne są słuchawki z odbiornikami radiowymi lub na podczerwień), lecz ogromną wadą jest brak realizacji funkcji integracyjnej AD. Audiodeskrypcja otwarta ma miejsce zazwyczaj na specjalnych pokazach dla publiczności z dysfunkcją wzroku, osoby widzące często nie chcą oglądać filmu z dodatkową ścieżką dźwiękową. Dlatego lepszym rozwiązaniem jest audiodeskrypcja zamknięta, gdzie ścieżka dźwiękowa z opisem dostępna jest przez słuchawki. W ten sposób osoby widzące, niewidome i słabowidzące mogą razem oglądać film. Lektor odczytujący

opis na żywo powinien przebywać w dźwiękoszczelnej kabinie (często korzysta się z systemów do tłumaczenia symultanicznego). Zdarza się jednak, że lektor siedzi po prostu w ostatnim rzędzie w sali kinowej i odczytuje skrypt do mikrofonu, posiłkując się małą lampką. To drugie rozwiązanie jest oczywiście tańsze (niepotrzebna jest kabina), ale technicznie gorsze – lektor czyta tekst raczej półgłosem, a mikrofon zbiera również inne dźwięki z sali (ścieżkę dźwiękową z głośników, ewentualne odgłosy widzów – kaszel, szelesty itp.).

W rozważaniach nad audiodeskrypcją filmową warto również umieścić dość istotną kwestię opisów filmów w zależności od rodzaju tłumaczenia. Tworzenie audiodeskrypcji do filmów w języku lokalnym (czyli w naszym kontekście – filmów polskojęzycznych) lub dubbingowanych w tym języku właściwie się nie różni od siebie (AD pojawia się w przerwach między dialogami), natomiast audiodeskrypcje do filmów z napisami i w wersji lektorskiej podlegają dodatkowym obostrzeniom. Często zdarza się też, że nawet w polskojęzycznym filmie pojawiają się dialogi w innym języku (zjawisko filmów wielojęzycznych zyskuje obecnie na popularności), co oznacza konieczność zmierzenia się z ograniczeniami dodatkowego tłumaczenia międzyjęzykowego.

W polskim kontekście zdecydowanie ważniejsza jest możliwość umiejętnego połączenia audiodeskrypcji z wersją lektorską, ponieważ to ten typ tłumaczenia dominuje na rynku. Według Szarkowskiej i Jankowskiej wersja lektorska ma w kontekście AD zarówno zalety, jak i wady (2012: 82). Z jednej strony wersja lektorska jest dla widzów z dysfunkcją wzroku dostępna jako tłumaczenie filmu obcojęzycznego (w przeciwieństwie do napisów, których nie mogą sami przeczytać), z drugiej strony

zakłada się, że z uwagi na wiele ścieżek dźwiękowych (oryginalna ścieżka w obcym języku, ścieżka z głosem lektora i ścieżka z AD) łączenie filmów obcojęzycznych w wersji lektorskiej z AD nie ma sensu, o ile w ogóle jest możliwe. Dlatego audiodeskrypcja do filmów obcojęzycznych w Polsce właściwie nie istnieje, choć liczba filmów obcojęzycznych w kinach, telewizji czy na DVD/Blu-ray jest bardzo wysoka. I wreszcie, według wielokrotnych deklaracji przy wielu okazjach, osoby niewidome i słabowidzące chcą oglądać filmy zagraniczne, tak jak osoby widzące. (Szarkowska i Jankowska 2012: 82)

Największą trudnością w audiodeskrypcji filmu tłumaczonego w wersji lektorskiej jest identyfikacja postaci, zwłaszcza w wypadku polskiej wersji lektorskiej, gdzie do czytania tłumaczonych wypowiedzi

wszystkich postaci (niezależnie od płci) angażuje się jednego lektora (zazwyczaj mężczyznę w wypadku filmów fabularnych). Osoba widząca identyfikuje mówiącą postać głównie poprzez bodźce wzrokowe, ale także częściowo dzięki oryginalnej ścieżce dźwiękowej, która pozostaje trochę słyszalna w tle. Lektor zazwyczaj nieco opóźnia czytanie kwestii danej osoby w stosunku do oryginału, więc głos aktora przez pierwsze sekundy lub ułamki sekund jest słyszalny. Osoby niewidome mogą identyfikować mówiące postaci tylko dzięki dźwiękom. Może być to problematyczne ze względu na nałożenie trzech ścieżek dźwiękowych, jak wcześniej wspomniano (oryginał, lektor, AD). Dlatego dobrym pomysłem jest jak najczęstsze włączanie imion postaci do skryptu AD (Szarkowska i Jankowska 2012: 82). Dla jasnego rozróżnienia pomiędzy lektorem a audiodeskrypcją można wykorzystać płeć – jeśli lektor to głos męski, audiodeskrypcję może czytać kobieta. Oczywiście takie strategie mogą się okazać niewystarczające przy scenach zbiorowych lub szybkiej wymianie zdań. Ponadto wymienianie zbyt wielu imion w AD nie pozwala widzom na pełne zanurzenie się w iluzji tworzonej przez film (Szarkowska 2012). Rozwiązaniem mogłaby być modyfikacja tłumaczenia w wersji lektorskiej i połączenie jej z AD (jak to ma miejsce czasami przy audionapisach – co opisujemy poniżej). Rozważana tu sytuacja filmów obcojęzycznych z lektorem jest projektem wymierzonym w przyszłość. Tworzenie AD równoległe z wersją lektorską pozwoliłoby na włączenie części znaczeń zawartych w tłumaczonych dialogach do tekstu AD w formie choćby prostego zdania opisowego. Na przykład zapis w skrypcie AD: „Adam zdecydowanie protestuje”, pojawiałyby się zamiast dwu ścieżek komunikacji: kwestii wyrażonej głosem polskiego lektora (na przykład: „Ja protestuję!”) i dodatkowej, osobnej identyfikacji postaci w tekście AD. Niestety, jak piszą Szarkowska i Jankowska (2012: 89), w polskich warunkach AD byłaby dodawana do filmów w wersji lektorskiej już po nagraniu tłumaczenia, co uniemożliwia wprowadzenie jakichkolwiek zmian do tekstu czytanego przez lektora i integracji tłumaczenia z AD.

Warto przy tej okazji rozważyć jeszcze kwestię synchronizacji AD i wersji lektorskiej. Powstaje zasadnicze pytanie, czy reguła niezagłuszania dialogów filmu przez AD musi obowiązywać nie tylko względem wypowiedzi lektora, ale również względem oryginalnego dialogu zachowanego w tle? Jak wspomniano wcześniej, początkowe sekundy wypowiedzi danej postaci często są słyszalne w wersji

lektorskiej w celu ułatwienia identyfikacji mówiącego. Wydaje się, że warto je pozostawić niezagłuszone z tego samego powodu (chyba że w skrypcie AD postać zidentyfikowana jest w danym wypadku wprost). Natomiast końcówki wypowiedzi postaci w oryginalnej ścieżce dźwiękowej (często słyszalne, ponieważ tekst wersji lektorskiej jako tłumaczenie jest w dużej mierze zredukowany wobec oryginału [Franco i in. 2010: 74, Chmiel, w druku]) mogą zostać zagłuszone, co daje audiodeskrytorowi więcej czasu na tekst AD między dialogami. Redukcja tekstu wersji lektorskiej nie musi być zawsze korzystna dla autora AD. Zdarza się, że skrót w tłumaczeniu polega na zastąpieniu rzeczownika zaimkiem (np. „daj mi to” zamiast „daj mi tę książkę”) (zob. Belczyk 2007), co nie prowadzi do uszczuplenia treści, ponieważ bodźce wizualne niejako „wypełniają” zaimek treścią. Ta technika nie działa oczywiście w audiodeskrypcji. To, co zredukowane w wersji lektorskiej do zaimków, musi zatem pojawić się w skrypcie AD na nowo. Kwestia redukcji treści werbalnych w wersji lektorskiej możliwa dzięki obecności treści wizualnych oraz konieczność ponownego wprowadzenia tych treści do tekstu audiodeskrypcji to bardzo ciekawy temat badawczy.

Autorkom niniejszej publikacji znana jest audiodeskrypcja do niewielu filmów obcojęzycznych w polskiej wersji lektorskiej – większość opisów została stworzona przez badaczy-audiodeskrytorów w ramach projektów naukowych (zob. Szarkowska 2012; Szarkowska i Jankowska 2012) lub na zamówienie fundacji popularyzującej AD w ramach projektów prospołecznych. Kilkanaście opisów do filmów z wersją lektorską wyprodukowano dla Internetowego Filmowego Klubu Dyskusyjnego Osób Niewidomych „Pociąg” (www.ikfon.defacto.org.pl). Co ciekawe, audiodeskrytorzy często decydowali się nie na dogrywanie AD do istniejącego już nagranych tłumaczenia w wersji lektorskiej, ale na nagranie ścieżki opisu i ponowne nagranie tłumaczenia, co z pewnością pozwoliło na większą elastyczność w synchronizacji AD z tłumaczonymi dialogami.

Pozostaje mieć nadzieję, że audiodeskrypcja ułatwi osobom z dysfunkcjami wzroku dostęp nie tylko do filmów polskich, ale także do produkcji obcojęzycznych, a podejmowane działania badawcze przyczynią się do wypracowania optymalnych strategii opisu.

Nieco lepiej zbadana i rozwinięta jest audiodeskrypcja do filmów tłumaczonych w formie napisów. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że w krajach takich jak Holandia, gdzie programy czy filmy obcojęzyczne tłumaczone są w formie napisów (nawet w telewizji),

podjęto działania na rzecz udostępnienia tego typu dzieł osobom, które mają problemy z czytaniem napisów (czyli osobom z dysfunkcją wzroku, osobom starszym, osobom z zaburzeniami językowymi, takimi jak dysleksja, czy też osobom z zaburzeniami umysłowymi lub zaburzeniami koncentracji) (Braun i Orero 2010: 173). Dla wszystkich tych widzów wprowadzono „audionapisy”, czyli napisy czytane przez głos naturalny lub syntetyczny. Oczywiście samo przeczytanie napisów, podobnie jak sama wersja lektorska, nie wystarczy osobom niewidomym do pełnego odbioru filmu, dlatego naturalnym rozwinięciem procesu udostępniania mediów w ten sposób jest połączenie audionapisów z AD.

Niektóre z problemów audiodeskrypcji do filmów z napisami są podobne jak przy wersji lektorskiej. Należą do nich dobór głosów i związana z tym identyfikacja postaci. Braun i Orero (2010) dokonują dokładnego przeglądu istniejących praktyk (na razie bardzo zróżnicowanych i stosowanych niekonsekwentnie) w zakresie łączenia AD z napisami. W niektórych filmach, w których napisy są jedynie okazjonalne, ich tekst czytany jest przez tego samego lektora, który odczytuje AD. W innych stosuje się rozwiązanie podobne do polskiego z wersją lektorską – napisy czyta głos jednej płci, a AD – drugiej. Kolejne rozwiązanie to czytanie napisów przez różne głosy – zgodne z oryginalnymi pod względem płci i wieku (Braun i Orero 2010: 179). Identyfikacji postaci sprzyja też opóźnienie odczytania napisu w stosunku do oryginalnej kwestii (jak w wypadku wersji lektorskiej).

W wypadku audionapisów możliwa jest ich modyfikacja i częściowe włączenie do skryptu. Można na przykład tekst audionapisu zacytować w AD w formie mowy niezależnej (np. „<Do boju> krzyczą żołnierze” – przykład z filmu *Hero* podany przez Braun i Orero 2010: 183), co przy okazji pomaga w identyfikacji mówiących postaci. Tekst audionapisu można też włączyć do AD w formie mowy zależnej, co uwypukla narracyjny charakter audiodeskrypcji (Webster 2011). Modyfikację audionapisów popiera też Remael (2012a) jako możliwą strategię zwiększania spójności tekstowej między audionapisami a audiodeskrypcją. Ciekawe jest też wykorzystanie intonacji w niderlandzkich filmach analizowanych przez Remael (2012a). Audionapisy czytane są z żywą intonacją, co pomaga w identyfikacji postaci i tworzeniu klimatu danej sceny. Podobnie tekst audiodeskrypcji odczytywany jest z pewną interpretacją, przez co brzmi bardziej jak narracja, a nie zwykły opis.

Rozwiązania wykorzystywane w audiodeskrypcji filmów tłumaczonych w wersji lektorskiej lub w formie napisów są więc bardzo różne i czas pokaże, które strategie okażą się najskuteczniejsze i zyskają status standardu.

1.3.2. Muzeum

Audiodeskrypcja w muzeum różni się od filmowej stopniem autonomii. W wypadku filmu tekst AD podporządkowany jest oryginalnej ścieżce dźwiękowej (dialogom, muzyce, efektom dźwiękowym), a w wypadku muzeum AD tworzona jest jako autonomiczny tekst, choć oczywiście nie stoi na przeszkodzie, by stanowiła część większej multimedialnej całości, jaką może być zaawansowany audioprzewodnik (zawierający nie tylko opis, ale także efekty muzyczne i dźwiękowe) (ADLAB 2012: 29).

Audiodeskrypcja w muzeum może przybierać różne formy. W raporcie dotyczącym obecnego stanu AD w Europie przygotowanym w ramach projektu ADLAB zamieszczono następującą klasyfikację (ADLAB 2012: 29):

- ze względu na tryb prezentacji: AD na żywo na podstawie wcześniej przygotowanego skryptu lub bez (w tym wypadku pracownik muzeum lub przewodnik przedstawia audiodeskrypcję zwiedzającym z dysfunkcją wzroku); nagrana AD (zazwyczaj dostępna poprzez audioprzewodnik);
- ze względu na odbiorcę: typowa audiodeskrypcja (zawierająca elementy opisu potrzebne niewidomym i słabowidzącym); zintegrowana audiodeskrypcja (jako część zwykłego audioprzewodnika, dostępna dla wszystkich zwiedzających);
- ze względu na typ: audiodeskrypcja instruktażowa (opis sposobu używania urządzenia); funkcjonalna (informacje o budynku, lokalizacji kawiarni, toalet, itp.); kierunkowa (wskazówki przydatne do poruszania się po muzeum); informacyjna AD (właściwy opis eksponatów); dotykowa (wskazówki dotyczące tego, jak odkrywać eksponat poprzez dotyk); hybrydowa (połączenie różnych typów w dowolnej kombinacji).

Warto zwrócić uwagę na różnicę między zwykłym audioprzewodnikiem a audiodeskrypcją dostępną przez ten sam system. Typowe audioprzewodniki zawierają dodatkowe informacje o eksponatach. Zwiedzający może na przykład wpisać odpowiedni numer widniejący przy obrazie, aby

dowiedzieć się więcej o artyście, prezentowanym przez dzieło stylu, powstaniu dzieła. Często w audioprzewodnikach pojawiają się też różne ciekawostki dotyczące życia artysty lub odbioru dzieła przez publiczność. Audiodeskrypcja dostępna przez system audioprzewodników zazwyczaj ma charakter hybrydowy, zawiera instrukcję obsługi urządzenia, informacje o lokalizacji pomieszczeń w muzeum, wskazówki do poruszania się po budynku i przede wszystkim opis eksponatów, począwszy od standardowych informacji o artyście i roku powstania dzieła, poprzez ogólny opis (temat, forma i kolor), lokalizację elementów (na przykład przy wykorzystaniu odniesienia do tarczy zegara), technikę, styl, aż po odniesienia do innych zmysłów w celu ułatwienia zrozumienia opisu (Salzhauer Axel i in. 1996). Audiodeskrypcja może też nakłonić słuchaczy do przybrania pozy postaci przedstawionej na obrazie lub w rzeźbie, aby w ten sposób ułatwić wyobrażenie sobie przez nich ułożenia ciała bohatera dzieła (Salzhauer Axel i in. 1996; Neves 2012: 288).

Audiodeskrypcja obrazów różni się od filmowej audiodeskrypcji również pod względem akceptowalności subiektywizmu. Jak pisze Neves (2012: 289), dzieła sztuki plastycznej są oparte na kreatywności i wieloznaczności, a wizualną wieloznaczność bardzo trudno oddać słowami. Dlatego jeden z trendów w audiodeskrypcji muzealnej to „malowanie dźwiękiem” (*soundpainting*) (Neves 2012: 289) lub ekfrazą. Ekfrazą to „werbalna reprezentacja reprezentacji graficznej” (Heffernan 1991: 299), „poetycki opis obrazu lub rzeźby” (Spitzer 1962: 72 za Pujol i Orero 2007: 50), „często dramatyczny opis obrazu, płaskorzeźby lub innego dzieła sztuki” (Pujol i Orero 2007: 49-50). Porównanie audiodeskrypcji i ekfrazy pokazuje, jak bardzo subiektywna i sama w sobie artystyczna jest ta druga, ale jednocześnie – jak płynne są granice między AD i ekfrazą. Wydaje się zatem, że audiodeskrypcja dzieł statycznej sztuki wizualnej (obrazów, rzeźb, grafik) może czerpać z bogatej tradycji literackiej ekfrazy (Jerzakowska 2013: 13). Jak pisze Neves: „Mimo iż malowanie dźwiękiem może być z natury pełne interpretacji i subiektywizmu, nadal może zachowywać lojalność wobec dzieła sztuki, starając się przekazać treść i emocje tego dzieła poprzez nowe sposoby ekspresji” (2012: 290-291).

Coraz częściej audiodeskrypcję łączy się z wykorzystaniem innych zmysłów (przede wszystkim dotyku) w formie zwiedzania dotykowego lub wielozmysłowego (angielskie muzea często oferują tzw. *touch tours*, czyli właśnie zwiedzanie dotykowe). Nie oznacza to oczywiście, że osoby

niewidome i słabowidzące mogą dotykać eksponatów. Muzeum przygotowuje makiety wybranych rzeźb i dotykowe wersje obrazów (z wypukłościami i zróżnicowanymi fakturami powierzchni odwierciedlającymi w trójwymiarze elementy przedstawione na dwuwymiarowym obrazie). Zwiedzający słuchają audiodeskrypcji dotykowej, która zachęca ich do dotykania różnych części makiet. Dotykają na przykład najpierw ramy makiety obrazu, aby wyobrazić sobie wymiary i proporcje. Następnie AD koncentruje się na wybranym punkcie (na przykład twarzy portretowanej osoby), który stanowi punkt odniesienia przy opisie dalszych elementów (zob. Neves 2012: 283).

1.3.3. Teatr/opera/taniec

Z uwagi na specyfikę spektakli teatralnych, przedstawień operowych i spektakli teatru tańca audiodeskrypcja musi być odczytywana na żywo, a audiodeskryptor powinien być gotowy na modyfikacje wcześniej napisanego skryptu zgodnie z tym, co dzieje się na scenie. Beneficjenci AD słuchają opisu przez słuchawki, a wykorzystywana technologia to przekaz sygnału przez fale radiowe lub podczerwień (podobnie jak w tłumaczeniu symultanicznym). Więcej zalet ma ta pierwsza technologia, ponieważ system może działać nie tylko na widowni, ale także w foyer. Tam niewidomi mogą skorzystać na przykład z opisu lokalizacji pomieszczeń w budynku (ADLAB 2012). Zdarza się, że przy jednym spektaklu pracuje dwóch audiodeskryptorów, którzy siedzą albo w kabinie do tłumaczenia symultanicznego z tyłu sali, albo w pomieszczeniu operatorskim.

Audiodeskrypcja teatralna składa się maksymalnie z trzech części: audiowprowadzenia, *touch tour* (dotykowe zapoznanie ze scenografią i kostiumami) i właściwego opisu w trakcie spektaklu. Audiowprowadzenie to opis przygotowany wcześniej, odczytany na żywo lub nagrany i odtworzony na kilkanaście minut przed rozpoczęciem spektaklu. Bywają też audiowprowadzenia udostępniane w sieci na długo wcześniej przed spektaklem (Remael i Reviers 2013). Audiowprowadzenie zawiera informacje o scenografii, rekwizytach oraz opis postaci, może zawierać także informacje o reżyserze spektaklu, streszczenie wystawianej sztuki, informacje o autorach audiodeskrypcji (Remael i Reviers 2013). Dzięki takim informacjom odbiorcom AD łatwiej jest wyobrazić sobie rzeczywisty wygląd sceny i aktorów. Audiowprowadzenie może być poszerzone o tak zwany *touch tour*,

gdzie przedstawia się dodatkowe informacje osobom niewidomym, a nawet zaprasza się je na scenę. W trakcie opisu scenografii mogą one dotknąć dekoracji i rekwizytów. Przy opisie postaci mogą dotknąć kostiumów aktorów, którzy pojawiają się wtedy na scenie już w pełnej charakterystyce. Takie dotykowe zapoznanie się ze scenografią z zasady ułatwia odbiorcom AD jej wyobrażenie, choć może też działać w drugą stronę, jeśli na przykład osoby niewidome dotykają dekoracji z tektury, która imituje mur. Wtedy dysonans pomiędzy opisem (mur) a wrażeniami dotykowymi (tektura) może utrudniać doświadczanie iluzji kreowanej przez tworzywo teatralne. Zalety zdecydowanie jednak przeważają, ponieważ *touch tour* dostarcza osobom z dysfunkcją wzroku wielu informacji na temat konkretnego spektaklu i wykorzystania w nim tworzywa teatralnego, co nie zawsze jest możliwe w trakcie samego spektaklu.

Właściwa audiodeskrypcja zaczyna się wraz ze spektaklem. Nawet mimo wielokrotnie przećwiczonego odczytania skryptu audiodeskryptor może napotkać pułapki w formie zmiany długości pauz, niewielkie modyfikacje kwestii czynione przez aktorów, zmienione lub ominięte gesty, inną lokalizację aktorów na scenie, nieprzewidziane wydarzenia (na przykład niezamierzone przewrócenie krzesła). Audiodeskryptor musi zatem reagować natychmiast, modyfikując odczytywany skrypt. Niektórzy reżyserzy wręcz zachęcają aktorów do niewielkiej improwizacji, co sprawia, że każdy spektakl różni się od poprzedniego (Holland 2009: 176), a każda audiodeskrypcja wymaga innych zmian.

Audiodeskrypcja operowa przypomina teatralną, ponieważ bardzo często zawiera audiowprowadzenie i *touch tour*. Główną różnicą jest konieczność włączenia audionapisów do tekstu AD oraz obostrzenia wynikające ze specyfiki opery. Obecnie wiele przedstawień operowych prezentowanych jest w języku oryginalnym, natomiast publiczności ułatwia się zrozumienie libretta poprzez prezentację tłumaczenia w formie napisów (wyświetlanych nad sceną lub na małych ekranach zamontowanych przed każdym fotelem, często również dostępnych w drukowanym programie). Takie napisy należy zatem włączyć w tekst audiodeskrypcji w formie audionapisów (jak ma to miejsce w wypadku AD filmów tłumaczonych w formie napisów). Opera jest specyficznym materiałem dla audiodeskrypcji, ponieważ muzyka (którą opis zazwyczaj może nieco zagłuszyć w AD filmowej) tutaj jest kluczowym elementem. Na operę składają się cztery główne elementy: (1) muzyka, głos ludzki i orkiestra, (2) libretto, (3)

gra aktorska śpiewaków, (4) scenografia (Pahlen 1963; Arregui i Vela 2007 za Cabeza i Cáceres 2010: 228). W audiodeskrypcji należy zatem przeczytać element drugi w formie audionapisów, opisać element trzeci i czwarty, a wszystko to bez zagłuszania elementu pierwszego. W zależności od przyjętych zasad, stosuje się dwa różne rozwiązania. W Wielkiej Brytanii uznaje się zasadę podległości tekstu wobec muzyki i audiodeskrypcja dostępna jest wyłącznie jako audiowprowadzenie – nagrane i dostępne do wcześniejszego wysłuchania (Matamala i Orero 2007: 206). W Hiszpanii, gdzie w dziedzinie operowej audiodeskrypcji przoduje barcelońska opera Liceu, opis odczytywany jest głównie w trakcie muzyki, choć czasami może nachodzić też na kwestie śpiewane (Matamala 2005: 10). Badania ankietowe przeprowadzone przez Orero (2007b) i Cabeza i Cáceres (2010: 230) pokazały, że niewidomi lub słabowidzący wielbiciele opery zaakceptowali taki sposób opisu, jednocześnie dziwiąc się, że nie przeszkadzał im w odbiorze opery (Orero 2007b: 137).

Spektakl teatru tańca może być największym wyzwaniem przy opisywaniu sztuk performatywnych, ponieważ zawiera właściwie tylko treści niewerbalne (nie licząc drukowanego programu dostępnego dla widzów). Duże znaczenie ma więc audiowprowadzenie, a podczas spektaklu – umiejętny opis ruchu postaci, zwłaszcza przy opisywaniu tańca współczesnego, który z zasady jest sztuką przemawiającą abstrakcyjną ekspresją ludzkiego ciała i zwykle przedstawienia tańca nowoczesnego nie mają wyraźnie zarysowanej fabuły (Geiger [b.d.]). Według Labana „czysty taniec nie ma historii możliwej do opisanie. Często niemożliwe jest nakreślenie słowami treści tańca, choć zawsze można opisać ruch” (1960: 4 za Geiger [b.d.]). Geiger proponuje zatem wykorzystanie w AD metody analizy ruchu Labana, według której można precyzyjnie opisać ruch na podstawie czterech pryzmatów, przez które go obserwujemy, czyli ciała, przestrzeni, czasu i ciężaru (Bielecki 2014). Wydaje się zatem, że notacja Labana jest świetnym narzędziem do opisu tańca, gotowym do wykorzystania w AD. Takie określenia jak „ulotny”, „miękki”, „napięty”, „stanowczy”, czy też „wyrzut”, „muśnięcie”, „uderzenie”, „chłaśnięcie” (Bielecki 2014) mogą poszerzyć język audiodeskrytora, a osobom niewidomym ułatwić wyobrażenie sobie opisywanych ruchów.

1.3.4. Wydarzenia sportowe

Audiodeskrypcja do wydarzeń sportowych tworzona jest na żywo, podobnie jak komentarz sportowy, choć istotnie się od niego różni. Na stadionach lub innych arenach sportowych dostępna jest (podobnie jak w kinie lub teatrze) przez zestawy słuchawkowe, natomiast w telewizji poprzez inny kanał dźwiękowy. W przeciwieństwie do komentarza sportowego w AD podaje się dokładną lokalizację akcji i zawodników w grach zespołowych. W sportach, w których wynik zmienia się dość często (na przykład w piłce siatkowej), równie często podaje się go w audiodeskrypcji.

W Polsce do wydarzeń sportowych najczęściej udostępnianych niewidomym kibicom należą mecze piłki nożnej. Przed mistrzostwami EURO 2012 fundacja CAFE (Centre for Access to Football in Europe), działająca na rzecz kibiców z niepełnosprawnościami, zorganizowała w Polsce szkolenie z audiodeskrypcji sportowej dla wolontariuszy, przekazała także sprzęt do udostępniania AD na Stadionie Narodowym (Stadion Narodowy 2013). Dzięki temu 16 audiodeskryptorów na ośmiu arenach EURO 2012 opisało 31 meczów dla polskich i ukraińskich kibiców z dysfunkcją wzroku (Michalewicz 2013). Zgodnie z intencją CAFE wyszkoleni audiodeskryptorzy nadal wykorzystują swoje umiejętności, a AD do meczów piłki nożnej w Polsce rozwija się. Dostępna jest na innych meczach piłkarskich – zarówno na stadionach, jak i w telewizji (Michalewicz 2013, 2014).

Michalewicz (2013, 2014) porównuje audiodeskrypcję do meczów piłki nożnej i tworzona na żywo do tłumaczenia symultanicznego, wskazując na takie pożądane cechy audiodeskryptora jak: dobra pamięć i poprawna emisja głosu, odporność na stres, specjalistyczna wiedza, podzielność uwagi i koncentracja. Sami audiodeskryptorzy wskazują oprócz tego na różnice między ich pracą a pracą komentatorów sportowych (Audiodeskrypcja na Stadionie Narodowym 2013). Dla audiodeskryptorów mniej ważne są liczby i statystyki, nie posługują się oni skrótami myślowymi charakterystycznymi dla komentatorów telewizyjnych i radiowych, natomiast opisują trybuny, mimikę zawodników i wszystko, co niezwykłego dzieje się na boisku (np. pojawienie się dwóch piłek, krwawiący zawodnik, podarta koszulka). Ponieważ niewidomi kibice słyszą odgłosy ze stadionu, ważne jest też tłumaczenie reakcji trybun (Audiodeskrypcja na Stadionie Narodowym 2013). Do wspólnych cech AD i komentarza sportowego można zaliczyć przyzwolenie, a wręcz wymóg emocjonalnego

podejścia audiodeskrytora/komentatora do opisywanego/komentowanego wydarzenia. Dobry audiodeskrytor sportowy to z pewnością tak samo zapalony kibic i znawca danej dyscypliny, jak komentator sportowy.

1.3.5. Inne

Snyder (2007) podaje przykłady audiodeskrypcji w innych kontekstach, takich jak przedstawienie cyrkowe, rodeo lub widowisko rozrywkowe. Uczestnicy projektu ADLAB (więcej o projekcie w rozdziale drugim) zebrali dane między innymi o następujących wydarzeniach: festiwal muzyczny; procesja; AD w ogrodzie zoologicznym w Antwerpii; gala nagród Cappies 2011 (AD występów muzycznych, tanecznych oraz filmów na żywo); Blind Cycle Tour, czyli impreza rowerowa dla osób niewidomych z otwartą AD na żywo na wybranych odcinkach; teleskop Nordstrand (AD opisuje obraz przy obrocie teleskopu); AD na żywo w Fatimie w czasie pielgrzymki osób niepełnosprawnych.

Ciekawym przykładem wydarzenia z audiodeskrypcją jest pokaz mody zorganizowany w Kanadzie, opisany przez Udo i Fels (2010), gdzie audiodeskrypcja została przedstawiona na żywo na podstawie wcześniej przygotowanego skryptu. Audiodeskrytor opisał ok. 60% ubiorów, wykorzystał wcześniejszy skrypt w 90% i dodał prawie 200 zaimprovizowanych komentarzy, głównie dotyczących nie tyle ubiorów, co tego, co działo się na wybiegu. Komentarze były dość emocjonalne. Audiodeskrytor bardzo entuzjastycznie wypowiadał się na temat kolekcji. Niewidomi i słabowidzący widzowie pokazu w większości pozytywnie reagowali na audiodeskrypcję, w której funkcja rozrywkowa zdecydowanie przeważała nad informacyjną (Udo i Fels 2010: 71). AD do tego pokazu mody jest przykładem audiodeskrypcji alternatywnej stworzonej zgodnie z teorią uniwersalnego projektowania (*universal design*), o czym więcej w podrozdziale 1.3.7.

W Polsce do ciekawych inicjatyw z AD można zaliczyć Noc Muzeów w Białymstoku, audioprzewodnik z AD po Białymstoku oraz audycje radiowe, które przybliżają sztukę wizualną dzieciom z dysfunkcjami wzroku. Te ostatnie powstały w cyklu pt. *Obrazy słowem malowane. Radiowe spotkania z audiodeskrypcją sztuk plastycznych, nie tylko dla najmłodszych*. Przygotowano 12 audycji przedstawiających sztukę od prehistorycznej, poprzez starożytną, średniowieczną, renesansową, barokową, romantyczną, po kubistyczną i dadaistyczną. Każda audycja przedstawiała

daną epokę, techniki malarskie i główne dzieła, a następnie audiodeskrypcję jednego reprezentatywnego obrazu. Później wypowiadał się ekspert, który wyjaśniał najważniejsze terminy ze słownika sztuk pięknych. „Słuchacze mogli dowiedzieć się, jaką rolę pełnią w dziele środki wyrazu takie jak np. światło, plama barwna, linia, faktura. Omawiane zjawiska wizualne były ilustrowane efektami dźwiękowymi, zaś ewoluowanie prądów artystycznych w malarstwie odzwierciedlały dzieła muzyczne powstałe w czasowej bliskości” (Fundacja Audiodeskrypcja 2011).

W 2007 roku z inicjatywy Mazowieckiego Stowarzyszenia Pracy dla Niepełnosprawnych De Facto powstał internetowy kiosk z prasą dla niewidomych. Dostęp do kiosku – po uprzednim zarejestrowaniu się – jest możliwy za pomocą przeglądarki internetowej³ i bezpłatny (Sadowska 2014: 126-127). Stowarzyszenie wykorzystuje specjalne oprogramowanie do konwersji tekstu na formaty dostępne dla programów udźwiękawiających. Początkowo w ofercie kiosku znajdowało się sześć tytułów, w roku 2014 było ich już pięćdziesiąt osiem. Udostępnione czasopisma obejmują zarówno ogólnopolskie tygodniki (np. „Polityka”, „Wprost”, „Przekrój”), jak i miesięczniki (np. „Focus”, „Zdrowie”), a także prasę lokalną (np. „Kurier Lubelski”) oraz czasopisma edukacyjne (np. „Cogito”). Początkowo artykuły prasowe pozbawione były ilustracji (program konwertujący tekst usuwał je automatycznie). Okazało się jednak, że przez to teksty są uboższe i dlatego w roku 2011 De Facto postanowiło dołączać do artykułów audiodeskrypcje wybranych ilustracji prasowych. Opisy przygotowywane są przez wolontariuszy po uprzednim przeszkoleniu. Ciekawostką jest to, że ilustracje z prasy dla dorosłych wykonują dorośli, a z prasy przeznaczonej dla młodszych czytelników – młodzież. Celem takiego rozwiązania jest zapewnienie użycia języka właściwego dla danej grupy docelowej (Sadowska 2014: 127).

Pierwszym ogrodem zoologicznym w Polsce oferującym audiodeskrypcję jest wrocławskie zoo. Przygotowano tam trasę zwiedzania z opisem zawierającym nawigację głosową oraz opisy przestrzeni i zwierząt takich jak wielbłądy, żubry czy pelikany. Z trasy można skorzystać, wypożyczając urządzenie z nawigacją lub posługując się bezpłatną aplikacją na telefon komórkowy i skanując kody QR widniejące na tabliczkach przy wybiegach dla zwierząt (ZOO Wrocław 2014).

³ kiosk.defacto.org.pl

Powyższy bardzo krótki i zdecydowanie niewyczerpujący tematu przegląd wydarzeń, którym towarzyszy audiodeskrypcja pokazuje, że udostępnianie sztuki i kultury osobom z dysfunkcjami wzroku może dotyczyć praktycznie wszystkiego i przybierać różne, często hybrydowe formy.

1.3.6. Audiowprowadzenia

Audiowprowadzenia są często częścią audiodeskrypcji teatralnej lub operowej (jak piszemy w podrozdziale 1.3.3). Fryer i Romero-Fresco (2014) sugerują wykorzystanie audiowprowadzeń również w audiodeskrypcji filmowej, twierdząc, że będzie to okazja do przekazania informacji na temat tego, jak język filmu buduje narrację, co zazwyczaj nie ma miejsca w tradycyjnej AD w trakcie filmu. Fryer i Romero-Fresco tak definiują audiowprowadzenie do filmu:

tekst napisany zwięzłą prozą, zawierający fakty i opisy dotyczące materiału źródłowego, przyciągający uwagę słuchacza, zachęcający do obejrzenia filmu i – przede wszystkim – umożliwiający mu docenienie wartości tworzywa filmowego (2014: 12).

Audiowprowadzenia są zatem szczególnie przydatne do tych dzieł, w których język filmowy szczególnie mocno współtworzy całość wrażenia. Romero-Fresco i Fryer wybrali do swoich badań film dokumentalny *Człowiek na linie*, w którym wywiady pokazane są w kolorze, a retrospekcje jako zdjęcia czarno-białe. Oprócz tego zastosowano również animacje i inne efekty (opisane w audiowprowadzeniu na przykład jako obraz pokazany „przez dziurkę od klucza”, obraz trzęsący się „jakby to był film amatorski”, ekran podzielony na dwie części i pokazujący różne zdjęcia) (Audiointros 2014). Powyższe zmiany stylistyki nie zostały odzwierciedlone w audiodeskrypcji, zatem osoby niewidzące słuchające nie tylko AD, ale również audiowprowadzenia będą mogły w dokładniejszy sposób wyobrazić sobie opisywany film. Badania preferencji wśród osób niewidomych pokazują, że według zdecydowanej większości respondentów audiowprowadzenie pomaga w wyobrażeniu sobie filmu (Romero-Fresco i Fryer 2013; Di Giovanni i Morettini 2012; Jankowska 2013b).

Audiowprowadzenia filmowe zazwyczaj zawierają podstawowe informacje o filmie i jego reżyserze, zdobytych nagrodach i czasie trwania. Następnie dużo miejsca poświęca się wykorzystaniu języka

filmowego (ujęcia, montaż, efekty), a także opisowi postaci i miejsc. Na końcu niejednokrotnie podawane są nazwiska aktorów – choć ten element może dublować fragment tradycyjnej audiodeskrypcji, która również zawiera nazwiska występujących aktorów i autorów dzieła filmowego.

1.3.7. Alternatywne audiodeskrypcje

W miarę rozwoju audiodeskrypcji pojawiają się jej różne odmiany, zazwyczaj alternatywne wobec standardowych i konwencjonalnych opisów, odzwierciedlające artystyczną specyfikę opisywanych dzieł.

Alternatywną formę audiodeskrypcji do dzieł kina autorskiego (czyli filmów tworzonych przez rozpoznawalnych reżyserów, którzy jednocześnie są autorami scenariusza i w dużym stopniu wpływają na ostateczny kształt swego dzieła, na przykład Woody Allen czy Pedro Almodóvar) zaproponowała Szarkowska (2013), nazywając ją audiodeskrypcją autorską (*auteur description*). Według niej kino autorskie wymaga innego podejścia audiodeskrypcyjnego, aby widzów niewidomych i słabowidzących wręcz zanurzyć w świat przez nie tworzony. Szarkowska (2013) sugeruje odejście od obiektywnej i neutralnej AD na rzecz mocno nacechowanego stylistycznie języka, wizualnych metafor i opisywania emocji. Osobistą wizję autora filmu można odzwierciedlić w AD przede wszystkim dzięki scenariuszowi, ale także na podstawie wypowiedzi reżysera w wywiadach i komentarzy dostępnych czasami jako materiał dodatkowy na płycie DVD (komentarz reżysera – film można oglądać z dodatkową ścieżką dźwiękową, na której reżyser oraz/lub inne osoby tworzące film komentują poszczególne sceny). Oto przykłady takiej alternatywnej AD do filmu *Volver* w reżyserii Pedro Almodóvara (Szarkowska i Wasylczyk 2014: 50-53):

Rajmunda jest rasowa, o niezaprzeczalnej urodzie, zakorzeniona w ziemi okrągłym i szczodrym tyłkiem; z biustem takim, że wzroku nie można oderwać od dekoltu. Nieustępliwa, stanowcza, żywiołowa, pełna odwagi, a zarazem krucha.

Wychodzi Regina, gruba Kubanka w sukience obcisłej do utraty tchu.

Paula ma w oczach błysk przerażenia.

Napalony Pako całuje Rajmundę.

Rajmunda cofa się z przerażeniem.

Zapłakana Rajmunda, zdjęta grozą, przytula Paule.

Jak widać, język tej prezentacji znacząco odbiega od konwencji obiektywnego i neutralnego opisu. Reakcje osób niewidomych oglądających *Volver* z audiodeskrypcją autorską były bardzo pozytywne (Szarkowska i Wasylczyk 2014), być może zatem taki rodzaj AD można zastosować przy opisywaniu wybranych filmów, oczywiście uprzedzając widzów o typie audiodeskrypcji. Audiodeskrypcja autorska nie stroni również od użycia języka filmowego (ponownie w opozycji do konwencji AD). Szarkowska i Wasylczyk (2014: 56) podają następujący przykład z AD *Dnia świra*:

Kamera leci labiryntem miejskiego blokowiska.

Jest to zdanie bezpośrednio zaczerpnięte ze scenariusza, charakterystyczne dla języka filmowego, a dokładniej – żargonu operatorskiego i reżyserskiego. Notabene, warto byłoby zbadać, jak takie zdanie wyobrażają sobie niewidomi odbiorcy AD. Audiodeskrypcja autorska stanowi świadomą opozycję wobec swej konwencjonalnej alternatywy. Jak podkreślają Szarkowska i Wasylczyk (2014: 58):

Niedopuszczalne, a w każdym razie problematyczne w klasycznej AD cechy języka skryptu takie jak nieobiektywność, użycie języka potocznego, informacje o emocjach i zamierzeniach bohaterów, są w AAD [autorskiej audiodeskrypcji] szeroko eksploatowane, często wbrew zaleceniom standardów AD. Mogą one, przynajmniej w przypadku kina autorskiego, służyć przybliżeniu widzom wizji autora-reżysera.

Audiodeskrypcja autorska wyłania się zatem jako alternatywny gatunek lub podgatunek AD, który z pewnością będzie miał swoich zwolenników i przeciwników. Ważne, aby niewidomy lub słabowidzący odbiorca AD mógł świadomie wybrać rodzaj AD, z którym chciałby obejrzeć film. Być może kiedyś audiodeskrypcja autorska stanie się kolejną ścieżką dźwiękową dostępną na DVD w ramach materiałów dodatkowych (oczywiście obok konwencjonalnej AD) lub rozwinie się jako zjawisko popularyzowane przez wielbicieli twórczości danego reżysera (niczym *fansubbing* czy *scanlation*, pod którymi to pojęciami kryją się działania fanów japońskich kreskówek i komiksów, którzy na zasadzie wolontariatu i w ramach społeczności internetowych tworzą własne tłumaczenia dialogów – nierzadko lepsze, często z wieloma wyjaśnieniami zjawisk kulturowych, a na pewno dostępne szybciej niż oficjalne [O'Hagan 2012]).

Innym przykładem alternatywnej audiodeskrypcji jest opis w pierwszej osobie przygotowany do kanadyjskiego animowanego serialu komediowego *Odd Job Jack* (Fels i in. 2006). AD została przygotowana przez autorów serialu już na poziomie produkcji i to oni podjęli decyzję o wyborze opisu w pierwszej osobie, co miało wzmacniać efekt komiczny. Główny bohater opisuje najważniejsze wizualne elementy akcji w pierwszej osobie czasu przeszłego, często okraszając opis własnymi emocjami (Fels i in. 2006: 297). Fels i inni (2006) przeprowadzili badanie preferencji, pokazując osobom niewidomym fragmenty filmu z konwencjonalną AD i z AD w pierwszej osobie. Widzowie trzykrotnie częściej preferowali fragmenty z alternatywną AD, choć zwracali uwagę na brak obiektywizmu i mniejszą wiarygodność takiego opisu (Fels i in. 2006: 301). Większość ankietowanych podkreślała większą wartość rozrywkową niekonwencjonalnej audiodeskrypcji, a niektórzy przyrównali ją wręcz do słuchowiska. Zwracano też uwagę na to, że AD w pierwszej osobie może nadawać się do komedii, lecz nie do innych gatunków filmowych.

Kolejna niekonwencjonalna audiodeskrypcja omawiana jest w publikacji Udo i Fels (2009). Tym razem jest to AD do spektaklu teatralnego (*Hamlet* w teatrze Hart House w Toronto) przygotowana we współpracy z reżyserem na etapie pracy nad produkcją. Owocem współpracy reżysera i audiodeskryptora był opis alternatywny, który „odzwierciedlał pierwotną wizję reżyserską, dostarczał publiczności rozrywki, używał języka stylistycznie zbliżonego do języka przedstawienia, umożliwiał (widzom z dysfunkcjami wzroku i bez) zrozumienie sztuki oraz był integralną częścią doświadczenia teatralnego” (Udo i Fels 2009: 180). Audiodeskrypcja odzwierciedlała reżyserską wizję postaci Hamleta jako osoby targanej emocjami i niezdolnej do podjęcia decyzji. Została też napisana w pentametrze jambicznym, czyli w typowym dla Szekspira metrum. W takim wydaniu audiodeskrypcja staje się czymś znacznie więcej, niż tylko funkcjonalną usługą gwarantującą dostępność do mediów, staje się integralną częścią dzieła artystycznego.

Alternatywną audiodeskrypcją może być również autodeskrypcja (Künstler 2010: 19-20), czyli opis stworzony przez twórców filmu. Künstler sugeruje, że sam scenarzysta podczas pisania scenariusza „od razu przewidywałby miejsce na wstawienie opisu i zapisywał treść, która jego zdaniem powinna się w tym miejscu znaleźć” (2010: 20). Künstler twierdzi, że w ten sposób AD byłaby zgodna z intencją artysty, lecz

zastanawia się, czy taki sposób powstawania AD nie prowadziłyby do stworzenia z AD innego, odrębnego dzieła. Odpowiedź na to pytanie po części można znaleźć w badaniach Udo i Fels (2010), którzy analizują AD w kontekście teorii projektowania uniwersalnego. Teoria ta zakłada, że „proces projektowania produktu lub usługi powinien nie tylko zakładać dostępność dla jak największej liczby potencjalnych użytkowników, ale także przyjąć takie założenie już od początku tworzenia projektu” (Udo i Fels 2010: 208). Oznacza to postrzeganie AD jako integralnej części procesu tworzenia dzieła i integralnego elementu komunikującego wizję kreatywną reżysera/producenta filmu lub autora innego dzieła. To z kolei daje reżyserowi wolność artystyczną i możliwość wdrożenia takiej strategii AD, która będzie zgodna z tą wizją (Udo i Fels 2010: 217). Udo i Fels sugerują, że tworzeniem AD powinni zająć się autorzy dzieła, ponieważ to oni „od samego początku najlepiej będą w stanie stworzyć strategię rozwoju AD, która odzwierciedli cel dzieła i jego funkcję” (Udo i Fels 2009: 180). Przykładem mogą być omówione powyżej AD w pierwszej osobie lub AD pisana wierszem. Taka audiodeskrypcja nie jest zatem osobnym dziełem (jak zastanawiała się Künstler), lecz integralną częścią dzieła. Takie podejście do AD stanowi istną rewolucję wobec konwencjonalnych wytycznych, według których AD ma charakter czysto użyteczny. Uważamy, że takie dwa różne podejścia do tworzenia AD mogą współistnieć na rynku, poszerzając ofertę dostępności mediów dla osób niewidomych i słabowidzących. Wydaje się, że rozwój AD ma ogromny potencjał, a sami możemy być w najbliższych czasach świadkami wielu ciekawych inicjatyw.

Rozdział drugi

Kierunki badawcze

Badania nad audiodeskrypcją to młoda, prężnie rozwijająca się dziedzina najczęściej klasyfikowana jako część przekładoznawstwa. Czerpie jednak także z innych dziedzin (takich jak narratologia czy nauki kognitywne) i korzysta z różnych metod badawczych (takich jak okulografia, pogłębione wywiady, tworzenie i analiza korpusu). Niniejszy rozdział jest próbą przeglądu najważniejszych reprezentowanych współcześnie kierunków badawczych, które przedmiotem analizy uczyniły audiodeskrypcję. Zawiera on także opis dwóch projektów, w których autorki brały bezpośrednio udział (AD-Verba i ADLAB). Do wyników uzyskanych w ramach tych projektów badawczych odnosimy się w kolejnych rozdziałach.

2.1. Badania odbioru audiodeskrypcji

Jednym z najbardziej rozwiniętych kierunków badawczych w dziedzinie audiodeskrypcji są badania odbioru AD. Skoro audiodeskrypcja jest usługą wspierającą komunikację i umożliwiającą osobom z dysfunkcją wzroku dostęp do mediów, to podstawowym kryterium badania jakości dostarczanej usługi powinno być uwzględnienie opinii grupy docelowej. Badania odbioru umożliwiają poznanie preferencji osób niewidomych i słabowidzących, dzięki czemu AD może w większym stopniu spełnić ich oczekiwania. Takie badania przybierają zazwyczaj formę ankiet lub wywiadów. Respondenci udzielają odpowiedzi na konkretne pytania, oceniają alternatywne opisy i wybierają preferowane przez siebie rozwiązania; oglądają też fragmenty lub całe filmy z audiodeskrypcją i przedstawiają swoje uwagi. Aby sprawdzić skuteczność danych rozwiązań, stosuje się też pytania nakierowane na rozumienie komunikatu, którym jest sam film. Ta część ankiety daje bezpośrednio odpowiedź na pytanie o to, czy konkretny opis ułatwił osobie z dysfunkcją wzroku odbiór sztuki filmowej.

Poniżej przedstawiamy przegląd kilku badań odbioru AD, począwszy od tych szeroko zakrojonych, prowadzonych w Wielkiej Brytanii przez

organizacje osób niewidomych, nadawców i instytucje regulujące rynek mediów (Audetel i Bollywood for All), a skończywszy na mniejszych, prowadzonych przez poszczególnych badaczy i zespoły naukowców. W osobnych podrozdziałach przedstawimy badania odbioru przeprowadzone w ramach projektów AD-Verba (na gruncie polskim) i ADLAB (europejskie konsorcjum badawcze).

2.1.1. Projekt Audetel

Audetel (AUdio DEscribed TELevision) to jedno z największych badań preferencji audiodeskrypcyjnych, a jego wynikiem są wytyczne AD stworzone przez Independent Television Commission. W ramach projektu realizowanego w latach 1992-1995 utworzono międzynarodowe konsorcjum instytucji regulujących rynek mediów, nadawców i organizacji osób niewidomych. Celem projektu było uzyskanie informacji od osób z dysfunkcją wzroku na temat ich preferencji dotyczących AD różnych gatunków telewizyjnych (takich jak filmy fabularne, musicale, popularne wieloodcinkowe seriale, filmy dokumentalne) i stworzenie technologii cyfrowej, dzięki której każda osoba niewidoma będzie mogła w domu odtworzyć ścieżkę dźwiękową z AD (ITC Guidance 2000).

W trakcie badań informacje zbierano na cztery sposoby. Po pierwsze, zespół badawczy Royal National Institute of Blind People (RNIB – największa brytyjska organizacja osób z dysfunkcją wzroku) rozprosił wśród swych członków wstępną ankietę na temat najczęściej oglądanych audycji i największych problemów utrudniających ich zrozumienie. Po drugie, zorganizowano spotkania z grupą dwustu osób z dysfunkcją wzroku (reprezentatywną pod względem geograficznym, wiekowym i rodzaju dysfunkcji). Respondentom przedstawiano fragmenty programów i filmów z AD, prosząc o opinie. Trzeci etap zbierania danych to zogniskowane wywiady grupowe, podczas których uzyskano szczegółową ocenę i krytykę zastosowanych rozwiązań audiodeskrypcyjnych. I wreszcie w 1994 roku przekazano osobom niewidomym sto specjalnych odbiorników, dzięki którym mogły one korzystać z próbnej audiodeskrypcji dostępnej przez 7-10 godzin tygodniowo dla audycji w kanale ITV i BBC. W czasie trwania badań widzów systematycznie pytano o opinie dotyczące każdego aspektu świadczonej usługi (ITC Guidance 2000: 3-4).

Diagnoza badawcza po zakończeniu Audetel brzmiała dość ogólnikowo: „istnieje wiele definicji dobrej audiodeskrypcji, nie tylko z powodu różnic w stylu opisu, ale także z powodu istotnych różnic w oczekiwaniach, potrzebach i doświadczeniu” (ITC Guidance 2000: 4). Udało się jednak sformułować konkretne wnioski dotyczące praktyki. Są one ważnym punktem odniesienia dla audiodeskrytorów z wielu krajów.

2.1.2. Audiodeskrypcja filmów bollywoodzkich

W 2009 roku RNIB przeprowadził kolejny szeroko zakrojony projekt pod tytułem Bollywood for All. Celem było określenie potrzeby stworzenia i najlepszego sposobu odtwarzania audiodeskrypcji dla popularnej produkcji filmowej powstającej w Indiach (tzw. filmy bollywoodzkie). Ponieważ indyjski przemysł filmowy jest jednym z największych na świecie (ok. 700 produkcji rocznie) oraz ze względu na znaczną populację obywateli brytyjskich indyjskiego pochodzenia, do projektu wybrano właśnie obrazy tworzone w językach mieszkańców Indii czy obywateli brytyjskich hinduskiego pochodzenia, aby „każda osoba z dysfunkcją wzroku, również ta pochodzenia azjatyckiego, mogła samodzielnie obejrzeć i docenić dowolny film bollywoodzki” (Rai 2009: 3). Warto dodać, że filmy te zawierają wiele piosenek, sekwencji tanecznych i często są dwujęzyczne (dialogi są mieszanką angielskiego i hindi), co stanowi dodatkowe wyzwanie w audiodeskrypcji.

Przeprowadzone badania miały charakter ilościowy (260 niewidomych lub słabowidzących respondentów pochodzenia azjatyckiego mieszkających w Wielkiej Brytanii, stanowiących grupę reprezentatywną pod względem wieku, wady wzroku i znajomości filmów produkcji indyjskiej) i jakościowy (pogłębione wywiady z 25 osobami).

Badania ilościowe prowadzone były bezpośrednio lub telefonicznie przez dwudziestu trzech ankieterów. Liczba respondentów, co należy szczególnie podkreślić, stanowi o szerokim zakresie badań. To wyjątkowe osiągnięcie tego projektu badawczego, ponieważ dostęp do osób z dysfunkcją wzroku jest chyba największą trudnością, na którą napotykają badacze zajmujący się AD. W projekcie Bollywood for All pozyskanie tak wielu osób, które skłonne były odpowiedzieć na ankietę, udało się dzięki współpracy z dwudziestoma różnymi instytucjami (między innymi z organizacjami charytatywnymi, związkami niewidomych, szpitalami okulistycznymi i lokalnymi władzami), które ułatwiły ankieterom kontakt

z osobami z dysfunkcjami wzroku. Wielu respondentów pozyskano dzięki „znajomym i krewnym, a także odwiedzając lokalne sklepiki, szkoły, szpitale i osiedla” (Rai 2009: 29).

Ankiety do badań ilościowych zawierały czternaście pytań wielokrotnego wyboru. Obok pytań o wiek i dysfunkcję wzroku zadawano pytania o chętnie oglądane filmy, preferencje dotyczące produkcji indyjskich i utrudnienia w oglądaniu takich filmów, doświadczenia respondenta w zakresie audycji z AD i źródła informacji o udogodnieniach dla osób niewidomych. Co ważne, przed pytaniami o audiodeskrypcję ankietier zapoznawał respondenta z definicją AD. W latach dziewięćdziesiątych, kiedy przeprowadzano badania, audiodeskrypcja była nowością dla wielu osób, dlatego takie wprowadzenie wydawało się istotne.

Wywiady pogłębione w części jakościowej projektu oparte były na kwestionariuszu z dwudziestoma trzema pytaniami (wiele z nich to pytania z badania ilościowego). Różnica polegała na pokazaniu respondentom trzech trzyminutowych fragmentów z filmu produkcji indyjskiej – bez AD, z AD po angielsku i z AD w hindi. Po obejrzeniu każdego klipu zadawano szczegółowe pytania badające stopień zrozumienia komunikatu (filmu), czyli pytano m.in. o miejsce akcji, czynności wykonywane przez bohaterów, dodatkowe elementy zrozumiałe dzięki AD. Słabością metodologiczną takiego schematu badawczego jest to, że na odpowiedzi po obejrzeniu trzeciego klipu miało z pewnością wpływ wcześniejsze dwukrotne obejrzenie tego samego materiału (w wersji bez AD i z angielską AD). Zrozumienie mogło być zatem lepsze nie dzięki wersji językowej w hindi, lecz jako wynik trzeciej z kolei projekcji.

W wyniku przeprowadzonych ankiet stwierdzono, że istnieje zapotrzebowanie na tworzenie audiodeskrypcji do popularnych filmów produkcji indyjskiej (Rai 2009: 7). Respondenci uznali, że opisy czytane przez lektora mogą częściowo nachodzić na piosenki ze ścieżki dźwiękowej, ponieważ pomagają w zrozumieniu fabuły. Preferowany język opisu to hindi. Okazało się również, że tylko pięć procent respondentów z badania ilościowego oglądało wcześniej filmy z AD. Niewiele więcej osób (16 procent) słyszało o AD, ale nigdy faktycznie nie oglądało audiodeskrybowanych audycji, a co za tym idzie, nie miało świadomości co do tego, w jaki sposób audiodeskrypcja może uprzyjemnić oglądanie telewizji. Wiedza o AD wśród Brytyjczyków pochodzenia azjatyckiego będących potencjalnymi odbiorcami filmów dla osób z dysfunkcją wzroku jest niewspółmierna do poziomu rozwoju

i dostępności AD w Wielkiej Brytanii. Zalecenia sformułowane przez autorów projektu to: nawiązanie współpracy z indyjskim przemysłem filmowym w celu zwiększenia dostępności filmów produkowanych przez tę kinematografię dla widzów korzystających z AD, przeprowadzenie pilotażowego badania dotyczącego przygotowania AD do premier kinowych, udostępnianie AD poprzez różne kanały (televizja, kino, DVD), popularyzacja wiedzy o AD w grupie docelowej w Wielkiej Brytanii i w Indiach (Rai 2009: 99-101).

2.1.3. Korzyści płynące z audiodeskrypcji

Schmeidler i Kirchner (2001) przeprowadziły badanie odbioru AD z udziałem stu jedenastu respondentów z dysfunkcją wzroku, z czego 39% badanej grupy to osoby niewidome od urodzenia. Respondenci oglądali dwa programy, jeden z AD, drugi bez AD (połowa grupy oglądała pierwszy program z AD, druga połowa oglądała drugi program z AD). Po pokazie badani odpowiadali na pytania zamknięte na temat treści i ogólnych preferencji dotyczących opisu. Zgodnie z oczekiwaniami audiodeskrypcja pomogła wszystkim badanym lepiej odpowiedzieć na pytania na temat treści oglądanych programów (Schmeidler i Kirchner 2001: 203). 61% ankietowanych miało wcześniej kontakt z AD, z czego jedynie 22% deklarowało obejrzenie znacznej liczby programów z audiodeskrypcją. Większość badanych miała niewielki kontakt z AD. Badanie przeprowadzono w 2000 roku, obecnie te wyniki byłyby z pewnością inne. Audiodeskrypcję uznano za interesującą (95% respondentów) i bogatą w informacje (96%). 73% badanych stwierdziło, że dzięki AD mogą swobodnie rozmawiać na temat obejrzanego programu. Schmeidler i Kirchner uznali, że badania sondażowe dotyczące AD powinny w przyszłości skupić się na takich kwestiach jak: korzyści płynące z AD w zależności od wieku, wykształcenia, wady wzroku widzów; zalety wykorzystania AD w edukacji; korzyści psychologiczne płynące z AD i zapobieganie wykluczeniu społecznemu dzięki AD (2001: 209).

2.1.4. Wpływ intonacji na rozumienie AD

Badanie odbioru audiodeskrypcji przeprowadzone przez Cabeza i Cáceres (2011) miało na celu sprawdzenie, jak intonacja odczytywanego opisu wpływa na rozumienie opisanego fragmentu filmu. W badaniu wzięło udział 30 osób z dysfunkcją wzroku, do których badacz dotarł dzięki kontaktom z ONCE – Hiszpańskim Związkiem Niewidomych i ACIC – Katalońskim Stowarzyszeniem na Rzecz Integracji Niewidomych. W wyniku manipulacji intonacji jako zmiennej niezależnej uzyskano jej trzy poziomy: monotonna, neutralną i ekspresyjną. Badanych podzielono na trzy grupy, każda z grup oglądała ten sam fragment filmu z inną intonacją.

Cabeza i Cáceres w ciekawy sposób poradził sobie z kwantyfikacją rozumienia oglądanych filmów. Przeanalizował wykorzystany w badaniu fragment filmu na podstawie modelu rozumienia schematu narracyjnego Braningana (1992) i przyporządkował wagi do takich elementów jak wydarzenia (dziesięć elementów z wagą 30% łącznie), zmiany w dwóch postaciach (sześć elementów z wagą 50% łącznie) i kontekst emocjonalny (dwa elementy z wagą 20% łącznie). W czasie pogłębionych wywiadów indywidualnych badani oglądali fragment filmu i odpowiadali na pytania otwarte sprawdzające zrozumienie treści klipu. W badaniu wykazano, że manipulacja intonacją nie miała większego wpływu na zrozumienie klipu z AD (94% zrozumienia przy intonacji monotonnej, 88% przy neutralnej i 94% przy ekspresyjnej). Cabeza i Cáceres zapytał respondentów również o ich ogólne wrażenie i doszedł do wniosku, że żywsza intonacja jest lepiej postrzegana przez widzów, a widzowie oglądający klip z intonacją monotonna lub neutralną w 30% wyraźnie domagali się żywszej intonacji.

2.1.5. Spójność głosu audiodeskryptora z treścią filmu a ocena AD

Iglesias Fernández i in. (2011) wykorzystali metodę badań odbioru AD do zbadania roli spójności głosu audiodeskryptora z treścią filmu w odbiorze i ocenie jakości audiodeskrypcji. Grupę dwunastu badanych podzielono na dwa zespoły, każdy z nich obejrzał ten sam fragment filmu z audiodeskrypcją odczytaną przez inną osobę: pierwszy głos określono jako łagodny, pozbawiony energii, podobny do szeptu i wykorzystujący przeważnie opadającą intonację, a drugi jako dość intensywny, pełen energii i wykorzystujący intonację rosnącą w końcówkach zdań. Pierwszy z nich był spójny, a drugi niespójny z treścią fragmentu filmu (w którym

bohaterka postanawia popełnić samobójstwo). Badani oceniali ładunek emocjonalny i jakość audiodeskrypcji. Głos spójny z treścią filmu oceniono jako pomocny w rozumieniu stanu emocjonalnego i intencji bohaterki. Z tego względu większość respondentów preferowała AD czytaną głosem spójnym z treścią.

2.1.6. Badania preferencji przy zastosowaniu nowych rozwiązań w AD

Celem testowania nowych rozwiązań w audiodeskrypcji przeprowadza się badania preferencji. Jest to prosty sposób na sprawdzenie gotowości osób z dysfunkcją wzroku do akceptacji alternatywnych wersji AD. Badania takie przyjmują czasami tradycyjną formę badań ilościowych (ankiet lub wywiadów) lub formę badań jakościowych (na przykład zbieranie reakcji widzów po seansie w formie otwartej dyskusji). To drugie rozwiązanie, jako łatwiejsze do przeprowadzenia i mniej czasochłonne w przygotowaniu, stosuje się w badaniach pilotażowych, których celem jest rozpoznanie pierwszych reakcji na nowatorski pomysł.

Taki właśnie niesformalizowany i nieustrukturyzowany sposób zbierania opinii zastosowali Szarkowska i Wasylczyk (2014). Celem pracy naukowców było sprawdzenie, jak widzowie z dysfunkcją wzroku przyjmą pomysł autorskiej audiodeskrypcji (której istotę omawiamy w podrozdziale 1.3.7.). Pozytywne opinie zebrane przez badaczy po pokazie stanowią zapewne motywację do dalszych działań w kierunku rozwijania audiodeskrypcji autorskiej i bardziej szczegółowych badań ilościowych zmierzających do uzyskania dokładniejszych informacji o preferencjach.

Metoda badania preferencji została również wykorzystana przez Szarkowską i Jankowską (2012) w projekcie dotyczącym audiodeskrypcji z syntezą mowy do filmu obcojęzycznego w wersji lektorskiej (więcej na temat wykorzystania syntezy mowy w AD w podrozdziale 6.4.2.). Pokaz filmu zorganizowano podczas nieformalnego spotkania osób z dysfunkcją wzroku. Po seansie trzynastu ankietowanych odczytywało pytania dla łącznie dwudziestu respondentów. Ankieta była dość krótka (13 pytań), zawierała zwyczajową metryczkę z pytaniami demograficznymi (wiek, płeć, rodzaj dysfunkcji wzroku), pytania o znajomość audiodeskrypcji i wykorzystania oprogramowania do syntezy mowy, a następnie kluczowe pytania o preferencje. 95% respondentów opowiedziało się za wykorzystaniem syntezy mowy do odczytywania skryptu AD, traktując syntezytor mowy jako rozwiązanie tymczasowe, zwłaszcza jeśli miałyby to oznaczać

więcej audycji z audiodeskrypcją (Szarkowska i Jankowska 2012: 91). Podział respondentów według typu dysfunkcji ujawnił ciekawą tendencję – respondenci niewidomi zdecydowanie częściej niż słabowidzący popierali pomysł wykorzystania syntezy mowy w AD (odpowiednio 100% i 92% poparcia dla AD z syntezą mowy jako rozwiązania tymczasowego oraz odpowiednio 80% i 70% poparcia dla AD z syntezą mowy jako rozwiązania stałego) (Szarkowska i Jankowska 2012: 91). Preferencje były również zależne od tego, czy respondenci używają na co dzień syntezatora mowy. Doświadczeni użytkownicy takiego oprogramowania byli bardziej skory do akceptacji AD z syntezą mowy niż respondenci nieznający tej technologii (Szarkowska i Jankowska 2012: 93). Omawiane badanie preferencji pokazuje, że nawet krótkie ankiety mogą wskazać audiodeskryptom i badaczom AD kierunki, w których powinni podążać, aby tworzyć audiodeskrypcję akceptowaną przez jak najszersze grono beneficjentów.

Sposobem na rozwiązanie problemu dostępu do dużej liczby respondentów jest przeprowadzenie badania odbioru nie tylko w trakcie bezpośrednich spotkań z respondentami, ale również przez Internet. Mączyńska i Szarkowska (2011) zastosowały takie rozwiązanie w badaniu odbioru audiodeskrypcji z syntezą mowy do filmu dokumentalnego. Dzięki temu udało się pozyskać odpowiedzi od 54 osób z dysfunkcją wzroku. W ankiecie internetowej respondenci najpierw oglądali półgodzinny film dokumentalny z AD, a później odpowiadali na 15 pytań, z których trzy były otwarte i dotyczyły uwag na temat AD z syntezą mowy i syntetycznych głosów. 83% respondentów zaakceptowało AD z syntezą mowy do filmów dokumentalnych jako rozwiązanie tymczasowe, a 69% jako stałą alternatywę dla AD czytanej przez lektora.

Udo i Fels (2009) wykorzystali metodę sondażową do zbadania, jak beneficjenci AD odbierają alternatywną AD w teatrze (więcej na ten temat w podrozdziale 1.3.7.). Przed spektaklem zadano dwudziestu dwu badanym z dysfunkcją wzroku standardowe pytania demograficzne (o wiek i typ wady wzroku) oraz pytania na temat najczęściej oglądanych programów i wcześniejszych doświadczeń z AD na żywo. 90% respondentów nie miało wcześniej do czynienia z AD na żywo, zatem spektakl teatralny, w którym mieli okazję uczestniczyć w ramach badania, był ich pierwszym kontaktem z tym typem audiodeskrypcji. Po seansie respondenci odpowiadali na pytania dotyczące AD. Poproszono ich o ocenienie w pięciopunktowej skali, jak bardzo podobał im się spektakl i audio-

deskrypcja. Następnie badani oceniali jakość opisów, ich tempo, błędy, poziom głośności, trudność użytego języka i terminów, zrozumienie fabuły i opisanej scenografii. W ankiecie zawarto też pytania otwarte dotyczące zalet i wad usłyszanej audiodeskrypcji. Większość respondentów wyraziła pozytywne opinie na temat spektaklu (77%) i audiodeskrypcji (64%). 72% badanych nie zauważyła żadnych błędów w opisie, tempo i głośność oceniono w większości jako średnie, podobnie trudność użytego języka i terminów. 68% respondentów stwierdziło, że zrozumieli wszystkie lub prawie wszystkie elementy sztuki. Oczywiście taką subiektywną deklarację należy traktować ostrożnie, jeśli w ankiecie nie umieszczono pytań na rozumienie treści, które obiektywnie oceniają jego poziom.

Nieco inną metodę testowania preferencji wykorzystali Fels i in. (2006) w badaniu sprawdzającym reakcję niewidomej publiczności na audiodeskrypcję w pierwszej osobie (więcej o tej audiodeskrypcji piszemy w podrozdziale 1.3.7.). Badani dwukrotnie oglądali fragmenty komedii z dwoma rodzajami AD – konwencjonalną i w pierwszej osobie. Po każdym fragmencie i po całym pokazie proszono ich o wyrażenie opinii o wysłuchanej audiodeskrypcji. Następnie nagrane komentarze były kwalifikowane jako pozytywne lub negatywne według następujących kategorii: komfort informacyjny (jakość i ilość informacji zawartych w opisie), opinia, preferencja (bezpośrednie porównanie obu wersji), efekt komiczny, łatwość przyzwyczajania się do stylu AD (Fels i in. 2006: 298). Najliczniejsze uwagi dotyczące konwencjonalnej AD to pozytywne opinie i pozytywne komentarze dotyczące komfortu informacyjnego. W wypadku alternatywnej AD najczęściej wyrażano pozytywne opinie i negatywne komentarze o komforcie informacyjnym – ponieważ AD przedstawiana była w pierwszej osobie, respondenci mieli mniejsze zaufanie do jej zawartości i zastrzeżenia co do obiektywnego charakteru opisu (Fels i in. 2006: 300).

2.1.7. Preferencje i akceptacja subiektywnego opisu w AD

Badanie preferencji dotyczące między innymi akceptacji subiektywnego opisu w AD przeprowadziłyśmy na osiemnastu osobach z dysfunkcją wzroku (Chmiel i Mazur 2011a). Ankiety omawiane indywidualnie z respondentami były poprzedzone seansem filmu z audiodeskrypcją otwartą. Badanie to można uznać za pilotażowe w stosunku do projektu AD-Verba opisanego w podrozdziale 2.10. Respondenci mieli wcześniej kontakt z AD (61%), lecz większość z nich (73%) obejrzała nie więcej niż

pięć godzin materiału z audiodeskrypcją. To oznacza, że preferencje przedstawione w odpowiedziach nie są wynikiem dużego doświadczenia w zakresie AD. W ankiecie zawarto pytania o ogólny charakter audiodeskrypcji, o bariery w odbiorze AD i kwestię subiektywnych opisów. Większość badanych (89%) zdecydowanie zgodziła się ze stwierdzeniem, że AD pomaga w odbiorze filmu. 50% respondentów opowiedziało się za opisywaniem tylko elementów ważnych dla rozwoju akcji oraz istotnych elementów wyglądu osób i miejsc. 28% preferowało opisy bardziej szczegółowe, a 22% opis ograniczony do minimum, czyli zawierający elementy absolutnie niezbędne do zrozumienia filmu.

Za największą barierę w odbiorze AD uznano nachodzenie opisu na dialogi (średni wynik 4,2 w skali pięciopunktowej), wypełnianie przez tekst wszystkich przerw między dialogami (3,2) i tekst czytany zbyt wolno i zawierający nienaturalne pauzy (3,2). Co ciekawe, kategoria „tekst czytany za szybko” uzyskała wynik 2,6, czyli pomiędzy „raczej tak” i „raczej nie”. Oznacza to, że beneficjenci AD przyzwyczajeni są do szybkiej percepcji czytanego tekstu, być może z uwagi na wykorzystywane oprogramowanie do syntezy mowy lub udźwiękowienie używanych urządzeń (gdzie tekst prezentowany może być przez syntezytor mowy w szybkim tempie). Z drugiej strony audiodeskrypcja raczej nie powinna wypełniać wszystkich przerw między dialogami, ponieważ „bogata AD może być bardzo wyczerpująca dla widza w sensie kognitywnym” (Chmiel i Mazur 2011a: 24). Widz niewidomy powinien też mieć szansę na posłuchanie muzyki, która współtworzy doświadczenie obcowania ze sztuką filmową.

Ciekawą częścią badania były pytania dotyczące poziomu akceptacji subiektywnego opisu w AD. Aż 71% respondentów uznało, że audiodeskrypcja może zawierać przymiotniki wartościujące (w ankiecie podawano przykłady: „piękny”, „brzydki”), choć standardy AD raczej sugerują unikanie takich określeń i zastępowanie ich określeniami obiektywnymi pozwalającymi widzom na samodzielną interpretację (ITC Guidance 2000: 15). Gdy respondentów zapytano wprost, czy chcą, aby opis zawierał subiektywną interpretację i ocenę zdarzeń dokonaną przez osobę opisującą, 54% odpowiedziało negatywnie, a 46% pozytywnie. Ponieważ ów subiektywizm w AD może być różnie postrzegany, w ankiecie zadano też bardzo szczegółowe pytania na ten temat. Przywołano opisy, które podczas tworzenia audiodeskrypcji zostały zakwestionowane przez niewidomych konsultantów jako subiektywne i interpretacyjne. Poniższa tabela przedstawia ocenę respondentów.

Tabela 1. Ocena AD pod względem subiektywizmu (Chmiel i Mazur 2011a).

Opis	Czy jest to subiektywna interpretacja?	
	Tak	Nie
obserwuje z niepokojem	31%	69%
elegancko ubrany	23%	77%
wymieniają zdziwione spojrzenia	31%	69%
atrakcyjna piosenkarka	46%	54%
seksowne brunetki	62%	38%
zmartwiony Stefan	38%	62%
dobrotliwie klepie Stefana po ramieniu	38%	62%

Większość powyższych opisów nie została uznana przez respondentów za subiektywną interpretację, można więc założyć, że użycie określeń opisujących odczucia („z niepokojem”, „zdziwiony”, „zmartwiony”, „dobrotliwy”) zostałyby zaakceptowane w AD. Jedyne opis „seksowne brunetki” został uznany przez większość (62%) respondentów za subiektywny. „Powyższe wyniki pokazują, że postrzeganie danego opisu jako subiektywnego jest samo w sobie subiektywne, niemniej jednak wydaje się, że respondenci traktują jako mniej subiektywne opisy związane z mimiką czy gestykulacją niż te odnoszące się do czyichś przymiotów fizycznych” (Chmiel i Mazur 2011a: 27).

2.2. Badania przekładowe

Audiodeskrypcja uznawana jest za jeden z rodzajów przekładu i najczęściej umieszczana w trójpodziale Jakobsona (1966) w kategorii „tłumaczenie intersemiotyczne” – szerzej piszemy o tym w podrozdziale 1.1.5. Dodatkowo Jankowska (2013a) rozpatruje audiodeskrypcję jako przekład w trzech innych wymiarach: interlingwalnym, zapośredniczonym oraz intralingwalnym. Zauważa, że audiodeskrypcja może powstać nie tylko w wyniku przekładu obrazów na słowa, ale także jako efekt tłumaczenia między dwoma językami (tego zresztą dotyczy jej rozprawa doktorska – zob. podrozdział 2.3.). Co więcej, tłumacz przekładający skrypt, na przykład z języka angielskiego na polski, nie przekłada oryginalnego dzieła (obrazu), lecz jego intersemiotyczne tłumaczenie, a co za tym idzie, jest to przekład zapośredniczony. I w końcu, dokonując adaptacji dosłownie przetłumaczonego tekstu w języku docelowym, tłumacz wykonuje przekład intralingwalny (Jankowska 2013a: 20).

Niektórzy badacze dostrzegli potrzebę zastosowania podejścia funkcjonalnego (proponowanego np. przez Vermeera 1989 [2000] czy Nord 1997) w audiodeskrypcji i dostosowania opisu do typu tekstu (gatunku filmu) i odbiorcy docelowego (mężczyźni, kobiety, dzieci, miłośnicy kina) (np. Remael i Vercauteren 2007; Mazur 2014a i 2014b). To z kolei doprowadziło do wysunięcia postulatu opracowania wytycznych AD w formie strategii audiodeskrypcyjnych, analogicznych do strategii czy technik tłumaczeniowych (Mazur 2014a i 2014b; Jankowska 2013a). Zapożyczając pojęcia zastosowane w przekładzie międzyjęzykowym przez Jääskeläinen (1993), Mazur (2014a i 2014b) proponuje podział na strategie globalne – ogólne podejście do opisywanego tekstu – oraz strategie lokalne, czyli indywidualne rozwiązania audiodeskrypcyjne. Przed przystąpieniem do pracy audiodeskryptor może zdecydować, czy tekst pozostanie bliższy oryginałowi lub czy będzie bardziej zorientowany na odbiorcę docelowego. Mazur analizuje zastosowanie strategii w opisie gestów i mimiki i proponuje następujące strategie lokalne: opis dosłowny, nazwanie (eksplicytacja), uogólnienie, połączenie strategii oraz pominięcie – bardziej szczegółowo omawiamy te strategie w podrozdziałach 3.2. i 3.3. Należy dodać, że opracowanie strategii audiodeskrypcyjnych było także celem projektu ADLAB, o którym piszemy w podrozdziale 2.11.

Orero (2012b) sugeruje, że skoro audiodeskrypcja jest formą przekładu, w procesie jej tworzenia powinno dać się zauważyć pewne prawidłowości czy cechy uniwersalne – podobne do uniwersaliów tłumaczeniowych (*universals of translation*; np. Baker 1993). Jednak z uwagi na intersemiotyczny i bardziej złożony charakter audiodeskrypcji badaczka preferuje podejście zaproponowane przez Toury'ego, który pisze o prawach tłumaczeniowych (*laws of translation*), czyli prawdopodobnych zdarzeniach i zjawiskach występujących w procesie tłumaczenia rozumianego jako „przesunięcie” (*shift*) w ramach polisystemu (Toury 2004). Podejście Toury'ego wykracza poza operacje językowe i wydaje się być na tyle pojemne, aby pomieścić w sobie przekład audiowizualny, w tym audiodeskrypcję (Orero 2012b: 197). Do analizy „praw audiodeskrypcyjnych” autorka wykorzystuje model ICS (Gerzymisch-Arbogast 2007), zgodnie z którym dane zdarzenie analizowane jest na trzech poziomach: indywidualnym, kolektywnym i systemowym. Orero proponuje zastosowanie dwóch metod na pozio-

mach indywidualnym i kolektywnym: badania ruchu gałek ocznych oraz odbioru bodźców wizualnych przez osoby bez dysfunkcji wzroku w różnych krajach (zob. badanie Pear Tree w: Mazur i Chmiel 2012b). Zdaniem Orero ujawnione w ten sposób prawidłowości w postrzeganiu i odbiorze obrazu pozwolą na wyciągnięcie wniosków na poziomie systemowym, a co za tym idzie mogą być przydatne w opracowaniu ogólnoeuropejskich wytycznych AD (Orero 2012b: 200).

Benecke w opublikowanej w języku niemieckim rozprawie doktorskiej (2014) proponuje, aby uznać audiodeskrypcję za „częściowe tłumaczenie”, jako że przekładowi podlega jedynie element wizualny dzieła multimodalnego, jakim jest film, podczas gdy jego warstwa dźwiękowa pozostaje niezmieniona (choć – jak zauważa autor – dopuszcza się pewne modyfikacje ścieżki dźwiękowej, na przykład jej ściszenie podczas nagrania – zobacz także podrozdział 6.4.3.). Zatem nie jest to tłumaczenie całości oryginału, a jedynie jego części. Jak podkreśla badacz, obraz filmowy po wgraniu audiodeskrypcji musi ponownie stanowić spójną całość ze ścieżką dźwiękową. Benecke opracował model tworzenia audiodeskrypcji o nazwie *Audio Description Evolution Model* (ADEM), który bazuje na klasycznym modelu komunikacji językowej Bühlera (1934). Autor rozszerzył w nim pojęcie „znaku”, który teraz jest znakiem „obraz-dźwięk” zamienianym w procesie audiodeskrypcji na znak „tekst-dźwięk”, który po odczytaniu opisu przez lektora staje się znakiem „mowa-dźwięk”. Tworząc opis, audiodeskryptor odpowiada na pytania, kto jest docelowym odbiorcą AD, jakie informacje przekazuje ścieżka dźwiękowa filmu oraz jaki jest ogólny kontekst oryginału, a także opracowuje szczegółowe schematy pozwalające precyzyjnie określić informacje niedostępne dla osób niewidomych, a niezbędne do zrozumienia fabuły. Opracowane na podstawie modelu ADEM metody mają pomóc audiodeskryptorom w podjęciu decyzji, co, kiedy i jak opisać. Z drugiej strony model ten pozwala prześledzić proces decyzyjny audiodeskryptora.

2.3. Badania nad przekładem skryptów AD

Jako że Stany Zjednoczone oraz Wielka Brytania są liderami, jeśli chodzi o liczbę dostępnych audiodeskrypcji, nasuwa się pytanie o możliwość tłumaczenia skryptów AD z języka angielskiego na inne języki. Remael i Vercauteren (2010) twierdzą, że w krajach, w których audiodeskrypcja jest stosunkowo nową formą udostępniania mediów audiowizualnych, jest

niewielu doświadczonych audiodeskryptorów, za to – z uwagi na fakt, iż kraje te są często importerem obcojęzycznych produkcji audiowizualnych – pracuje w nich wielu doświadczonych tłumaczy (audiowizualnych). Jednak jak zauważają autorzy, tłumacze ci nie są specjalistami w zakresie przekładu intersemiotycznego ani filmoznawcami, dlatego mogą mieć problem z wyborem treści do opisu oraz z jego formułowaniem. Z kolei w wypadku tłumaczenia skryptów AD zarówno wybór treści, jak i przełożenie jej na słowa zostały już dokonane.

Remael i Vercauteren zastanawiają się, czy tłumaczenie audiodeskrypcji rodzi swoiste problemy, różne od problemów występujących przy tłumaczeniu innych typów tekstów. Aby odpowiedzieć na to pytanie, porównują oryginalne angielskie audiodeskrypcje filmów *Blind* i *Zwartboek* oraz ich tłumaczenia na język niderlandzki. Co ciekawe, oba filmy są produkcjami holenderskimi, ale audiodeskrypcje do nich wykonali doświadczeni audiodeskryptorzy brytyjscy (po wcześniejszym przetłumaczeniu filmów na angielski), które następnie zostały przetłumaczone na niderlandzki. Jedną z osób zaangażowanych w proces produkcji obu filmów zauważa, że tłumaczenie skryptów i ich preredagowywanie w języku docelowym było procesem bardzo czasochłonnym (Remael i Vercauteren 2010: 158). Autorzy zastanawiają się zatem, jakie aspekty tłumaczenia były problematyczne, czy były to trudności charakterystyczne dla tłumaczenia AD oraz jakie strategie zastosowano w celu ich rozwiązania. W swojej analizie badacze odwołują się do pojęć „tłumaczenia strategicznego” i „tłumaczenia niestrategicznego” Lörshera (1991) oraz punktów kryzysowych w tłumaczeniu (*translation crisis points*) Pedersena (2008). Autorzy zastanawiają się, czy specyficzna natura audiodeskrypcji (fakt, że sama w sobie jest już tłumaczeniem) będzie miała wpływ na punkty kryzysowe.

Analiza skryptów wykazała, że w większości przypadków mamy do czynienia z tłumaczeniem niestrategicznym, czyli takim, które nie wymaga rozbudowanego procesu decyzyjnego ze strony tłumacza. Większość tłumaczonych zdań stanowiły zdania proste, opisujące czynności, bohaterów, miejsce lub czas akcji. Często – w związku z krótkimi przerwami między dialogami – pojawiały się także zdania zawierające jedynie podmiot i orzeczenie. Niemniej, Remael i Vercauteren zidentyfikowali przypadki, które wymagały podjęcia świadomej decyzji przez tłumacza i które podzielili na trzy grupy: ogólne kwestie tłumaczeniowe, kwestie charakterystyczne dla tłumaczenia audiodeskrypcji i kwestie związane z jakością oryginalnej audiodeskrypcji. Jeżeli chodzi o punkt drugi, autorzy wymieniają między

innymi konieczność upraszczania długich zdań złożonych, które występowały w brytyjskiej AD, a nie brzmiały dobrze w języku docelowym. Natomiast w odniesieniu do punktu trzeciego badacze zwracają uwagę na potencjalne błędy w oryginalnej AD (np. brak informacji niezbędnych do zrozumienia filmu), które tłumacz powinien zauważyć i poprawić (co z kolei oznacza, że powinien posiłkować się filmem podczas tłumaczenia).

W swojej analizie Remael i Vercauteren koncentrują się na tłumaczeniu dwóch angielskich struktur gramatycznych (formy *-ing* oraz spójnika *as*). Zauważają, że formy te są używane do wyrażenia różnych stanów i zależności, na przykład *as* może wprowadzać zdanie podrzędne okolicznikowe czasu (np. „As it grew darker, we could hear the hum of the mosquitos” [Gdy zaczęło się ściemniać, usłyszeliśmy bzyczenie komarów]) lub przyczyny („As Jane was the eldest, she looked after the others” [Jako że Jane była najstarsza, opiekowała się innymi]) (Quirk i in. 1985 za Remael i Vercauteren 2010: 161-161). W języku niderlandzkim spójnik ten nie ma jednego odpowiednika i w zależności od funkcji, jaką pełni w zdaniu, może być tłumaczony na różne sposoby, np. „podczas gdy”, „w trakcie”, „jeśli”. W związku z tym, zdaniem autorów spójnik ten zawsze stanowi punkt kryzysowy, ponieważ wymaga podjęcia decyzji przez audiodeskryptora. Co więcej, jako że *as* oznaczające jednoczesność zdarzeń występuje o wiele częściej w audiodeskrypcjach niż w innych typach tekstów, badacze uznają, że ten problem przynależy raczej do kategorii kwestii charakterystycznych dla tłumaczenia AD, a nie do ogólnych kwestii tłumaczeniowych (Remael i Vercauteren 2010: 165).

Drugim analizowanym elementem są tzw. kulturemy, które odnoszą się do elementów rzeczywistości przynależących do kultury źródłowej, takich jak miejsca, ludzie, instytucje, jedzenie czy zwyczaje, które to elementy mogą być nieznane osobie posługującej się danym językiem obcym (Pedersen 2008: 102 za Remael i Vercauteren 2010: 166). Zdaniem autorów oddanie kulturemów w AD różni się od ich przetłumaczenia z języka źródłowego na docelowy, ponieważ w pierwszym wypadku mamy do czynienia z przejściem od pojęcia wizualnego do pojęcia wyrażonego werbalnie, a co za tym idzie, audiodeskryptor – opierając się na swojej wiedzy encyklopedycznej oraz umiejętnościach wyszukiwania informacji, a także biorąc pod uwagę wiedzę odbiorcy docelowego i ograniczenia czasowe – musi dany obiekt kulturowy nazwać. Co więcej, autorzy zauważają, że komunikacja wizualna zawsze jest konkretna, to znaczy, że o ile w tekście pisanym możemy napotkać ogólne określenie „samochód”,

o tyle w filmie zawsze będzie to określony typ i marka samochodu. To od audiodeskryptora będzie zależało, czy użyje w takim wypadku hiperonimu czy raczej hiponimu.

Badacze podkreślają także, że ponieważ tłumaczenie skryptów AD jest tłumaczeniem zapośredniczonym – gdzie oryginalna AD jest zarówno tekstem docelowym, jak i wyjściowym – jakość przekładu zależy w dużym stopniu od jakości pierwotnej audiodeskrypcji. Tłumacz nie powinien jednak podchodzić do tekstu wyjściowego bezkrytycznie, ale – ponieważ zna nie tylko język oryginalnej AD, ale ma także dostęp do materiału źródłowego (filmu) – powinien być w stanie zweryfikować jakość pierwszej AD oraz dokonać ewentualnych zmian tak, aby tekst docelowy odpowiadał wiedzy i oczekiwaniom odbiorców docelowych. Na przykład, tłumacząc audiodeskrypcję do filmu *Zwartboek* osadzonego w kulturze niderlandzkiej, tłumacz zdecydował się zastąpić ogólne pojęcia „ciastka” i „łódka” bardziej konkretnymi i charakterystycznymi dla kultury holenderskiej: „pierniki” i „barka”. Na koniec autorzy postulują włączenie audiodeskrypcji oraz tłumaczenia skryptów AD do programów kształcenia tłumaczy audiowizualnych oraz przeprowadzenie szerzej zakrojonych badań w powyższym zakresie.

Powyższy postulat wcieliła w życie Jankowska (2013a), przeprowadzając badanie, którego celem było sprawdzenie, czy tłumaczenie skryptów z języka angielskiego na polski jest korzystne z punktu widzenia czasochłonności oraz spełnienia oczekiwań odbiorców AD. Badanie składało się z trzech eksperymentów: analizy czasochłonności, badania pilotażowego oraz kognitywnej analizy porównawczej skryptów. Celem eksperymentu pierwszego było ustalenie średniego czasu potrzebnego na przetłumaczenie skryptu AD oraz jego napisanie od nowa w języku polskim. Tłumaczenie oraz pisanie skryptów powierzono grupie studentów, którzy zostali podzieleni na sześć grup, z których połowa tłumaczyła istniejące skrypty AD (z języka angielskiego na polski oraz hiszpański do trzech filmów dubbingowanych oraz czterech z wersją lektorską), a druga połowa tworzyła je od nowa. Analiza wyników badania pozwoliła stwierdzić, że średnio na stworzenie skryptu studenci potrzebowali około 56 godzin, a na przetłumaczenie około 22,5 godziny (zob. także Jankowska 2014).

Badanie pilotażowe miało na celu zapoznanie się z reakcjami odbiorców docelowych na film z audiodeskrypcją pisaną oraz tłumaczoną. Wzięło w nim udział szesnaście osób w wieku od dwunastu do osiemnastu

lat, z czego 25% stanowiły uczestniczki płci żeńskiej, a 75% uczestnicy płci męskiej. 37,5% badanej grupy to osoby niewidome, a 62,5% – słabowidzące. 82% wszystkich respondentów deklaruowało, że dysfunkcja wzroku występuje u nich od urodzenia, natomiast u 18% wystąpiła ona po czwartym roku życia. Badani wzięli udział w projekcji filmu *Harry Potter i kamień filozoficzny*, którego audiodeskrypcja składała się z dwóch części: tłumaczenia angielskiej AD na język polski oraz AD napisanej przez polskiego audiodeskrytora. Audiodeskrypcja została odtworzona przez syntezytor mowy. Ciąg sygnałów z syntezytora zapisano w postaci pliku dźwiękowego, a następnie trwale połączono z obrazem filmowym. Przed seansem, jak i po jego zakończeniu, poproszono uczestników o odpowiedź na pytania ankietowe. Po projekcji większość ankietowanych stwierdziła, że nie dostrzega różnic między obiema częściami filmu, natomiast 43% stwierdziło, że zauważyło różnice (przy czym dotyczyły one głównie aspektów technicznych, np. głośności). W ramach ankiety przytoczono audiodeskrypcje (tłumaczone i pisane) sześciu wybranych scen i zapytano uczestników o preferencje. Okazało się, że 74% osób preferuje audiodeskrypcję tłumaczoną, a 26% pisaną. Poproszeni o uzasadnienie swoich decyzji, odpowiedzieli, że „za lepsze uznali te fragmenty opisu, które ich zdaniem zawierały więcej informacji, były bardziej zrozumiałe, obrazowe i przemawiające do wyobraźni oraz nieprzesadne w kwestii szczegółów” (Jankowska 2013a: 108). Badanie przeprowadzono także na uczestnikach grupy kontrolnej, składającej się z szesnastu osób bez dysfunkcji wzroku w wieku od dwunastu do osiemnastu lat, którym przedstawiono wcześniej wspomniane opisy sześciu scen. 46% respondentów wybrało audiodeskrypcję tłumaczoną, a 54% – audiodeskrypcję pisaną, którą uznali za bardziej szczegółową, emocjonalną i barwną. Co więcej, wśród osób z dysfunkcją wzroku, osoby słabowidzące również preferowały AD pisaną (Jankowska 2013a: 115).

W ramach trzeciego eksperymentu – kognitywnej analizy skryptów – porównano tłumaczone i pisane skrypty do trzech filmów (*Harry Potter i kamień filozoficzny*, *Harry Potter i więzień Azkabanu* oraz *Epoka lodowcowa 2: Odwilż*) przy użyciu parametrów zapożyczonych z językoznawstwa kognitywnego, m.in. poziomu szczegółowości, zakresu, wyrazistości oraz ikoniczności (Langacker 2009: 85-128). Skrypty tłumaczone okazały się mieć mniejszy zakres oraz niższy poziom szczegółowości niż skrypty pisane. Poza tym były one mniej ikoniczne zarówno pod względem kolejności przedstawiania wydarzeń w stosunku

do ujęć, jak i dokładnego opisywania tego, co widać na ekranie. Dodatkowo tłumaczone skrypty zawierały więcej obrazowych metafor. Z kolei skrypty pisane były bardziej ikoniczne – opis „wierniej” oddawał to, co dzieje się na ekranie – oraz bardziej szczegółowe, zarówno pod względem uwzględnienia poszczególnych elementów procesu, jak i opisu scenografii. Powyższe różnice widoczne są na przykład w opisie sceny wejścia do pubu Dziurawy Kocioł:

Tabela 2. Audiodeskrypcja tłumaczona i pisana sceny z filmu *Harry Potter i kamień filozoficzny* (Jankowska 2013a: 126).

Audiodeskrypcja tłumaczona	Audiodeskrypcja pisana
Hagrid prowadzi go do baru o nazwie Dziurawy Kocioł. Zadymiony bar oświetlają świece. Harry przygląda się klientom ubranym w staroświeckie ubrania. Zauważa ich barman.	Hagrid skręca do pubu. Otwiera drzwi. W środku mroczno i tłoczno. Tlą się mdłe płomienie świec. Przez jedno okno wlewa się snop dziennego światła. Harry rozgląda się niepewnie. Wokół ludzie ubrani w staromodne płaszcze i kapelusze sprzed dwóch stuleci.

Skrypt pisany jest bardziej ikoniczny w stosunku do obrazu – niejako „podaża” za kamerą – przez co jest także bardziej szczegółowy niż skrypt tłumaczony. To z kolei prowadzi do różnic w poziomie wyrazistości między oboma skryptami – podczas gdy skrypt tłumaczony skupia się na oddaniu akcji, skrypt pisany kładzie większy nacisk na opis scenografii. Jak zauważa badaczka, „czasami, dążąc do ikoniczności, autorzy wybierają to, co najbardziej wyraziste w danym ujęciu, a niekoniecznie to, co najbardziej wyraziste w scenie, tworząc w ten sposób tłumaczenie wprawdzie wiernie odpowiadające kolejności ujęć, lecz нефункционалне” (Jankowska 2013a: 142).

Jankowska podsumowuje, że uczestnicy z deficytem wzroku zasadniczo preferowali opisy mające mniejszy zakres, niższy stopień uszczegółowienia oraz będące mniej ikoniczne w stosunku do obrazu. To z kolei, jej zdaniem, sugeruje, że ikoniczność chronologiczna czy logiczna ma większe znaczenie niż ikoniczność w stosunku do obrazu i jest argumentem podważającym zasady „obiektywizmu” oraz opisywania „tego, co widać”, rekomendowane przez większość standardów AD (Jankowska 2013a: 146). Ogólny wniosek, który autorka wysnuwa z pracy jest taki, że na podstawie wyników uzyskanych w ramach przeprowadzonych przez nią eksperymentów można stwierdzić, że tłumaczenie skryptów jest mniej czasochłonne od ich pisania oraz że –

w wypadku analizowanego korpusu – tłumaczone skrypty lepiej spełniają oczekiwania osób z dysfunkcją wzroku (Jankowska 2013a: 144). Ma ona jednak świadomość ograniczonego zakresu badania oraz tego, że na wyniki wpływ mógł mieć wiek badanych oraz gatunek filmowy. Dostrzega ona zatem konieczność przeprowadzenia podobnych badań na bardziej zróżnicowanej próbie respondentów oraz przy wykorzystaniu bardziej zróżnicowanych gatunków filmowych.

2.4. Badania językoznawcze

Audiodeskrypcja jest zjawiskiem językowym, czasem uznawanym za nowy typ tekstu. Nie dziwi zatem fakt, iż podejścia językoznawcze, szczególnie te z dziedziny analizy dyskursu, są stosowane zarówno w teorii, jak i w praktyce AD. Na przykład Braun (2007) w swojej analizie wykorzystuje trzy takie podejścia: tworzenie modeli mentalnych, inferencje oraz spójność lokalną i globalną. Na poparcie swoich twierdzeń używa przykładów zaczerpniętych z filmu *Godziny* oraz jego brytyjskiej audiodeskrypcji.

Dyskurs werbalny, który powstaje w procesie audiodeskrypcji nie jest autonomiczny. Aby go zrozumieć, widz musi mieć także dostęp do innych kodów filmowych: dialogów, muzyki, istotnych dźwięków niewerbalnych. Tylko wówczas film z AD będzie stanowił spójną całość. Podobnie audiodeskryptor, tworząc opis, nie postrzega poszczególnych kodów filmowych odrębnie. Niemniej, musi być on w stanie określić i wyodrębnić z całości filmu te elementy, do których osoby niewidome nie mają dostępu, a które są im niezbędne do odebrania filmu jako spójnej całości.

W rozumieniu dyskursu werbalnego odbiorcy budują model mentalny zdarzenia, wykorzystując zarówno procesy oddolne, jak i odgórne. W pierwszym wypadku pomocne są informacje zawarte w samej wypowiedzi, natomiast w drugim liczy się kontekst wypowiedzi oraz poprzednie wypowiedzi (Brown i Yule 1983: 234 za Braun 2007: 359). Podobnie jest w wypadku percepcji wizualnej (Dretske 1995 za Braun 2007: 359). W jednej ze scen filmu *Godziny* przeplatają się dwie sekwencje – piszącej kobiety oraz kobiety, która podchodzi do brzegu rzeki, wkłada spore kamienie do kieszeni i wchodzi do wody. Na podstawie sygnałów płynących z filmu widz najprawdopodobniej jest w stanie wywnioskować, że jest to ta sama kobieta i że ma zamiar popełnić samobójstwo. Z kolei na podstawie wiedzy ogólnej o świecie, może domyślać się, że chodzi o Virginie Woolf, mimo iż pisany przez bohaterkę list podpisany był

jedynie imieniem – Virginia. Można założyć, że bazując na powyższych informacjach, widzowie stworzyli model mentalny ostatnich chwil życia angielskiej pisarki (oczywiście występować będą różnice wynikające chociażby z różnic w wiedzy odbiorców). Zadaniem audiodeskrytora będzie zatem umożliwienie niewidomym widzom zbudowania modelu mentalnego każdej sceny (a w efekcie całego filmu) zbliżonego do modelu mentalnego widzących odbiorców (lub przynajmniej audiodeskrytora), w czym pomocna będzie znajomość zasad, które kształtują taki model w umysłach osób bez deficytu wzroku. Ponieważ modele mentalne wydają się być holistyczne, Braun podkreśla, że audiodeskrypcja to coś więcej niż przekład obrazów na słowa i – biorąc pod uwagę ograniczenia czasowe AD i jej selektywny charakter – często trudno jest precyzyjnie określić, który z poszczególnych elementów obrazu w największym stopniu przyczynił się do powstania danego modelu i powinien znaleźć się w audiodeskrypcji. Pomocne w tym zadaniu może być kolejne podejście z dziedziny analizy dyskursu – inferencja.

Inferencyjne modele komunikacji dotyczą tego, w jaki sposób poszczególne wypowiedzi są przetwarzane i rozumiane. Ważne w tym kontekście jest rozróżnienie eksplikatur, czyli informacji, które nadawca wypowiedzi komunikuje *explicite* oraz implikatur, czyli tego, co nadawca komunikuje w sposób dorozumiany (Sperber i Wilson 1995: 256 za Braun 2007: 362). Audiodeskrypcja sceny, o której mowa powyżej, brzmiała: „Idzie [kobieta] przez trawnik do furtki na końcu ogrodu. Wcześniej, siedzi i pisze”. Używając frazy „siedzi i pisze” audiodeskrytor zdecydował się zwerbalizować eksplikaturę, natomiast informację o tym, co pisze kobieta, pozostawił dorozumianą (czyli zachował implikaturę). Nie opisał on jednak poszczególnych ujęć, które składały się na eksplikaturę: zbliżenia na kałamarz, pióro, dłoń kobiety. Jak zauważa Braun, byłoby to trudne ze względu na obostrzenia czasowe oraz znaczne obciążenie zasobów kognitywnych potrzebnych na przetworzenie poszczególnych informacji, szczególnie na początku filmu. Podobną decyzję podjął audiodeskrytor, wyraźnie wskazując, że kobieta w ogrodzie i kobieta przy biurku to ta sama osoba. Zdaniem Braun takie werbalizowanie eksplikatur (zamiast opisywania poszczególnych informacji, które się na nie składają) z jednej strony pozwala zmniejszyć obciążenie kognitywne, a z drugiej umożliwia odbiorcom dokonanie samodzielnej interpretacji zdarzeń na podstawie implikatur (Braun 2007: 364).

Ostatnią kwestią poruszoną przez Braun jest spójność (koherencja) lokalna i globalna (np. Brown i Yule 1983). W kontekście filmu (dyskursu multimodalnego) spójność lokalna dotyczy pojedynczej sceny, natomiast spójność globalna obejmuje więcej niż jedną scenę. W analizowanym filmie, w scenie, w której rodzina jednej z głównych bohaterek, Laury, je śniadanie, ojciec przypomina gestem kilkuletniemu chłopcu, aby ten posłusznie zjadł posiłek. W innej scenie, kolejna bohaterka, Clarissa, wykonuje zbliżony gest w stosunku do dorosłego mężczyzny, Richarda. Zabiegu tego reżyser użył świadomie, aby powiązać ze sobą obie sceny (spójność globalna) i zasugerować widzowi, że kilkuletni chłopiec i Richard to ta sama osoba. Audiodeskryptor ten zabieg zauważył i oddał go w audiodeskrypcji, opisując oba gesty w taki sposób, aby niewidomy widz mógł je ze sobą skojarzyć (zob. także podrozdział 3.2. o gestach). Braun konkluduje, że podejście dyskursywne do AD może być szczególnie przydatne w szkoleniu z zakresu audiodeskrypcji. Wiedza na temat procesów myślowych zachodzących przy produkcji i odbiorze dyskursu multimodalnego może być bowiem pomocna w stawianiu czoła nowym i nieprzewidywalnym przypadkom audiodeskrypcyjnym.

Taylor (2014) koncentruje się na spójności w filmie jako tekście multimodalnym oraz w audiodeskrypcji. Na początku swoich rozważań autor skupia się na pierwszej scenie *Bękartów wojny* i porównuje scenariusz filmowy dotyczący tego fragmentu oraz jego audiodeskrypcję pod względem przyjętych rozwiązań językowych, a w szczególności środków stylistycznych zapewniających spójność tekstu. Taylor zauważa, że – mimo iż oba teksty mają wiele cech wspólnych (odniesienia anaforyczne, powtórzenia, spójność leksykalna) – pod wieloma względami różnią się. Na przykład, w scenariuszu znajdziemy subiektywną interpretację, przymiotniki wartościujące czy wyrażenia typu „widzimy”, których zasadniczo w audiodeskrypcji powinno się unikać. Poza tym AD jest krótsza i mniej szczegółowa. Co więcej, w analizowanym przykładzie aż w czterech zdaniach w pozycji tematu znajdował się okolicznik miejsca lub czasu, podczas gdy w scenariuszu w pozycji tematu najczęściej występowały rzeczowniki. Powyższe różnice są według Taylora wystarczającą podstawą do stwierdzenia, że scenariusz filmowy i skrypt AD to dwa odrębne gatunki tekstów.

Autor podkreśla, że film składa się z więcej niż jednego systemu semiotycznego (wypowiadanych słów, napisów, obrazów, muzyki, dźwięków, kinezyki itp.), zatem – aby był zrozumiały – muszą w nim

występować językowe i wizualne środki stylistyczne zapewniające spójność tekstu. Badacz dodaje, że w wypadku audiodeskrypcji jej tekst powinien być spójny wewnętrznie oraz koherentny z treścią wizualną, którą opisuje. Ponadto to, co odróżnia audiodeskrypcję od innych typów tekstów, to jej nieciągły charakter, ponieważ jest ona przerywana dialogami. Niewidomi odbiorcy interpretują oba teksty (tj. AD i dialogi), więc audiodeskrypcja musi być spójna nie tylko z warstwą wizualną, ale także słowną filmu.

W celu zidentyfikowania środków gwarantujących spójność filmu (lub jego fragmentu) Taylor proponuje wykorzystanie dwóch narzędzi: transkrypcji multimodalnej (*multimodal transcription*) (Baldry and Thibault 2006) oraz analizy faz (*phasal analysis*, Malcolm 2010). Dzięki transkrypcji multimodalnej – polegającej na odzwierciedleniu w formie tabelarycznej zarówno warstwy wizualnej, jak i werbalnej filmu lub jego fragmentu – możliwe jest ustalenie, w jaki sposób film nabiera sensu oraz czy dany fragment byłby zrozumiały tylko na podstawie przekazu słownego lub wizualnego. Jeśli analiza wykaże, że w konkretnej scenie czy ujęciu dialog i inne dźwięki są wystarczającym nośnikiem znaczenia, wówczas można założyć, że w wypadku ograniczeń czasowych fragment ten będzie zrozumiały dla osób niewidomych bez audiodeskrypcji. Dodatkowo analiza multimodalna pomaga ocenić spójność zarówno w ramach jednego systemu semiotycznego (np. dialogu) oraz pomiędzy różnymi systemami (np. między dialogiem i obrazem). Jako że multimodalna transkrypcja całego filmu może okazać się bardzo czaso- i pracochłonna, Taylor proponuje wykorzystanie analizy fazowej – film lub jego fragment dzielony jest na fazy oraz „podfazy”, a następnie „rozpisywany” w tabeli. Fazą w filmie będzie na przykład scena, w której występują określone postaci używające tego samego rejestru w dialogach, przy zachowaniu jedności czasu i miejsca (czyli będą to fragmenty spójne pod względem funkcji reprezentacyjnej, interpersonalnej i tekstowej w rozumieniu Hallidaya [np. 1973]). Tak rozumiana scena może mieć charakter ciągły lub przerywany – wówczas przeplata się ona z innymi scenami w filmie. W takim wypadku dana faza składa się z podfaz. Analiza fazowa pozwala zidentyfikować poszczególne podfazy składające się na daną fazę oraz określić środki stylistyczne i filmowe gwarantujące ich spójność. Efekty takiej analizy mogą pomóc audiodeskryptorowi w zapewnieniu spójności opisu, zarówno z warstwą werbalną, jak i wizualną filmu, ponieważ – jak podkreśla Taylor – tak skonstruowany opis jest kluczem do zapewnienia osobom niewidomym

doświadczenia porównywalnego z tym, które jest udziałem osób widzących (Taylor 2014: 52-53).

O innych badaniach językoznawczych w odniesieniu do audiodeskrypcji piszemy poniżej w podrozdziale dotyczącym badań korpusowych.

2.5. Badania korpusowe

Korpus to pokaźny i ustrukturyzowany zbiór tekstów, odpowiednio zindeksowanych w celu analizy użytego w nich języka (np. pod względem częstości użycia słów, kolokacji z danym słowem). Ze względu na duży rozmiar korpusów (liczony w tysiącach lub milionach słów), dane statystyczne obliczone na ich podstawie pozwalają na określenie realnych cech języka używanego w danych kontekstach (typach tekstu, odmianie mówionej lub pisanej). Metoda korpusowa została również wykorzystana w badaniu języka audiodeskrypcji, które pokazało wyraźnie, jak specyficzną odmianą języka jest AD ze względu na swoją funkcję komunikatywną.

Piety (2004) przeprowadził analizę języka i stylu audiodeskrypcji na podstawie małego korpusu czterech filmów historycznych (23 tys. słów). Korpus dotyczący jednego gatunku filmowego może ułatwić głębszą analizę języka danego gatunku. Badanie to było ciekawe, ponieważ stworzyło narzędzia analityczne. Piety (2004: 457) zaproponował typologię strukturalnych i funkcjonalnych elementów AD zawierającą: wtrącenia (definiowane strukturalnie jako ciągły opis nieprzerywany dialogiem lub innymi efektami dźwiękowymi), wypowiedzi (jednostki języka mówionego, fragmenty języka opisujące konkretne cechy wizualne), reprezentacje (definiowane jako jednostki semantyczne) oraz słowa. Reprezentacje można dalej podzielić według typu informacji na: wygląd, czynność, pozycję, tekst czytany, indeks (identyfikacja mówiącej postaci), punkt widzenia, stan (Piety 2004: 459). Analiza ilościowa na podstawie wybranego korpusu była bardzo ograniczona. W większości przypadków wypowiedzi były liczniejsze niż wtrącenia, nie było natomiast danych o odsetku różnych typów reprezentacji w analizowanych opisach. Niemniej zaproponowana typologia może posłużyć jako ciekawe narzędzie analizy treści AD w odniesieniu do danego gatunku filmowego. Czy filmy akcji zawierają więcej reprezentacji czynności niż komedie romantyczne? Czy dramaty psychologiczne (jako bogatsze w warstwie słownej) charaktery-

zują się liczniejszymi wypowiedziami w stosunku do wtrąceń niż filmy przygodowe? Analiza korpusowa z wykorzystaniem powyższych narzędzi z pewnością mogłaby odpowiedzieć na te pytania. Ponadto, jak podkreślił Piety (2004: 467), taka typologia może być też przydatna w badaniach obciążenia kognitywnego w przetwarzaniu informacji podczas oglądania filmów z AD. Można by sprawdzić, czy skrypt, w którym zastosowano różne typy reprezentacji, jest bardziej wymagający wobec osoby niewidomej niż skrypt z opisami zbudowanymi w raczej jednolity sposób. Takie wyniki badań można by bezpośrednio zastosować do tworzenia optymalnego kształtu audiodeskrypcji.

Pierwszy pokaźny korpus audiodeskrypcji został stworzony w ramach projektu badawczego TIWO (Salway 2007). Zawiera anglojęzyczne skrypty dziewięćdziesięciu jeden filmów reprezentujących różne gatunki (między innymi filmy akcji, filmy dla dzieci, komedie, komedie romantyczne) (Salway 2007: 155). Salway zidentyfikował najczęściej pojawiające się słowa w korpusie, które bezpośrednio odzwierciedlają specyficzny język audiodeskrypcji. Często pojawiające się słowa to określenia postaci i części ciała, czynności, przedmiotów i miejsc. Salway przeprowadził ciekawą analizę porównującą wykorzystanie danych słów w korpusie specjalnym (czyli języka AD) i korpusie ogólnym (reprezentatywnym dla użycia języka w różnych kontekstach). Okazało się, że czasowniki określające ruch ludzkiego ciała i spojrzenia pojawiają się w AD znacznie częściej, niż w języku ogólnym, tym samym potwierdzenie znajduje hipoteza Salwaya o specyficznym użyciu języka w audiodeskrypcji (2007: 154). Czasowniki te to zazwyczaj troponimy podstawowych czasowników określających ruch, czyli takie wyrazy, które zawierają w treści sposób wykonania danej czynności (np. czasownik „przechadzać się” określa powolny sposób chodzenia, a „zerkać” – bardzo krótkie spojrzenie). Częste użycie takich czasowników wynika z potrzeby zwięzłego opisywania obrazu w języku audiodeskrypcji.

Salway (2007: 162) zbadał też najczęściej pojawiające się typy kolokacji w korpusie AD. Ponieważ audiodeskrypcja zawiera wiele opisów wyglądu postaci, często pojawiające się kolokacje to „kobieta w” lub „mężczyzna w”, po czym następuje opis ubioru. Czasowniki często modyfikowane są przez przysłówki (okoliczniki sposobu), np. „uśmiecha się uprzejmie” lub „patrzy nerwowo”. Określenia czasu występują w audiodeskrypcji dość rzadko, ponieważ opis zazwyczaj tworzony jest w czasie teraźniejszym, a informacja o porze dnia lub roku wynika

najczęściej kontekstowo z innych elementów audiodeskrypcji (ubiorów, światła, rekwizytów) (Salway 2007: 166). Co ciekawe, informacje dotyczące czasu podawane są często poprzez czasowniki określające początek lub koniec czynności (np. „zaczynać” lub „kończy”).

Ponieważ AD zawiera jako tekst mniej więcej te same informacje, co scenariusz (który oczywiście zawiera również dialogi i średnio trzy razy więcej tekstu niż AD [Salway 2007: 167]), Salway uznał, że scenariusze mogą być podstawą do automatycznego generowania pierwszych wersji skryptów AD. Taka automatyzacja mogłaby przyspieszyć tworzenie audiodeskrypcji i ułatwić pracę audiodeskryptom. Lakritz i Salway (2002) przetestowali działanie systemu do półautomatycznego tworzenia AD. System najpierw wybierał z tekstu scenariusza zdania z najważniejszą treścią (na podstawie list słów najczęściej występujących w AD określonych dzięki pracom korpusowym), a następnie dostosowywał język scenariusza (bardziej narracyjny) do języka audiodeskrypcji (bardziej opisowego). Największe różnice wykazane na podstawie porównania korpusu scenariuszy z korpusem AD dotyczyły punktu widzenia (w scenariuszach często padają określenia „widzimy”, „słyszemy”, których w AD należy się wystrzegać), ruchu kamery (są to informacje kluczowe w scenariuszu, natomiast w AD język filmu oddaje się raczej bez użycia specjalistycznego słownictwa filmowego) i odniesień do efektów dźwiękowych (liczonych w scenariuszu, natomiast raczej nieobecnych w AD, ponieważ ścieżka dźwiękowa dociera do osób niewidomych bez problemów) (Lakritz i Salway 2002: 7). Aby przetestować skuteczność systemu, profesjonalni audiodeskrypcy tworzyli AD do jednego fragmentu filmu na podstawie wygenerowanego tekstu i do drugiego fragmentu tradycyjną metodą. Stworzenie AD na podstawie automatycznie stworzonego tekstu trwało dłużej, system ma zatem jeszcze wiele wad. Jest jednak przyczynkiem do dalszych prac ułatwiających pracę audiodeskryptom i wykorzystujących nowoczesne technologie w dziedzinie AD.

Projekt TRACCE to kolejny sposób wykorzystania metody korpusowej w badaniach nad audiodeskrypcją. Celem projektu realizowanego na Uniwersytecie w Granadzie (Hiszpania) było stworzenie multimodalnego korpusu audiodeskrypcji (Jiménez i Seibel 2012). Korpus multimedialny to „zbiór materiału dotyczącego języka i komunikacji wykorzystującego więcej niż jedną modalność zmysłową” (Allwood 2008: 208 za Jiménez i Seibel 2012: 411). Korpus TRACCE zawiera ponad trzysta filmów hiszpańsko-

języcznych, audiodeskrypcje do nich oraz dodatkowo pięćdziesiąt filmów anglo-, francusko- i niemieckojęzycznych oraz ich audiodeskrypcje. Filmy zostały podzielone na jednostki znaczeniowe (o maksymalnej długości jednej minuty) z przyporządkowanymi do nich fragmentami AD. Zakończono proces tagowania (znakowania jednostek odpowiednimi indeksami) na trzech poziomach: narracji filmowej (np. określonego wydarzenia ograniczonego przestrzennie i czasowo), języka kamery (np. ujęcia, kadru, ostrości) i struktury gramatycznej (Jiménez i Seibel 2012: 413). Oznacza to, że każdą jednostkę (fragment filmu z AD) przyporządkowano do odpowiedniej kategorii oznaczającej treść, formę filmową i formę językową. W ten sposób można analizować korpus na różne sposoby, na przykład wyszukać określony ruch kamery lub dane wydarzenie i sprawdzić, w jaki sposób audiodeskrypcje odzwierciedliły je w AD. Lub odwrotnie – można wyszukać określoną strukturę gramatyczną i zobaczyć, do opisu jakich treści i jakiego tworzywa filmowego została ona użyta. To wszystko można analizować też z podziałem na gatunki filmowe.

Jimenez Hurtado i Soler Gallego (2013) przeanalizowały podkorpus czternastu filmów reprezentujących różne gatunki filmowe. Dane korpusowe pokazały, że najczęściej pojawiające się elementy narracyjne to czynność odzwierciedlona na płaszczyźnie językowej poprzez czasowniki, następnie czas i miejsce akcji, rekwizyty i ich lokalizacja. Kolejne najczęstsze elementy narracyjne to przedstawienie i opis postaci, opis mimiki i języka ciała. Najczęściej odzwierciedlane w AD elementy tworzywa filmowego to plan średni, plan szeroki i zbliżenie (Jimenez Hurtado i Soler Gallego 2013: 585). Autorki doszły do wniosku, że składnia użyta do przełożenia wizualnej narracji filmowej na potrzeby osób z dysfunkcją wzroku jest prosta, ponieważ celem opisu jest przekazanie w krótkim czasie łatwego do zrozumienia i nieskomplikowanego przekazu odzwierciedlającego istotne elementy narracyjne (2013: 586).

Jimenez Hurtado i Soler Gallego (2013: 588) wybrały też trzy elementy narracyjne (wygląd, stan emocjonalny i mimikę) i przeanalizowały ich realizację na poziomie tworzywa filmowego i języka audiodeskrypcji. Zgodnie z przewidywaniami opis wyglądu postaci następuje zazwyczaj przy zbliżeniach i planie średnim, a użyte środki językowe to często przydawki. Stan emocjonalny i mimika pokazywane są w filmach zazwyczaj poprzez zbliżenie lub plan-kontrplan (to drugie ujęcie pokazuje postać mówiącą, ale kamera ustawiona jest za plecami słuchającego, więc w kadrze jest też widoczna głowa i ramię postaci słuchającej).

Powyższe przykłady pokazują, że projekt TRACCE jest bardzo obiecujący i tworzy nowe możliwości analizy audiodeskrypcji jako „nowatorskiego typu tekstu” (Jiménez i Seibel 2012: 424), który współistnieje z tekstem audiowizualnym, czyli filmem. Jak piszą autorki, korpus (wraz z jego narzędziami – interfejsem sieciowym i aplikacjami do analizy danych) może być też przydatny w audiodeskrypcji wspomaganą komputerowo (do sprawdzenia, w jaki sposób opisywane są zazwyczaj dane sekwencje filmowe) i w szkoleniu audiodeskryptorów w formie e-learningu.

2.6. Badania narratologiczne

Jako że filmy opowiadają pewną fabułę, niektórzy badacze wykorzystują dorobek narratologów w badaniach nad audiodeskrypcją. Remael i Vercauteren (2007) proponują stworzenie modelu bazującego na podejściach filmoznawczym i narratologicznym, który pomógłby studentom AD w analizie tekstu źródłowego, wyborze opisywanych elementów, a także w formułowaniu samego opisu. Autorzy zauważają, że o ile różne standardy AD zalecają priorytetyzowanie informacji w AD, nie doradzają one, w jaki sposób zdecydować, które informacje powinny zostać potraktowane priorytetowo. Proponowany przez nich model miałby to zadanie ułatwić. W pierwszym etapie studenci uczyliby się odszukiwania w opisywanym filmie wskazówek wizualnych istotnych z narracyjnego punktu widzenia, natomiast w etapie drugim dowiadywaliby się, w jaki sposób – po dokonaniu wcześniejszej selekcji – powyższe wskazówki wizualne mogłyby być uwzględniane w AD.

Autorzy sugerują skupienie się na początkowych scenach filmów, ponieważ to właśnie mniej więcej pierwsze dziesięć minut każdego filmu zawiera szereg istotnych elementów narracyjnych – w tym czasie przedstawiani są główni bohaterowie, prezentowane są konflikty, które mają zostać rozwiązane w dalszych scenach, wprowadzane są wątki poboczne, publiczność dowiadyuje się, kto jest czarnym charakterem oraz w jakim stylu został nakręcony film. Wszystkie te elementy powinny zostać umiejętnie przekazane osobom z dysfunkcją wzroku. Dlatego, zdaniem autorów, początkowa scena filmu stanowi doskonały materiał szkoleniowy – jeśli student poradzi sobie z jego opisem, poradzi sobie z opisem całego filmu (Remael i Vercauteren 2007: 79).

W proponowanym podejściu autorzy wykorzystują dwanaście strategii Luceya służące budowaniu warstwy wizualnej filmu (1996: 98-106). W omawianym artykule analizują początkową scenę filmu *Okup*, wskazując elementy wizualne istotne z narratologicznego punktu widzenia, a następnie proponują ulepszenie oryginalnej brytyjskiej AD w sposób, który uwzględnia takie elementy. Jedną ze strategii zaproponowanych przez Luceya jest „metafora wizualna”, czyli użycie elementu wizualnego w znaczeniu przenośnym, dzięki czemu widz uzyskuje dodatkowe informacje na przykład na temat bohaterów. W analizowanym filmie taką metaforą wizualną jest pierwsza scena. Film rozpoczyna się ujęciem z lotu ptaka ukazującym karetkę pogotowia pędzącą ulicą wzdłuż Central Parku. Według Remael i Vercauteren (2007: 83) lokalizacja ta jest istotna z narratologicznego punktu widzenia – jesteśmy na górnym Manhattanie, w pobliżu Central Parku, w bardzo bogatej dzielnicy. Jest to zatem metafora wizualna – ktokolwiek tu mieszka, jest bardzo majątny. W kolejnym ujęciu akcja filmu przenosi się na taras mieszkania Mullenów, położonego w tej właśnie okolicy. Sytuacja finansowa Mullenów jest istotna dla dalszego rozwoju wypadków – porwania ich syna i żądania wysokiego okupu. Autorzy proponują ulepszenie oryginalnej AD, aby miejsce akcji było dokładniej określone. Brytyjska AD do tej sceny brzmi:

An aerial view in black and white. A police van speeds along a city street. In the distance the trees of Central Park.
[Czarno-białe ujęcie z lotu ptaka. Radiowóz policyjny pędzi ulicą. W oddali drzewa Central Parku.]

Autorzy proponują następujący opis:

An aerial view of an ambulance speeding along an uptown Manhattan street near Central Park.
[Widok z lotu ptaka na karetkę pogotowia pędzącą wzdłuż ulicy górnego Manhattanu, w pobliżu Central Parku.]

Zdaniem autorów z pierwszej AD nie wynika jasno, iż ulica, po której jedzie karetka, biegnie wzdłuż Central Parku. Poza tym, uważają oni, iż precyzyjna informacja o lokalizacji jest istotniejsza z narratologicznego punktu widzenia niż to, iż jest to ujęcie czarno-białe. Zatem w drugiej wersji metafora wizualna została zinterpretowana, a jej sens zwerbalizowany.

Remael i Vercauteren nazywają AD stworzoną według proponowanych przez siebie zasad „audiodeskrypcją strukturalną” (jako że zwraca ona uwagę na narratologiczną strukturę filmu), natomiast oryginalną brytyjską AD analizowanego filmu „audiodeskrypcją powierzchowną”, odzwierciedlającą to, co widać na ekranie. Mają oni nadzieję, iż proponowany przez nich model pomoże studentom AD w wyborze treści wizualnych i ich odzwierciedleniu w AD, chociaż – jak podkreślają – skuteczność modelu musi zostać potwierdzona w dalszych badaniach na większym korpusie filmów.

Kruger (2010) rozróżnia dwa podejścia w ramach udostępniania kodów wizualnych niewidomym (w jego nomenklaturze jest to „audiodostęp”): tradycyjnie rozumianą audiodeskrypcję, która polega na zastępowaniu kodów wizualnych słowami oraz proponowaną przez siebie audionarrację (AN), której nadrzędnym celem jest odzwierciedlenie nie tyle samych kodów wizualnych, co ich efektu narracyjnego (Kruger 2010: 233). Kruger postrzega audiodeskrypcję i audionarrację jako dwa końce kontinuum – na jednym końcu mamy opisową, obiektywną czy wręcz „kliniczną” AD (np. w filmie dokumentalnym), a na drugim audionarrację. Pośrodku kontinuum znajduje się audiodeskrypcja z elementami narracji oraz subiektywnego postrzegania. Kruger podkreśla, że tradycyjna AD zawiera elementy narracyjne, tak jak i AN zawiera elementy opisowe. Dodaje jednak, iż w wypadku AN może zdarzyć się, że rzecz zajmująca istotne miejsce na ekranie nie zostanie uwzględniona w opisie, ponieważ nie jest istotna z narratologicznego punktu widzenia.

Audionarracja zakłada „renarratywizację” filmu w taki sposób, aby w połączeniu z dialogami i oryginalną ścieżką dźwiękową stanowił on dla niewidomego widza spójną całość narracyjną. Kruger podkreśla, że w opisie należy zawrzeć nie tylko informacje o tym, co i jak zostało przedstawione w filmie, ale także dlaczego i co z tego wynika. Przykładem może być oddanie w opisie fokalizacji (tj. perspektywy, z której prezentowana jest narracja). W filmie fokalizacja osiągana jest za pomocą dialogów, ale także konkretnych ujęć i montażu. Na przykład zbliżenie na jakiś przedmiot może oznaczać, że patrzymy na niego z punktu widzenia bohatera (fokalizacja wewnętrzna). Kruger podkreśla, że widzowie często nie są świadomi zmiany ujęć oraz sposobu montażu, ale dzięki tym zabiegom interpretują prezentowane wydarzenia w określony sposób. Ze względu na trudności związane z możliwością odzwierciedlenia ujęć i sposobu montażu w AD Kruger proponuje, aby

w opisie oddać ich efekt narracyjny. W tym celu sugeruje wykorzystanie w opisie dla niewidomych narzędzi używanych w narracji literackiej, takich jak wyrażenia deiktyczne (czasowe, przestrzenne, osobowe), subiektywna interpretacja (interpretacja zdarzeń zamiast ich obiektywnego opisu) czy charakterystyka bohatera (cechy bohatera, przez pryzmat których postrzegamy przedstawione zdarzenia).

Kruger analizuje kilka fragmentów filmu *Wszystko jest iluminacją* opowiadającego historię młodego amerykańskiego Żyda Jonathana, który przyjeżdża na Ukrainę, aby odnaleźć kobietę, która w czasie II wojny światowej uratowała życie jego dziadkowi. W początkowej scenie Jonathan odwiedza cmentarz żydowski, na którym znajduje się grób jego dziadka. Kruger szczegółowo analizuje scenę, w której główny bohater opuszcza cmentarz, podając „klasyczną” AD oraz proponowaną przez siebie audionarrację.

AD: A city. A train passes along a raised railway line in the distance, disappearing behind some trees and a tall neo-classical building. Jonathan travels in the back of a car, staring glumly ahead. (credits) The car drives along a street of tall clapboard houses with verandas, then past apartment blocks. (credits) Bright white sunlight breaks through the treetops.

[Miasto. W oddali przejeżdża pociąg po podwyższonej linii kolejowej, znikając za drzewami i neoklasycystycznym budynkiem. Jonathan jedzie na tylnym siedzeniu samochodu, patrząc ponuro przed siebie. (napisy) Samochód jedzie ulicą z wysokimi, obłożonymi panelami domami z werandami, potem mija bloki mieszkalne. (napisy) Białe, jasne światło słoneczne przezieiera przez korony drzew.]

AN: Jonathan leaves the graveyard in the back of a taxi. As he is carried along through the leafy city past row upon row of suburban houses interspersed with apartment blocks, his face betrays no emotion as he sits motionless, staring straight ahead, oblivious to his surroundings. Slowly his mind empties until all that remains is the motion of the wheels and the bright sunlight flickering through the branches overhead.

[Jonathan opuszcza cmentarz, jadąc na tylnym siedzeniu taksówki. Samochód wiezie go przez zielone miasto, mijając rzędy domów na przedmieściach poprzątkane blokami mieszkalnymi. Jego twarz nie zdradza żadnych emocji, a on siedzi bez ruchu, patrzy przed siebie, obojętny na otoczenie. Pomału jego umysł pustoszeje, a jedyne, co pozostaje, to ruch kół i jasne słońce prześwitujące przez gałęzie.]

Tradycyjna audiodeskrypcja opisuje zdarzenie bardziej obiektywnie (choć jest tu również subiektywna interpretacja – „patrzac ponuro”), natomiast audionarracja w dużo większym stopniu koncentruje się na emocjach doświadczanych przez bohatera (czy raczej ich braku) i jego obojętności na to, co się dzieje wokół. Co więcej, narrator ma wgląd w umysł bohatera („pomału jego umysł pustoszeje”), czyli jawi się jako narrator wszechwiedzący.

W innym badaniu Kruger (2012) zestawia dane okulograficzne z pisemnymi opisami początkowej sceny *The Pear Film*, przedstawiającej mężczyznę stojącego na drabinie, który zbiera gruszki oraz chłopca na rowerze, który zatrzymuje się przy drzewie i zabiera jeden z koszy z gruszkami (badanie to opisujemy w podrozdziale 2.9. poświęconym badaniom okulograficznym w AD). Celem badania była próba odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób audiodeskryptor może dokonać selekcji informacji w filmie tak, aby na podstawie opisu osoby niewidome były w stanie dokonać jego rekonstrukcji jako spójnej narracyjnej całości. W tym celu Kruger wprowadza rozróżnienie pomiędzy elementami dominującymi na ekranie a tymi, które zajmują miejsce peryferyjne, ale które jednocześnie są istotne z narracyjnego punktu widzenia. Autor podkreśla, że w audiodeskrypcji często uwzględnia się elementy zajmujące istotne miejsce na ekranie, pomijając jednocześnie elementy mniej widoczne, które mogą być jednak ważne dla narracji.

W jego badaniu okazało się, że osoby, które częściej spoglądały na elementy zajmujące mniej istotne miejsce na ekranie (kosze z gruszkami), dokonywały bardziej trafnej rekonstrukcji prezentowanych zdarzeń (głównie pod względem przyczynowo-skutkowym). Znaczenie narracyjne analizowanej sceny jest następujące: mężczyzna na drabinie jest nieświadomy obecności chłopca, a ten, zauważywszy to, wykorzystuje sytuację i kradnie jeden z koszy. Taka interpretacja wynika nie tylko z obiektywnego przedstawienia informacji wizualnych, ale także ze sposobu, w jaki zostały one przedstawione przy użyciu konkretnych ujęć i sposobu montażu. Mężczyzna zajęty zbieraniem gruszek pokazany jest w planie średnim, z perspektywy żabiej, natomiast chłopiec w planie pełnym. Zatem, według Krugera, w audionarracji nie chodzi jedynie o obiektywny opis taki jak „nadjeżdża chłopiec na rowerze, bierze kosz, podczas gdy mężczyzna stoi na drabinie, po czym [chłopiec] odjeżdża”, ale także o oddanie napięcia związanego z ryzykiem odkrycia kradzieży

przez mężczyznę. To – zdaniem autora – jest o wiele trudniejsze do zidentyfikowania i przekazania w sposób werbalny.

Kruger zauważa, że uzyskane przez niego wyniki sugerują, iż dla zrozumienia sceny ważniejsze okazują się elementy istotne narracyjnie, które niekoniecznie muszą pokrywać się z elementami istotnymi wizualnie. Oznacza to, że w sytuacji, w której audiodeskryptor musi zdecydować, czy w opisie uwzględnić opis elementów dominujących na ekranie, czy tych, które wydają się poboczne, ale które mogą mieć istotne znaczenie dla narracji, powinien zdecydować się na drugie rozwiązanie (choć często zdarza się, że elementy dominujące wizualnie są jednocześnie istotne z narracyjnego punktu widzenia). Dzięki temu, zdaniem Krugera (2012: 82), osoby niewidome będą w stanie lepiej zrozumieć sens narracyjny filmu.

Również Vandaele (2012), podobnie jak Kruger, zastanawia się, jakie elementy w filmie decydują o jego sile narracyjnej oraz w jaki sposób dokonać selekcji tych elementów na potrzeby audiodeskrypcji. Jego zdaniem głównym wyzwaniem w AD nie jest to, w jaki sposób przełożyć obrazy na słowa (twierdzi, że robimy to cały czas, opowiadając o tym, co widzieliśmy), ale podjęcie decyzji o tym, co opisać (czyli wybór tych elementów dyskursu filmowego, które są najistotniejsze z narracyjnego punktu widzenia).

W swoim artykule autor odwołuje się do pojęć z dziedziny narratologii – „fabuły” i *sjużetu* – wprowadzonych przez przedstawicieli rosyjskiej szkoły formalnej. Fabuła to warstwa narracyjna tekstu (opowiadanie), natomiast *sjużet* to jego struktura formalna, która generuje treść fabularną poprzez obecność elementów fabularnych (postaci, wydarzeń) i relacji, które zachodzą między nimi (m.in. chronologia wydarzeń). Innymi słowy, *sjużet* to sposób, w jaki dana historia została opowiedziana (np. przy użyciu retrospekcji), a fabuła to sama historia (w ujęciu chronologicznym). Co za tym idzie, w tekście narracyjnym możemy mieć do czynienia z dwiema płaszczyznami czasowymi: czasem akcji i czasem opowiadania tejże akcji (Sternberg 2009). Vandaele zauważa, iż audiodeskrypcja nie powinna sprowadzać się do relacjonowania fabuły, powinna natomiast dążyć do oddania istotnych elementów struktury formalnej tekstu (2012: 89-90).

Autor odwołuje się także do innego rozróżnienia – wydarzeń, które faktycznie mają miejsce (*realized action*) i wydarzeń hipotetycznych (*hypothesized action*). Twierdzi on, że zadaniem audiodeskryptora nie powinno być zrelacjonowanie następujących po sobie zdarzeń, ale

zawarcie w opisie tych elementów dyskursywnych, które sugerują odbiorcy, co może się wydarzyć lub mogło się wydarzyć, a się nie wydarzyło (2012: 99). Ta niepewność przyczynia się do powstawania u widzów trzech podstawowych „stanów umysłu” – suspense, ciekawości i zaskoczenia (Sternberg 2009). To z kolei decyduje o różnicy w przyjemności doświadczanej podczas czytania czy oglądania tekstu narracyjnego a czytania streszczenia fabuły takiego tekstu.

W celu zidentyfikowania najistotniejszych elementów obrazu oraz tego, w jaki sposób przyczyniają się one do powstania tak rozumianych „stanów umysłu”, Vandaele proponuje analizę tekstu audiowizualnego przy wykorzystaniu introspekcji oraz wiedzy na temat teorii narracji. Przykładową analizę tekstu według powyższych zasad Vandaele przeprowadził, wykorzystując wcześniej wspomniany *The Pear Film*. Poniżej przytaczamy jej fragment. Celowo wybrałyśmy fragment będący także przedmiotem analizy Krugera (2012, patrz powyżej). Zastosowane wyróżniki graficzne służą autorowi do oznaczenia różnych typów informacji uzyskanych dzięki introspektywnej analizie filmu: interpretacji czynów czy zdarzeń (podkreślenie), opisu stanów umysłu wywołanych narracją (kursywa), **informacji o tym, że ktoś coś zauważył lub czegoś nie zauważył** (pogrubienie i podkreślenie).

Teraz w oddali pojawia się chłopiec na rowerze. Zbliża się, przejeżdża obok kosza, zwalnia i patrzy na kosz, jeszcze w pełni się nie zatrzymawszy. *Pojawia się podobny rodzaj suspense jak w przypadku mężczyzny z kozą*¹. Teraz chłopiec się zatrzymuje, schodzi z roweru, cały czas patrzy na kosz i sprawdza, czy mężczyzna nadal znajduje się na drzewie. Z bliska widzimy, że chłopiec ma być może osiem lat. Odkłada rower i znów spogląda na mężczyznę na drabinie. Nowe, bliższe ujęcie ukazuje go, jak ponownie spogląda na mężczyznę, biorąc gruszkę z jednego z trzech stojących tam koszy. Ujęcie wtrącone ukazuje mężczynę, który kontynuuje zbieranie gruszek. Chłopiec podnosi gruszkę, którą zamierza ukraść, znów spogląda w górę, odkłada gruszkę, po raz szósty spogląda na mężczyznę i wkłada jeden z koszy na rower, podczas gdy w tle mężczyzna nadal pracuje na drzewie. *Jest tu pewien rodzaj suspense: Czy mężczyzna złapie chłopca? Chłopiec odjeżdża kamienistą drogą; wydaje się, że udało mu się uciec.*

¹ We wcześniejszej scenie obok koszy z gruszkami przechodzi mężczyzna z kozą.

Vandaele twierdzi, że na podstawie powyższej analizy audiodeskryptor może dokonać selekcji opisywanych elementów wizualnych oraz zdecydować, na ile jednoznacznie wyrazić intencje bohaterów (2012: 94), np.

- (1) Chłopiec na rowerze zatrzymuje się i spogląda na gruszki, drzewo i mężczyznę zbierającego gruszki.
- (2) Chłopiec na rowerze zatrzymuje się, zauważa gruszki i widzi, że mężczyzna zbierający gruszki nie patrzy na niego.

Autor dodaje (2012: 95), że w tym momencie istotnym staje się sposób sformułowania opisu, np. jak w sposób dorozumiany odzwierciedlić w opisie drugoplanowe elementy wizualne (które są istotne z narracyjnego punktu widzenia) tak, aby niewidomi odbiorcy mogli doświadczyć podobnych emocji czy „stanów umysłu” jak osoby widzące (zob. Kruger 2012 powyżej). Zagadnienie to wykracza jednak poza ramy jego analizy i nie jest przedmiotem bardziej szczegółowego omówienia.

Vercauteren (2012) skupia się na czasie filmowym i proponuje kilka narzędzi narratologicznych, które mogą pomóc audiodeskryptorom w odzwierciedleniu czasu filmowego w opisie. Po pierwsze, odwołuje się on do zaproponowanego przez Bal (1995) trójpodziału tekstu narracyjnego na fabułę, opowieść i tekst (por. pojęcia wprowadzone przez przedstawicieli rosyjskiej szkoły formalnej, które omawiamy powyżej). Według Bal fabuła to seria chronologicznych, logicznie powiązanych zdarzeń. Opowieść, z kolei, to „fabuła, która została przedstawiona w określony sposób” (Bal 1995: 5 za Vercauteren 2012: 213). Jednym z elementów opowieści jest czas – autor tekstu może zdecydować, czy przedstawi zdarzenia fabuły chronologicznie, czy też chronologię zaburzy. Z kolei opowieść stworzona przy użyciu konkretnych środków językowych, dźwięków czy obrazów to tekst. Jako że audiodeskryptor pełni podwójną rolę – odbiorcy filmu oraz autora tekstu audiodeskrypcji, jego zadaniem jest – po pierwsze – odczytać fabułę filmu na podstawie dostępnych elementów tekstowych, a po drugie – odtworzyć te elementy w taki sposób, aby niewidomi odbiorcy byli w stanie odczytać fabułę w sposób zbliżony do odbiorców widzących (Vercauteren 2012: 2016). Innym podziałem, do którego odwołuje się autor, jest podział na czas „globalny” i „lokalny” filmu (Pitkänen 2003). Czas globalny to czas, w którym dzieje się akcja filmu (np. okres historyczny, epoka), natomiast czas lokalny to ramy czasowe konkretnej sceny. Czas w filmie może być sygnalizowany w sposób dorozumiany (np. za pomocą kostiumów, sceno-

grafii, czy osób żyjących w danym czasie) bądź też w sposób bezpośredni (np. za pomocą napisów na ekranie wskazujących konkretną datę).

Kolejna kwestia, którą należy wziąć pod uwagę to relacje czasowe pomiędzy poszczególnymi scenami (*temporal orchestration*), na które składają się kolejność przedstawionych wydarzeń, ich częstotliwość oraz czas trwania. Jeśli chodzi o kolejność, to istnieją cztery możliwości: dwa jednoczesne zdarzenia przedstawione są jednocześnie na ekranie (np. w formie podzielonego ekranu); dwa następujące po sobie zdarzenia fabuły przedstawione są jednocześnie w narracji (np. gdy narrator w filmie opowiada o przeszłych wydarzeniach, podczas gdy na ekranie prezentowane są bieżące wydarzenia); dwa jednoczesne zdarzenia przedstawione są jedno po drugim w formie montażu równoległego; dwa następujące po sobie zdarzenia fabuły przedstawione są jedno po drugim w narracji (Bordwell 1985: 77). Drugi element zależności czasowych między scenami – czas trwania, dotyczy relacji pomiędzy faktycznym czasem trwania zdarzeń fabuły a ich czasem trwania w filmie. Czas ten może być taki sam, krótszy lub dłuższy. I w końcu częstotliwość odnosi się do tego, ile razy dane zdarzenie z fabuły pojawia się w filmie. Dodatkowym rozróżnieniem, wprowadzonym przez Bordwella (1985), jest to, czy dany element narracyjny jest opowiedziany (*recounted*) czy odegrany/przedstawiony (*enacted*). Ma to istotne znaczenie z punktu widzenia audiodeskrypcji. Jeśli dany element narracyjny stanowi część wypowiedzi bohaterów (*recounting*), wówczas jest prawdopodobne, że niewidomi odbiorą tę informację właśnie dzięki temu kanałowi semiotycznemu. Natomiast jeśli dany element jest częścią warstwy wizualnej filmu (*enactment*), wówczas – jeśli czas na to pozwala – powinien zostać opisany.

Wykorzystując powyższe narzędzia narratologiczne, Vercauteren proponuje strategię mającą ułatwić audiodeskryptom ujęcie kwestii czasowych w opisie (2012: 225-226). Po pierwsze, audiodeskryptor określa czas akcji. Jeśli czas globalny lub lokalny nie jest jasny dla widza bez dysfunkcji wzroku (np. jeśli czas akcji nie jest wyraźnie wskazany lub jeśli nie ma odniesień biograficznych, społeczno-kulturowych czy historycznych do konkretnej epoki czy okresu historycznego), wówczas określenie czasu akcji w AD nie jest konieczne. Natomiast jeśli czas akcji jest jasny, audiodeskryptor powinien go wskazać w opisie.

Po drugie, audiodeskryptor powinien zwrócić uwagę na zależności czasowe pomiędzy poszczególnymi scenami. Jeśli pierwsza scena filmu stanowi jednocześnie początek fabuły, wówczas nie będą jeszcze istniały

powiązania czasowe z innymi scenami. W takim wypadku w opisie nie będzie brany pod uwagę aspekt częstotliwości, a jedynie kolejność i czas trwania. Jeśli chodzi o kolejność, to w grę wchodzi tylko wypadki, w których dwa jednoczesne zdarzenia fabuły są przedstawione na ekranie jednocześnie bądź jedno po drugim (patrz powyżej). Jeśli scena ukazana jest w zwolnionym lub przyspieszonym tempie (aspekt czasu trwania), wówczas audiodeskrytor powinien ocenić, na ile tempo prezentacji jest istotne i zdecydować, czy i jak oddać je w opisie.

Po przeanalizowaniu czasu akcji i relacji czasowych sceny pierwszej, audiodeskrytor może przejść do analizy drugiej sceny filmu. Zasadniczo audiodeskrytor postępuje podobnie jak w przypadku sceny pierwszej, z kilkoma zmianami. Po pierwsze, musi określić, czy nastąpiła zmiana czasu akcji (lokalnego lub globalnego) w stosunku do poprzedniej sceny. Jeśli nie było zmiany, wówczas opis nie jest potrzebny, ponieważ odbiorcy założą, że nic się nie zmieniło. Jeśli natomiast lokalny lub globalny czas akcji uległ zmianie i jest to zauważalne dla widzącego odbiorcy, wówczas należy tę treść uwzględnić w opisie. Następnie audiodeskrytor powinien ocenić relacje czasowe bieżącej sceny w stosunku do sceny poprzedniej. Czy nastąpiło zaburzenie chronologii? Czy jest to jasne dla widzącego odbiorcy? Czy informację tę da się odczytać za pośrednictwem innych kanałów semiotycznych? Na podstawie odpowiedzi na powyższe pytania audiodeskrytor podejmuje decyzję co do uwzględnienia informacji o zmianie chronologii w opisie. Konkludując swoje rozważania, autor podkreśla, że powyższa strategia jest propozycją teoretyczną, która wymaga weryfikacji w praktyce audiodeskrypcyjnej (Vercauteren 2012: 227).

2.7. Badania filmoznawcze

Reżyserzy, stosując poszczególne techniki filmowe, mają na celu wywarcie określonego wpływu na widza. Niektórzy badacze AD zastanawiają się, czy i w jaki sposób takie techniki powinny zostać odzwierciedlone w audiodeskrypcji. Na przykład Fryer i Freeman (2013) przeprowadzili badanie odbioru audiodeskrypcji wśród osób z dysfunkcją wzroku oraz osób widzących, którym pokazali fragment filmu *Spotkanie* w trzech wersjach: bez AD, ze standardową AD oraz z AD odzwierciedlającą język filmu (*cinematic AD*, „filmowa” AD). Standardowa AD bazowała na brytyjskich wytycznych (ITC Guidance 2000), zgodnie z którymi audio-

deskrypcja ma umożliwić niewidomym przede wszystkim śledzenie akcji filmu (opisując miejsca, bohaterów i czynności, które wykonują) i nie powinna zawierać terminów filmowych, np.

Lampa uliczna rzuca blade światło. Gdy Laura przechodzi przez moką od deszczu ulicę, zwalnia kroku. Jej twarz jest mokra od deszczu i łez. (...) Zamyka szklane drzwi budki telefonicznej, podnosi słuchawkę i wrzuca monety...

Autorzy zauważają, że taka audiodeskrypcja nie odzwierciedla wizji reżysera, który przy użyciu odpowiednich ujęć i montażu steruje uwagą widza, wciągając go w przedstawianą historię. Ich zdaniem, gdyby w filmie chodziło głównie o fabułę, nie miałyby sensu robienie remake'ów filmów (Fryer i Freeman 2013: 3). Dlatego druga audiodeskrypcja odzwierciedlała wizję reżysera w postaci języka filmu:

Druga strona mokrej od deszczu ulicy ukazana **w planie pełnym**. Gdy Laura przechodzi **w naszą stronę**, zwalnia kroku. Jej twarz jest mokra od deszczu i łez. (...) **Widziana przez szklaną szybę** budki telefonicznej Laura wchodzi, podnosi słuchawkę i wrzuca monety...

Druga AD zawiera nie tylko terminy filmowe („plan pełny”), ale także ukazuje perspektywę, z której widz ogląda przedstawione w filmie wydarzenia („druga strona”, „w naszą stronę”, „widziana przez szklaną szybę”). Autorzy podkreślają, że przedstawianie wydarzeń z punktu widzenia publiczności jest zabiegiem powszechnie stosowanym w teatrze i że zastosowanie go w kinie może ułatwić widzom „zanurzenie się” w świecie filmowym. Dodają, że wytyczne ITC nie zalecają używania terminologii filmowej być może dlatego, że zostały opracowane na potrzeby telewizji, a nie produkcji kinowych. Telewizję zwykle ogląda się indywidualnie w domu, podczas gdy kino czy teatr są doświadczeniem zbiorowym, w którym reakcje widza kształtowane są w odniesieniu do reakcji publiczności (Fryer i Freeman 2013: 5).

W badaniu udział wzięło trzydzieści sześć osób z dysfunkcją wzroku (18 osób słabowidzących i 18 osób niewidomych) oraz osiemnaście osób widzących, którym pokazano ostatnie siedem i pół minuty filmu w trzech wcześniej wspomnianych wersjach, w różnej kolejności. Następnie poproszono ich o wypełnienie kwestionariusza, który pomógł określić, który styl AD bardziej odpowiada respondentom. Okazało się, że 66,7% (24/36) osób z dysfunkcją wzroku preferowało audiodeskrypcję

odzwierciedlającą język filmu – wśród osób słabowidzących 61% (11/18), wśród osób niewidomych 72% (13/18). Na powyższe wyniki wpływ miała wcześniejsza znajomość techniki AD – preferencje wśród osób zaznajomionych z audiodeskrypcją były rozłożone mniej więcej po równo pomiędzy standardową AD (11/25) a „filmową” AD (14/25), natomiast ponad 90% osób, które nie знаły usługi audiodeskrypcji wybrało AD „filmową”, co wskazuje na dużą rolę przyzwyczajień i oczekiwań w odbiorze AD. Ważnym czynnikiem wpływającym na wyniki był także wiek, w którym nastąpiła utrata lub uszkodzenie wzroku. Uczestnicy, u których dysfunkcja wzroku wystąpiła po trzydziestym piątym roku życia jednogłośnie preferowali AD odzwierciedlającą język filmu (12/12), natomiast 83% (5/6) osób niewidomych od urodzenia preferowało standardową AD. Na preferencje respondentów wpływ miał zatem raczej czas trwania dysfunkcji wzroku niż jej rodzaj (w tym stopień użytecznej ostrości wzroku).

Jak wynika z powyższych analiz nie znajdujemy potwierdzenia dotychczasowego założenia o niedostępności kodów wizualnych (w postaci języka filmu) dla osób z dysfunkcją wzroku. Wręcz przeciwnie, dane uzyskane w wyniku przeprowadzonych badań poświadczają, że większość osób niewidomych i słabowidzących pozytywnie odbiera użycie terminologii filmowej w opisie. Poszczególne obrazy z „filmową” AD zapisały się wyraźnie w wyobraźni odbiorców i mogli oni je przywołać po obejrzeniu filmu, co pozwala sądzić, jak konkludują autorzy, iż istnieje możliwość odzwierciedlenia kodów wizualnych w języku, nawet dla pojęć abstrakcyjnych, takich jak oświetlenie czy fokalizacja (Fryer i Freeman 2013: 11; por. Kruger 2010: 235).

W ramach powyższych czynności badawczych (tj. pracując z tą samą grupą respondentów oraz wykorzystując te same bodźce) Fryer i Freeman (2012) wprowadzili jeszcze jedno kryterium, za pomocą którego badali stopień tzw. teleobecności podczas oglądania filmu (rozumianej tutaj jako np. wrażenie przeniesienia się w rzeczywistość filmową). W tym celu po obejrzeniu każdego klipu respondenci wypełniali kwestionariusz (ITC-Sense of Presence Inventory; ITC-SOPI) badający cztery aspekty teleobecności: poczucie fizycznej obecności, zaangażowanie, trafność ekologiczną, czyli naturalność sceny oraz efekty negatywne. Część A kwestionariusza obejmowała sześć twierdzeń dotyczących odczuć po obejrzeniu bodźców (np. „Było mi smutno, że film się skończył”), natomiast część B zawierała trzydzieści osiem

twierdzeń dotyczących odczuć podczas oglądania filmu (np. „Miałem poczucie, że byłem fizycznie obecny w scenach”).

Wyniki pokazały zależność pomiędzy dysfunkcją wzroku (bądź jej brakiem), stylem AD a teleobecnością. Osoby widzące zadeklarowały niższą teleobecność po obejrzeniu fragmentu filmu (bez AD) niż osoby z dysfunkcją wzroku, dla których brakujący element wizualny został zastąpiony opisem. Zdaniem badaczy siła, z jaką osoby niewidome doświadczają teleobecności poddaje w wątpliwość znaczenie przypisywane warstwie wizualnej – która w rzeczywistości może być elementem rozpraszającym uwagę – a podkreśla rolę odgrywaną przez percepcję słuchową w połączeniu z wyobraźnią (Fryer i Freeman 2012: 20).

Audiodeskrypcja zawierająca terminy filmowe powodowała silniejsze zaangażowanie u osób słabowidzących oraz wyższy poziom odczucia obecności fizycznej i trafności ekologicznej u osób niewidomych niż standardowa AD. Ponadto była ona preferowana przez osoby, u których dysfunkcja wzroku wystąpiła później (zob. wyniki Fryer i Freeman 2013 omówione powyżej). Natomiast osoby widzące uważały, że obie wersje AD przeszkadzają w odbiorze filmu (AD odzwierciedlająca język filmu bardziej), najprawdopodobniej w związku z faktem powtarzania informacji wizualnych w formie werbalnej, co wiązało się z szybszym wyczerpaniem zasobów kognitywnych. Zdaniem badaczy fakt ten może tłumaczyć, dlaczego wytyczne AD, opracowane przez osoby widzące, nie zalecają używania terminów filmowych. To z kolei oznacza, że takie wytyczne powinny być zmodyfikowane w świetle wyników badań eksperymentalnych, a nie jedynie efektów zogniskowanych wywiadów grupowych, jak to miało miejsce do tej pory. Badacze zwracają uwagę na ograniczenia przeprowadzonego przez nich badania, wśród których wymieniają przede wszystkim niewielką próbę badanych oraz krótki fragment filmu i podkreślają, że powinno ono zostać powtórzone na większej próbie i po obejrzeniu całego filmu (Fryer i Freeman 2012: 20). Autorzy konkludują, że powyższe analizy mogą stanowić punkt wyjścia do badań nad udostępnianiem trójwymiarowej rzeczywistości wirtualnej osobom z dysfunkcją wzroku.

Także Perego (2014) zwraca uwagę na potrzebę odzwierciedlenia języka filmu w audiodeskrypcji. Podkreśla jego znaczenie w rozumieniu i interpretacji filmu przez osoby widzące, jego celowe użycie przez reżyserów w budowaniu narracji oraz sterowaniu uwagą widza. Twierdzi, że jeśli osoba niewidoma otrzymuje jedynie opowieść – z pominięciem opisu technik filmowych – nie ma szansy na docenienie kunsztu reżysera

oraz własną interpretację prezentowanych w filmie obrazów, ponieważ to właśnie połączenie elementów opowieści i elementów techniki filmowej buduje całość narracji.

Pomimo znaczenia języka filmu dla odbioru danego dzieła audio-wizualnego większość standardów AD albo o nim nie wspomina, albo odradza jego stosowanie, twierdząc, że terminy filmowe nie są zrozumiałe dla osób z dysfunkcją wzroku bądź nie są dla nich istotne (zob. także badania Fryer i Freeman omówione powyżej). Perego nie zgadza się z tym poglądem z kilku powodów. Po pierwsze – jak już wcześniej wspomniano – przeczy on teorii filmu, zgodnie z którą zaangażowanie emocjonalne widzów zależy od sposobu przedstawienia poszczególnych ujęć (np. Monaco 2009 za Perego 2014: 81-82). Po drugie, poglądu tego nie potwierdzają wyniki najnowszych badań empirycznych, zgodnie z którymi osoby z dysfunkcją wzroku pozytywnie odbierają opis zawierający terminy filmowe (Fryer i Freeman 2012 i 2013; zobacz omówienie wyników tych badań powyżej). Po trzecie, podejście to nie jest zgodne z wynikami badań korpusowych i studiów przypadku, które wskazują na użycie pewnych powtarzających się sformułowań językowych opisujących kompozycję wizualną oraz montaż (np. Jiménez i in. 2010 za Perego 2014: 90). Po czwarte, nie uwzględnia ono wyników badań, zgodnie z którymi osoby niewidome od urodzenia osiągają podobne wyniki do osób widzących w pewnych zadaniach dotyczących wyobrażeń (np. Vecchi 1998 za Perego 2014: 90). I w końcu po piąte, w takim podejściu nie jest realizowane podstawowe założenie audiodeskrypcji, zgodnie z którym ma być ona werbalnym substytutem niedostępnych dla osób niewidomych wrażeń wzrokowych.

Perego omawia wybrane techniki filmowe na przykładzie *Bękartów wojny*. Podaje ich definicje, przykłady oraz propozycje audiodeskrypcji. Tarantino – często podziwiany za mistrzostwo, z jakim operuje językiem filmu – buduje napięcie poprzez montaż, równomiernie rozkładając akcenty przy użyciu zbliżeń i planów pełnych, nagłych cięć i zwolnionego tempa. Ten wybitny reżyser potrafi doskonale umiejscowić bohatera na ekranie oraz znakomicie kontroluje długość ujęć. W *Bękartach wojny* od blizny na szyi porucznika Raine'a, koloru jego włosów, czy wyglądu, ważniejszy jest fakt, że został on ukazany z perspektywy ptasiej, co podkreśla jego autorytet (Dima 2009 za Perego 2014: 82).

Perego skupia się na kilku technikach filmowych: technice podzielonego ekranu, nagłych cięciach scen, montażu równoległym, zbliżeniach, zdjęciach zwolnionych oraz jeździe kamery. Ciekawą

technikę opisu badaczka proponuje w przypadku montażu równoległego. Jako przykład podaje dwie przeplatające się sceny: w jednej Shosanna szykuje się w części mieszkalnej swojego kina do premiery filmu propagandowego *Duma narodu*, w drugiej scenie wraz ze swoim partnerem Marcellem skleja taśmę filmową. W pierwszej scenie ma na sobie długą, czerwoną suknię wieczorową, w drugiej – szary, roboczy kombinezon. Perego proponuje wykorzystać do opisu przeplatających się sekwencji anaforę, czyli środek stylistyczny polegający na powtórzeniu tego samego zwrotu na początku kolejnych segmentów wypowiedzi – to co jest ukazane w taki sam sposób wizualnie, jest wyrażone w taki sam sposób werbalnie²:

In a film processing lab. **In light-grey overalls**, Shosanna opens a film can and scrutinises the frames against the light. She splices the frame of her dim face to that of Zoller's, fierce and smiling. She puts the reel back in container 4, marked in red. **In a long vibrant red dress** Shosanna places a black forties hat on her head. **In light-grey overalls**, she leaves the lab (...).

[W montażowni. **W jasnoszarym kombinezonie** Shosanna otwiera puszkę z filmem i ogląda klatki pod światło. Dokleja klatkę ze swoją poważną twarzą do klatki ze śmiejącą się twarzą Zollera. Wkłada szpulę z powrotem do puszki numer 4, oznaczonej na czerwono. **W długiej czerwonej sukni** Shosanna zakłada czarny toczek w stylu lat 40-tych. **W jasnoszarym kombinezonie** opuszcza studio (...).]

W wypadku pozostałych technik autorka proponuje użycie w opisie terminów filmowych:

The screen is split into two parts: on the left..., on the right.../On the right side of the screen..., on the left side of the screen...

[Ekran podzielony jest na dwie części: po lewej stronie..., po prawej stronie.../Po prawej stronie ekranu..., po lewej stronie ekranu...]

Hitler in a **close-up**.

[Zbliżenie na Hitlera.]

Shosanna is still alive, screaming and writhing. Zoller's hand shakes, but the man does not hesitate to shoot again. It is the fatal shot. Zoller drops the weapon and loses his strength. **In slow motion**, Shosanna falls on her stomach, her face turned to one side, her eyes and red mouth open. The two dead bodies are now **filmed from overhead**.

² Wyróżnienia w poniższych przykładach pochodzą od auterek książki.

[Shosanna, jeszcze żywa, krzyczy i wije się. Ręka Zollera drży, ale mężczyzna nie waha się strzelić ponownie. Jest to śmiertelny strzał. Zoller upuszcza broń i opada z sił. **W zwolnionym tempie** Shosanna pada do przodu, jej twarz odwrócona w jedną stronę, jej oczy i czerwone usta otwarte. Oba martwe ciała są teraz **ukazane z góry**.]

The camera slowly moves up to the top of the staircase, where Colonel Landa takes a flute of Champagne from a silver tray.

[Kamera powoli przesuwa się w górę schodów, gdzie pułkownik Landa sięga po kieliszek szampana ze srebrnej tacy.]

Perego zauważa dydaktyczną funkcję tak opracowanych opisów. Dzięki nim osoby niewidome mogą uczyć się języka filmu na podobnej zasadzie jak uczymy się języka obcego. Zresztą – powołując się na teoretyków filmu (np. Monaco 2009) – twierdzi, że również osoby widzące powinny opanować język filmu, aby w pełni rozumieć i doceniać dzieła filmowe. Proponuje nawet – jeśli warunki czasowe w filmie na to pozwalają – zawarcie w AD zarówno terminu filmowego, jak i jego wyjaśnienia, np.

Shosanna's eyes **fill the entire frame in an extreme close-up**.

[Oczy Shosanny **wypełniają cały kadr w dużym zbliżeniu**.]

Dzięki temu osoby z dysfunkcją wzroku będą mogły zaznajomić się z terminami filmowymi i stopniowo poznawać ich znaczenie. To z kolei sprawi, że nie tylko będą mogły pełniej odbierać dzieło filmowe, ale także będą lepiej funkcjonować w innych kontekstach związanych z kinem, takich jak recenzje filmowe, literatura filmowa czy dyskusje na temat obejrzanego filmu (Perego 2014: 98).

Także Orero (2012a) podkreśla, że film ma swój język, który audiodeskryptor powinien „odczytać”, a następnie oddać jego różne znaczenia w audiodeskrypcji, jednak w inny sposób niż proponują to Perego czy Fryer i Freeman. Badaczka odwołuje się między innymi do trójpodziału typów znaku semiotycznego na ikony, indeksy i symbole. Ikona to znak semiotyczny, w którym forma znaku (*signifiant*) jest bezpośrednio powiązana z jego znaczeniem (*signifié*) w oparciu o podobieństwo do przedmiotu, który reprezentuje. Indeks to znak, który wskazuje na powiązanie formy ze znaczeniem. Natomiast symbol to znak, którego forma i znaczenie oparte są na konwencji. Mimo iż film, co do zasady, opiera się na znakach ikonicznych, to znaczenie w filmie jest często przekazywane przy użyciu znaków indeksowych (Wollen 1972; Monaco

1977). Na przykład przerzucanie kartek kalendarza oznacza upływ czasu, a zachód słońca koniec związku lub życia (Orero 2012a: 18).

Orero twierdzi, że skupiając się jedynie na obiektywnym opisie znaków ikonicznych (czego domagają się niektórzy odbiorcy AD, sprzeciwiający się interpretacji w opisie), przy jednoczesnym pominięciu warstwy indeksowej czy symbolicznej filmu, audiodeskryptor upraszcza znaczenie filmu, a tym samym spłyca możliwości jego odbioru przez osoby z dysfunkcją wzroku. Na poparcie powyższego twierdzenia Orero analizuje kilka scen z filmu *RocknRolla*. W jednej z nich ukazany jest nowoczesny, szklany budynek, w którym rosyjski miliarder Uri Omovich spotyka się z przedstawicielami londyńskiego półświatka. W sali konferencyjnej, pośrodku stołu stoi samowar. Uri ubrany jest nieformalnie, podczas gdy pozostali mają na sobie garnitury. Wszystkie te szczegóły zostały pominięte w audiodeskrypcji. Później spotkanie przenosi się do przeszklonego pomieszczenia z widokiem na stadion (oryginalna brytyjska audiodeskrypcja tej sceny brzmi: „They are in a box of a Premiership Stadium” [Znajdują się w łożu na stadionie Premiership]). W tym momencie dla osoby bez dysfunkcji wzroku znaczenie poszczególnych ujęć staje się jasne – Uri jest właścicielem drużyny piłkarskiej Premiership, a spotkanie odbywa się w jego gabinecie. Jest to bezpośrednie nawiązanie do Romana Abramowicza, rosyjskiego miliardera i właściciela klubu piłkarskiego Chelsea. Czy taka informacja powinna zostać zawarta w audiodeskrypcji? Orero twierdzi, że mogłoby to zostać uznane za interpretację, jednak w procesie tłumaczenia zabieg taki stanowiłby eksplicytację, czyli odczytanie przez tłumacza ukrytych znaczeń kulturowych i ich nazwanie w tekście docelowym (Orero 2012a: 22).

Innym aspektem języka filmowego zajęła się Maszerowska (2013), koncentrując się na kwestiach związanych z oświetleniem i jego odzwierciedleniem w audiodeskrypcji. Przeanalizowała ona sześć filmów, zwracając szczególną uwagę na ujęcia, w których istotną rolę pełni światło. Następnie obejrzała te same filmy z brytyjską audiodeskrypcją i wynotowała opisy powyższych ujęć, dzieląc je według czterech funkcji, jakie światło pełni w filmie: oświetlenie stanowiące znaczniki czasu w rozwoju fabuły, oświetlenie wpływające na odbiór miejsca akcji, oświetlenie wpływające na odbiór bohaterów oraz oświetlenie sterujące wzrokiem widza. Kolejny etap badania to jakościowa analiza opisów w podziale na powyższe kategorie pod kątem oceny, w jakim stopniu odzwierciedlają one funkcje oświetlenia określone powyżej.

Jeśli chodzi o oświetlenie stanowiące znaczniki czasu w rozwoju fabuły, w analizowanym korpusie były liczne przypadki zmiany pory dnia (dzień – noc), lecz – wbrew temu, co doradzają standardy – czasami audiodeskrypcja nie wspominała o tej zmianie. W niektórych przypadkach rozpoczęcie nowego dnia sygnalizowane było opisem czynności wykonywanych przez bohaterów lub zmianą miejsca akcji (np. „Erika w biurze”). Często dla oznaczenia upływu czasu stosowano określenie „później”. Rodzaj użytego oświetlenia ma także wpływ na odbiór miejsca akcji. Jest ono szczególnie istotne w filmach kryminalnych, na przykład sceny zabójstwa filmowane są zwykle w półmroku lub ciemności, co dodaje scenie tajemniczości (np. „Słabo oświetlony korytarz”). Autorka stwierdza, że w badanym korpusie audiodeskrypcje nie zawsze oddawały atmosferę miejsca akcji. Podkreśla ona jednak, że często ścieżka dźwiękowa filmu współgra z jego warstwą wizualną. Na przykład w scenach śledzenia bohatera przez złoczyńcę można usłyszeć ciężki oddech lub dudniące kroki po pustym korytarzu. Podobną funkcję pełni oświetlenie w kształtowaniu odbioru bohaterów, na który wpływ mają cztery cechy oświetlenia: jakość, kierunek, źródło oraz kolor (Bordwell i Thompson 1990: 134). Na przykład w filmach kryminalnych odpowiednie oświetlenie pomaga widzom rozpoznać, którzy bohaterowie są negatywni, a którzy pozytywni. Opis „stoi w słabym świetle monitorów telewizji przemysłowej” może sugerować, że mamy do czynienia z osobą o nieczystych intencjach. Autorka podkreśla jednak, że w tej kategorii opisy były najbardziej niekonsekwentne i często nie uwzględniały rodzaju oświetlenia wtedy, gdy było ono znaczące dla odbioru bohatera. Ostatnia badana kategoria to oświetlenie użyte w celu sterowania wzrokiem widza, a zatem jego uwagą (Brown 1996: 12 za Maszerowską 2013: 195). Cel ten jest zwykle osiąganý poprzez zastosowanie światłocienia lub oświetlenia punktowego. Oświetlony przedmiot na ciemnym tle przyciąga uwagę widza, który na tej podstawie wnioskuje, że rzecz ta jest istotna dla rozwoju fabuły (Bordwell i Thompson 1990: 279 za Maszerowską 2013: 175). Opis takiego zabiegu mógłby brzmieć następująco: „Kolczyki połyskują w słabym świetle”. Większość analizowanych przez badaczkę fragmentów w tej kategorii zawierała zarówno opis źródła światła (np. „światło wpadające przez okno”), jak i przedmiotu, który ono oświetla (np. „jej twarz”). Maszerowska przytacza jednak przykłady niekonsekwentnych opisów w tym samym filmie. Na przykład w filmie pt. *21* jest scena, w której

główny bohater wchodzi do kasyna i widzi rzędy stołów do blackjacka, oświetlonych wiszącymi lampami. Informacja o rodzaju oświetlenia została uwzględniona w AD. Jednak kiedy później główny bohater zostaje pojmany przez właścicieli kasyna i przetrzymywany w ciemnej piwnicy, gdzie jedynym oświetleniem jest światło wiszącej nad stołem lampy, audiodeskrypcja pomija ten fakt i podaje ogólny opis miejsca: „ciemne pomieszczenie”. Na koniec autorka zauważa, że oświetlenie nie musi być opisane za pomocą intensywności, kierunku lub źródła. Często jego znaczenie można oddać przy użyciu czasowników i przymiotników, opisując wyraz twarzy bohaterów, czy używając odpowiedniej intonacji przy odczytywaniu AD. Konkludując, autorka stwierdza, że „oddanie sposobu oświetlenia w audiodeskrypcji wymaga większego rygoru, konsekwencji oraz uwagi. Zwiększanie świadomości wśród audiodeskryptorów co do mnogości funkcji pełnionych przez światło może być pomocne w opracowywaniu skryptów AD w przyszłości” (Maszerowska 2013: 177).

2.8. Badania kognitywne

Nurt kognitywny, skupiający się na roli pamięci i przetwarzania informacji w odbiorze filmów z AD, nie jest jeszcze mocno reprezentowany w naukowym opisie audiodeskrypcji. Wydaje się jednak, że wykorzystanie wiedzy i metodologii psychologii kognitywnej i psycholingwistyki może wiele powiedzieć na temat przetwarzania informacji zawartych w AD przez osoby z dysfunkcją wzroku, a – co za tym idzie – lepiej dostosować opisy filmów do potrzeb grupy docelowej.

Orędowniczką badań kognitywnych w AD jest Fresno (2014), która wykorzystwała dane z dziedziny psychologii kognitywnej, aby sprawdzić, jak różnice w przetwarzaniu złożonych informacji wizualnych i słuchowych wpływają na obciążenie kognitywne i zapamiętywanie oraz czy obiegowa opinia o lepszym przetwarzaniu bodźców słuchowych przez osoby niewidome w porównaniu z osobami widzącymi znajduje potwierdzenie empiryczne. Fresno omawia przetwarzanie informacji w kontekście odbioru filmu, gdzie rola widzów już nie jest ograniczona do biernego oglądania, lecz oznacza aktywny udział w procesie tworzenia doświadczenia filmowego poprzez akceptację iluzji świata filmu i współtworzenie znaczenia (np. poprzez formułowanie hipotez o fabule) (Fresno 2014: 116). Proces ten, który prowadzi do zrozumienia filmu,

w dużej mierze determinowany jest przez pamięć. Fresno (2014: 121) przytacza szereg badań, które wykazały, że pamięć bodźców wizualnych jest bardzo wydajna (Biederman 1981; Brady i in. 2008), natomiast bodźce słuchowe są trudniejsze do zapamiętania od wzrokowych (Cohen i in. 2009). Ponadto przedstawianie tych samych informacji w formie słuchowej i wzrokowej pozytywnie wpływa na zapamiętywanie (Lang 1995; Fox 2004). To oczywiście oznacza, że rozumienie i zapamiętywanie informacji z filmu jest trudniejsze dla osób niewidomych, pozbawionych dostępu do bodźców wizualnych, a więc łatwiejszych do zapamiętania. Z drugiej strony, może się wydawać, że osoby niewidome są przyzwyczajone do efektywnego przetwarzania informacji słuchowych i radzą sobie z tym lepiej, niż osoby widzące. Fresno (2014: 125) omawia dostępną literaturę na ten temat i wnioskuje, że wyniki badań nie są jednoznaczne. Osoby niewidome lepiej zapamiętują cyfry i słowa przedstawione jako bodźce słuchowe niż osoby widzące, przy czym wyniki osób niewidomych od urodzenia są lepsze od wyników osób ociemniałych (Hull i Mason 1995: 168; Rokem i Ahissar 2009). Wyniki te są jednak sprzeczne z wynikami innych eksperymentów (Stankov i Spilsbury 1978; Rönnberg i Nilsson 1987). Fresno dodaje także, że heterogeniczny charakter beneficjentów AD utrudnia wyciąganie ogólnych wniosków na temat wykorzystania pamięci i przetwarzania informacji w audiodeskrypcji (2014: 127).

Fresno (2014) proponuje zatem szereg badań, dzięki którym można będzie sprawdzić obciążenie kognitywne i pamięć w odbiorze AD w zależności od różnych rozwiązań zastosowanych w opisie. Proponuje na przykład wykorzystanie protokołów głośnego myślenia, aby sprawdzić, czy nazwanie bohatera imieniem od samego początku filmu (mimo iż jego imię widz poznaje w dialogu znacznie później) ułatwia przetwarzanie informacji. Badanie pamięci z kolei może pokazać, jakie informacje najczęściej zapamiętują osoby widzące i niewidome i na jakiej podstawie tworzą wyobrażenie opisywanej postaci lub miejsca.

Ta ostatnia propozycja została zastosowana. Fresno (2012) sprawdziła, w jaki sposób widzowie bez dysfunkcji wzroku zapamiętują postaci z filmu. Postaci były najczęściej opisywane poprzez cechy charakteru, a następnie poprzez wygląd zewnętrzny (głównie kolor włosów, sylwetkę i ubiór). Takie dane mogą stanowić wskazówkę dla audiodeskryptora, który musi zdecydować, które elementy wyglądu postaci opisać, a które można pominąć. Jak pisze Fresno (2012: 166), „zebranie dużej ilości danych na

temat tego, co zapamiętują widzowie z filmu, może pokazać, które elementy najbardziej wpływają na tworzenie wizerunku postaci w umyśle”.

Propozycje Fresno pokazują potencjał badawczy w dziedzinie audiodeskrypcji i możliwe źródła nowej wiedzy dotyczącej sposobu przetwarzania informacji, która może przyczynić się do przygotowania AD optymalnej w odbiorze z kognitywnego punktu widzenia.

2.9. Badania okulograficzne

Okulografia, czyli śledzenie ruchów gałek ocznych w celu zbadania, na co patrzy dana osoba, to względnie nowy kierunek badawczy w audiodeskrypcji. Można się zastanawiać, jakie zastosowanie może mieć taka metoda w dziedzinie, której produkty skierowane są do osób z dysfunkcją wzroku. Wydaje się jednak, że analiza sposobu oglądania filmów przez osoby widzące może mieć przełożenie na audiodeskrypcję. Jeśli w normalnej percepcji wizualnej zauważamy pewne prawidłowości (na przykład fiksacje, czyli okresy, w którym oko pozostaje nieruchome, na obszarze ekranu zawierającym twarze, czy wybieranie podobnych punktów zainteresowania przy postrzeganiu naturalnych scen złożonych [Masciocchi i in. 2009]), można to odzwierciedlić w opisie i w ten sposób uzyskać audiodeskrypcję bardziej naturalną, bowiem opartą na danych o percepcji wizualnej.

Di Giovanni (2014) użyła metody okulograficznej do sprawdzenia, czy audiodeskrypcja oparta na priorytetach wizualnych, czyli elementach, na które najczęściej i najdłużej patrzyły osoby widzące, przyczyni się do lepszego zrozumienia opisanych fragmentów filmów. Badaczkę najbardziej interesował opis wyrazu twarzy bohaterów i sekwencja informacji w opisie. Badanym niewidomym przedstawiono dwie wersje AD – pierwszy opis był zgodny ze standardami, a drugi odzwierciedlał wyniki badania okulograficznego. Okazało się, że osoby, którym zaprezentowano klip ze standardową audiodeskrypcją były nieco zdezorientowane sekwencją prezentowanych zdarzeń. Takiego problemu nie zgłosiły osoby, które uczestniczyły w prezentacji klipu z AD opracowaną przy wykorzystaniu danych okulograficznych. Badani docenili też szczegółowość opisu mimiki twarzy i emocji. Powyższe wyniki sugerują, że dane okulograficzne mogą być skutecznie wykorzystywane w tworzeniu audiodeskrypcji.

Jednym z problemów stojących przed audiodeskrytorem jest wybór elementów do opisanego, zwłaszcza przy opisywaniu filmów kostiumowych i o bogatej scenografii. Dzięki możliwościom oferowanym przez okulografię można zbadać, na jakie elementy wizualne zwracają uwagę osoby widzące podczas oglądania filmu, a następnie odzwierciedlić te dane w opisie. Mazur i Chmiel (2011) wybrały sceny z filmu *Maria Antonina* w reżyserii Sofii Coppoli, który wydawał się bardzo dobrym materiałem do przeprowadzenia tego rodzaju badań ze względu na pełną przepychu scenografię i fakt, że kostiumy są niejako kolejną postacią w filmie. W pierwszym etapie projektu zbadano ruch gałek ocznych osiemnastu osób widzących podczas oglądania czterech fragmentów filmu. Po projekcji zadawano pytania na temat treści – wystroju wnętrza i elementów znajdujących się w kadrze. Większość badanych bardzo holistycznie postrzegała wybrane sceny – w odpowiedziach osoby przywoływały jedynie ogólne elementy wystroju wnętrza bez większych szczegółów. Na przykład po obejrzeniu fragmentu, w którym Maria Antonina ogląda po raz pierwszy swoje urządzone z przepychem komnaty, badani opisywali scenerię raczej ogólnie, bez nadmiaru szczegółów. Uzyskane w pierwszym etapie badania wyniki pokazały, że widzowie najczęściej skupiali wzrok na twarzach (tam fiksacje były najbardziej zbieżne). Bardziej zróżnicowane fiksacje zauważono w scenach z wielością szczegółów. Co więcej, w wypadku takich scen niewielu uczestników zapamiętywało detale – badani utrwalili w świadomości raczej ogólny klimat czy charakter danej sceny. Mazur i Chmiel (2011: 170) doszły więc do wniosku, że aby odzwierciedlić percepcję osób widzących, AD powinna również syntetycznie przekazać wydzźwięk sceny i ewentualnie zilustrować go kilkoma szczegółami.

W drugim etapie badania przygotowano dwie alternatywne audiodeskrypcje do tych samych materiałów audiowizualnych. Pierwsza AD była tłumaczeniem istniejącej angielskiej audiodeskrypcji, stanowiącej niejako odzwierciedlenie wytycznych i praktykowanych rozwiązań. W drugiej wersji wzięto pod uwagę dane okulograficzne i dodatkowo odzwierciedlono język filmu zgodnie z propozycją Mazur i Szymańskiej (w przygotowaniu), jako że reżyser wykorzystuje tworzywo filmowe (ujęcia, ruch kamery) do prowadzenia spojrzeń widzów. Badanie miało formę pogłębionych wywiadów z dwunastoma osobami z dysfunkcją wzroku. Posłużono się kwestionariuszem. Wszyscy uczestnicy eksperymentu byli albo studentami, albo posiadali dyplom

uczelnii wyższej. Pięciu respondentów było niewidomych, a siedmiu słabowidzących. Wszyscy mieli wcześniej styczność z audiodeskrypcją, co ważne, ponieważ osoby bardziej doświadczone w tym zakresie mogą mieć już wyrobione gusta i preferencje. W ramach wywiadu niewidomi i słabowidzący respondenci odpowiadali na pytania z kwestionariusza, oglądali różne wersje audiodeskrypcji i komentowali usłyszane rozwiązania. Zebrano dane ilościowe i jakościowe. Wywiady przeprowadzono z badanymi indywidualnie.

Szczegółowe wyniki (o których piszemy w rozdziale piątym) odniesiono do celu drugiego etapu badań, to jest do poznania preferencji niewidomych dotyczących audiodeskrypcji opracowanej w tradycyjny sposób oraz audiodeskrypcji odzwierciedlającej percepcję osób widzących. W wyniku analiz należy stwierdzić, że – co do zasady – w powyższym badaniu osoby z dysfunkcją preferowały audiodeskrypcje odzwierciedlające percepcję osób widzących (oraz język filmu). Ten rodzaj AD badani wybrali jako łatwiejszy do wyobrażenia w dwóch z trzech prezentowanych klipów. Niemniej jednak dane jakościowe wskazują na większe zróżnicowanie w preferencjach badanych.

Orero i Vilaró podkreślają istotny aspekt uwagi wzrokowej, która determinuje percepcję wzrokową. Ta ostatnia łączy się z wiedzą o świecie i prowadzi do interpretacji danego obrazu (2012: 299). „Nawet po obejrzeniu tego samego filmu różni ludzie mają różne wrażenia i interpretacje, w niektórych przypadkach konkretne szczegóły są zauważane przez jednych, a całkowicie zignorowane przez innych” (Orero i Vilaró 2012: 297-298). Procesem percepcji rządzą więc czynniki psychologiczne, różne oczekiwania i motywacje, nic dziwnego zatem, że w audiodeskrypcji, która jest przekładem percepcji wzrokowej na słowa, trudno uniknąć subiektywności i interpretacji. Autorki wybrały fragmenty trzech filmów z już istniejącą audiodeskrypcją i zebrały dane okulograficzne z pokazu fragmentów bez ścieżki dźwiękowej. Celem było sprawdzenie, czy detale opisane w AD to rzeczywiście elementy, na które patrzą widzowie. Po pokazie zadano też pytania o konkretne elementy treści filmów. Wykazano, że badani mają tendencję do skupiania uwagi na tych samych obszarach ekranu, ale „fiksacja na konkretnym elemencie nie oznacza automatycznie, że informacja została przetworzona i zapamiętana” (Orero i Vilaró 2012: 313). Nie znaleziono korelacji między treścią AD dostępną na komercyjnych wydaniach filmów na DVD a obszarami zainteresowania zidentyfikowanymi dzięki danym okulograficznym.

Autorki zwracają jednak uwagę na pewne trudności metodologiczne, bowiem poziom uwagi przy oglądaniu dwuminutowego klipu jest zupełnie inny niż przy oglądaniu dwugodzinnego filmu (Orero i Vilaró 2012: 314). Kolejną trudnością są warunki laboratoryjne, oglądanie filmu w laboratorium różni się od relaksującego seansu we własnym domu i na własnej kanapie. Okoliczności badania mogą być zatem kolejną zmienną zakłócającą. Pomimo takich problemów Orero i Vilaró twierdzą, że okulografia może stanowić świetne narzędzie do analizy AD.

Vilaró i in. (2012) zbadali wpływ ścieżki dźwiękowej w materiale audiowizualnym na jego percepcję i rozumienie. Widzącym uczestnikom badania pokazano ten sam klip z różnymi wersjami ścieżki dźwiękowej (zmanipulowanej poprzez dodanie dodatkowych dźwięków). Ruchy gałek ocznych zarejestrowano za pomocą okulografu. Okazało się, że przy różnych ścieżkach dźwiękowych występowały różnice w percepcji wzrokowej – badani kierowali wzrok na inne obszary danego obrazu. Autorzy uznali, że przy opracowywaniu audiodeskrypcji należy uwzględniać wpływ dźwięku na postrzeganie obrazu (Vilaró i in. 2012: 64). Vilaró i in. podkreślają, że dane okulograficzne pochodzące od osób widzących można traktować jako wyznacznik tego, co należy w danej scenie opisać (przy założeniu, że różnice występujące pomiędzy różnymi grupami widzów nie są istotne). Proponują również dalsze badania wykorzystujące fragmenty filmów z AD i bez AD – jeśli w badaniu wykazane zostaną znaczące różnice między dwoma wersjami, to może to oznaczać, że AD koncentruje się na niewłaściwych elementach obrazu i odciąga uwagę widzów od tego, co w obrazie istotne.

Kruger (2012) zdecydował się połączyć dane o sposobie odbioru i rozumienia filmu przez osoby widzące (na podstawie pisemnych opisów tych osób) i o sposobie, w jaki na film patrzą (poprzez dane okulograficzne), aby poprzez AD przekazać narrację filmu osobom niewidomym. O tym badaniu w kontekście narratologii piszemy więcej w podrozdziale 2.6. dotyczącym kierunku narratologicznego w AD. Tutaj opiszemy zastosowaną metodę okulograficzną. Kruger wybrał scenę z filmu, która przedstawia mężczyznę stojącego na drzewie i zrywającego gruszki, podczas gdy chłopiec na rowerze zabiera spod drzewa kosz narwanych wcześniej gruszek, sprawdzając, czy jego kradzież zostanie odkryta przez zbieracza. Trzydziestu sześciu badanych oglądało film (ruch gałek ocznych rejestrowano za pomocą okulografu), a następnie opisywało jego treść. Kruger wykorzystał w analizie danych okulograficznych tzw.

dynamiczne pola zainteresowania, to znaczy obszary analizy określone z uwzględnieniem zmiany kadru (m.in. kosz gruszek, chłopiec, twarz chłopca, mężczyzna). Dane z pisemnych opisów zostały przyporządkowane do trzech kategorii: opis (np. mężczyzna zbiera gruszki, chłopiec zabiera kosz), interpretacja (np. mężczyzna nie widzi chłopca, ten decyduje się zabrać kosz) i narracja (np. mężczyzna nie widzi chłopca, więc ten kradnie kosz, bo wie, że nie zostanie przyłapany), przy czym ostatnia kategoria dotyczy opisów z wyraźnym podaniem ciągu przyczynowo-skutkowego (Kruger 2012: 77). Obliczenia związków między kategorią opisu a danymi okulograficznymi pokazały, że pozornie nieważny element wizualny (kosze gruszek) ma wpływ na interpretację filmu, natomiast istotny element wizualny (twarz mężczyzny) nie ma takiego wpływu (Kruger 2012: 80). Oznacza to, że w percepcji sceny ważne są nie tyle elementy istotne wizualnie, ile narracyjnie, czyli przyczyniające się do konstrukcji fabuły przez widza. Eksperyment Krugera pokazuje, że dane okulograficzne nie powinny być uwzględniane w tworzeniu audiodeskrypcji bezkrytycznie – jeśli dany element nie jest istotny wizualnie (na dany obszar przypada niewiele fiksacji), nie oznacza to, że można go pominąć w opisie. Audiodeskryptor powinien wziąć pod uwagę istotność narracyjną określonego detalu i dopiero na tej podstawie zdecydować, czy należy go opisać w AD. Badanie Krugera jest nowatorskim połączeniem analizy danych okulograficznych i danych opisowych, ukazuje bowiem kolejne potencjalne zastosowanie śledzenia ruchu gałek ocznych w dziedzinie audiodeskrypcji.

Zastosowania okulografii do badania audiodeskrypcji wykraczają poza zdobywanie danych o percepcji osób widzących, aby jak najlepiej odzwierciedlić ją w AD. Krejtz i in. (2012) jako pierwsi zbadali przydatność AD dla osób widzących przy wykorzystaniu okulografu. Czterdziestu czterech ośmio- i dziewięciolatków podzielono na dwie grupy: jedna z nich oglądała fragment animowanego filmu edukacyjnego z audiodeskrypcją, a druga bez. Poprzez takie zmienne jak długość fiksacji i liczbę fiksacji wykazano, że audiodeskrypcja jest czynnikiem sterującym uwagą dzieci. Dzieci, które oglądały film z AD, lepiej odpowiadały na pytania dotyczące nowych pojęć wprowadzonych w filmie i częściej używały specjalistycznego słownictwa. Zatem AD może być wykorzystana jako dodatkowa pomoc naukowa przy wprowadzaniu nowych pojęć. Dzięki audiodeskrypcji można sterować uwagą dzieci widzących i skupić ją na wybranych elementach obrazu, a przez to ułatwić im przyswajanie

nowych informacji (Krejtz i in. 2012: 104). Takie badania otwierają drogę do zupełnie innego wykorzystania potencjału audiodeskrypcji – na przykład w edukacji dzieci z deficytem uwagi.

2.10. Projekt AD-Verba

Projekt badawczy AD-Verba o pełnej nazwie „Intersemiotyczny przekład audiowizualny – opracowanie zasad polskiej audiodeskrypcji na podstawie wzorców anglojęzycznych” finansowany był ze środków na naukę Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego w latach 2009-2014. Projekt ten opisujemy w szczególności, ponieważ niniejsza publikacja jest jego bezpośrednim i namacalnym efektem.

Celem projektu AD-Verba było opracowanie zasad audiodeskrypcji dla języka polskiego, przy wykorzystaniu bogatego doświadczenia krajów anglojęzycznych, oraz włączenie audiodeskrypcji do nurtu przekładoznawstwa w Polsce. Realizację badań oparto na następujących zadaniach:

- analiza wytycznych dotyczących tworzenia audiodeskrypcji wydawanych przez instytucje z doświadczeniem w tej dziedzinie (Independent Television Commission z Wielkiej Brytanii i ADI Guidelines Committee z USA);
- analiza dostępnej literatury;
- transkrypcja anglojęzycznych i polskojęzycznych ścieżek audio w filmach dostępnych w wersji z AD;
- analiza kontrastywna języka opisów;
- opracowanie pisemnych wytycznych dla audiodeskrypcji z uwzględnieniem cech charakterystycznych wybranych gatunków filmowych (np. dramat obyczajowy, film dla dzieci, film kryminalny) oraz różnych grup odbiorców (dzieci, kobiety, mężczyźni);
- przygotowanie audiodeskrypcji trzech filmów na podstawie opracowanych wytycznych;
- przygotowanie materiałów dydaktycznych do kursu audiodeskrypcji w ramach szkolenia tłumaczy audiowizualnych;
- pokazy filmów z AD dla osób niewidomych;
- badanie recepcji przy udziale grup docelowych – weryfikacja wybranych rozwiązań i opracowanych wytycznych.

Poniżej opisujemy działania podjęte w ramach projektu, poczynając od wyników porównania rozwijającej się dopiero polskiej audiodeskrypcji do brytyjskiej audiodeskrypcji z kilkudziesięcioletnią tradycją. Następnie przedstawiamy informacje o stworzonych opisach, materiałach dydaktycznych i pokazach filmów. Najwięcej miejsca poświęcamy badaniu recepcji AD w ramach projektu. W tym rozdziale koncentrujemy się na metodologii, natomiast szczegółowe wyniki oraz wytyczne uwzględniające gatunki filmowe i różne grupy odbiorców omówimy w kolejnych rozdziałach (w trzecim – wyniki dotyczące elementów opisu, w czwartym – wyniki dotyczące uwzględnienia języka filmu w AD, w piątym – wyniki dotyczące sposobu i języka opisu).

2.10.1. Analiza kontrastywna polskiej i brytyjskiej audiodeskrypcji

Do analizy kontrastywnej audiodeskrypcji pozyskano transkrypty AD wybranych filmów anglojęzycznych i materiałów polskich (seriali, filmu polskojęzycznego i anglojęzycznego tłumaczonego w formie dubbingu). Materiały polskie uzyskano dzięki uprzejmości autorów polskiej audiodeskrypcji – Izabeli Künstler, pracującej wówczas w Ośrodku Mediów Interaktywnych TVP i Krzysztofa Szubzdy, jednego z pierwszych polskich audiodeskryptorów. Przeanalizowane materiały należały do pierwszych audiodeskrypcji w Polsce i były owocem metody prób i błędów³. W najwcześniejszych próbach było zbyt wiele tekstu, którego lektor nie był w stanie przeczytać między dialogami. Autor opisu często nie był obecny na nagraniu i nie mógł wprowadzić poprawek wynikających z trudności artykulacyjnych tekstu (Chmiel i Mazur 2011b: 281). Sama analiza pokazała nie tylko ciekawe tendencje charakterystyczne dla rozwijającego się gatunku polskiej audiodeskrypcji filmowej, ale również błędy, których w tworzonej obecnie audiodeskrypcji już raczej się nie spotyka.

Analiza wytycznych oraz konkretnych audiodeskrypcji wykazała, że skrypty anglojęzyczne są zdecydowanie dłuższe, zawierają więcej słów, bardziej dokładne opisy i plastyczne porównania. Polskie opisy są uboższe (angielski jest bardziej syntetyczny i wyraża więcej treści w tekście tej samej długości), ale także krótsze i nie zawierają wielu porównań. Okazało się, że nie zawsze bezpośrednie przeniesienie

³ Za tę informację dziękujemy Izabeli Künstler.

wzorców anglojęzycznych na grunt polski daje pozytywne i pożądane efekty (na przykład wielu niewidomych odbiorców pierwszych polskich filmów z AD zwracało uwagę na niepotrzebne porównania, które raczej przeszkadzają, niż pomagają w wyobrażeniu opisywanego elementu).

Do szczegółowej analizy wybrano łącznie siedem skryptów: do pojedynczych odcinków seriali *Tajemnica twierdzy szyfrów*, *Determinator*, *Magiczne drzewo*, do dwóch odcinków serialu *Ranczo*, oraz do filmów *Katyń* i *Epoka lodowcowa 2: Odwilż*. Ostatni skrypt był bardzo ciekawym materiałem badawczym, ponieważ można go było porównać do angielskiej audiodeskrypcji tego samego filmu (notabene dostępnej polskiemu autorowi AD, który jednak korzystał z niej w niewielkim stopniu [Chmiel i Mazur 2011b: 282]). Wybór materiałów odzwierciedlać miał wachlarz gatunków (film lub serial historyczny, film lub serial kryminalny, komedia, film dla dzieci).

Szczegółowa analiza wybranych aspektów AD pokazała, że w polskich opisach w bardzo różny sposób traktowano wprowadzanie postaci. Czasami postaci były nazywane od razu, czasami dopiero wtedy, gdy ich imiona i nazwiska padły w dialogu. Opisy postaci zazwyczaj zawierały informacje o wieku i wyglądzie, choć zdarzało się, że takich podstawowych informacji brakowało. Z drugiej strony niektóre opisy wydawały się niepotrzebne (np. „ksiądz w sutannie” w opisie do odcinka serialu *Ranczo* – typowe wyobrażenie księdza w polskich warunkach to właśnie mężczyzna w sutannie, opis przydałby się natomiast, gdyby ksiądz był akurat ubrany inaczej) (Chmiel i Mazur 2011b: 284-285). Kolory wykorzystano do ikonicznych, czy też stereotypowych opisów postaci („blondynka w różowej bluzce”, „mężczyzna w czarnym garniturze”). W opisach humorystycznych scenek w *Epoce lodowcowej 2: Odwilż* wykorzystano krótkie zdania, a nawet pytania:

Teraz trzeba tylko oderwać od lodu język. Załatwione. Wspina się na szczyt. I co widzi? Żołędź! (...) Ale co to? Z dziury po wyrwanym żołędziu tryska woda.

Dla porównania poniżej przedstawiamy angielską audiodeskrypcję, w której również wykorzystano krótkie zdania proste, a także – co charakterystyczne dla angielskiej audiodeskrypcji – porównanie:

His tongue stretches like a rubber band. It flaps him in the face.
 A short distance away Scrat sees... an acorn. He scurries over. (...)
 Water spurts from the hole.
 [Język rozciąga mu się jak guma. Trzaska go w twarz. Całkiem niedaleko
 Scrat zauważa... żołądź. Przybliży się. (...) Woda tryska z dziury.]

Wprowadzenie nowej sceny w AD do niektórych seriali musiało wyprzedzić obraz, ponieważ nowa scena zaczynała się od początku od dialogu. Słowo „tymczasem” występowało nader często we wprowadzeniu sceny, zdarzały się też raczej nieużywane w AD i uznawane za błędne sformułowania „widzimy” lub „przed nami” (Chmiel i Mazur 2011b: 286).

Inne potknięcia zauważone w analizowanych skryptach to użycie czasu przeszłego zamiast teraźniejszego, nadmierna interpretacja obrazu (np. spacer dwojga sympatyzujących ze sobą osób określony od razu jako randka), użycie języka zdradzającego rozwój akcji (np. określenie „zostaje postrzelona” w wypadku, gdy zamierzeniem reżysera było trzymanie widza w napięciu i nieujawnianie natychmiast informacji o tym, czy bohaterka przeżyła). W kilku przypadkach stosowano też niepotrzebny opis dźwięków dobrze słyszanych i łatwych do interpretacji (np. „roześmiana Natalia”, „szlochająca pani Robak”) (Chmiel i Mazur 2011b). Należy jednak pamiętać, że opisywana analiza dotyczyła pierwszych audiodeskrypcji pojawiających się w Polsce i wiele z tych błędów wyeliminowano z opisów w miarę nabywania doświadczenia przez audiodeskryptorów.

2.10.2. Stworzone opisy i pokazy filmów

W projekcie AD-Verba przygotowano audiodeskrypcję do trzech filmów. Każda audiodeskrypcja powstawała na potrzeby konkretnego festiwalu filmowego. Pierwsza z nich, do filmu *Serce na dłoni* w reżyserii Krzysztofa Zanussiego, została zaprezentowana podczas Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni. Film miał swoją premierę na tym właśnie festiwalu, a w wersji z audiodeskrypcją (zamkniętą, czyli transmitowaną tylko przez słuchawki, odczytaną na żywo w kinie) miał w Gdyni tylko jeden pokaz. Problemem był brak rozpropagowanej informacji o dostępnej usłudze AD, dlatego podczas pokazu z czytanej na żywo audiodeskrypcji skorzystały tylko trzy niewidome osoby.

Ten sam film został ponownie zaprezentowany z AD na specjalnym pokazie w kinie Muza w Poznaniu. Opis odczytywany był również na żywo, ale audiodeskrypcja była otwarta, czyli słyszana przez wszystkich przez głośniki w sali kinowej.

Poza filmem fabularnym w projekcie stworzono również audiodeskrypcje do dwóch filmów dokumentalnych: *Przemek* w reżyserii Piotra Sobczaka i *Tylko ona* w reżyserii Remigiusza Zawadzkiego i Józefa Herolda. Te skrypty zostały zamówione na Europejski Festiwal Filmowy *Integracja Ty i Ja* w Koszalinie. Zostały odczytane na żywo jako audiodeskrypcja otwarta we wrześniu 2009 roku.

2.10.3. Materiały dydaktyczne

Zgodnie z założeniami projektu opracowano materiały dydaktyczne na zajęcia z audiodeskrypcji prowadzone w ramach Studiów Podyplomowych Tłumaczenia Audiowizualnego na Wydziale Anglistyki UAM. Kurs z audiodeskrypcji obejmował dwie godziny teoretycznego wprowadzenia i dziesięć godzin ćwiczeń praktycznych. Po wprowadzeniu teorii studenci ćwiczyli najpierw opisy zdjęć (wnętrz, portretów, twarzy, krajobrazów i scenek rodzajowych), a następnie fragmentów filmów (m.in. *Ratatuj*, *Rewers*, *Katyań*, *Testosteron*, *Tylko mnie kochaj*, *Serce na dłoni*). Zajęcia prowadzone były przy udziale niewidomych konsultantów, którzy komentowali opisy stworzone i przedstawiane przez studentów, zwracając uwagę między innymi na obrazowość języka, obiektywizm opisu i precyzję wypowiedzi.

2.10.4. Badanie recepcji

Badanie odbioru audiodeskrypcji w grupie docelowej, czyli wśród osób z dysfunkcją wzroku to najważniejsza część projektu AD-Verba. Badanie zaprojektowano w formie pogłębionych wywiadów indywidualnych prowadzonych na podstawie kwestionariusza. Każdy z wywiadów trwał około trzydziestu do czterdziestu minut i składał się z trzech części. Pierwsza to metryczka z pytaniami o wiek, wykształcenie, typ dysfunkcji wzroku, znajomość audiodeskrypcji jako techniki udostępniania mediów osobom niewidomym i słabowidzącym, czas poświęcany na oglądanie filmów/telewizji i najczęściej oglądane audycje. Druga część wywiadu oparta była na fragmentach filmów z audiodeskrypcją pokazywanych respondentom. Przed pokazaniem każdego fragmentu odczytywano

krótkie wprowadzenie w kontekst danej sceny w ramach fabuły filmu. Po obejrzeniu danego klipu zadawano pytania o preferencje i badające rozumienie filmu na podstawie AD. Trzecia część to pytania dotyczące preferencji (np. głosu lektora odczytującego skrypt, sposobu czytania, zastosowania kolorów i porównań w opisie), rozumienia opisanych gestów oraz preferencji konkretnych rozwiązań na podstawie przytoczonych alternatywnych opisów.

2.10.4.1. Materiały

Do badania wybrano fragmenty trzech polskojęzycznych filmów fabularnych: czarną komedię *Rewers* w reżyserii Borysa Lankosza (2009), komedię romantyczną *Tylko mnie kochaj* w reżyserii Ryszarda Zatorskiego i Adama Iwińskiego (2006) oraz komedię *Testosteron* w reżyserii Andrzeja Saramonowicza i Tomasza Koneckiego (2007). Długość wybranych fragmentów to odpowiednio: 2'19", 1'28" i 2'35". W pierwszym i trzecim klipie do odczytania audiodeskrypcji użyto głosu żeńskiego, a w drugim – męskiego. Do każdego klipu nagrano dwie alternatywne audiodeskrypcje, w których zmanipulowano badane aspekty.

2.10.4.2. Metoda i procedura badawcza

Respondenci biorący udział w badaniu zostali podzieleni na dwie grupy. Pierwsza oglądała pierwszy i trzeci klip w wersji A, a drugi w wersji B, druga grupa odwrotnie – pierwszy i trzeci w wersji B, a drugi w wersji A. Obie grupy odpowiadały na te same pytania (z wyjątkiem dwóch pytań, które dotyczyły elementów występujących tylko w jednej wersji AD i w związku z tym mogły być zadane tylko grupie, która tę wersję oglądała).

2.10.4.3. Respondenci

W badaniu wzięło udział pięćdziesiąt osób (22 mężczyzn i 28 kobiet)⁴. 70% respondentów to osoby niewidome (w tym 38% wszystkich

⁴ Do tak sporej liczby respondentów udało nam się dotrzeć dzięki następującym osobom, którym niniejszym raz jeszcze bardzo serdecznie dziękujemy za okazaną pomoc: Markowi Jakubowskiemu z Ośrodka dla Dzieci Niewidomych w Owińskach, Marcinowi Matysowi z Centrum Adaptacji Materiałów Dydaktycznych dla Niewidomych KUL, Renacie Nych, Przewodniczącej Zarządu Mazowieckiego Stowarzyszenia Pracy dla

respondentów niewidomych od urodzenia), a 30% to osoby słabowidzące. Rozkład wieku w grupie badawczej przedstawiał się następująco:

Tabela 3. Wiek respondentów badania AD-Verba.

Przedział wiekowy	Odsetek respondentów
16-24	24%
25-34	28%
35-44	30%
45-54	16%
55-64	0%
65-74	2%
75+	0%

Wśród respondentów było 8% osób z wykształceniem podstawowym, 16% z zasadniczym zawodowym, 34% z wykształceniem średnim, 10% studentów i 32% osób z wykształceniem wyższym. Większość badanych miała już wcześniej kontakt z audiodeskrypcją, choć nie było to bogate doświadczenie: 67% widziało mniej niż 5 godzin audycji z audiodeskrypcją, 24% widziało 5-20 godzin, a 9% widziało ponad 20 godzin. Jedynie 12% spotkało się z AD po raz pierwszy w czasie wywiadu.

2.10.4.4. Badane aspekty

W pierwszym klipie z filmu *Rewers* zmanipulowano następujące aspekty: nazywanie postaci, opis mimiki, interpretacja obrazu, metafory w opisie postaci.

Niepełnosprawnych De Facto, Annie Rutz, Pełnomocnik ds. Osób z Niepełnosprawnościami Parlamentu Samorządu Studentów UAM oraz Bartoszowi Zakrzewskiemu z Biura Pełnomocnika Rektora UAM ds. studentów niepełnosprawnych. Dziękujemy też oczywiście naszym respondentom – uczestnikom XVIII Międzynarodowych Warsztatów Tańca Współczesnego w Poznaniu, przyjaciółom i współpracownikom Centrum Adaptacji Materiałów Dydaktycznych dla Niewidomych KUL w Lublinie, uczestnikom Festiwalu Kultury i Sztuki dla Osób Niewidomych w Płocku w 2011 roku, uczestnikom Obozu Adaptacyjnego dla Studentów Niepełnosprawnych UAM w PuszczykóWKu, członkom Zarządu Fundacji Audiodeskrypcja i wszystkim innym osobom, które poświęciły swój czas na udział w badaniu.

Tabela 4. Aspekty AD badane we fragmencie filmu *Rewers*.

Aspekt	Wersja A	Wersja B
Nazywanie postaci	nazywanie w momencie pojawienia się postaci	nazywanie dopiero wtedy, gdy imię lub nazwisko pada w dialogu
Przykład	Sabina, Bronisław	kobieta, brunet
Opis mimiki	opis wyrazu twarzy bez nazywania emocji	nazwanie emocji
Przykład	Sabina w windzie. Lekko otwiera usta, jej źrenice są rozszerzone, mruży oczy, uśmiecha się.	Sabina w windzie. Ma rozmarzony wzrok i delikatnie się uśmiecha.
Interpretacja obrazu	obiektywny opis bez interpretacji	subiektywny opis, interpretacja
Przykład	Sabina przyspiesza kroku.	Zaniepokojona kobieta przyspiesza kroku.
	Sabina ma szeroko otwarte oczy. Przesłupuje z nogi na nogę.	Kobieta wygląda na przestraszona.
	Bronisław wydmuchuje dym z papierosa. Stoi z rękoma w kieszeniach w szerokim rozkroku.	Pewny siebie brunet nonszalancko wydmuchuje dym z papierosa.
	Sabina bierze go pod rękę.	Sabina niepewnie bierze go pod rękę.
Metafory w opisie postaci	brak metafor	metafora i porównanie
Przykład	Dwudziestoparoletnia Sabina w berecie, obszernej kurtce, przydługiej spódnicy i płaskich butach przechodzi przez brukowaną jezdnię. W półmroku pod bezlistnym drzewem Bronisław, młody brunet w garniturze i prochowcu zapala papierosa.	Dwudziestoparoletnia kobieta, skromnie ubrana szara myszka przechodzi przez brukowaną jezdnię. W półmroku pod bezlistnym drzewem młody brunet, przystojny jak amant filmowy , zapala papierosa.

W kwestionariuszu zamieszczono łącznie osiem pytań dotyczących tego fragmentu. Poproszono respondentów o opisanie wyrazu twarzy Sabiny, który w wersji A był opisany obiektywnie bez nazywania emocji, a w wersji B z nazwaniem emocji malujących się na jej twarzy. Ponadto

zadano pytania o preferencje dotyczące momentu nazywania postaci w filmie, interpretacji obrazu i metafor w opisie postaci. Przedstawiano fragmenty alternatywnych opisów (np. „w berecie, obszernej kurtce, przydługiej spódnicy i płaskich butach” czy „skromnie ubrana szara myszka”) i proszono o wskazanie preferencji lub jej braku.

W drugim klipie z filmu *Tylko mnie kochaj* zmanipulowano następujące elementy audiodeskrypcji: zastosowanie kolorów w opisie, intertekstualność i poziom szczegółowości.

Tabela 5. Aspekty AD badane we fragmencie filmu *Tylko mnie kochaj*.

Aspekt	Wersja A	Wersja B
Zastosowanie kolorów	tak	nie
Przykład	czerwona sukienka, niebieska bawełniana sukienka, biała sukienka z motywem zielonych jabłek, czerwonych czereśni i truskawek, żółtych cytryn	beret i płaszczyk, dwie letnie sukienki
Intertekstualność	brak	odniesienie do innego filmu
Przykład	Michalina prezentuje mu się w czerwonej sukience, płaszczku i berecie.	Michalina, niczym Julia Roberts w <i>Pretty Woman</i> , prezentuje Michałowi kolejne kreacje: beret i płaszczyk, dwie letnie sukienki.
Poziom szczegółowości	wysoki	niski
Przykład	Michał siedzi na skórzanym fotelu i przegląda gazetę. Michalina prezentuje mu się w czerwonej sukience, płaszczku i berecie. Obraca się z boku na bok. Michalina w niebieskiej bawełnianej sukience. Opuszcza ramiączka. Michał kiwa głową. Michalina prezentuje białą sukienkę z motywem zielonych jabłek, czerwonych czereśni i truskawek, żółtych cytryn. Michalina tańczy. Robi piruet.	Michalina, niczym Julia Roberts w <i>Pretty Woman</i> , prezentuje Michałowi kolejne kreacje: beret i płaszczyk, dwie letnie sukienki. Tańczy przy tym i wyglupia się. Michał ocenia kreacje.

W kwestionariuszu zawarto pytanie o preferencję z przywołaniem alternatywnych audiodeskrypcji opisujących przymierzane kreacje. Jak widać z powyższych przykładów, w wersji A opis jest szczegółowy i zawiera określenia kolorów. Wersja B to opis bardziej skondensowany bez szczegółowego wymieniania przymierzanych przez bohaterkę strojów. Drugie pytanie dotyczyło odniesienia do *Pretty Woman*. Zadano je tylko respondentom, którzy oglądali wersję B audiodeskrypcji.

Trzeci klip z filmu *Testosteron* wykorzystano do zbadania takich aspektów jak identyfikacja postaci, metafora i eksplicytacja.

Tabela 6. Aspekty AD badane we fragmencie filmu *Testosteron*.

Aspekt	Wersja A	Wersja B
Identyfikacja postaci	identyfikacja mówiących postaci w scenie zbiorowej	brak identyfikacji mówiących postaci w scenie zbiorowej
Przykład (tekst audiodeskrypcji tlustym drukiem , tekst dialogów kursywą)	<p>Fistach: <i>Masakra jakaś.</i></p> <p>Robal: <i>Kornel, panowie, jest wykładowcą na wydziale biologii naszego uniwersytetu i specjalizuje się w ptakach.</i></p> <p>Tytus: <i>To jak każdy z nas od czasu do czasu.</i></p> <p>Robal: <i>Kornel jest ornitologiem wybitnym.</i></p> <p>Stavros: <i>Moja krew.</i></p> <p>Robal: <i>Ja mam przyjemność z nim pracować, proszę pana.</i></p> <p>Tytus: <i>Tak, pan też w ptakach?</i></p> <p>Robal: <i>Ja w paracytach.</i></p> <p>Fistach: <i>Masakra jakaś.</i></p>	<p><i>Masakra jakaś.</i></p> <p><i>Kornel, panowie, jest wykładowcą na wydziale biologii naszego uniwersytetu i specjalizuje się w ptakach.</i></p> <p><i>To jak każdy z nas od czasu do czasu.</i></p> <p><i>Kornel jest ornitologiem wybitnym.</i></p> <p><i>Moja krew.</i></p> <p><i>Ja mam przyjemność z nim pracować, proszę pana.</i></p> <p><i>Tak, pan też w ptakach?</i></p> <p><i>Ja w paracytach.</i></p> <p><i>Masakra jakaś.</i></p>
Zastosowanie metafory w opisie	tak	nie
Przykład	Twarz Tretyna jawi się Kornelowi jako pysk wilkołaka.	Twarz Tretyna sinieje, tęczówki błyszczą. Szcerzy zęby.
Eksplicytacja	nie	tak
Przykład	Kornel w zagrodzie.	Kornel w zagrodzie zwraca się do owiec.

Eksplicytacja to wprowadzenie do tekstu docelowego dodatkowych informacji semantycznych nieistniejących w tekście źródłowym, ale wynikających z kontekstu kognitywnego lub opisanej sytuacji. Eksplicytacja prowadzi do większej jasności. W wypadku audiodeskrypcji

jako eksplicytację można zakwalifikować przykład z opisu humorystycznej sceny, w której główny bohater Kornel siada w zagrodzie i zaczyna wykład. Jego słuchaczami są owce, do których zwraca się, jak do studentów. Beczenie owiec jest dobrze słyszalne nawet w wersji ścieżki dźwiękowej z audiodeskrypcją, więc zgodnie z praktyką niepotrzebne jest wyjaśnienie w opisie, że Kornel zwraca się do owiec. Jednak aby dowiedzieć się, czy takie powielanie informacji dźwiękowej w AD jest przydatne w niektórych scenach (mniej oczywistych niż na przykład dźwięk telefonu, który raczej nie wymaga eksplicytacji i włączenia do AD sformułowania „dzwoni telefon”) zróżnicowano opisy. Respondenci oglądający wersję A mogli uzyskać informację o nietypowych słuchaczach wykładu Kornela tylko poprzez słuchanie ścieżki dźwiękowej i skojarzenie faktów. Respondenci z grupy B mogli uzyskać tę informację dodatkowo i bezpośrednio dzięki eksplicytacji w audiodeskrypcji. Obu grupom w kwestionariuszu zadano pytanie otwarte na rozumienie: „Do kogo był skierowany wykład Kornela o testosteronie w zagrodzie?”. Ponadto zadano pytanie o to, jak Kornel postrzega twarz Tretyna – tutaj audiodeskrypcje różniły się pod względem zastosowania metafory (patrz tabela powyżej), pytania o preferencje AD po przywołaniu przykładów z metaforą i eksplicytacją, a także pytanie o potrzebę sygnalizowania imieniem mówiącej postaci w scenie zbiorowej.

Przy rozkładzie manipulowanych zmiennych w obu wersjach starano się zrównoważyć zastosowanie różnych rozwiązań, czyli na przykład jeśli w wersji A danego klipu zastosowano identyfikację postaci, to nie zastosowano eksplicytacji. W ten sposób można było ustrzec się pewnego przeładowania jednej z audiodeskrypcji zastosowanymi rozwiązaniami.

2.10.4.5. Ogólne preferencje i upodobania

Na podstawie pierwszej części kwestionariusza uzyskano informacje o upodobaniach respondentów i ogólnych zwyczajach dotyczących oglądania filmów. Aby uzyskać informacje na temat upodobań respondentów (które to upodobania mogą kształtować popyt na AD), zapytaliśmy o to, ile czasu dziennie poświęcają na oglądanie filmów, jakie filmy oglądają najczęściej, w jaki sposób i gdzie. 40% respondentów poświęca mniej niż godzinę dziennie na oglądanie filmów, 38% – 1-3 godziny, 14% więcej niż 3 godziny, a 8% respondentów wcale nie ogląda filmów. Najczęściej oglądane filmy to produkcje polskie (89%), obco-

języczne z lektorem (67%), obcojęzyczne z dubbingiem (27%) i obcojęzyczne z napisami czytany przez syntezytor mowy (11%). 4% respondentów ogląda filmy w oryginale (głównie produkcje anglojęzyczne). Preferencje dotyczące formy tłumaczenia filmów obcojęzycznych wynikają najprawdopodobniej z dostępnej oferty – najwięcej takich filmów dostępnych jest w telewizji właśnie w tłumaczeniu z lektorem. Telewizja jest najczęściej wymienianym źródłem filmów (87%). 34% respondentów ogląda filmy na płytach DVD, 32% w Internecie, a 19% chodzi na seanse w kinie.

Respondentów zapytałyśmy również o sposób oglądania audycji w telewizji. Przeważająca większość (62%) respondentów ogląda telewizję bez żadnych pomocy, na tyle, na ile pozwala wada wzroku, a 53% badanych prosi kogoś, aby opowiadał, co się dzieje na ekranie. Pokazuje to wyraźnie, że zapotrzebowanie na filmy z audiodeskrypcją jest duże. 21% badanych siada bliżej ekranu (były to oczywiście osoby słabowidzące), 6% zakłada specjalne, mocniejsze okulary, a 2% badanych (czyli jeden respondent) ogląda filmy tylko z AD (we wcześniejszym pytaniu o najczęściej oglądane filmy ta osoba wskazała tylko filmy anglojęzyczne w oryginale).

Ponieważ zdarza się, że seanse organizowane z audiodeskrypcją nie przyciągają wielu widzów z dysfunkcją wzroku ze względu na brak informacji o takich wydarzeniach, ważne jest też uzyskanie danych o źródłach informacji na temat udogodnień. 70% respondentów otrzymuje takie informacje od rodziny i znajomych, 58% z Internetu, 54% od organizacji zrzeszających osoby niepełnosprawne (np. Polski Związek Niewidomych), 24% ze specjalistycznych czasopism dla osób niepełnosprawnych, 12% z prasy, radia i telewizji. Inne odpowiedzi podane przez respondentów to: uniwersytecki pełnomocnik ds. osób z niepełnosprawnościami i ośrodek w Owińskach. Analiza tak uzyskanych danych wskazuje, by publikacja informacji o dostępnej audiodeskrypcji odbywała się głównie w Internecie, na stronach i forach często odwiedzanych przez osoby niewidome i słabowidzące.

Ogólny stosunek respondentów do audiodeskrypcji widoczny był w odpowiedzi na pytanie o to, czy AD pomaga w odbiorze filmu. Średnia odpowiedzi to 6,7 w skali siedmiostopniowej (czyli odpowiedź „zdecydowanie tak”).

2.11. Projekt ADLAB

Projekt badawczy ADLAB: Lifelong Access for the Blind to trzyletni projekt (2011-2014) audiodeskrypcyjny finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie” (<http://www.adlabproject.eu/>). Główny cel projektu to opracowanie jednolitych, ogólnoeuropejskich wytycznych do tworzenia AD. W projekt zaangażowanych było ośmiu partnerów z sześciu europejskich państw: Włoch (Uniwersytet w Trieście, organizacja Senza Barriere), Hiszpanii (Uniwersytet Autònoma w Barcelonie), Portugalii (Instytut Politechniczny w Leirii), Belgii (Uniwersytet w Antwerpii, nadawca Vlaamse Radio en Televisie VRT), Niemiec (nadawca Bayerischer Rundfunk) oraz Polski (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu). Projekt koordynował profesor Christopher Taylor z Uniwersytetu w Trieście. Zadania projektowe podzielone były na osiem pakietów roboczych, z których najważniejsze to cztery pierwsze: analiza potrzeb użytkowników, analiza tekstu, przeprowadzenie testów oraz opracowanie wytycznych. Poniżej krótko omawiamy pakiety pierwszy i drugi, a bardziej szczegółowo pakiet trzeci, którego koordynatorem był UAM (zob. także Mazur 2014b).

W ramach pierwszego pakietu roboczego sporządzono tzw. mapę audiodeskrypcji obejmującą kraje reprezentowane w projekcie. Zgromadzono informacje na temat liczby osób z dysfunkcjami wzroku w tych krajach, na temat dostępności usługi AD, a także na temat obowiązujących regulacji prawnych w zakresie AD. Ponadto poruszono kwestię preferencji osób niewidomych i słabowidzących co do różnych rozwiązań audiodeskrypcyjnych, a także zaangażowania organizacji zrzeszających osoby z niepełnosprawnością wzrokową w propagowanie tej formy tłumaczenia audiowizualnego w poszczególnych krajach. Szczegółowe dane uzyskane w ramach tego pakietu roboczego przedstawione zostały w raporcie dostępnym na stronie projektu (ADLAB 2012).

Przedmiotem drugiego pakietu roboczego była analiza tekstu audiowizualnego w celu zidentyfikowania potencjalnych problemów audiodeskrypcyjnych oraz zaproponowanie możliwych rozwiązań tych problemów. Analizowany film to *Bękarty wojny*. Wybór padł na ten właśnie obraz, ponieważ jest on bardzo złożonym produktem audiowizualnym, zawierającym szereg elementów, które należy wziąć pod uwagę w audio-

deskrypcji oraz które mogą stanowić wyzwanie dla audiodeskrytora. Zidentyfikowane problemy to m.in. gesty i wyraz twarzy, muzyka, elementy drugoplanowe, technika filmowa, opis bohaterów, odniesienia intertekstualne/kulturowe, kwestie przestrzenno-czasowe, tekst na ekranie, czy kwestie językowe i stylistyczne. Więcej informacji na ten temat zawiera raport na stronie projektu (ADLAB 2013).

Trzeci pakiet roboczy składał się z dwóch części. W części pierwszej partnerzy zostali poproszeni o przygotowanie opisów do pięciu fragmentów *Bękartów wojny* i zanotowanie wszelkich napotkanych problemów, dylematów czy wyzwań w opisywanych fragmentach, rozwiązań branych pod uwagę oraz ostatecznej decyzji (zob. protokoły głośnego myślenia, *think-aloud protocols*, Krings 1986)⁵. Takie postępowanie miało na celu zidentyfikowanie tzw. punktów kryzysowych w audiodeskrypcji (*audio description crisis points*), czyli takich elementów opisu, które stanowią dla audiodeskrytora wyzwanie, co do których musi podjąć świadomą decyzję, decydując się na konkretne rozwiązanie (zob. *translation crisis points* Pedersen 2005; *strategic vs. non-strategic translation* Lörcher 1991; *critical points of translation decision-making* Munday 2010). Tak określone punkty kryzysowe mogą być pomocne w opracowaniu wytycznych AD. Jeśli pewne elementy zostaną uznane przez wszystkich (bądź większość) uczestników za problematyczne, wówczas mamy wskazówkę co do tego, jakie aspekty powinny być zawarte w wytycznych, natomiast rozwiązania proponowane przez uczestników mogą być podstawą do opracowania konkretnych rozwiązań czy strategii audiodeskrypcyjnych. W wyniku przeprowadzonej analizy określono czternaście punktów kryzysowych: muzykę, tekst na ekranie, wprowadzenie nowej sceny, przedstawienie i opis postaci, nazywanie bohaterów, retrospekcje i szybkie zmiany scen, język filmu, opis wyrazu twarzy i gestów, sceny złożone, elementy drugoplanowe, sceny przedstawiające przemoc, odniesienia intertekstualne, kwestie kulturowe. Niektóre z tych punktów omawiamy bardziej szczegółowo w rozdziale trzecim, natomiast dokładne opisy wszystkich punktów kryzysowych znajdują się w raporcie z trzeciego

⁵ Należy podkreślić, że stosowana tutaj metoda nie wykorzystywała protokołów głośnego myślenia *sensu stricto*, ponieważ uczestnicy byli jedynie poproszeni o zanotowanie swojego procesu decyzyjnego, bez jego jednoczesnej werbalizacji (*concurrent verbalisation*).

pakietu roboczego dostępnego na stronie projektu (Mazur i Chmiel 2013; zob. także Mazur 2014b i Mazur, w druku).

Część druga polegała na przeprowadzeniu pogłębionych wywiadów (na podstawie kwestionariusza) wśród osób niewidomych i słabowidzących. W wywiadach uzyskano opinie i odpowiedzi dotyczące problematycznych kwestii w AD (patrz poniżej). Badanym (którzy zostali podzieleni na grupy A i B) pokazano początkową scenę *Bękartów wojny* z AD (obie grupy usłyszały nieco inną audiodeskrypcję, w której badane elementy zostały odpowiednio zmodyfikowane), a następnie zadano dwadzieścia pięć pytań na podstawie kwestionariusza. Dodatkowo, w celach porównawczych, przeprowadzono badanie na grupie kontrolnej osób widzących, które obejrzały ten sam fragment filmu bez audiodeskrypcji, a następnie wypełniły kwestionariusz zawierający pytania, które były zadawane respondentom z dysfunkcją wzroku. Badanie zostało przeprowadzone we wszystkich krajach partnerskich i wzięło w nim udział osiemdziesiąt osób z dysfunkcją wzroku (z czego 63% to osoby niewidome od urodzenia) oraz siedemdziesięciu siedmiu uczestników grupy kontrolnej. Wśród osób z dysfunkcją wzroku 56% stanowili mężczyźni (w grupie kontrolnej stanowili oni 35%). Większość respondentów w obu grupach miało wykształcenie wyższe. 76% niewidomych i słabowidzących respondentów korzystało wcześniej z audiodeskrypcji (respondenci, którzy nigdy o niej nie słyszeli stanowili jedynie 1%).

Kwestionariusz, oprócz standardowych pytań o dane demograficzne, obejmował zarówno pytania o preferencje co do testowanych rozwiązań, jak i bardziej obiektywne pytania dotyczące zrozumienia opisywanych fragmentów. Pytania miały formę pytań otwartych, zamkniętych wielokrotnego wyboru oraz pytań rozstrzygnięcia (w tym sformułowanych w oparciu o pięciostopniową skalę Likerta). Dotyczyły one dziesięciu obszarów, co do których istnieją różne rozwiązania audiodeskrypcyjne. Poniżej krótko omawiamy badane obszary oraz odnoszące się do nich pytania, natomiast uzyskane wyniki omawiamy w rozdziale trzecim i czwartym.

Na początku filmu audiodeskryptor – jeśli czas na to pozwala – odczytuje napisy początkowe. W badaniu padło pytanie o to, czy oprócz odczytania nazwisk aktorów pomocne byłoby także odczytanie odgrywanych przez nich postaci. Dodatkowo zapytaliśmy także o to, czy nazwisko autora audiodeskrypcji i osoby czytającej audiodeskrypcję powinno się pojawiać w odczytywanych napisach początkowych (standardowo odczytuje się je wraz z napisami końcowymi). Kolejną

kwestią było odczytanie tekstu na ekranie: w jednej AD padła informacja, że mamy do czynienia z tekstem („Białe napisy na czarnym tle”), natomiast w drugiej napis dotyczący miejsca i czasu akcji został po prostu odczytany. Założenie było takie, że w pierwszym wypadku respondenci będą w stanie lepiej wyobrazić sobie napis, a co za tym idzie zapamiętać podaną w nim informację. Kolejne pytanie dotyczyło momentu wprowadzania i nazywania postaci: w wersji B były one nazwane od razu, natomiast w wersji A ich imiona lub nazwiska padły w AD dopiero, gdy usłyszeliśmy je w filmie. Przewidywaliśmy, że osoby słuchające wersji B lepiej zapamiętają postaci w filmie oraz ich imiona. Dwa pytania dotyczyły użycia terminów filmowych (takich jak „zbliżenie” czy „plan średni”). Celem tych pytań było ustalenie, jak osoby z dysfunkcją wzroku odbierają użycie specjalistycznej terminologii filmoznawczej w AD. W kwestionariuszu znalazły się także dwa pytania dotyczące odzwierciedlenia w opisie języka filmu. W jednej z wersji AD zbliżenie na czarne oficerki jednego z głównych bohaterów zostało odzwierciedlone poprzez podanie tej informacji w pozycji tematu w zdaniu („Jego czarne buty przechodzą nad kryjówką, do drzwi”), natomiast w drugiej informacja o kolorze butów była podana wcześniej w pozycji rematu („Landa, w szarym płaszczu i czarnych oficerkach, idzie przez łąkę”). Zakładaliśmy, że w pierwszym wypadku informacja o kolorze oficerki zostanie lepiej zapamiętana. Drugi badany element był podobny i dotyczył odzwierciedlenia w AD zbliżenia na kartkę papieru, na której Landa zapisuje wiek poszukiwanych dzieci. Kolejny badany aspekt dotyczył podziału informacji – w wersji A informacje o tym, co Landa wyjmuje z aktówki zostały podane w jednym nieprzerwanym zdaniu („Ułożył na stole dokumenty, wyciągnął z kieszeni pióro i napełnił je atramentem”), podczas gdy w wersji B informacje te zostały podzielone na cztery części, przeplecione dialogiem (patrz podrozdział 5.5.). Jako że zdania praktyków i odbiorców audiodeskrypcji są podzielone co do tego, w jaki sposób odzwierciedlać gesty (czy opisywać sam gest, czy raczej podawać jego znaczenie), w niniejszym badaniu przygotowaliśmy dwa opisy gestu „mniej więcej” wykonywanego przez Landę – jeden opisujący gest, a drugi zawierający jego znaczenie. Pytania dotyczyły zarówno zrozumienia gestu, jak i jego wykonania. Pozostałe badane aspekty to nazwanie lub nie dźwięku słyszalnego na ścieżce dźwiękowej (podrozdział 4.7.2.), zawarcie lub nie w tekście audiodeskrypcji odniesienia intertekstualnego (podrozdział 3.5.2.) oraz nadanie jednej z AD bardziej formy opisu, a drugiej – bardziej formy narracji (podrozdział 5.7.).

Jak wynika z powyższego przeglądu kierunków badawczych i najważniejszych badań, audiodeskrypcja jest dziedziną bardzo prężnie się rozwijającą o dużym potencjale interdyscyplinarnym i stosowanym, ponieważ wyniki projektów badawczych mogą się przełożyć na lepszą jakość opisu.

Rozdział trzeci

Elementy opisu

Jedną z najważniejszych decyzji podejmowanych przez audiodeskrytora dotyczy treści opisu. W niniejszym rozdziale omawiamy poszczególne elementy i strategie, które ma do dyspozycji twórca skryptu, gdy podejmuje się opisanie postaci, gestów, mimiki, czasu i miejsca akcji oraz elementów kulturowych.

3.1. Postaci

Postaci pełnią w filmie ważną funkcję, ponieważ to często one nadają dynamikę akcji filmu – są zarówno przyczyną zdarzeń, jak i odbiorcami ich skutków (Bordwell i Thomson 2013: 77). Bohaterowie filmu to najczęściej osoby, choć zdarzają się też personifikacje przedmiotów, takie jak Pani Imbryk w *Pięknej i Bestii*. Bordwell i Thomson zauważają, że inaczej niż w powieści, w filmie – co do zasady – postaci mają „widzialne ciało”, choć podkreślają, że prócz ciała „bohater posiada *cechy*: postawy, umiejętności, nawyki, gusta, motywy psychologiczne, a także wszelkie inne cechy, które ich wyróżniają” (2013: 77; wyróżnienie pochodzi od autorów cytatu). Bohaterów poznajemy zatem nie tylko na podstawie ich atrybutów fizycznych, ale także – jeśli nie przede wszystkim – na podstawie ich zachowań, czynów czy słów, w których przejawiają się cechy charakteru i postawy. Warto o tym pamiętać w audiodeskrypcji, aby nie skupić się zanadto na opisie wyglądu zewnętrznego, pomijając opis istotnych czynności czy zachowań, w których przejawiają się cechy bohatera. Ponadto ważną kwestią jest podział na bohaterów pierwszoplanowych i drugoplanowych – w opisie pierwszeństwo dajemy zawsze postaciom pierwszoplanowym, chyba że w danej scenie lub sekwencji opis postaci drugoplanowej jest konieczny dla zrozumienia treści filmu.

W tym miejscu warto także przywołać klasyfikację Phelana (1989), który w strukturze bohatera wyróżniał trzy komponenty: mimetyczny (bohater jako osoba), tematyczny (bohater jako idea) i syntetyczny (konstrukcyjny) (bohater jako sztuczny konstrukt). W wymiarze mimetycz-

nym cechy postaci odwołują się do ludzkiego pierwowzoru, bohater traktowany jest indywidualnie (ma konkretny wiek, wygląd itp.). W wymiarze tematycznym bohater jest reprezentantem jakiejś grupy lub idei, wymiar ten określa jego rolę społeczną, ukazuje miejsce w rzeczywistości lub świecie, o których dowiadujemy się na podstawie działań bohatera i jego relacji z innymi. I w końcu wymiar syntetyczny (konstrukcyjny) uwzględnia fakt, że bohater jest sztucznym konstruktem, stworzonym przez autora w określonym celu narracyjnym (Phelan 1989; zob. także Gosk 2006). Najczęściej bohaterowie łączą w sobie wszystkie trzy wymiary, jednak zwykle któryś z nich jest dominujący. Mimo iż klasyfikacja Phelana dotyczy bohatera literackiego, z powodzeniem można ją zastosować także do postaci filmowych (zob. Orero i Vilarò 2012), a co za tym idzie, w audiodeskrypcji. Dla przykładu, podejmując się opisu bohaterów, u których dominuje wymiar mimetyczny, audiodeskryptor może poświęcić więcej uwagi cechom fizycznym. W opisie postaci o dominującym wymiarze tematycznym ważniejsze będzie wyodrębnienie cech, które wskazują na przynależność do określonej grupy (jeśli nie wynika to z dialogu lub kontekstu), natomiast opis wyglądu będzie miał w tym wypadku rolę drugorzędną.

Opisując postać, audiodeskryptor musi określić elementy, które najlepiej ją charakteryzują, a następnie dokonać ich selekcji, jako że przerwy między dialogami rzadko pozwalają na wyczerpującą charakterystykę. Zanim jednak przystąpi do opisu, musi zdecydować, czy nazwie postać od razu czy dopiero, gdy jej imię (nazwisko, pseudonim) padnie w filmie oraz w jaki sposób zidentyfikuje opisywanych bohaterów.

3.1.1. Przedstawienie postaci

Przedstawiając postać, audiodeskryptor ma dwie możliwości. Może zidentyfikować ją od razu imieniem własnym lub w inny sposób, w jaki jest nazywana w filmie (zob. także podrozdział 3.1.2.) (chyba że z punktu widzenia rozwoju akcji ważne jest, aby tożsamość bohatera nie została ujawniona). Druga możliwość to zidentyfikowanie postaci dopiero w momencie, gdy jego imię pada w filmowych dialogach – do tego czasu do oznaczenia danej postaci używa się krótkiego, ogólnego opisu charakteryzującego daną osobę, na przykład: „mężczyzna z brodą” czy „młoda blondynka”. Tradycje w tym zakresie są różne, w zależności od kraju, w którym tworzy się audiodeskrypcję. Na przykład pierwsze

rozwiązanie jest preferowane w Wielkiej Brytanii, natomiast drugie w Niemczech. W Polsce nie ma jednoznacznych wytycznych w tej kwestii. Künstler i in. (2012: 9) zalecają:

Nie wprowadzamy imion postaci wcześniej, zanim poznają je osoby widzące. Wyjątkiem [są] filmy i spektakle wieloobsadowe, w których jest kilka postaci o podobnie brzmiących głosach i w których nazywanie bohaterów przydomkami do chwili poznania imienia byłoby zbyt kłopotliwe z braku czasu.

Natomiast zgodnie z wytycznymi opracowanymi przez Szymańską i Strzymińskiego (2010: 33):

Przedstawienie i opis postaci pojawia się wraz z pojawieniem się postaci po raz pierwszy w akcji. Imiona i nazwiska, relacje i związek między bohaterami podaje się wówczas, kiedy nie jest to tajemnicą i w taki sposób bohaterowie zwracają się do siebie nawzajem. **Wyjątek stanowią postaci, których tożsamość jest ukrywana.** Jeśli zostaje ona ujawniona w kolejnych scenach, to powinno mieć to odzwierciedlenie w audiodeskrypcji.

Zanim tożsamość bohatera zostanie ujawniona w filmie, Szymańska i Strzymiński zalecają, aby opisywać to, co można zauważyć, czyli na przykład: przybliżony wiek danej postaci (około trzydziestoletni mężczyzna, kobieta w średnim wieku, staruszek, nastolatka), charakterystyczne cechy jej wyglądu (czarny filcowy kapelusz, długie kręcone rude włosy, blizna, pieprzyk), pełnioną funkcję (mechanik, policjant, pielęgniarz). Podkreślają, aby do momentu ujawnienia tożsamości zawsze kojarzyć przypisaną cechę z daną postacią (Szymańska i Strzymiński 2010: 33). Na przykład w filmie *Imagine* poznajemy głównego bohatera, niewidomego Iana, na podstawie poniższego opisu:

Mężczyzna w czarnej, skórzanej kurtce i **ciemnych okularach.**

Do momentu, w którym dowiadujemy się z dialogu, jak ma na imię bohater, jest on określany jako „mężczyzna w okularach” lub po prostu „mężczyzna”. Mimo iż to drugie określenie wydaje się mało precyzyjne, fabuła filmu pozwala rozwiązać ewentualne wątpliwości – w większości scen Ian występuje w towarzystwie niewidomej kobiety, Evy, lub niewidomych dzieci. Natomiast w filmie *Pociąg* postaci nigdy nie zostają

nazwane – przez cały film są one określane za pomocą atrybutów: „młody brunet”, „blondynka”, „szatynka”, „mężczyzna z grzywką”, „mężczyzna z muchą”, „blondynka z warkoczem”, „blondynka w bluzce z dekoltem”, „łysiejący mężczyzna”. Jedynym wyjątkiem jest „blondynka”, która pod koniec filmu staje się „Martą”. Audiodeskryptor zapewne wybrał takie rozwiązanie z uwagi na fakt, iż jadący tytułowym pociągiem pasażerowie to obcy sobie ludzie oraz z powodu tego, że osoby widzące również nie dowiadują się, jak bohaterowie się nazywają.

Podobne rozwiązanie przyjęła Künstler opisując *Krótki film o zabijaniu*. W filmie imię jednego z głównych bohaterów (mordercy) pada dopiero w 46 minucie („Jacek”). Do tego momentu audiodeskryptorka zdecydowała się używać określenia „chłopak”, ponieważ – jak twierdzi – nazwanie go od początku po imieniu wyglądałoby tak „jakbym zaprzyjaźniła się z mordercą” (Künstler 2014b). Nienazwanie zbrodniarza po imieniu pozwoliło zdystansować się do sceny morderstwa. Natomiast w momencie, gdy w filmie pada imię „Jacek”, zaczynamy poznawać ludzkie oblicze bohatera – jest to zatem świadome nadanie imienia, zarówno przez twórcę, jak i przez audiodeskryptora.

W tym samym filmie jest jeszcze jeden przykład, który może stanowić wyzwanie dla audiodeskryptora. W drugiej scenie dozorca zwraca się do taksówkarza (późniejszej ofiary): „Panie Marianie”, natomiast przed egzekucją prokurator czyta, że Jacek dokonał „rozboju i zabójstwa Waldemara Rykowskiego”. Gdyby audiodeskryptor zdecydował się od początku nazwać taksówkarza „Marianem”, wówczas ostatnia scena mogłaby być niezrozumiała dla niewidomych odbiorców. W tym wypadku audiodeskryptorka zdecydowała się na określenie „taksówkarz” (Künstler 2014b).

Jeśli tożsamość bohatera nie jest tajemnicą lub nie ma innych przesłanek ku temu, by nie ujawnić jego imienia, można go nazwać od razu, zanim jego imię poznają widzowie oglądający film bez audiodeskrypcji. Takie rozwiązanie jest korzystne z kilku powodów. Po pierwsze imiona są zwykle krótsze niż opisy zawierające atrybuty, co pozwala zaoszczędzić tak cenny czas i przeznaczyć go na opis innych elementów. Poza tym wydaje się, że identyfikacja postaci w takim wypadku jest łatwiejsza, co z kolei pozwala na lepsze skupienie się na śledzeniu fabuły i innych opisywanych aspektach (zob. Fresno 2014; zob. także omówienie nurtu badań kognitywnych w AD w podrozdziale 2.8.). Nie dziwi zatem fakt, że w bardzo wielu przeanalizowanych przez nas filmach bohaterowie zostali przedstawieni od razu, na przykład:

Młoda około trzydziestoletnia kobieta. To **Stefania Drywa**. (*Czarny czwartek*)

Młoda brunetka z warkoczami, **Pestka**, zdejmuje ze sznura pończochy i białą koszulkę. (*Oblawa*)

Barbara, blondynka koło sześćdziesiątki, leży na łóżku. (*Piąta pora roku*)

W tym miejscu warto także zwrócić uwagę na konwencję podawania imion (nazwisk) bohaterów. W pierwszych dwóch przykładach imiona są podane w pozycji reumatu (jako nowa informacja), natomiast w trzecim przykładzie w pozycji tematu (jako informacja, która jest już znana odbiorcy). Pierwsze rozwiązanie wydaje się być lepsze pod względem logicznego budowania mentalnego obrazu bohatera – najpierw mamy jego opis, a następnie informację o tym, jak się nazywa (zob. Benecke 2007: 6-7 oraz Chmiel i Mazur 2011b: 284).

Wcześniejsze nazwanie bohaterów może być także podyktowane charakterem danej sceny lub filmu. Jeśli na przykład na początku filmu mamy scenę zbiorową, w której bohaterowie wchodzą ze sobą w interakcje, wygodniej jest użyć imion: „Witold podaje sól Annie. Ta uśmiecha się do Jadwigi”. Taki komunikat brzmi lepiej niż: „Mężczyzna z brodą podaje sól kobiecie w czerwonej sukience, a ta uśmiecha się do siwowłosej kobiety” (Künstler 2014b). Z kolei w filmie *Listy do M.* w czasie świąt Bożego Narodzenia krzyżują się drogi kilkunastu osób – wszystkie te osoby przedstawione są w filmie na początku, a potem ich losy biegną równolegle, miejscami nachodząc jedne na drugie (konwencja podobna do zastosowanej przez Richarda Curtisa w angielskiej komedii *To właśnie miłość* z 2003 roku). Nic więc dziwnego, że audiodeskryptor wprowadził imiona bohaterów na samym początku filmu („blondyn około trzydziestki – Mikołaj”, „zamyślony chłopiec – Kacper”, „młody blondyn – Władi”), w przeciwnym razie niewidomy widz mógłby pogubić się w gąszczu wątków i opowieści.

W filmach opartych na życiorysach znanych osób bohaterowie często nazywani są od razu – założenie jest zapewne takie, że na podstawie swojej wiedzy o świecie osoby widzące od razu rozpoznają znane im z innych kontekstów postaci, na przykład:

Leżąca na łożu kobieta to tytułowa **Frida**. (*Frida*)

Na tle okna, z zapisanymi kartkami w ręku stoi **Adam Mickiewicz**. (*Pan Tadeusz*)

W projekcie AD-Verba (zob. podrozdział 2.10.) zapytałyśmy uczestników, czy lepiej nazywać bohaterów od razu czy dopiero, gdy ich imiona padają w filmie. W wykorzystanym przez nas fragmencie filmu *Rewers* imiona bohaterów padają w dialogu, w którym bohaterowie przedstawiają się sobie („Sabina”, „Bronisław”). Niemniej preferencje uczestników rozłożyły się dokładnie po połowie: 48% wybrało „nazywanie od razu”, 48% „nazywanie później”, a 4% badanych nie miało zdania. Nieco inaczej rozłożyły się odpowiedzi w kolejnym pytaniu („A co w sytuacji, gdy postać jest nazwana np. dopiero w połowie filmu?”) – tutaj większość (67%) wybrała „nazywanie od razu”, 28% „nazywanie później”, a 4% nie miało zdania.

Moment oraz sposób nazywania bohaterów były także jednym z aspektów badania ADLAB (podrozdział 2.11.). Celem było sprawdzenie, czy wystąpią istotne różnice w późniejszym przywołaniu bohaterów pokazywanego fragmentu *Bękartów wojny*, w zależności od momentu ich nazwania w AD. W wersji A audiodeskrypcji (AD-A) bohaterowie zostali nazwani dopiero w chwili, gdy ich imiona lub nazwiska padły w filmie. Do tego momentu byli określani za pomocą epitetu lub pełnionej funkcji, np. „szatyn” (LaPadite), „blondynka” (Shosanna), „pułkownik” (Landa), chociaż należy zauważyć, że w tym filmie imiona lub nazwiska bohaterów padają w dialogach dość wcześnie. Natomiast w wersji AD-B postaci były nazwane od razu (tj. „LaPadite”, „Shosanna”, „Landa”). Założenie było takie, że respondenci słuchający AD-B lepiej przypomną sobie bohaterów klipu oraz że lepiej zapamiętają ich imiona (nazwiska) niż uczestnicy z grupy A. Różnice w uzyskanych wynikach były niewielkie. W pytaniu o zapamiętane postaci grupa A uzyskała wynik 3,2 a grupa B 3,6 w skali od 1 do 5 punktów. Dla porównania, grupa kontrolna uzyskała wynik 4,2. W drugim pytaniu („Kto jest pod podłogą i przysłuchuje się rozmowie?”) przyznawaliśmy punkt za poprawną (ogólną) odpowiedź (np. blondynka, żydowska rodzina) oraz dwa punkty, jeśli w odpowiedzi padło imię „Shosanna”. Grupa A otrzymała średnio wynik: 1,2, a grupa B 1,6 w skali od 1 do 2 punktów. Co ciekawe, uczestnicy w grupie kontrolnej wypadli gorzej niż grupa B, uzyskując 1,2 punktu (tj. taki sam wynik jak grupa A) (Mazur i Chmiel 2013: 17-18).

Powyższe wyniki pokazują, że w tym konkretnym wypadku nazwanie bohaterów od razu nie wpływa znacząco na ich lepsze zapamiętanie (lub – na odwrót – niepodanie ich imion, gdy pierwszy raz pojawiają się na ekranie, nie wpływa negatywnie na zapamiętanie postaci), zatem założenie

pierwsze zostało odrzucone. Należy jednak pamiętać, że w badaniu wykorzystano tylko jedną scenę filmu, w której dodatkowo imiona bohaterów padają dość wcześnie. Poza tym, wyniki pokazują, że natychmiastowe nazwanie bohaterów pomaga niewidomym w późniejszym przywołaniu ich imion (w tym zadaniu niewidomi osiągnęli lepszy wynik niż grupa kontrolna osób pełnosprawnych, oglądająca film bez AD, co oznacza, że AD daje tutaj niewidomym pewną przewagę). Zatem z powyższego można wyciągnąć wniosek, że z narratologicznego punktu widzenia oraz dla sprawności w śledzeniu fabuły nie ma znaczenia, czy postaci są nazwane od razu czy później. Z drugiej jednak strony, fakt iż podanie imienia postaci w AD od razu ułatwia jego zapamiętanie może sugerować – tak jak wcześniej wspominałyśmy – że oglądający może poświęcić mniej uwagi na rozpoznanie danej postaci na podstawie jej opisu, a co za tym idzie wykorzystać zaoszczędzone zasoby poznawcze na śledzenie innych elementów AD.

3.1.2. Nazywanie postaci

W literaturze przedmiotu niewiele uwagi poświęca się temu, w jaki sposób nazywać postaci. Szymańska i Strzymiński sugerują, by postać nazywać w sposób, w jaki bohaterowie zwracają się do siebie. Natomiast skracanie lub zdrabnianie imion (np. „Gosia” zamiast „Małgorzata”) wskazane jest, gdy ograniczony jest czas (Szymańska i Strzymiński 2010: 33-34). Zasadniczo nazywanie bohaterów nie powinno nastęrczać trudności, ale mogą zdarzyć się filmy, w których nie będzie to takie proste czy oczywiste. Na przykład opisując postaci w *Bękartach wojny*, audiodeskrytorzy mieli dylemat, jak nazywać tytułowych Bękartów – używając imienia, nazwiska, imienia i nazwiska, stopnia wojskowego i nazwiska czy w końcu przydomka, np. „Donny Donowitz”, „Donny”, „Donowitz”, „sierżant Donowitz”, „Żyd-Niedźwiedź”. W przygotowanych opisach występowały wszystkie powyższe rozwiązania, co więcej, nie były one używane konsekwentnie, tj. w jednym opisie ta sama osoba była nazywana raz imieniem, a raz nazwiskiem lub za pomocą stopnia wojskowego i nazwiska. Ponadto w niektórych opisach „Bękarci” nazywani byli imieniem, a naziści nazwiskiem (np. „Donny” i „Butz”), w związku z czym widz może odnieść wrażenie, że audiodeskrytor solidaryzuje się z jednymi bohaterami, a dystansuje do innych (zob. komentarz Künstler o nazywaniu bohaterów w *Krótkim filmie o zabijaniu*

w podrozdziale 3.1.1. powyżej). Wydaje się, że sposób nazywania bohaterów może być także uzależniony od gatunku filmowego. Na przykład w filmie wojennym możemy oczekiwać częstszego użycia nazwisk bądź stopni wojskowych, natomiast w serialach czy filmach dla dzieci – imion. Dla przykładu, w filmie *Ślepa furia*, którego akcja rozpoczyna się przywołaniem sceny podczas wojny w Wietnamie, główny bohater został przedstawiony imieniem i nazwiskiem:

Przez bagna pelza amerykański żołnierz, **Nick Parker**.

Z kolei w filmie *Oblawa*, którego akcja toczy się w czasie II wojny światowej, jeden z głównych bohaterów został przedstawiony za pomocą stopnia wojskowego i pseudonimu („kapral Wydra”), natomiast później odnosząc się do jego osoby, audiodeskryptor najczęściej używał tylko pseudonimu „Wydra”.

3.1.3. Wprowadzenie kwestii dialogowych za pomocą imion

Jeżeli kilka postaci odzywa się jednocześnie lub jedna po drugiej, niewidomi mogą mieć problem z ich szybką identyfikacją, szczególnie na początku filmu oraz gdy głosy są podobne. W takiej sytuacji zaleca się, aby kwestie wypowiedziane przez poszczególnych bohaterów były zapowiedziane – z imienia (jeśli jest znane) lub w inny sposób, np. blondynka z warkoczem, ojciec, policjant itp. (zob. także omówienie przedstawiania postaci w podrozdziale 3.1.1. powyżej; Szymańska i Strzymiński 2010: 34; Künstler i in. 2012: 10).

Na potrzeby badania AD-Verba sporządziliśmy dwie audiodeskrypcje sceny z filmu *Testosteron*, w której rozmawia sześciu mężczyzn: Robal, Tytus, Stavros, Fistach, Tretyn i Kornel. Większość mężczyzn jest w podobnym wieku, rozmawiają bardzo szybko, a co za tym idzie, osoby niewidome mogą mieć problem z przypisaniem danej kwestii konkretnej postaci. W jednej audiodeskrypcji każda kwestia była zapowiedziana imieniem, a w drugiej nie. 58% respondentów wybrało wersję, w której kwestie były zapowiedziane, natomiast 42% było temu rozwiązaniu przeciwne, co mogło być spowodowane faktem, iż dialogi w tej scenie są naprawdę gęste i dodatkowe wprowadzenie imion może zakłócić ich odbiór. Poza tym dla zrozumienia tej sceny nie było istotne, aby dokładnie wiedzieć, kto co mówił. Przykład ten pokazuje, że każdy przypadek powinien być rozpatrywany przez audiodeskryptora indywidualnie.

3.1.4. Relacje między postaciami

Zgodnie z wytycznymi Audio Description International (ADI) związki między bohaterami powinny zostać nazwane w AD, jeśli zostały one ujawnione w filmie (Rai i in. 2010: 5). W polskich standardach czytamy natomiast, że „związek między bohaterami podaje się wówczas, kiedy nie jest to tajemnicą i w taki sposób, [w jaki] bohaterowie zwracają się do siebie nawzajem” (Szymańska i Strzymiński 2010: 33). W poniższym przykładzie z filmu *Sponsoring* Alicję, prostytutującą się studentkę z Polski, odwiedza matka. W audiodeskrypcji na początku jest ona „blondynką około pięćdziesiątki” lub „blondynką”, a „matką” dopiero po tym, jak Alicja zwraca się do niej „mamo”:

W garderobie **blondynka około pięćdziesiątki; kolorowa obcisła bluzka, dżinsy**. Rozciąga w dłoniach czarne koronkowe majtki... Marszczy brwi. Bierze wąski koronkowy pas do pończoch... Przykłada do swoich bioder. Odrzuca do szuflady. Rozgląda się z dezaprobatą.
 (...)

Noc. W łóżku śpi Alicja – leży na boku. Obok **blondynka około pięćdziesiątki**. Leży z otwartymi oczami. Zerka na Alicję...
 (...)

Dzień. Do **blondynki** podchodzi Alicja.
Alicja: Pa, mamo.
 Idzie do przedpokoju.
Alicja: Przykro mi, ale muszę iść na ten wykład.
 Staje przed lustrem, wkłada skórzaną kurteczkę. Poprawia włosy.
Matka patrzy twardo...

Natomiast w filmie *Czarny czwartek* związek łączący mężczyznę z trójką dzieci został nazwany wprost:

Trzydziestokilkuletni mężczyzna w garniturze. To Brunon Drywa, **ojciec dzieci**.

Powyższe rozwiązanie wydaje się być zgodne z zaleceniami Doscha i Benecke, którzy radzą, by „podawać dodatkowe informacje o postaciach, których znaczenie będzie rosło wraz rozwojem akcji” (Dosch i Benecke 2004 za Rai i in. 2010: 5). Dodają oni, że – o ile to możliwe – postaci takie powinny być opisane bardziej szczegółowo niż pozostałe. Oznacza to, że na początku filmu osoby niewidome mogą wiedzieć

więcej na temat głównych bohaterów niż osoby widzące, niemniej Dosch i Benecke podkreślają, że w momencie gdy osoby niewidome zorientują się, kim są główni bohaterowie, może być za późno na ich opis i dodają, że decyzję co do szczegółowości opisu i jego umiejscowienia podejmuje każdorazowo audiodeskrytor.

3.1.5. Cechy fizyczne

Większość standardów i wytycznych AD zawiera zalecenie, by opisywać przybliżony wiek, wygląd zewnętrzny, strój, mimikę, gesty postaci (zob. Ofcom 2010; Dosch i Benecke 2004 za Rai i in. 2010: 5; Szymańska i Strzymiński 2010: 31; Künstler i in. 2012: 5). Opisując wygląd postaci, można zwrócić uwagę widza na wzrost, budowę ciała, kształt i rysy twarzy, włosy, kolor oczu. Opis tych elementów jest istotny szczególnie przy opisywaniu bohaterów, u których dominującym wymiarem jest wymiar mimetyczny według klasyfikacji Phelana (zob. podrozdział 3.1.). Po przeanalizowaniu zaudiodeskrybowanych filmów wydaje się, że wprowadzając poszczególne postaci, audiodeskrytorzy najczęściej opisują ich (przybliżony) wiek oraz kolor włosów, na przykład:

Brunetka około **czterdziestki** – Anne siedzi w szlafroku, przed komputerem, na uszach słuchawki. (*Sponsoring*)

Około **dwudziestoletni blondyn**; **siwiejący** mężczyzna; kobieta w **średnim wieku**; około **osiemnastoletnia** dziewczyna (*Krótki film o zabijaniu* – ML)

Często w opisie uwzględnia się też opis koloru oczu bohatera:

Ciemne podkrążone **oczy**. (*Sponsoring*)

Przy tablicy z ogłoszeniami Charlie – **niebieskooki** blondyn. Krótkie włosy zaczesane na bok. Szara marynarka w jodełkę, granatowy krawat. (*Zapach kobiety*)

Czasem można także usłyszeć opis kształtu i rysów twarzy:

Wychodzi mężczyzna w średnim wieku, **pulchna twarz**, **wysokie czoło**. (*Krótki film o zabijaniu* – ML)

W wypadku opisu mężczyzn z zarostem, audiodeskrytorzy często wspominają o nim, charakteryzując postać. Opisując postać Perriera

LaPadite'a w pierwszej scenie *Bękartów wojny* uczestnicy projektu ADLAB w większości odnotowali właśnie fakt, że nosi on brodę. W języku polskim ciekawym zabiegiem jest zastosowanie rzeczowników odprzymiotnikowych (np. „wąsacz”, „brodacz”) zamiast bardziej rozbudowanych wyrażeń przyimkowych: „mężczyzna z wąsami”, „mężczyzna z brodą”, co pozwala na oszczędności czasowe:

Mężczyzna na czele konwoju to siwy **wąsacz** w kapeluszu, białej koszuli i jasnobrązowej kamizelce. (*Rio Bravo*)
Brodacz odwraca głowę. Przebiera śmieci. Odkłada na kupkę suche kawałki chleba. (*Krótki film o zabijaniu* – ML)

Jeśli czas na to pozwala, opis może być bardziej szczegółowy, na przykład:

Wydra to **brunet około czterdziestki, szpakowaty, bardzo krótko ostrzyżony**, ma **zmęczoną, wychudzoną twarz, ciemne oczy, wyraziste ciemne brwi**. Ubrany w **zniszczony szary sweter, pod szyją brązowy szalik**. (*Oblawa*)

Przed drewnianym domem stoi Tewje, mleczarz. Postawny mężczyzna koło **czterdziestki, siwiejące włosy, bujna broda, na głowie czapka z daszkiem**. Ubrany w **szeroką białą koszulę i założoną na wierzch kamizelkę**. (*Skrzypek na dachu*)

Decydując się na bardziej dokładny opis postaci, należy jednak pamiętać, aby nie zasypać widzów szczegółami i umożliwić im spokojne wyobrażenie sobie danej postaci, o czym szerzej piszemy w podrozdziale 3.1.9. (zob. także omówienie badań Fresno 2012 w podrozdziale 2.8.).

Może się zdarzyć, że (częściowy) opis postaci będzie zawarty w dialogach lub kwestiach wypowiedzianych przez filmowego narratora. W takim wypadku audiodeskryptor ma ułatwione zadanie – może pominąć opis bohatera lub znacznie go skrócić, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Pan Tadeusz*:

Choć go bardzo odmienił **mundur pułkownika**,
 Bogate szlify, mina prawdziwie ułańska
 I **wąsik poczerniony, i bródka hiszpańska**.

Z powyższej narracji dowiadujemy się o metamorfozie Hrabiego – wąsiku i bródce oraz fackie, iż ma na sobie mundur pułkownika.

Kolejną kwestią jest wskazanie koloru skóry czy pochodzenia etnicznego bohaterów. Greckie wytyczne, a także standardy ADI wyraźnie zalecają, by opis zawierał informację na temat rasy czy pochodzenia etnicznego bohaterów, jeśli są one istotne dla zrozumienia treści filmu. W takiej sytuacji należy opisać kolor skóry wszystkich bohaterów, na przykład o jasnej, ciemnej, oliwkowej karnacji. W powyższych wytycznych podkreśla się, że opisywanie wyłącznie koloru skóry innego niż biały, a w związku z tym traktowanie go jako normy jest niedopuszczalne. Z kolei w wytycznych Ofcom sugeruje się, by wspominać o rasie czy pochodzeniu etnicznym jedynie wówczas, gdy jest to konieczne (Rai i in. 2010: 6; przykłady błędów w opisie pochodzenia etnicznego – zob. Orero i Vilaró 2012: 302). Rai i in. zauważają, że ważną rolę odgrywają tu różnice kulturowe. W niektórych krajach, na przykład w Republice Południowej Afryki, zwracanie w opisie uwagi na rasę czy pochodzenie mogłoby zostać uznane za niedopuszczalne lub nawet obraźliwe, chyba że jest kluczowe dla zrozumienia fabuły opisywanego filmu (Rai i in. 2010: 6).

Warto podkreślić, że powyższe zalecenia (dotyczące nazywania każdej rasy, a nie tylko innej niż biała) pochodzą z krajów w większym lub mniejszym stopniu wieloetnicznych, gdzie zwrócenie uwagi wyłącznie na kolor skóry inny niż biały mogłoby faktycznie być źle odebrane przez przedstawicieli danej mniejszości etnicznej. Wydaje się, że sytuacja może wyglądać nieco inaczej w kraju co do zasady monoetnicznym, takim jak Polska. Można sobie wyobrazić sytuację, w której w danym filmie tylko jeden aktor ma inny kolor skóry niż biały – wówczas zasadnym wydaje się wskazanie koloru skóry tej jednej postaci (oczywiście, o ile ma to znaczenie dla fabuły). Przykładem może tu być film *Sponsoring*. Na początku filmu jedna z głównych bohaterek, Alicja, poznaje młodego mężczyznę:

Podchodzi chłopak z ciemnym zarostem; **arabskie** rysy twarzy, dres, czarna czapka.

Chociaż Szymańska i Strzymiński (2010: 31-32) sugerują, aby opisując osobę innej narodowości, wskazać jej cechę charakterystyczną, np. kolor skóry, jako że na przykład termin „Azjata” może dotyczyć zarówno Chińczyków, jak i Hindusów, w powyższym przykładzie taki opis mógłby być niewystarczający, ponieważ ciemna karnacja czy oczy mogą

oznaczać także Hindusa czy mulata, a kontekst w tej konkretnej sytuacji nie pomoże w rozstrzygnięciu pochodzenia bohatera. Inaczej sytuacja przedstawia się w filmie *Rozstanie*, w którym kontekst pozwala określić, jakie pochodzenie mają bohaterowie na podstawie opisu ich cech zewnętrznych:

zdjęcie młodej kobiety, głowa skryta w **czarnym hidżabie**. (...) zdjęcie mężczyzny z **czarnymi włosami, wąsami i brodą**. Pod fotografią i na drugiej stronie dokumentu linie tekstu pisanego czcionką arabską. (...) Na dokumentach, w różnych miejscach, na każdej ze stron kolisty, stylizowany znak: cztery półksiężycy i miecz ustawiony pomiędzy nimi. To godło Iranu.

W powyższym opisie audiodeskryptor opisał cechy zewnętrzne mężczyzny („czarne włosy”, „wąsy”, „broda”) oraz rodzaj nakrycia głowy kobiety (hidżab), który sugeruje, iż poruszamy się w kręgu kultury arabskiej. Nawet jeśli egzotycznie brzmiący termin *hidżab* nie jest znany niewidomemu odbiorcy (więcej o strategiach opisywania arabskich strojów patrz podrozdział 3.1.6.), dalsza część opisu (arabska czcionka, godło Iranu) rozwiewa wszelkie wątpliwości co do pochodzenia osób przedstawionych na zdjęciach. Zatem wybór odpowiedniej strategii opisu pochodzenia jest uzależniony od kontekstu, a także innych czynników, takich jak fabuła filmu czy miejsce akcji – podczas gdy akcja filmu *Sponsoring* dzieje się w Paryżu, miejscem akcji *Rozstania* jest Teheran.

3.1.6. Kostiumy

Kostiumy pełnią w filmach szereg funkcji: budują rolę, charakteryzują postać, pomagają umiejscowić akcję filmu w danym miejscu i czasie. Opisuując ubiór bohatera, zawsze należy pamiętać o kolejności postrzegania – najczęściej z góry do dołu – i jej odzwierciedleniu w audiodeskrypcji tak, aby niewidomi mogli w sposób logiczny budować w wyobraźni obraz opisywanej postaci. W związku z tym opis „w berecie, obszernej kurtce, przydługiej spódnicy i płaskich butach” jest lepszy niż „w przydługiej spódnicy, obszernej kurtce, płaskich butach i berecie”. W drugim wypadku – wyobrażając sobie bohaterkę – niewidomy odbiorca musi „oczami umysłu” przeskakiwać ze spódnicy na kurtkę, na buty i w końcu na beret. Często nie ma czasu, aby opisać pełen ubiór bohatera – bądź po prostu nie ma takiej potrzeby – wówczas audio-

deskryptor może zwrócić uwagę widzów na najbardziej charakterystyczny element stroju. Trzeba jednak zachować ostrożność – słysząc opis: „Anna idzie parkiem w butach na wysokich obcasach”, niewidomi mogą odnieść wrażenie, że Anna idzie nago, mając na sobie jedynie szpilki¹.

W filmie *Sponsoring* stroje zostały umiejętnie użyte do charakterystyki głównych bohaterek: dziennikarki Anne, która pisze materiał na temat prostytutkiujących się paryskich studentek oraz dwóch jej rozmówczyń: Loli i Alicji. W jednej z początkowych scen Anne spotyka się w parku z Lolą:

Obie w **butach na obcasach**. Szatynka nieco niższa, w **obcisłych dżinsach i koralowej bluzce w groszki**. Anne w **beżach – żakiet i spodnie**.

W kolejnej scenie Anne spotyka się z Alicją w jej mieszkaniu:

Anne – w **ciemnym kostiumie** – idzie korytarzem eleganckiego budynku. Na ścianach wiszą nowoczesne grafiki w białych ramach. Anne rozgląda się, zerka na drzwi do mieszkania, mija je. Staje przed innymi.

Alicja: Chwileczkę!

Drzwi otwiera młoda blondynka – Alicja. Anne:

Anne: Mogę z panią chwilę porozmawiać?

(...)

Już wewnątrz, w saloniku. Alicja siedzi w fotelu, niechętnie patrzy na Anne. Staranna fryzura, proste włosy do ramion; oczy mocno podkreślone, pełne usta. **Czarna sukienka bez rękawów**. Anne siedzi naprzeciw, na kanapie. Notuje w brulionie.

Frywolność i swoboda młodych dziewczyn – wyrażona ich strojem (koralowa bluzka w groszki, czarna sukienka bez rękawów) – przeciwstawione są konserwatyzmowi i stłumionej seksualności Anne, która niejako maskuje się strojem (beżowy żakiet i spodnie, ciemny kostium). Po rozmowach przeprowadzonych z dziewczynami w Anne dokonuje się przemiana – na nowo odkrywa ona swoją seksualność, co znajduje swój wyraz w stroju, który zakłada na kolację ze znajomymi:

Anne w domu. Podchodzi do lustra. Na nogach czarne pantofle na obcasach. Prosta czarna sukienka. Długie rękawy, niewielki dekolot

¹ Za przykład dziękujemy Barbarze Szymańskiej.

w serek. Ogląda się... Poprawia sukienkę przy dekolcie. (...) W zamyśleniu patrzy na swoje odbicie. (...) Anne w kuchni – **w innej sukience: obcisłej, z dużym dekoltem; na wierzchu bolerko. Włosy upięte z tyłu, makijaż.**

Opis kostiumów zależy także od gatunku filmowego oraz treści filmu. Na przykład w filmie *Diabeł ubiera się u Prady* kostiumy są niejako odrębnym bohaterem filmu (notabene w 2006 roku film ten był kandydatem do Oscara za najlepsze kostiumy). Tutaj główna bohaterka, Andrea, także przechodzi przemianę – tym razem jednak bardziej dosłowną. Pod wpływem rosnącej presji koleżanek i kolegów z redakcji modowego magazynu *Runway* sweterek sprzed kilku sezonów i spódnicę w szkocką kratę zamienia na stroje od projektantów z górnej półki. Tak została opisana zaraz po metamorfozie przez polskiego oraz brytyjskiego audiodeskryptora:

Polska AD: Do biura wchodzi Andrea. **Skórzane obcisłe spodnie, czarna kurteczka do bioder. Na wzór szkolnego mundurka. Beżowa bluzeczka.** Włosy rozpuszczone. Grzywka przycięta tuż nad linią oczu.

Brytyjska AD: **Made-over and looking fabulous** with her freshly fringed glossy hair and her **elegant black jacket and trousers on**, Andy strides past Serena and Emily.

[**Odmieniona i fantastycznie wyglądająca** Andy, z błyszczącymi włosami i podciętą grzywką, **w eleganckim czarnym żakiecie i spodniach**, mija Serenę i Emily.]

Polska audiodeskrypcja jest bardziej szczegółowa i dokładniej opisuje, co ma na sobie Andrea („skórzane obcisłe spodnie”, „czarna kurteczka do bioder”, „beżowa bluzeczka”). Dodatkowo dowiadujemy się, jaki fason ma kurtka. W brytyjskiej AD mamy jedynie ogólny opis stroju – „czarny żakiet” i „spodnie”, a dodatkowo parę przymiotników wartościujących – „fantastycznie”, „elegancki”.

Kostiumy odgrywają niezwykle ważną rolę w filmach historycznych i kostiumowych, w których dana epoka historyczna jest odzwierciedlona za pomocą charakterystycznych dla niej dekoracji i strojów. Zadaniem audiodeskryptora jest zatem opisanie strojów oddających klimat danej epoki, co może stanowić wyzwanie, jako że do takiego opisu potrzebna jest znajomość nazw części garderoby charakterystycznych dla danego okresu, tak jak w poniższych przykładach. Pierwszy przykład pochodzi

z biograficzno-kostiumowego filmu *Maria Antonina*, który w 2006 roku zdobył Oscara za najlepsze kostiumy. W tej scenie tytułowa bohaterka je śniadanie ze swoim świeżo poślubionym mężem:

The Dauphine, wearing a delicate ice blue dress and a **ruffle** around her slender neck, drinks the water.

[Księżna, ubrana w jasnoniebieską suknię, z **kryzą** okalającą jej szczupłą szyję, pije wodę.]

Kolejnym przykładem filmu ze znakomitymi kostiumami jest polska produkcja *Pan Tadeusz*. Autorki kostiumów – Magdalena Tesławska-Biernawska i Małgorzata Stefaniak – przyznały, że przy projektowaniu i szyciu kostiumów inspirowały się twórczością Adama Mickiewicza i Juliusza Kossaka, który przeniósł na płótno bohaterów poematu, a sam był świadkiem epoki (Kostiumy..., 2013). W jednej z pierwszych scen poznajemy Hrabiego, który siedzi na koniu niedaleko ruin zamku. I w tym wypadku audiodeskryptor musiał się wykazać znajomością nazw strojów i ich elementów:

Ubrany jest w ciemny **frak**, **złotą kamizelkę** i **białą koszulę z żabotem**. Na palcu lewej ręki ma sygnet.

Ciekawym przykładem są także stroje Zosi – zgodnie z tym, co napisał Mickiewicz, w scenie, w której Zosia wchodzi w „wielki świat” ma na sobie suknię w stylu „zachodnim”, natomiast podczas zaręczyn z Tadeuszem ubrana jest w strój chłopski. W filmie pierwszy strój został opisany następująco:

Salon we dworze. Pośrodku stoi uśmiechnięta Zosia w **białej sukni z dekoltem**. Jej blond **włosy spięte są zieloną wstążką**.

Natomiast w drugiej z omawianych scen nie ma miejsca na opis ze względu na nieprzerwane dialogi i narrację (wypowiedane trzynastozgłoskowcem), jednak narracja zawiera informację na temat stroju Zosi (patrz także przykład z Hrabią w podrozdziale 3.1.5.):

Czy ktoś Zosi poradził wyjść w **takiej sukience**,
Czy instynktem wiedziała (bo dziewczyna zgadnie
Zawsze instynktem, co jej do twarzy przypadnie),
Dosyć, że Zosia pierwszy raz w życiu dziś z rana

Była od Telimeny za upór łajana,
Nie chcąc modnego stroju, aż wymogła płaczem,
 Że ją tak zostawiono, w **ubraniu prostaczem**.

Niestety ograniczenia czasowe nie pozwoliły na opis „ubrania prostaczego” Zosi. Gdyby jednak było to możliwe, audiodeskrytor mógłby skorzystać z opisu Mickiewicza:

Spodniczkę miała długą, białą; suknię krótką
 Z **zielonego kamlotu**, z różową obwódka;
Gorset także zielony, różowemi wstęgi
 Od łona aż do szyi sznurowany w pręgi;
 Pod nim pierś jako pączek pod listkiem się tuli.
 Od ramion świecą **białe rękawy koszuli**,
 Jako skrzydła motyle do lotu wydęte,
 U dłoni skarbowane i wstążką opięte;
 Szyja także koszulką obciśniona wąską,
Kołnierzyk zadzierzgniony różową zawiązką;
 Zauszniczki wyrzniete sztucznie z pestek wiszni,
 Których się wyrobieniem Sak Dobrzyński pyszni
 (Były tam dwa serduszka z grotem i płomykiem,
 Dane dla Zosi, gdy Sak był jej zalotnikiem);
 Na kołnierzyku wiszą **dwa sznurki bursztynu**,
 Na skroniach zielonego **wianek rozmarynu**.
 Wstążki warkoczów Zosia rzuciła na barki,
 A na czoło włożyła zwyczajem żniwiarki
Sierp krzywy, świeżem żęciem traw oszlifowany,
 Jasny jak nów miesięczny nad czołem Dyjany.

Oczywiście, jeśli audiodeskrytor zdecyduje posiłkować się ekranizowanym tekstem, zawsze musi zweryfikować opis literacki z tym, co zostało zrealizowane na ekranie – w omawianym przykładzie strój Zosi przygotowany przez kostiumolożki zasadniczo odpowiada powyższemu opisowi, ale są też różnice, na przykład w filmie Zosia miała na głowie jedynie zielony wianek. Przy tej okazji warto też wspomnieć o możliwości wykorzystania scenariusza przy opisie postaci – szerzej na ten temat piszemy w rozdziale pierwszym, omawiając audiodeskrypcję autorską (podrozdział 1.3.7.).

Z kolei w audiodeskrypcji do filmu *Wadjda*, którego akcja dzieje się w Arabii Saudyjskiej i jest mocno osadzona w tamtejszych realiach, autorzy zdecydowali się na objaśnienie niewidomym widzom najważniej-

szych elementów kulturowych, w tym strojów, jednocześnie podając oryginalne nazwy opisywanych elementów (Walczak i Figiel 2013), na przykład:

[Abdullah] jest ubrany w białą tunikę do kostek oraz **takiję**, czyli **białą** ażurową czapeczkę przylegającą do głowy.

(Dalsze przykłady omawiamy w podrozdziale 3.5.1.). Takie podejście ma również wymiar edukacyjny – dzięki opisom niewidomi poznają inną kulturę i w pewnym sensie mają przewagę nad widzami oglądającymi film bez audiodeskrypcji, ponieważ oprócz opisu danego elementu kulturowego poznają także jego nazwę. Opis tego typu wymaga dodatkowego nakładu pracy ze strony audiodeskryptora, ponieważ, jak podkreślają Walczak i Figiel, przy opracowywaniu audiodeskrypcji do *Wadży* konieczne były liczne konsultacje z ekspertami-arabistami.

3.1.7. Cameo (rola gościnnie)

Audiodeskryptor może zastosować różne strategie w wypadku tzw. cameo (roli gościnnie), czyli krótkiego udziału w filmie znanej osobistości, która często odgrywa samą siebie. Na przykład w filmie *Serce na dłoni* występuje Dorota Rabczewska „Doda”, która daje prywatny koncert w rezydencji oligarchy Konstantego, a w końcowej scenie filmu występuje jako śpiewaczka operowa. Przygotowany przez nas opis pierwszej sceny brzmiał następująco:

W rezydencji. Na wysokim stołku, w otoczeniu muzyków siedzi skapo ubrana długonoga blondynka. Na przeciw nich siedzą Konstanty i jego pracownicy.

Doda: Hej Dziadzia, nie wyluzowałeś się za bardzo?

Opisane zostały główne atrybuty piosenkarki: blond włosy, długie nogi oraz skąpy ubiór, natomiast nie została ona wprost nazwana. Po projekcji *Serca na dłoni* przeprowadziłyśmy wśród obecnych na widowni niewidomych i słabowidzących ankiety i spytałyśmy między innymi o występującą w filmie piosenkarkę. Wszyscy badani wiedzieli, że występująca na początku i na końcu piosenkarka to ta sama osoba, a znaczna większość wiedziała, że to Doda, mimo iż jej pseudonim nie padł w filmie. Być może było tak dlatego, iż postać Dody jako ikony

polskiej popkultury (wraz z jej charakterystycznym głosem) jest znana niewidomym. Poza tym podczas promocji jej udział w filmie był mocno nagłaśniany.

Alternatywnie scenę tę można by opisać w następujący sposób:

W rezydencji. Na wysokim stołku, w otoczeniu muzyków siedzi **Doda**.
Na przeciw nich – Konstanty i jego pracownicy.

lub

W rezydencji. Na wysokim stołku, w otoczeniu muzyków siedzi skapo ubrana długonoga blondynka. **To Doda**. Na przeciw nich siedzą Konstanty i jego pracownicy.

W pierwszym z powyższych opisów zastosowano eksplicytację – piosenkarka została nazwana, ale pominięto opis jej wyglądu, natomiast drugi opis zawiera zarówno opis artystki, jak i jej pseudonim. Ostatni opis wydaje się najpełniejszy, jednak w tym konkretnym wypadku jest on za długi.

Kolejny przykład cameo pochodzi z filmu *Diabeł ubiera się u Prady*. W jednej ze scen, na pokazie mody pojawia się włoski projektant Valentino Garavani we własnej osobie. Scenę tę opisano w polskiej i brytyjskiej AD w następujący sposób:

Polska AD: Przed nim **mężczyzna o ciemnej karnacji**. Ubrany w beżowy garnitur. To **Valentino Garavani**.

Brytyjska AD: Miranda talks to **Valentino**.
[Miranda rozmawia z Valentino.]

Polski opis jest bardziej szczegółowy – mamy tu zarówno informację o wyglądzie projektanta, jak i jego imię i nazwisko, podczas gdy w angielskiej AD pada jedynie jego imię. Wydaje się, że w tym wypadku użycie wyłącznie imienia projektanta jest wystarczające, jako że w środowisku świata mody w ten właśnie sposób mówi się o projektancie i to jego imię (a nie nazwisko) stało się marką (np. „sukienka od Valentino”). Jeśli jednak ktoś nie skojarzy imienia Valentino ze sławnym projektantem, wówczas – słysząc wersję angielską AD – może odnieść wrażenie, że Miranda rozmawia po prostu z jakimś mężczyzną o imieniu Valentino. Natomiast z polskiej AD jasno wynika, że jest to ktoś znany. Poza tym polska AD – poprzez przywołanie zarówno imienia, jak

i nazwiska projektanta – w większym stopniu sugeruje, że występuje on w filmie we własnej osobie. Alternatywną strategią byłoby użycie eksplicytacji i sprecyzowanie, kim jest znana osoba występująca w filmie, np. „znany projektant Valentino”. Takie rozwiązanie jest bardziej uzasadnione w sytuacji, gdy zakładamy, że dana osobistość może nie być znana odbiorcy, czyli na przykład w tym wypadku, ale nie w wypadku wcześniej wspomnianej Dody.

3.1.8. Opis postaci nierealnych

Postaci nierealne występują głównie w filmach science fiction, fantasy oraz filmach dla dzieci. Stanowią one szczególne wyzwanie dla audiodeskryptora, ponieważ nawet osoby ociemniałe nie mają wyobrażenia na ich temat, zatem opis powinien być zredagowany w taki sposób, aby pomóc osobom niewidomym zbudować w wyobraźni obraz takiej postaci. Pomocne w tym mogą być omówienia i porównania – dzięki nim odbiorcy AD mogą odnieść opis postaci nierealnej do elementów świata realnego, które przechowują w pamięci wzrokowej lub znają z literatury, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Harry Potter i kamień filozoficzny*²:

Wycierając łzy, Hermiona wychodzi z toalety. Jej wzrok pada na dwie zielone nogi, grube jak pnie drzew. Prerażona podnosi wzrok na przeraźliwego zielonego trolla blokującego przejście. Jego straszna głowa przypominająca rozgnieciony zielony ziemniak zahacza o sufit.

W powyższym przykładzie nogi trolla zostały przyrównane do pni drzew, natomiast jego głowa do rozgniecionego ziemniaka, co powinno niewidomym (a przynajmniej osobom ociemniałym) pomóc w wyobrażeniu straszliwego potwora. Warto dodać, że pisarze literatury fantasy czy science fiction również stosują podobne zabiegi językowe w opisie postaci nierealnych, aby ułatwić czytelnikom ich wizualizację.

3.1.9. Szczegółowość opisu

Przedstawiając postaci, nie zawsze mamy wystarczająco dużo czasu na początku filmu, aby w pełni opisać najważniejszych bohaterów – w takiej sytuacji opisujemy postać stopniowo, doprecyzowując opis z biegiem

² Poniższy przykład podajemy za Jankowską (2013a: 135).

dialogu. Widzowie budują sobie wówczas mentalny obraz bohaterów wraz z rozwojem fabuły. Przykładem może być wizerunek typowej gwiazdy rocka, bohatera musicalu *Rock of Ages*, Stacee'ego Jaxxa. Opis Stacee'ego jest wprowadzany przez brytyjskiego audiodeskryptora stopniowo, w miarę jak z dialogów i rozwoju akcji dowiadujemy się o rock'n'rollowym stylu życia gwiazdora:

Stacee clambers out, wearing **leather trousers, a fur coat, cowboy hat and shades**. (...) With a **long sparkly scarf** around his neck, Stacee wanders into the backstage area. (...) Stacee takes off his shades, revealing his **dark eyes**. (...) Stacee holds his right hand up. He wears **black nail varnish**. (...) Standing in the spotlight, Stacee pulls off his **bandana** and lets his long hair flow free. (...) Stacee jumps down to Sherrie and has a good look at her, his **tattooed chest** puffed out.
 [Stacee wysiada, ma na sobie **skórzane spodnie, futro, kowbojski kapelusz i ciemne okulary**. (...) Stacee wchodzi za kulisy, na szyi **długi, błyszczący szal**. (...) Stacee zdejmuję okulary, ukazując **ciemne oczy**. (...) Stacee podnosi prawą dłoń. Na paznokciach **czarny lakier**. (...) Stojąc w świetle reflektora, Stacee ściąga **bandanę** i rozpuszcza włosy. (...) Stacee zeskakuje do Sherrie i przygląda jej się, wypinając **wytatuowaną klatkę piersiową**.]

Nawet jeśli na początku filmu czas pozwala nam na dłuższy opis, ważne jest, aby nie zarzucić widza zbyt wieloma szczegółami – ryzykujemy wówczas, „iż widz niewidomy zagubi się w gąszczu danych i nie będzie w stanie ukończyć rekonstrukcji umysłowej opisywanego obrazu” (Szymańska i Strzymiński 2010: 32).

3.1.10. Obiektywizm opisu postaci

Większość standardów AD jest zgodna co do tego, aby – o ile to możliwe – opisy postaci były obiektywne. Oznacza to, że nie powinny one zawierać własnej interpretacji audiodeskryptora i oceny cech wyglądu (a także charakteru, emocji itp.) bohaterów, na przykład poprzez użycie wartościujących epitetów, takich jak „piękny”, „brzydki”, „ohydny”. Chodzi o to, by widz na podstawie opisu był w stanie sam dokonać oceny atrakcyjności bohaterów lub formułować opinię na ich temat. Może się jednak zdarzyć, że na obiektywny opis bohatera zabraknie czasu, a informacja o jego wyglądzie jest istotna z punktu widzenia fabuły. W takiej sytuacji Künstler i in. (2012) dopuszczają użycie przymiotników

wartościujących, szczególnie gdy wygląd jest wyróżnikiem postaci. Jako przykład podają opis bohaterki filmu *Ziemia obiecana* Lucy Zuckerowej, która została opisana jako „rudowłosa piękność”, przy czym autorzy podkreślają, że w tym wypadku „piękność” jest raczej przydomkiem niż epitetem (Künstler i in. 2012: 4-5).

W projekcie AD-Verba poprosiliśmy uczestników o wskazanie preferowanych przez nich opisów wyglądu bohaterów filmu *Rewers*, Sabiny i Bronisława – pierwsze z podanych opisów są obiektywne („w berecie, obszernej kurtce, przydługiej spódnicy i płaskich butach”, „młody brunet w prochowcu i garniturze”), natomiast drugie zawierają subiektywną ocenę audiodeskryptora („skromnie ubrana szara myszka”, „przystojny jak amant filmowy”). Poniższa tabela ilustruje uzyskane wyniki.

Tabela 7. Preferowane opisy wyglądu bohaterów w projekcie AD-Verba.

w berecie, obszernej kurtce, przydługiej spódnicy i płaskich butach	64%	skromnie ubrana szara myszka	30%	6% nie ma zdania
młody brunet w prochowcu i garniturze	74%	przystojny jak amant filmowy	18%	8% nie ma zdania

Opisy podane jako drugie wydają się być bardzo subiektywne i narzucają odbiorcom ocenę wyglądu bohaterów przez audiodeskryptora. Zgodnie z oczekiwaniami większość osób (odpowiednio 64% i 74%) preferowała opisy obiektywne, chociaż pewnym zaskoczeniem jest fakt, iż aż 30% badanych wolała opis „skromnie ubrana szara myszka” od opisu stroju bohaterki. W tym samym badaniu zapytaliśmy respondentów, czy audiodeskrypcja powinna zawierać przymiotniki wartościujące lub oceniające (np. „piękny”, „brzydki”). Uzyskano średni wynik 4,7 na siedmiostopniowej skali (czyli „raczej tak”). W rozbiciu na procenty wyniki kształtowały się następująco: 4% – zdecydowanie nie, 22% – nie, 2% – raczej nie, 6% ani nie ani tak, 6% – raczej tak, 58% – tak, 2% – zdecydowanie tak. Jak widać, wyniki były spolaryzowane – najwięcej osób wybrało albo odpowiedź „nie” albo „tak”, przy czym tych drugich było prawie trzy razy więcej.

Z kolei w innym badaniu poprosiliśmy uczestników o ocenę, czy przytoczone opisy stanowią subiektywną interpretację opisującego. Wyniki nie były jednoznaczne – opis „seksowne brunetki” został uznany za subiektywny przez większość (62%) respondentów, a opis „atrakcyjna piosenkarka” przez prawie połowę (46%) badanych. Natomiast w wypadku

opisu „elegancko ubrany” aż 77% uczestników odpowiedziało, że nie jest to subiektywna interpretacja, co pokazuje, że „postrzeganie danego opisu jako subiektywnego jest samo w sobie subiektywne” (Chmiel i Mazur 2011a: 27). Zapytani wprost, czy audiodeskrypcja powinna zawierać przymiotniki wartościujące, 71% osób odpowiedziało, że tak (więcej na ten temat piszemy w podrozdziale 2.1.7.).

Powyższe wyniki pokazują dwie rzeczy. Po pierwsze, postrzeganie tego, co subiektywne nie jest jednoznaczne – jedne opisy w większym stopniu uznawane są za subiektywną interpretację niż inne, czyli tak jak zauważamy w innym artykule, interpretacja i obiektywizm to „dwa końce kontinuum, z różnymi stopniami interpretacji i obiektywizmu pomiędzy nimi” (Mazur i Chmiel 2011: 186) (zob. omówienie przykładów „skromnie ubrana szara myszka” i „elegancko ubrany” powyżej). Po drugie, wydaje się, że – co do zasady – odbiorcy AD preferują obiektywne opisy, niemniej z uwagi na fakt, iż ograniczenia czasowe nie zawsze pozwalają na szczegółowy opis – w takiej sytuacji użycie przymiotnika wartościującego wydaje się być uzasadnione.

3.2. Gesty

Gesty są częścią mowy ciała, czyli komunikacji niewerbalnej, która – wraz z językiem i dźwiękami pozawerbalnymi niosącymi wartość komunikacyjną – stanowi integralną część komunikacji międzyludzkiej (Poyatos 2002: 185). Za pomocą gestu możemy zakomunikować, że wszystko jest w porządku lub – wręcz przeciwnie – że mamy jakiś problem (kciuk uniesiony do góry lub skierowany w dół), że coś nam smakuje (poklepywanie się po brzuchu) lub okazać komuś brak szacunku (wulgarny gest ukazujący środkowy palec).

Kendon (1988) dzieli gesty na następujące kategorie: gestykulacja (*gesticulation*), tj. spontaniczne ruchy rąk w czasie mówienia, gesty imitujące język (*language-like gestures*), które są podobne do gestykulacji, ale są gramatycznie zintegrowane z wypowiedzią, pantomima (*pantomime*), tj. gesty stosowane do odegrania przedstawienia bez użycia głosu, emblematy czy gesty autonomiczne (*emblems*), tj. ustandaryzowane gesty funkcjonujące jako kompletne wypowiedzi oraz język migowy (*sign language*), czyli zbiór gestów stanowiących niezależny system komunikacyjny. Powyższe kategorie gestów umieszczone są na kontinuum. Przechodząc od gestykulacji do języka migowego, gesty stają się coraz

bardziej niezależne od mowy, wzrastają ich właściwości językowe oraz stają się one coraz mniej idiosynkratyczne (McNeill 1992: 37).

Klasyfikacja Kendona może być przydatna w audiodeskrypcji, szczególnie jeśli chodzi o opis gestykulacji, gestów imitujących język oraz emblematów. Dwa ostatnie typy gestów powinny – co do zasady – zostać opisane, aby dana wypowiedź była zrozumiała. Na przykład, kiedy ktoś mówi: „To miało taki kształt”, a następnie „rysuje” dłońmi na przykład kwadrat, czyli wykonuje gest imitujący język, jego opis jest konieczny, aby zrozumieć przekaz. Podobnie rzecz się ma z emblematami. Na przykład gest „OK”, któremu nie towarzyszy wypowiedź słowna o tym samym lub podobnym znaczeniu, wymaga opisu. Z drugiej strony, gestykulacja mogłaby – przynajmniej teoretycznie – pozostać nieopisana, ponieważ sens przekazu jest zwykle zawarty w słownej wypowiedzi, której gestykulacja towarzyszy.

Z myślą o audiodeskrypcji Mazur (2014a) opracowała klasyfikację gestów na podstawie funkcji, którą pełnią w wypowiedzi. Dzieli ona gesty na trzy zasadnicze typy: gesty wzmacniające wypowiedź (*discourse-supporting gestures*), gesty uzupełniające wypowiedź (*discourse-filling gestures*) oraz gesty przeczące wypowiedzi (*discourse-conflicting gestures*). W ramach pierwszego typu gestów wyróżniamy takie, które niejako powtarzają to, co można usłyszeć, na przykład, jeśli ktoś mówi, że dziecko ma pięć lat i jednocześnie pokazuje liczbę pięć na palcach. Do tej kategorii należy także gestykulacja, która sama w sobie nie niesie sensu, a jedynie wzmacnia przekaz werbalny. Druga kategoria obejmuje gesty imitujące język i emblematy w rozumieniu Kendona (1988). Jeśli na pytanie o wiek dziecka unosimy jedynie pięć palców, nie wypowiadając słowa „pięć”, wówczas zauważenie gestu jest niezbędne dla zrozumienia odpowiedzi. Podobnie sytuacja wygląda z emblematami – jeśli zapytani o samopoczucie skierujemy kciuk w górę, nasz przekaz będzie odebrany tylko w sytuacji, gdy gest jest widoczny. I w końcu, gesty przeczące wypowiedzi oznaczają gesty, które – jak wskazuje ich nazwa – nie są zgodne z wypowiedzianymi słowami, na przykład, kiedy mówiąc komuś, że ma skrócić w lewo, ręką wskazujemy stronę prawą. Klasyfikacja ta może być przydatna w audiodeskrypcji – przynależność gestu do jednej z powyższych kategorii będzie dla audiodeskryptora wskazówką, czy dany gest wymaga opisu w celu zrozumienia wypowiedzi przez niewidomego odbiorcę (gesty uzupełniające wypowiedź i przeczące jej), czy też – na przykład w wypadku obostrzeń czasowych – jego opis może zostać

pominięty, ponieważ sens wypowiedzi wynika z przekazu werbalnego (gesty wzmacniająca wypowiedź).

Gesty można opisywać na różne sposoby. Audiodeskryptor może dokładnie opisać sposób wykonywania gestu tak, aby osoba niewidoma mogła go sobie wyobrazić, umieścić w kontekście i zinterpretować jego znaczenie. W sytuacji gdy opis gestu jest niemożliwy ze względu na jego złożony charakter bądź brak czasu, można podać znaczenie gestu lub – w uzasadnionych przypadkach – zupełnie go pominąć. Panuje przekonanie, że nazywanie gestów jest preferowane przez osoby niewidome od urodzenia, dla których mowa ciała jest w pewnym sensie językiem obcym – osoby te nigdy gestów nie widziały, więc mogą mieć problem z ich wyobrażeniem i zrozumieniem³. Czasem zwraca się uwagę na edukacyjną rolę opisu gestów właśnie w wypadku osób niewidomych od urodzenia – zakłada się, że jeśli dany gest jest opisany, to niewidomi mogą wywnioskować jego znaczenie z kontekstu, a przy okazji dowiedzieć się, w jaki sposób taki gest jest wykonywany.

Szymańska i Strzymiński (2010: 26) sugerują, że „mało znane, charakterystyczne gesty, ruch[y], jako przekaz niewerbalny, które wykonywane są przez konkretne osoby w określonych sytuacjach powinny znaleźć odzwierciedlenie w audiodeskrypcji”. Jako przykład podają oni opis gestu „syfon”:

(Profesor wychodzi z klasy. Rozlega się trudny do identyfikacji dźwięk.)
Chłopcy wsuwają palec wskazujący pomiędzy policzek a zęby. Poruszają nim szybko na boki jednocześnie wydychając powietrze.
Ludwik: O co chodzi?
Romek: Tak, o co chodzi? Przecież to jest profesor Syfon!

Dzięki takiemu rozwiązaniu, zdaniem autorów, niewidomy widz może dowiedzieć się, w jaki sposób wykonywany jest gest, za pomocą którego powstaje dźwięk przypominający ten, który wydaje syfon (Szymańska i Strzymiński 2010: 26).

W ramach projektu ADLAB pokazano uczestnikom fragment filmu, w którym pułkownik SS Landa pyta francuskiego farmera LaPadite'a o wiek poszukiwanych żydowskich dzieci (opis projektu patrz podrozdział 2.11.). Kiedy LaPadite ma problem z przypomnieniem sobie

³ Istnieją badania naukowe, które nie potwierdzają tego przekonania i pokazują, że osoby niewidome od urodzenia posługują się gestami w sposób podobny do osób widzących (np. Iverson i Goldin-Meadow 1997).

stosownych faktów, Landa patrzy na niego i wykonuje gest „mniej więcej”, poruszając głową i ręką. Audiodeskrypcja oznaczona jako „AD-A” zawierała opis gestu, natomiast w opisie „AD-B” gest ten został nazwany. Respondenci zostali poproszeni o powtórzenie gestu. Gest został wykonany poprawnie przez 12% respondentów z grupy A oraz 30% z grupy B. W grupie, która usłyszała opis gestu, 7% uczestników niewidomych od urodzenia powtórzyło go poprawnie, natomiast w grupie, której został przedstawiony opis nazywający gest, żadna osoba niewidoma od urodzenia nie była w stanie go wykonać. Wśród osób ociemniałych w grupie A poprawny wynik uzyskało 15% uczestników, a w grupie B – 42%. Wyniki te pokazują, że niektóre osoby ociemniałe – w przeciwieństwie do osób niewidomych od urodzenia – znają i pamiętają gesty i są w stanie wyobrazić je sobie na podstawie opisu (w drugą stronę – tj. rozpoznanie znaczenia gestu na podstawie jego opisu – okazuje się trudniejsze). Kolejne pytanie (tylko dla grupy A) dotyczyło znaczenia gestu. 20% respondentów zinterpretowało znaczenie gestu poprawnie na podstawie jego opisu. Wśród tych osób większość (38%) stanowiły osoby ociemniałe, natomiast tylko 7% osób niewidomych od urodzenia udzieliło poprawnej odpowiedzi. Powyższe wyniki sugerują, że nazywanie gestów jest lepszym rozwiązaniem z komunikacyjnego punktu widzenia, przynajmniej w sytuacji gdy obostrzenia czasowe nie pozwalają na wyczerpujący opis (Mazur i Chmiel 2013).

Podobne zadanie otrzymali uczestnicy projektu AD-Verba, którym przedstawiliśmy jeden z dwóch opisów gestu wykonanego przez bohatera *Serca na dłoni*, który – w geście pozdrowienia – uniósł pięść i rozcapierzył palce. W pierwszym opisie gest został nazwany: „Konstanty pozdrawia Stefana dłonią na pożegnanie”, natomiast w drugim został on opisany dosłownie: „Konstanty podnosi pięść i rozcapierza palce w geście pozdrowienia”. Poproszeni o powtórzenie gestu, wszyscy uczestnicy, którzy usłyszeli drugi opis, byli w stanie to uczynić, natomiast wśród tych, którzy usłyszeli opis pierwszy, zaledwie 12,5% było w stanie poprawnie wykonać gest (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu). Wyniki te – w połączeniu z wynikami z ADLAB-u – pokazują, że opis, w którym gest jest nazwany, łatwiej sobie wyobrazić, jeśli dotyczy gestu standardowego, zwyczajowo wykonywanego w danej sytuacji czy kontekście (tak jak wyżej wspomniany gest „mniej więcej”). Natomiast gest użyty w niniejszym przykładzie nie jest gestem tradycyjnie wykonywanym na pożegnanie. Takim gestem będzie raczej

machanie (o czym świadczą nawet kolokacje typu „pomachać komuś na pożegnanie”) i w istocie większość respondentów z pierwszej grupy pokazała tenże gest. Do tej kwestii wrócimy, omawiając przykłady audiodeskrypcji w podrozdziale 3.2.1. poniżej.

Respondentów AD-Verby zapytałyśmy także o preferencje co do sposobu opisu gestów wykonywanych przez bohaterów w przedstawionym fragmencie filmu *Rewers*. 46% wybrało opis dosłowny: „W szerokim rozkroku z rękoma w kieszeniach. Wydmuchuje dym z papierosa”, 48% preferowało opis bardziej narracyjny: „Pewny siebie nonszalancko wydmuchuje dym z papierosa”, natomiast 6% nie miało zdania. Kolejny opis łączył opis języka ciała i mimiki: „Przestępuje z nogi na nogę. Ma szeroko otwarte oczy”, dla którego alternatywą był opis: „Wygląda na przestraszoną”. Tutaj 67% wolało opis drugi, 31% – opis pierwszy, natomiast 2% nie miało zdania (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu)⁴. Przykłady te pokazują, że możemy mieć różne stopnie dosłowności w opisie języka ciała – mniej lub bardziej „techniczne” (zob. także podrozdział 3.2.1. poniżej). Mniej techniczny opis jest zapewne łatwiejszy do wyobrażenia i być może dlatego więcej osób jest skłonnych go zaakceptować.

Mazur (2014a i 2014b) proponuje pięć strategii opisu gestów: opis dosłowny (*literalness*), eksplicytacja (*explicitation*), czyli nazwanie gestu, uogólnienie (*generalization*), połączenie strategii (*combination of strategies*) oraz pominięcie (*omission*). Poniżej omawiamy przykłady audiodeskrypcji w podziale na te kategorie.

3.2.1. Opis dosłowny

Jak sama nazwa wskazuje, opis dosłowny gestów polega na oddaniu w audiodeskrypcji sposobu wykonania danego gestu, przy założeniu, że niewidomy widz będzie w stanie samodzielnie go zinterpretować i odkryć jego znaczenie na podstawie kontekstu wypowiedzi. Należy przy tym zauważyć, że możemy mieć do czynienia z różnymi stopniami dosłowności. Na przykład opis: „Macha”, jest mniej dosłowny niż: „Podnosi prawe ramię i porusza nim na boki”. Jak już wcześniej wspomniano, zaletą tej strategii jest możliwość wyobrażenia sobie danego

⁴ Prezentowane tutaj wyniki różnią się od cytowanych w Chmiel i Mazur (2011a), gdzie omawialiśmy rezultaty uzyskane w ramach badania pilotażowego, od mniejszej grupy respondentów.

gestu oraz – w wypadku gestów nowych dla odbiorcy – dowiedzenie się, w jaki sposób dany gest jest wykonywany. Minusem z kolei jest to, iż opisy tego typu są zwykle dłuższe niż na przykład nazwanie gestu, co może wpłynąć na „przeładowanie” AD oraz wymagać większej koncentracji ze strony odbiorców, a co za tym idzie szybciej wyczerpywać ich zasoby kognitywne.

Wydaje się, że opis dosłowny będzie wymagał mniejszej koncentracji i będzie rozumiany automatycznie w danym kontekście, jeśli bazuje na utartych zwrotach językowych, takich jak „potakuje” czy „wzrusza ramionami”. Wówczas można założyć, że widzowie, na podstawie dialogu bądź kontekstu, będą w stanie – bez nadmiernego wysiłku kognitywnego – przypisać danemu gestowi odpowiednie znaczenie. Podobnie jest w wypadku opisu gestów będących według klasyfikacji Kendona (1988) emblematami, które mają swoje językowe odpowiedniki, na przykład:

Stacee **gives** Constance the **finger**.
[Stacee **pokazuje** Constance **palec**.] (*Rock of Ages*)

W powyższej scenie poirytowany natrętnymi pytaniami dziennikarki rockman wykonuje wulgarny gest, który z jednej strony pokazuje jego stosunek do Constance, a z drugiej jest częścią jego charakterystyki. Wyrażenie „pokazać komuś palec” jest na tyle ugruntowane w języku, że niewidomi najprawdopodobniej bez problemu będą w stanie przypisać mu właściwe znaczenie oraz wyobrazić go sobie.

Dosłowny opis gestów i języka ciała wydaje się być także uzasadniony w sytuacji, gdy mamy do czynienia z pewnymi rytuałami czy obrządkami – wówczas można założyć, że przynajmniej u osób ociemniałych (które stanowią większość odbiorców AD) opis wywoła skojarzenia z określoną sytuacją, którą pamiętają sprzed utraty wzroku. Taką strategię przyjęliśmy, opisując jedną ze scen *Serca na dłoni*:

W nocy. Konstany wstaje z łóżka i klęka przed obrazem. **Dotyka dłonią czoła, piersi i zbliża dłoń do prawego ramienia**. Zastyga. Ponownie **dotyka dłonią czoła, piersi, zbliża dłoń do lewego ramienia**. Zastyga. Spogląda na święty obraz. Biję się w pierś.
Konstanty: Przepraszam.

Zdecydowałyśmy, że na podstawie wiedzy ogólnej o świecie niewidomi będą w stanie zorientować się, że skruszony oligarcha Konstanty próbuje najpierw wykonać prawosławny, a następnie katolicki znak krzyża.

Opis może przydać się także w wypadku gestów uzupełniających wypowiedź, tak jak w poniższym przykładzie pochodzącym z filmu *Diabeł ubiera się u Prady*. Zmęczona paplaniną Andrei Emily mówi:

Emily: Słucham tego:
Emily **kłapie palcami**.
Emily: A chcę usłyszeć to:
Zaciska palce.
Andrea: Pa.

Bez uwzględnienia gestów w opisie sens dialogu nie byłby jasny dla niewidomego odbiorcy. Dla porównania, brytyjski audiodeskryptor opisał to zdarzenie w następujący sposób:

Emily: I'm hearing this:
(no AD)
Emily: And I wanna hear this:
Mouth shut.
Andrea: Bye.
[Emily: Słucham tego:
(brak AD)
Emily: A chcę usłyszeć to:
Usta zamknięte.
Andrea: Pa.]

W tym wypadku pierwszy gest został zupełnie pominięty w opisie, natomiast drugi został nazwany (zob. także podrozdział 3.2.2.). Z opisu nie wynika, w jaki sposób bohaterka przekazuje komunikat „usta zamknięte” – gestem czy może mimiką. Niemniej, mimo iż opis ten jest trudny do wyobrażenia przez osoby niewidome, sens komunikacyjny wypowiedzi został zachowany.

W kolejnym przykładzie, z filmu *Rain Man*, autor audiodeskrypcji szczegółowo odzwierciedlił język ciała bohaterów, dokładnie opisując gesty oraz ruchy bohaterów:

W magazynie. Dwa biurka. Przy jednym kobieta o kręconych, kasztanowych włosach do ramion, przy drugim mężczyzna w jasnej koszuli. Obok stoi Charlie. Na jego głowie przewodowa słuchawka z mikrofonem.

Charlie: Mamy homologację na emisję spalin? Będziemy ją mieli za dwa dni.

Charlie opiera się o biurko.

Charlie: Prawdziwy rekord. Cztery wozy, trzy podejścia. Jesteś mechanikiem czy inżynierem z NASA?

Unosi palec wskazujący lewej dłoni.

Charlie: Zapewniłeś mnie, że załatwisz to od ręki. Nie chcę słyszeć żadnych tłumaczeń.

Zakasuje prawy rękaw koszuli. Mężczyzna przy drugim biurku, Lenny.

Lenny: To naprawdę nie będzie konieczne.

Charlie opuszcza głowę.

Charlie: Co ja powiem pożyczkodawcom? Wiszę im dwieście tysięcy. Jeśli nie sprzedamy tych samochodów, będę skończony.

Gwałtownie potakuje ruchem głowy.

Charlie: Kapujesz?

Lenny unosi lewą dłoń wnętrzem do góry.

Lenny: Proszę nas zrozumieć.

Teoretycznie takie rozwiązanie umożliwia niewidomym dokładne wyobrażenie wykonywanych gestów, niemniej nagromadzenie tak dużej liczby szczegółów może wymagać szczególnej koncentracji ze strony odbiorców (i w efekcie doprowadzić do dekoncentracji), szczególnie jeśli opisy tego typu dominują w całym filmie. Dodatkowo należy zauważyć, że w tym przykładzie wszystkie opisane gesty pełnią funkcję wzmacniającą wypowiedź, zatem nie wnoszą dodatkowych informacji do przekazywanych komunikatów. W powyższej scenie uczestniczą trzy postaci – każda z nich rozmawia przez telefon, a dodatkowo także między sobą. Same komunikaty werbalne mogą okazać się trudne do zrozumienia przez osoby niewidome (kto mówi, co mówi i do kogo), zatem wydaje się, że w tej sytuacji opis gestów mógłby zostać pominięty, na przykład na rzecz identyfikacji bohaterów (zob. także podrozdział 3.1.1.). Ewentualnie ekspresyjne gesty Charliego świadczące o jego zdenerwowaniu (notabene wyczuwalnym także w jego głosie) mogłyby zostać oddane w AD przy użyciu strategii uogólnienia, np. „gwałtownie gestykułuje” (zob. także podrozdział 3.2.3.).

Jeszcze jeden przykład potencjalnego zastosowania strategii opisu gestu omawiamy w podrozdziale 3.2.6.

3.2.2. Nazwanie gestu

Z uwagi na ograniczenia czasowe oraz biorąc pod uwagę często złożony charakter gestów (których znaczenie nierzadko dopełnia również skomplikowana mimika twarzy – zob. także podrozdział 3.3.), nie dziwi

fakt, iż podanie znaczenia gestu jest skutecznym rozwiązaniem zapewniającym spójność opisu z dialogiem oraz zachowanie ciągłości narracyjnej, a także nie wymaga nadmiernej koncentracji ze strony niewidomych widzów, którzy nie muszą rozszyfrowywać znaczenia mowy ciała na podstawie jej opisu i kontekstu. Yos (2005: 105 za Braun 2007: 366) zauważa, że często skuteczniej udaje się zwerbalizować konwencjonalne znaczenie gestów i mimiki niż opisać sposób, w jaki są wykonywane. Z drugiej strony opis poprzez nazwanie gestu może być trudny do wyobrażenia, chociaż wyniki uzyskane w projekcie ADLAB dotyczące rozumienia i wyobrażenia gestu „mniej więcej” nie do końca potwierdzają tę tezę (patrz powyżej).

Wydaje się, że nazwanie gestu może być szczególnie skuteczne w wypadku opisu emblematów (Kendon 1988), ponieważ sposób ich wykonywania jest wysoce ustandaryzowany. Ilustracją niech będzie poniższy przykład z brytyjskiej audiodeskrypcji *Drogi do szczęścia*, w którym Frank – po przedstawieniu z udziałem jego żony – szuka jej w garderobie:

Frank: Hi!

A woman: She's in there! I am about ready for that drink!

Frank: A couple of minutes.

He gives the **'OK' hand signal** and heads through a door.

[*Frank: Cześć!*

Kobieta: Jest tam! Jestem gotowa na tego drinka!

Frank: Chwileczkę.

Pokazuje **znak „OK”** i wychodzi przez drzwi.]

Nazywając powyższy gest, audiodeskryptor skoncentrował się na przekazaniu jego funkcji komunikacyjnej – zaakceptowaniu czegoś, zgody na coś. Ponieważ jest to gest powszechnie znany, można także założyć, że przynajmniej osoby ociemniałe będą w stanie przypisać powyższe znaczenie do gestu przedstawiającego kółko zrobione ze złożonych palców – kciuka i wskazującego (choć należy zauważyć, że ten sam komunikat mógłby zostać przekazany za pomocą gestu polegającego na pokazaniu podniesionego kciuka i osoby niewidome mogłyby powyższy opis wyobrazić sobie właśnie w ten sposób).

Kolejny przykład użycia emblematu pochodzi z *Rock of Ages*, filmu muzycznego, w którym w żartobliwy sposób zostało przedstawione środowisko rockmanów końca lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia w Los Angeles. W filmie dość często pojawia się kojarzony z subkulturą

heavy metalową gest „mano cornuta” lub „cornu”, który wykonuje się dłonią, prostując palce wskazujący i mały, jednocześnie zwijając palec środkowy, serdeczny oraz kciuk. W brytyjskiej audiodeskrypcji został on po prostu nazwany:

He does the **devil horn** sign.
[Wykonuje gest „**mano cornuta**”.]

Dla osób, które znają gest „mano cornuta” i jego nazwę, powyższy opis będzie czytelny i łatwy do wyobrażenia. Wydaje się jednak, że jego polska nazwa jest mniej przejrzysta niż jej angielski odpowiednik (dosłownie: „rogi diabła”) i będzie enigmatyczna dla osób, które spotkają się z nią po raz pierwszy. W takiej sytuacji audiodeskryptor mógłby po prostu stwierdzić, że bohater „dłonią pokazuje rogi” lub „układa palce w kształt rogów”. Może też opisać sam sposób wykonywania gestu (zob. także podrozdział 3.2.4.).

Audiodeskryptor może także oddać znaczenie danego gestu, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Frida*. Gest dotyczy sceny, w której Trocki podjeżdża pod dom tytułowej bohaterki w towarzystwie ochroniarzy. Po wyjściu z samochodu daje im do zrozumienia, że liczy na trochę prywatności. Wizyta ta jest początkiem romansu między nim a meksykańską malarką. W brytyjskiej AD zdarzenie to zostało opisane w następujący sposób:

Trotsky's car (...) pulls up outside Frida's house. The driver runs round to open the rear passenger door and Trotsky get out. He **signals** to his two bodyguards **to give him a few minutes**.
[Samochód Trockiego zatrzymuje się przed domem Fridy. Kierowca podbiega do tylnych drzwi pasażera, Trocki wysiada. **Daje znak** dwóm ochroniarzom, aby **poczekali kilka minut**.]

Gestowi Trockiego nie towarzyszą żadne słowa, zatem jego uwzględnienie w AD jest konieczne, aby scena była spójna (gest uzupełniający wypowiedź). Brytyjski audiodeskryptor przekazał znaczenie komunikacyjne gestu, czyli zwerbalizował jego sens. Dla porównania, autor polskiej audiodeskrypcji opisał gest, zakładając zapewne, że kontekst sytuacyjny jest na tyle jasny, że niewidomi będą mogli samodzielnie zinterpretować jego znaczenie (zob. podrozdział 3.2.1.):

Dzień. Pod wysoki dom podjeżdża auto. Z drzwi pasażera wysiada mężczyzna w garniturze i kapeluszu. Podbiega do drzwi po drugiej stronie auta. W środku Trocki. Mężczyzna otwiera drzwi. Trocki wysiada. Staje przed wejściem na patio. Obraca się do ochroniarzy. **Unosi dłoń**. Oni stają przed wejściem. Jeden z nich poprawia marynarkę.

Poniżej przedstawiamy inne przykłady, w których wyeksponowane zostało znaczenie danego gestu.

Wyprzedzają go dwa samochody. Franek ogląda się. Za nim wolno jedzie stary, niebieski ford. W środku kilku mężczyzn, twarzy nie widać. Franek **daje znak** – można wyprzedzać. (*Pokłosie*)
 Frankiel **daje znak** do odejścia.
Gestem każe policjantom przepuścić Poldka.
Gestem nakazuje Poldkowi powrót. (*W ciemności*)
 Nowak **gestem** zaprasza do sąsiedniego pokoju. (*Pokłosie*)
Ruchem dłoni odprawia modelkę. (*Diabeł ubiera się u Prady*)
 Justyna **ruchem głowy** wskazuje kierunek. Oboje ruszają. Wchodzą w las. (*Pokłosie*)

O ile powyższe opisy pozwalają w mniejszym lub większym stopniu na wyobrażenie wykonywanych gestów, o tyle w kolejnym przykładzie uwzględnione zostało jedynie znaczenie gestu w postaci opisu reakcji bohatera na jego własne słowa:

Hartman **loving** his own words.
 [Hartman **zachwycony** swoimi słowami.] (*Wszystko o Stevenie*)

Bardziej szczegółowy opis języka ciała bohatera (potakiwanie, złożona mimika) byłby z jednej strony trudny do opracowania, a z drugiej w tym wypadku zbędny, biorąc pod uwagę jego wzmacniającą funkcję w wypowiedzi.

Powyższe przykłady pokazują, że strategia nazwania gestu jest kategorią bardzo pojemną – w wypadku emblematów może paść po prostu nazwa gestu („the devil horn”, „mano cornuta”), można przekazać jedynie jego znaczenie narracyjne czy komunikacyjne, można – oprócz podania znaczenia gestu czy języka ciała – zaznaczyć mniej więcej, w jaki sposób dany gest jest wykonywany (dłonią, ruchem głowy). To ostatnie rozwiązanie pozwala na przekazanie funkcji komunikacyjnej gestu, ale także ułatwia jego wyobrażenie, szczególnie przez osoby ociemniałe, które – mając kontekst wypowiedzi oraz pewną wiedzę

o gestach wykonywanych w określonych sytuacjach – mogą niejako „dopracować” dany gest w swojej wyobraźni.

3.2.3. Uogólnienie

Strategia uogólnienia polega na uwzględnieniu gestu w audiodeskrypcji bez jego szczegółowego opisywania, co często pozwala zaoszczędzić cenny czas. Rozwiązanie to może być przydatne w szczególności w wypadku opisu gestów wzmacniających wypowiedź, takich jak gestykulacja (Kendon 1988):

Nate: Zaraz. Rzucasz pracę i wciąż odrabiasz lekcje za bliźniaczki?

Przechyla delikatnie głowę.

Nate: Jak zacznie.

*Nate przewraca oczami. **Andrea gestykuje.***

Andrea: Po naszej rozmowie zrozumiałam, że nie warto przekreślać tych wielu miesięcy ciężkiej pracy. Miałam tylko chwilę słabości. (Diabeł ubiera się u Prady)

Kolejny przykład pochodzi z filmu *Julie i Julia*. Kiedy mieszkającą w Paryżu Julię Child odwiedza jej siostra, wraz z mężem Julii, Paulem, udają się do restauracji, gdzie siostry rozmawiają o swoim ojcu i wspominają dawne czasy. W pewnym momencie, gdy obie wypowiadają to samo słowo, śmiejąc się, wykonują gest polegający na połączeniu małych palców i dotknięciu kciuków. Gest ten w brytyjskiej AD został opisany w następujący sposób:

*They share a **ritualistic gesture.***

*[Wymieniają **rytualny gest.**]*

Mimo iż audiodeskrypcja nie zawiera szczegółów dotyczących gestu (który jest idiosynkratyczny i złożony), oddaje ona jego sens komunikacyjny – gest podkreśla bliskość między siostrami posiadającymi swój własny „kod” porozumiewania się.

3.2.4. Połączenie strategii

Opisując gesty, można zastosować więcej niż jedną z wyżej omówionych strategii. Szczególnie połączenie nazwy gestu lub jego znaczenia z opisem sposobu jego wykonania jest rozwiązaniem bardzo korzystnym dla osób niewidomych – z jednej strony mogą one wyobrazić sobie dany

gest, a z drugiej nie muszą domyślać się jego znaczenia. Hipotetycznie, jeśli byłoby to uzasadnione z narratologicznego punktu widzenia, wcześniej wspomniany gest „mano cornuta” mógłby zostać opisany w następujący sposób: „Wykonuje gest »mano cornuta«: prostuje palce wskazujący i mały, jednocześnie zwiija palec środkowy, serdeczny oraz kciuk”. Niestety podanie nazwy lub znaczenia gestu wraz z jego dokładnym opisem jest zwykle czasochłonne, a zatem nie zawsze możliwe do wykonania (a często po prostu nie ma takiej potrzeby).

Rozwiązaniem pośrednim jest ogólny opis gestu dopełniony okolicznikiem sposobu, który *explicite* informuje odbiorcę o reakcjach czy emocjach bohaterów (uczucia uzewnętrznione są nie tylko w samym geście, ale także w mimice, często bardzo złożonej – zob. także podrozdział 3.3.). To pozwala z jednej strony wyobrazić sobie gest, a z drugiej doprecyzować jego znaczenie w danym kontekście, dzięki czemu niewidomi odbiorcy nie muszą tracić cennych zasobów poznawczych na analizowanie mowy ciała, szczególnie w sytuacji gdy kontekst sytuacyjny nie pozwala na jej jednoznaczną interpretację. Przykładem jest gest kręcenia bądź kiwania głową, który może oznaczać różne reakcje czy emocje, tak jak w poniższych przykładach:

Shaking his head **sadly**.
 [Ze **smutkiem** kręci głową.] (*Diabeł ubiera się u Prady*)
 Wydra kiwa głową z **uznaniem**. (*Oblawa*)
Przecząco kręci głową.
 Klara **potakująco** kiwa głową. (*W ciemności*)
Z dezaprobatą kręci głową. (*Pokłosie*)

Podobnie sytuacja wygląda z gestem unoszenia dłoni, który również może mieć różne znaczenie w zależności od kontekstu:

Unosi rękę. Gestem prosi kierowcę, by **poczekal**.
 Proboszcz **uspokajająco** unosi dłoń. (*Pokłosie*)
 Paul holds up his hand as if to say „**Up to you**”.
 [Paul unosi dłoń, jakby chciał powiedzieć: „**To twoja decyzja**”.]
 Dennis holds up his hand as if to say „**Shut up**”.
 [Dennis unosi dłoń, jakby chciał powiedzieć: „**Zamknij się**”.]
 (*Rock of Ages*)

W podrozdziale 3.2.1. wspominałyśmy o opisie gestów stosowanych w obrządkach czy rytuałach. W poniższym przykładzie autor audio-deskrypcji zdecydował się na połączenie strategii eksplicytacji i opisu

w wypadku gestu tego typu. Przykład pochodzi z filmu *Pokłosie* i dotyczy sceny, w której na pole, na którym Józek z zebranych przez siebie macew zbudował kirkut, przyjeżdżają Żydzi i przy pomniku odmawiają Kadisz:

Po jakimś czasie. Franek w czarnym ubraniu, białej koszuli i krawacie idzie drogą w stronę pola. Na skraju stoi srebrny, turystyczny autokar. Pole gładkie, wykoszone. Na środku stoją równe rzędy kamiennych płyt. Obok nich grupa ludzi. Franek idzie do nich. Rabin w czarnym płaszczu i kapeluszu **modli się**. W grupie są ludzie w różnym wieku, kobiety i mężczyźni. Większość ma na szyjach niebieskie chusty. **Modlący się** rabin stoi przed wielkim głazem-pomnikiem. Wykonuje **szybkie skłony**. **Kiwa się** raz za razem.

Audiodeskryptor najpierw nazwał wprost czynność wykonywaną przez rabina („modli się”), a następnie opisał sposób, w jaki to robi. O ile osoby ociemniałe mogą mieć zapisane w swojej pamięci wyobrażenia dotyczące żydowskich modłów zbiorowych, o tyle dla osób niewidomych od urodzenia może to być nowa informacja, dlatego zastosowane rozwiązanie – oprócz pomocy w interpretacji gestów wykonywanych przez rabina – ma także wartość edukacyjną.

3.2.5. Pominięcie

Czasem wykonywane przez bohaterów gesty nie znajdują odzwierciedlenia w audiodeskrypcji. Dzieje się tak, gdy ograniczenia czasowe nie pozwalają na uwzględnienie gestu lub jego znaczenia w opisie, bądź też jego opis nie jest konieczny dla zrozumienia sensu wypowiedzi lub sceny.

3.2.6. Spójność globalna

Pisząc o gestach warto wspomnieć o spójności globalnej (*global coherence*), czyli spójności „wykraczającej poza ramy jednej sceny” (Braun 2007: 366-367). Braun przytacza przykład z *Godzin*, w którym dwa podobne gesty (kiwanie palcem) w dwóch różnych scenach, wykonane przez dwie różne osoby są ze sobą narratologicznie powiązane – dzięki nim widz może domyślać się, że mały chłopiec w pierwszej ze scen i dorosły mężczyzna w drugiej, to ta sama osoba. Audiodeskryptor powinien to powiązanie zauważyć i oddać je w opisie (Braun 2007: 366-367; zob. także podrozdział 2.4.).

Inny przykład na zastosowanie spójności globalnej w opisie gestów pochodzi z *Bękartów wojny* (Mazur 2014a). W scenie planowania zamachu na przywódców III Rzeszy brytyjski pułkownik Archie Hicox (udający nazistowskiego oficera) wykonuje gest, który jest początkiem strzelaniny (a tym samym punktem zwrotnym akcji filmu). Zamawiając whisky, Hicox pokazuje trzy palce (wskazujący, środkowy i serdeczny), jednocześnie mówiąc: „Trzy szklanki”. Pełne znaczenie tej sceny staje się jasne dopiero po obejrzeniu kolejnej sceny, w której towarzysząca Hicoxowi tajna agentka Bridget von Hammersmark tłumaczy tytułowemu Bękartom, co zaszło w tawernie. Najpierw powtarza ona gest wykonany przez Hicoxa, a następnie pokazuje, w jaki sposób gest o tym samym znaczeniu wykonałby Niemiec (kciuk, palec wskazujący, palec środkowy). To właśnie niewłaściwy gest zdradził prawdziwą tożsamość Hicoxa i wywołał strzelaninę.

Opisując powyższe gesty, audiodeskryptor powinien wziąć pod uwagę obie sceny. O ile opis gestów pokazanych przez von Hammersmark nie powinien sprawiać problemu (np. „podnosi palce wskazujący, środkowy i serdeczny” – gest pierwszy – oraz „podnosi kciuk, palec wskazujący i serdeczny” – gest drugi), o tyle opis gestu Hicoxa jest bardziej problematyczny. Mimo iż gest ten pełni funkcję wzmacniającą wypowiedź (towarzyszą mu słowa: „trzy szklanki”, a zatem jego opis nie jest konieczny w celu zrozumienia wypowiedzi), musi on zostać wspomniany w AD, aby fabuła pozostała spójna dla niewidomego odbiorcy. Jednak zbyt szczegółowy opis (np. wymienienie poszczególnych palców) mógłby zbyt wyeksponować gest i zbyt wcześnie zdradzić fabułę filmu. Zatem wydaje się, że odpowiedniejszy byłby w tym wypadku opis bardziej ogólny, np. „podnosi trzy palce”, dzięki czemu z jednej strony późniejsze odniesienie von Hammersmark do gestu Hicoxa będzie jasne, a z drugiej niewidomi widzowie pozostaną ciekawi – tak jak osoby widzące – przyczyny strzelaniny, a więc funkcja narracyjna tekstu (wzbudzenie ciekawości u odbiorcy) zostanie zachowana (zob. Vandaele 2012: 90-91 oraz podrozdział 2.6.).

3.3. Mimika

Mimika – tak jak gesty – jest częścią mowy ciała i może nieść znaczenie niezależnie bądź w połączeniu z komunikatami językowymi (lub innymi komunikatami pozawerbalnymi, np. gestami). Drobne ruchy mięśni

twarzą są wyrazem emocji, reakcji, nastrojów, czy postaw wobec innych. Wyróżnia się siedem regionów twarzy kształtujących mimikę (brwi i czoło, oczy, nos, górna warga, dolna warga i broda, szczelina ust i żuchwa), przy czym o wyrazie twarzy decydują trzy obszary twarzy: brwi i czoło, oczy, powieki oraz dolna część twarzy (policzki, usta, broda i dół nosa). Należy przy tym dodać, że obszary te mogą poruszać się niezależnie, a co za tym idzie, każdy z nich może wyrażać inną emocję (np. Ekman and Friesen 1978).

W teatrze czy filmie mimika jest środkiem gry aktorskiej – niezależnym (np. w pantomimie) lub towarzyszącym wypowiedzianym słowom. Jako że postaci w filmie czy sztuce są nierzadko kluczowym elementem narracji przyczyniającym się do rozwoju fabuły, a ich działania, emocje, reakcje oraz odczucia są często manifestowane za pomocą mimiki, nie dziwi fakt, że większość wytycznych tworzenia AD zaleca, aby opisywać wyraz twarzy bohaterów. Niemniej nie ma zgody co do tego, w jaki sposób to robić – czy opisywać szczegółowo ruchy mięśni twarzy, czy raczej oddać emocje, które dany wyraz twarzy przekazuje. Zwolennicy pierwszego podejścia twierdzą, że opis wyrazu twarzy jest obiektywny, w przeciwieństwie do nazwania emocji czy reakcji, która według nich stanowi subiektywną interpretację audiodeskryptora (zob. dyskusję na temat obiektywizmu i subiektywizmu w AD w: Mazur i Chmiel 2012a). Opis wyrazu twarzy bohaterów jest zalecany między innymi przez amerykańskie wytyczne, zgodnie z którymi audiodeskryptor nie powinien interpretować i nazywać emocji bohaterów na podstawie ich mimiki i gestów (American Council of the Blind 2009: 6). Podobne zalecenia można znaleźć w wytycznych niemieckich (Dosch i Benecke 2004) czy polskich, w których czytamy:

Przy opisywaniu wyrazu twarzy, zwróć uwagę na to, iż widz niewidomy usłyszy go w kontekście, w jakim dana akcja się rozgrywa. Zamiast interpretować mimikę twarzy, opisz cechy, które ją charakteryzują. Zwróć uwagę na to, iż widz niewidomy obserwuje postać w konkretnej sytuacji, słyszy i odczytuje emocje w tonie głosu, czy też śmiechu bohatera. Znaczenie mimiki twarzy zmienia się wraz z kontekstem i tylko w nim powinno być odczytywane. Jeśli bohater „puszcza oko”, może to oznaczać, iż jest on kimś zainteresowany, że chce przekazać komuś potajemną wiadomość, iż nie należy przyjmować czegoś poważnie itd. (Szymańska i Strzywiński 2010: 32)

Szymańska i Strzymiński wspominają o kontekście, który jest niezwykle ważny w wypadku rozszyfrowywania znaczenia danego wyrazu twarzy (zob. omawiane przez nas przykłady poniżej). Z drugiej strony Vercauteren and Orero (2013: 193) przestrzegają szczególnie początkujących audiodeskryptorów przed zbyt dosłownym stosowaniem zasady obiektywizmu. Ich zdaniem efektem mogą być szczegółowe, trudne do wyobrażenia opisy, takie jak: „jej górne powieki i brwi unoszą się; jej szczeka opada”. Są oni zdania, że mimo iż opis taki dokładnie odzwierciedla ruch mięśni twarzowych, niewidomi mogą mieć problem z określeniem emocji odczuwanych przez bohaterkę. Radzą zatem, aby opis nazywał wprost daną emocję, np. „kobieta jest zaskoczona” i wskazują zalety takiego rozwiązania: oszczędność czasu oraz zmniejszenie wysiłku kognitywnego potrzebnego na zrozumienie długich i zawiłych opisów (zob. także Braun 2007).

W projekcie AD-Verba zapytałyśmy uczestników o wybór pomiędzy bardziej i mniej obiektywnym opisem wyrazu twarzy bohaterki: „Lekko otwiera usta, jej źrenice są rozszerzone, mruży oczy, uśmiecha się”, i: „Ma rozmarzony wzrok i delikatnie się uśmiecha”. 66% badanych wybrało drugie rozwiązanie, 32% pierwsze, natomiast jedna osoba stwierdziła, że te rozwiązania nie są dla niej równoważne. Zaskakujący jest fakt, że mimo iż obiektywny opis jest bardzo dosłowny, czy wręcz anatomiczny, był on preferowany przez prawie jedną trzecią respondentów (w badaniu pilotażowym, którego wyniki przedstawiłyśmy w Chmiel i Mazur 2011a, różnica między osobami preferującymi pierwszy opis, a uczestnikami, którzy wybrali opis drugi była jeszcze mniejsza – odpowiednio, 42% i 48%). Identyczne wyniki uzyskałyśmy dla opisów: „mruga porozumiewawczo” (66%), „mruga podnosząc lewy kącik ust” (32%), jedna osoba nie miała zdania. Wyniki preferencji audiodeskrypcji zawierających zarówno opis gestów, jak i wyrazu twarzy omawiamy w podrozdziale 3.2.

Jak wspomniano w podrozdziale 3.2., mimika często rozpatrywana jest w połączeniu z gestami, z którymi stanowi część tzw. mowy ciała. Nie dziwi więc, że w wypadku audiodeskrypcji wyrazu twarzy często mamy do czynienia z podobnymi dylematami, problemami czy rozwiązaniami, co przy opisie gestów. Mazur (2014a) proponuje klasyfikację mimiki ze względu na funkcję, jaką pełni ona w wypowiedzi (analogiczną do klasyfikacji gestów, o której piszemy w podrozdziale 3.2.). Dzieli ona mimikę na wzmacniającą wypowiedź (*discourse-supporting facial*

expressions), uzupełniającą wypowiedź (*discourse-filling facial expressions*) oraz przeczącą wypowiedzi (*discourse-conflicting facial expressions*). Pierwszy rodzaj mimiki niejako odzwierciedla treść lub ton wypowiedzi, na przykład ktoś mówi, że coś okropnie smakuje i wykrzywia przy tym usta. W wypadku drugiego typu, wyraz twarzy dopełnia wypowiedź, na przykład ktoś bierze kęs i wykrzywia usta w grymasie obrzydzenia, nie mówiąc przy tym ani jednego słowa i nie artykułując żadnych innych dźwięków. I w końcu trzeci rodzaj mimiki przeczy wypowiedzi – ktoś mówi, że coś jest pyszne, ale wykrzywia przy tym usta z obrzydzenia. Tak jak w wypadku gestów, powyższą typologię można zastosować, podejmując decyzję co do opisu danego wyrazu twarzy – jeśli mamy do czynienia z mimiką uzupełniającą wypowiedź lub jej przeczącą, dany wyraz twarzy powinien zostać opisany, aby komunikat został właściwie oddany w AD (jeśli jest on istotny). Natomiast opis mimiki wzmacniającej wypowiedź nie będzie konieczny, aby osoba niewidoma zrozumiała sens komunikatu, co oczywiście nie oznacza, że mimiki takiej nie można opisać, jeśli warunki czasowe na to pozwalają i jeśli taki opis umożliwi pełniejszy odbiór danej sceny.

Ciekawy przykład wyrazu twarzy, który nie jest zgodny z ogólnym wydzwiękiem sceny, podaje Braun (2007). W filmie *Godziny* widzowie są świadkami sceny spożywania śniadania w typowym amerykańskim domu na przedmieściach w latach pięćdziesiątych ubiegłego stulecia. Pozornie wydaje się, że mamy do czynienia ze szczęśliwą rodziną, wiodącą spokojne życie: Laura i Dan są rodzicami trzyletniego chłopca, oczekują narodzin córki, dom jest czysty i przytulny, a przy stole toczą się raczej miłe rozmowy. Niemniej wyraz twarzy i spojrzenie Laury w momencie gdy Dan wychodzi do pracy, wydają się przeczyć temu wizerunkowi i sugerują, że Laura jest w istocie nieszczęśliwa. Dalszy rozwój wypadków potwierdza tę tezę – Laura porzuca swoją rodzinę i wybiera samotne życie bibliotekarki w Kanadzie. Aby zachować spójność pomiędzy scenami przedstawiającymi dalsze losy Laury i jej rodziny, audiodeskryptor powinien zauważyć niepasujący do sielankowej atmosfery wyraz twarzy bohaterki i oddać go w opisie (Braun 2007: 360-361).

Poniżej analizujemy rozwiązania stosowane przez audiodeskryptorów w opisie mimiki, które uporządkowane zostały według następujących strategii: opis dosłowny, nazwanie emocji lub reakcji (eksplicytacja), uogólnienie, połączenie strategii oraz pominięcie (zob. także podrozdział 3.2.).

3.3.1. Opis dosłowny

Opis dosłowny polega na oddaniu w audiodeskrypcji – mniej lub bardziej szczegółowo – samego wyrazu twarzy bohatera (np. „marszczy brwi”), bez nazywania emocji bądź reakcji, które się za nim kryją, przy czym ważne jest, aby kontekst wypowiedzi pozwolił na „rozszyfrowanie”, co dany wyraz twarzy oznacza. Dla przykładu, określenie „marszczy brwi” może sugerować, że bohater jest skoncentrowany, zafrapowany, rozszoszczony lub zastanawia się nad czymś. Zaletą opisu mimiki jest to, że umożliwia on osobom niewidomym wyobrażenie sobie wyrazu, jaki maluje się na twarzy bohatera, tak jak w poniższym przykładzie⁵:

Głosy z offu. Andrea.

Andrea (z offu): Co to jest pokaz wstępny?

Nigel: Miranda ogląda kolekcje przed oficjalnymi pokazami.

W pracowni Jamesa.

James: Miło cię widzieć.

Andrea (z offu): Mówi im, co myśli?

Nigel (z offu): Na swój sposób.

James przed zespołem Mirandy

James: Bieżący sezon rozpoczęła medytacja o przenikaniu się wpływów Wschodu i Zachodu.

Nigel z offu:

Nigel (z offu): Jedno skinienie: dobre. Dwa: bardzo dobre. Uśmiech był tylko raz: u Toma Forda w 2001 roku.

James: Kimonowy pas.

Nigel (z offu): Potrząśnięcie: dezaprobata.

James: To jest sukienka zaprojektowana tylko i wyłącznie z myślą o tobie.

Nigel:

Nigel (z offu): No i jest też sznurowanie warg.

Andrea (z offu): Czyli?

Nigel i Andrea spoglądają na Mirandę. **Miranda składa usta w dzióbek.** Odwraca głowę.

Nigel (z offu): Klęska.

James spuszcza wzrok. Do modelki.

James: Idź.

I – dla porównania – wersja angielska:

⁵ Przykładu tego używamy także dla zilustrowania odzwierciedlenia w filmie realizacji dźwięku (podrozdział 4.7.1.). Z uwagi na kompletność wywodu w obu przypadkach przytaczamy go w całości.

Miranda **purses her lips** at James's red dress.
 [Miranda **zaciska usta** na widok czerwonej sukienki Jamesa.]

Powyższy przykład pochodzi z filmu *Diabeł ubiera się u Prady*. W scenie tej wyraz twarzy pełni funkcję uzupełniającą wypowiedź. Nigel tłumaczy Andrei, w jaki sposób – używając komunikacji pozawerbalnej (jedno skinienie, dwa skinienia, uśmiech, potrząśnięcie głową) – ich szefowa wyraża swoją aprobatę bądź dezaprobatę dla prezentowanych jej podczas wstępnego pokazu strojów. Najwyższym stopniem dezaprobaty jest tzw. „sznurowanie ust” – to właśnie w ten sposób Miranda oceniła oglądaną suknię. W obu audiodeskrypcjach wyraz twarzy Mirandy w reakcji na suknię Jamesa został opisany: „składa usta w dzióbek”, „zaciska usta”. Dzięki temu niewidomi dowiadują się, na czym owo „sznurowanie ust” polega, a z drugiej udaje się utrzymać napięcie (zob. Vandaele 2012) – dopiero po reakcji Mirandy dowiadujemy się, co kryje się za wyrazem jej twarzy („klęska”).

Szczegółowy opis sprawdzi się także w wypadku nieco przesadzonej mimiki, szczególnie jeśli twarz bohatera ukazana jest w zbliżeniu lub półzbliżeniu, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Seksmisja*:

Albert: Nic nie widzę!
Kobieta: To normalne po hibernacji.
 Albert **zaciska i otwiera powieki. Porusza ustami.**

Za powyższymi ruchami mimicznymi nie kryją się emocje, są one raczej próbą „rozbudzenia się” po hibernacji, dlatego wydaje się, że opis dosłowny jest tutaj rozwiązaniem najtrafniejszym. Dzięki niemu niewidomy widz może wyobrazić sobie, jaka była reakcja bohatera zaraz po wybudzeniu z hibernacji.

Kolejny przykład opisu wyrazu twarzy pochodzi z filmu *W ciemności*, który opowiada historię kilkunastu Żydów ukrywających się przez czternaście miesięcy we lwowskich kanałach w czasie II wojny światowej. Jedna z ukrywających się Żydówek, Chaja, w tym czasie rodzi dziecko, które po porodzie zabija. Jej wyraz twarzy sugeruje, że bohaterka była w szoku:

Twarz Chai zastygła, oczy otwarte, nieruchome.

Zarówno czyn, jak i wyraz twarzy dziewczyny po jego dokonaniu wstrząsają widzów, dlatego szczegółowy opis mimiki pozwala na wywołanie podobnej reakcji u osób niewidomych.

Poniżej przytaczamy kilka innych opisów oddających mimikę twarzy bohaterów, z polskich i anglojęzycznych audiodeskrypcji:

Przymrużone błękitne oczy mężczyzny, usta lekko rozchylone. (*Imagine*)

Przymyka oczy, kręci głową. (*Pokłosie*)

Emily przymyka oczy. Zaciska usta. (*Diabeł ubiera się u Prady*)

Silnie mruży oczy, marszczy czoło. (*Krótki film o zabijaniu – ML*)

He swallows hard.

[Ciężko przełyka ślinę.] (*Charlie i fabryka czekolady*)

Eyes wide, mouth agape.

[Oczy i usta szeroko otwarte.] (*Shundog. Milioner z ulicy*)

Eva raises an eyebrow.

[Eva unosi brew.] (*Musimy porozmawiać o Kevinie*)

Powyższe przykłady pokazują, że opisy mimiki same w sobie nie niosą konkretnego znaczenia, a nabierają go dopiero w danym kontekście. Należy dodać, że opis wyrazu twarzy sprawdzi się szczególnie dobrze w wypadku kolokacji lub utartych zwrotów językowych, które wywołują – w danym kontekście oczywiście – automatyczne skojarzenia u odbiorców, np. „otwiera szeroko oczy” (ze zdziwienia). Ponadto – jak już zauważyliśmy przy okazji omawiania przykładu z *Seksmisji* – strategię opisu warto rozważyć w wypadku zbliżeń (zob. także podrozdział 4.2.4.), kiedy to właśnie wyraz twarzy wypełnia cały kadr, szczególnie w sytuacji, gdy warunki czasowe pozwalają na nieco bardziej szczegółowy opis.

3.3.2. Nazwanie emocji lub reakcji

Ze względu na ograniczenia czasowe w filmie oraz konieczność zachowania ciągłości narracyjnej w AD, a także złożony charakter ludzkiej mimiki (która dodatkowo często nabiera sensu w połączeniu z innymi elementami mowy ciała, np. gestem lub postawą), popularnym rozwiązaniem stosowanym przez audiodeskrytorów jest nazwanie emocji lub reakcji bohaterów. Zaletą takiego rozwiązania jest to, że niewidomi nie muszą zastanawiać się, jaki wyraz twarzy kryje się za danym opisem, z kolei wadą, że na podstawie takiego opisu mogą mieć oni problem z wyobrażeniem sobie danego wyrazu twarzy. Często jednak, z narracyjnego punktu widzenia, taki opis jest wystarczający, tak jak w poniższym przykładzie:

Jamal in the studio looking **pensive**.
 [Jamal w studio wygląda na **zamyślnego**.]

Powyższy przykład pochodzi z filmu *Slumdog. Milioner z ulicy*, którego bohater Jamal Malik bierze udział w teleturnieju *Milionerzy*. W odpowiedzi na kolejne pytania często pomagają mu przeszłe doświadczenia – ukazane w formie retrospekcji (zob. także podrozdział 4.5.1.). Przed odpowiedzią na pytanie bądź przed przywołaniem danego wspomnienia na twarzy Jamala często maluje się napięcie, skupienie, zamyślenie, które dodatkowo wzmocnione jest ciszą. Zamiast opisu cech wyrazu twarzy (np. brak uśmiechu, marszczenie brwi) brytyjski audiodeskrytor zdecydował się nazwać wprost stan umysłu bohatera.

Kolejny przykład pochodzi z filmu *Musimy porozmawiać o Kevinie* opowiadającego historię demonicznego dziecka (a później nastolatka) – tytułowego Kevina – i jego rodziny. Omawiana scena dotyczy okresu, kiedy Kevin był niemowlakiem, który – ciągle płacząc – nie dawał swojej matce wytchnienia. Brytyjski audiodeskrytor w taki sposób opisał doświadczenia i emocje młodej matki:

Eva holds baby Kevin bouncing him up and down. She **forces a smile**, as she tries to soothe him. But to no avail. Eva **bites her lip**, as she tries to **maintain a cheery demeanor** against the odds. She looks **extremely stressed**.
 [Eva trzyma małego Kevina, delikatnie go podrzucając. Próbuje bezskutecznie pocieszyć dziecko, **zmusza się do uśmiechu**. Eva **przygryza wargę**, starając się zachować **wesołe usposobienie** wbrew przeciwnościom. Wygląda na **bardzo zestresowaną**.]

Eva bezskutecznie stara się ukoić płaczące dziecko. W powyższym fragmencie jej mimika jest bardzo ekspresyjna. Kobieta próbuje się uśmiechać, ale jasne jest, że jej uśmiech jest wymuszony – przygryza wargę, zaciska powieki, głęboko oddycha. W istocie wygląda na bardzo zestresowaną. Audiodeskrytor zdecydował się nazwać emocje odczuwane przez bohaterkę, ale jednocześnie opisał przygryzanie wargi, co daje niewidomym pewne wyobrażenie o mimice. Kontynuacją powyższej sceny jest scena na ulicy:

Eva wheels the ever-shouting Kevin up the street in his pram. She stops and looks at him for a moment. Then she pushes on. A woman looks at her, as she walks by. **Looking utterly exhausted and washed out**, Eva stops besides a drill. She **closes her eyes as the sound of the drill gives some relief** from Kevin's constant shrieking.

[Eva pcha wózek z krzyżącym bez przerwy Kevinem. Zatrzymuje się i patrzy na niego przez chwilę. Idzie dalej. Przechodząca obok kobieta spogląda na nią. Eva, **zupełnie wyczerpana**, zatrzymuje się przy młocie pneumatycznym. **Zamyka oczy, podczas gdy dźwięk młota przynosi jej chwilową ulgę** od ciągłego krzyku Kevina.]

Podczas spaceru z bez przerwy płaczącym Kevinem wyczerpana Eva zatrzymuje się, aby wsłuchać się w odgłos młota pneumatycznego – z wyrazu jej twarzy wynika, że głośny dźwięk faktycznie przynosi jej chwilowe ukojenie i odpoczynek, o czym audiodeskrypcja informuje nas wprost.

Poniżej przytaczamy inne przykłady audiodeskrypcji, w których emocje czy reakcje bohaterów zostały nazwane wprost:

Franek pali papierosa. Jest czymś **poruszony**.
 Franek wychodzi na drogę. Dłonią dotyka rozbitego czoła. Przystaje **zaskoczony**. Torby nie ma.
 Franek **zrezygnowany**. (*Pokłosie*)
 Mrs Bucket looks **sad**.
 [Pani Bucket wygląda na **smutną**.] (*Charlie i fabryka czekolady*)
 She looks as she is almost in a **trans**.
 [Wygląda, jakby była w **transie**.] (*Musimy porozmawiać o Kevinie*)
 Steve **tense with worry**.
 [Steve **spięty, martwi się**.] (*Wszystko o Stevenie*)

3.3.3. Połączenie strategii

Połączenie opisu wyrazu twarzy i nazwania emocji wydaje się być rozwiązaniem idealnym – niewidomi z jednej strony mogą sobie wyobrazić wyraz twarzy bohatera, a z drugiej nie muszą tracić cennych zasobów poznawczych na rozpoznanie emocji za nim się kryjącej. Niestety rozwiązanie to jest dość czasochłonne, a zatem możliwe do zastosowania, jeśli warunki czasowe na to pozwalają. Z tego samego względu rzadko udaje się szczegółowo opisać mimikę, najczęściej jest to jakiś jej element, niemniej można założyć, że już na tej podstawie odbiorcy będą w stanie odtworzyć w umyśle opisywany obraz, tak jak w poniższych przykładach:

Józek z **wściekłością zaciska szczęki**. (*Pokłosie*)
 Hartman **lowers his eyes guiltfully**.
 [Hartman **opuszcza wzrok z poczuciem winy**.] (*Wszystko o Stevenie*)
Troubled Whitmore **frowns**.
 [Zakłopotany Whitmore **marszczy brwi**.] (*Rock of Ages*)

Jak wspomniano na początku niniejszego podrozdziału, o wyrazie mimicznym decydują trzy zasadnicze obszary twarzy: brwi i czoło, oczy, powieki oraz dolna część twarzy. Nie dziwi więc, że to właśnie okolice oczu (spojrzenie) oraz ust (uśmiech) są często uwzględniane w audiodeskrypcji, nierzadko w połączeniu z okolicznikiem sposobu, który oddaje emocje bądź reakcje postaci (zob. także podrozdział 5.2.4.). Poniższe przykłady ilustrują tę strategię:

Żona **patrzy z wyrzutem**.
 Krysia **przypatruje się ciekawie**.
 Przygląda się Klarze **z uwagą**.
 Chaja **apatycznie patrzy** przed siebie.
Spogląda na Wandę **skruszony**.
 Paulina **spogląda pytająco** na Ignacego.
 Józek **patrzy prosząco**.
 Obaj mężczyźni **patrzą beznamiętnie**. (*W ciemności*)
 Proboszcz **patrzy surowo**. (*Pokłosie*)
 Mężczyźni odprowadzają ją **tęsknym spojrzeniem**.
 Edek **patrzy** na kiosk **z dumą**. (*Wino truskawkowe*)
 They exchange **disappointed glances**.
 [Wymieniają **rozczarowane spojrzenia**.] (*Charlie i fabryka czekolady*)
Gloomily Frida **stares** at Lupe's portrait.
 [Frida **wpatruje się ponuro** w portret Lupe.] (*Frida*)
Looks across at Miranda **with sympathy**.
 [Patrzy na Mirandę **ze współczuciem**.] (*Diabeł ubiera się u Prady*)
Szeroki uśmiech rozświetla jego twarz.
Szelmowski uśmieszek. (*Krótki film o zabijaniu – ML*)
 Franek **uśmiecha się gorzko**. (*Pokłosie*)
 Poldek **uśmiecha się ironicznie**. (*W ciemności*)
 Lubica odwraca głowę. **Patrzy** na Edka **z dziwnym uśmiechem**.
 (*Wino truskawkowe*)
 Mary **smiles gently** at the terrified reporter.
 [Mary **delikatnie uśmiecha się** do przerażonego reportera.]
 (*Wszystko o Stevenie*)

W opisie można również oddać wyraz twarzy, grymas czy minę postaci przy użyciu przydawki. To rozwiązanie sprawdza się szczególnie dobrze w wypadku złożonej mimiki, gdzie tak naprawdę trudno stwierdzić, co dokładnie decyduje, że odbieramy dany wyraz twarzy w taki, a nie inny sposób, bądź gdy po prostu nie ma czasu na bardziej szczegółowy opis lub jest on niezasadny z narratologicznego punktu widzenia, tak jak w poniższych przykładach:

Jego twarz wykrzywia **grymas odrazy**. (*W ciemności*)
 Miranda z **kwaśną miną** unosi wzrok, odwraca się na pięcie.
 (*Diabeł ubiera się u Prady*)
 Z **ponurą miną** zerka na Franka.
 Józek z **zaciętą miną** idzie, nie patrząc na boki. (*Pokłosie*)
 Barbara z **kamienną twarzą** skrytą za okularami, w kondukcji idzie sama.
 (*Piąta pora roku*)
 Obok Edka siedzi Lubica z **obojętnym wyrazem twarzy**.
 (*Wino truskawkowe*)
Poker-faced Miranda gets into the car.
 [Miranda z **pokerową twarzą** wsiada do samochodu.] (*Diabeł ubiera się u Prady*)

3.3.4. Uogólnienie

Kolejnym rozwiązaniem, które można zastosować do opisu mimiki jest uogólnienie polegające na zasygnalizowaniu, że na twarzy bohatera pojawia się mina czy grymas, bez precyzowania, jakie emocje czy reakcje się za nimi kryją. Przykład ilustrujący tę strategię pochodzi z filmu *Julia* i dotyczy sceny, w której tytułowa bohaterka, aktorka teatralna, rozmawia ze swoim mężem w jego gabinecie o tym, że jest zmęczona i chce sobie zrobić przerwę w graniu, podczas gdy jej mąż próbuje ją przekonać, że taka decyzja może mieć niekorzystny wpływ na ich finanse:

Michael: But we'd lose a fortune. Our partner won't like it.
Julia: To hell with Dolly!
 Julia Lambert in her late 40s and with light-brown hair **grimaces** through her mesh veil.
 [*Michael: Stracimy fortunę. Naszej współpracownicy to się nie spodoba.*
Julia: Do diabła z Dolly!
 Na przesłoniętej siatce toczka twarzy czterdziestokilkuletniej Julii Lambert o jasnobrązowych włosach pojawia się **grymas**.]

Powyższy opis dotyczy jednej z początkowych scen filmu. Brytyjski audiodeskrytor skupił się na przedstawieniu bohaterki, opisując jej wiek i kolor włosów. Natomiast malujące się na twarzy Julii wzburzenie – słyszalne także w jej głosie – oddał za pomocą ogólnego określenia „grymas”.

3.3.5. Pominiecie

Audiodeskrytor może pominąć opis danego wyrazu twarzy, co będzie uzasadnione szczególnie w wypadku mimiki wzmacniającej wypowiedź,

która nie niesie odrębnego znaczenia. W rzeczywistości właściwie każdej wypowiedzi towarzyszy jakiś wyraz twarzy – jego opis za każdym razem, gdy warunki czasowe na to pozwalają, skutkowałby „szumem informacyjnym”, czyli zbyt dużą szczegółowością, która mogłaby być męcząca dla odbiorców i w efekcie doprowadzić do dekoncentracji. Stojąc zatem przed dylematem, czy dany wyraz twarzy opisać czy nie, audiodeskryptor powinien rozważyć, jaką funkcję mimika pełni w kontekście danej wypowiedzi lub nawet całego filmu, a następnie zdecydować, jakiej strategii użyć do jej opisu.

3.4. Czas i miejsce akcji

Określenie czasu i miejsca akcji jest ważną częścią audiodeskrypcji. „Sceny zmieniają się w ułamkach sekund i bez podpowiedzi osoba z dysfunkcją wzroku szybko może przestać rozumieć fabułę” (ITC Guidance 2000: 13). Określenie czasu akcji zawiera informacje na temat tego, czy akcja dzieje się w teraźniejszości, przeszłości lub przyszłości oraz informacje o porze roku i dnia. Audiodeskrypcja miejsca akcji zawiera takie elementy jak opis lokalizacji, scenerii, atmosfery, wystroju wnętrza i przede wszystkim zmiany w miejscu akcji (Rai i in. 2010: 62; Remael 2005: 3; Künstler i in. 2012: 8; American Council of the Blind 2009: 6).

Vercauteren i Remael (2014) przywołują słowa Ryana (2012), według którego obraz tworzony na potrzeby widzów nie musi być stuprocentowo kompletny i spójny, aby pomóc w zrozumieniu fabuły. Dotyczy to również określenia czasu i miejsca akcji. Niektóre lokalizacje będą określone w filmie bardzo dokładnie ze względu na swą rolę w fabule, a inne stanowić będą jedynie tło użytkowe. Podobnie w audiodeskrypcji – czasami ze względu na ograniczenia czasowe za określenie miejsca akcji będzie musiało posłużyć tylko jedno słowo.

3.4.1. Organizacja treści

Opis czasu i miejsca akcji powinien nastąpić w myśl zasady od ogółu do szczegółu (Künstler i in. 2012: 3; American Council of the Blind 2009: 5), czyli należy zacząć od ogólnego opisu, stworzyć kontekst, a następnie skupić się na szczegółach, które ułatwią zrozumienie. Zasadę tę wykorzystano w opisie czasu i miejsca akcji w jednej ze scen filmu *Rewers*:

Zmrok. Widok na cmentarz z lotu ptaka. Na nagrobnych płytach mrugają światełka zniczy. // Przy grobie. Arkadek zapala znicz. Obok stoją Sabina, jej syn i Jason. Arkadek stawia znicz na nagrobnej płycie.

A oto inne przykłady z filmu *Listy do M.*

Poranek w lesie. Na ziemi i gałęziach – srebrzysty szron.

Sypialnia. W łóżku młoda blondynka – Doris. Łóżko białe, pościel w kwiaty, różowe poduszki. Nad łóżkiem plakat z filmu *Casablanca*.

Ten drugi przykład pokazuje także, że opis scenerii ważny jest nie tylko dlatego, że charakteryzuje miejsce akcji, ale również dlatego, że przyczynia się do charakterystyki postaci. Kolorystyka pokoju i dekoracja ścian wskazują na romantyczną naturę bohaterki.

Zdarza się, że miejsce i czas akcji trzeba opisać bardzo skrótowo, czasami ograniczając się tylko do określenia jednego z tych elementów. Im więcej czasu, tym więcej informacji o czasie i miejscu akcji można przekazać.

Las. (*Oblawa*)

Bar. (*Uwikłanie*)

Studio. (*Listy do M.*)

A monolithic town.

[Monolityczne miasto.] (*Dziewczyna z tatuażem*)

W wydawnictwie. (*Rewers*)

Na targu. (*Życie Pi*)

W redakcji. (*Ranczo*)

W malarskiej pracowni. (*Rewers*)

Noc w dworku. (*Ranczo*)

Wieczór. Przed hotelem limuzyna. (*Zapach kobiety*)

Słoneczny dzień. Widok z oddali na kompleks budynków.

(*Zapach kobiety*)

The terracotta and sandy-coloured spires and domes of Oxford.

[Czerwonobrazowe i piaskowe wieże i kopuły Oxfordu.]

(*Powrót do Brideshead*)

Jeśli czas pozwala, w audiodeskrypcji można dokładniej opisać scenerię, jak na przykład w początkowej scenie *Skrzypka na dachu*. Sceneria tworzy pewien klimat, który udało się oddać w opisie.

Wschód słońca. W górnej części ekranu z czerni wyłania się bladopomarańczowe niebo. Rysuje się linia horyzontu. Sylwetki domów, drzew, wieża kościoła. Niebo jaśnieje. Błyskają pierwsze promienie słońca. Zza horyzontu wolno wypływa jaskrawa kula słońca. Wioska, szereg stojących blisko siebie domków. Jednakowe kształty spadzistych dachów odcinają się od szarego tła nieba.

Nowa scena w filmie (a zwłaszcza w serialu) może zaczynać się od razu od dialogu, wtedy nie ma czasu nawet na jedno słowo określenia miejsca akcji. Dlatego w takim wypadku audiodeskrypcja musi wyprzedzać warstwę wizualną (Künstler i in. 2012: 7; ITC Guidance 2000: 17). Wyprzedzanie obrazu przez opis słowny znany jest jako antycypacja, *signposting* (ITC Guidance 2000: 17) lub *foreshadowing* (American Council of the Blind 2009: 44). Więcej na ten temat piszemy w podrozdziale 6.4.4.

3.4.2. Relacje czasowe

Vercauteren i Remael (2014) zwracają uwagę na ujęcie w audiodeskrypcji relacji między czasem akcji scen filmowych (np. jednoczesność, retrospekcje). Podstawową zasadą porządkującą relacje czasowe scen filmowych jest zasada kontynuacji, czyli założenie, że sceny następują po sobie w czasie (zob. Vercauteren 2012). AD uwzględnia informacje o czasie akcji zazwyczaj w wypadku złamania zasady kontynuacji i wyraźnej zmiany czasu akcji (noc następująca po dniu, kolejna pora roku itd.). Jeśli pojawia się konieczność zaznaczenia jednoczesności następujących po sobie scen, można w opisie użyć przysłówka „tymczasem”.

Tymczasem na górze mężczyzna wyjmuje z szuflady niewielki naszyjnik, daje go Joannie.

Tymczasem na zamku Beer i Globke pochylają się nad mapą.
(*Tajemnica twierdzy szyfrów*)

Bardzo częstym zabiegiem filmowym jest opowiadanie historii w różnych czasach narracyjnych (Vercauteren 2012) – na przykład w terażniejszości z częstymi retrospekcjami. Zmiana czasu może być wyraźnie zaznaczona poprzez napis (np. „Rok wcześniej”), wtedy informacja ta zostaje odczytana w audiodeskrypcji jako tekst pojawiający się na ekranie (zob.

podrozdział 4.8.). Jeśli zmiana nie jest wyraźnie określona poprzez napis, można ją zaanonsować w audiodeskrypcji na przykład tak:

Czasy współczesne. Przygarbiona Sabina przechadza się po hali lotniska, wsparta na lasce. Wokół mnóstwo podróżnych. // **Znów lata pięćdziesiąte.** (*Rewers*)

Retrospekcję można opisać w audiodeskrypcji jako wspomnienie:

Wspomnienia Piotra – brzeg morza. Piotr i Anka stoją przytuleni. (*Determinator*)
To samo drzewo powraca w zimowym wspomnieniu. (*Epoka lodowcowa 2: Odwilż*)
She remembers seeing it [the tree] frozen.
[Przypomina sobie to drzewo zimą.] (*Epoka lodowcowa 2: Odwilż*, wersja brytyjska)

Czasami zmianę czasu akcji sygnalizuje kontekst. Na przykład w filmie *Godziny* każda z trzech głównych postaci jest bohaterką akcji dziejącej się w innym miejscu i czasie (Clarissa w Nowym Jorku w czasach współczesnych, Laura w Kalifornii w latach pięćdziesiątych ubiegłego wieku i Virginia Woolf w Anglii w latach dwudziestych). Po określeniu tych okoliczności po raz pierwszy, kolejne zmiany czasu i miejsca akcji będą już odczytywane przez widzów poprzez konkretną postać.

Upływ czasu między scenami filmowymi można również pokazać poprzez zmianę wyglądu bohatera. Taki zabieg wykorzystano w *Ślepej furii*, gdzie bohater ma coraz dłuższe włosy i brodę, a jego umiejętności walki są coraz bardziej rozwinięte. W tym wypadku w AD warto skupić się na opisie wyglądu bohatera jako ilustracji upływającego czasu. W audiodeskrypcji tego fragmentu filmu wykorzystano natomiast technikę eksplicytacji określenia czasu akcji („Kilka lat później...”, „Kilka miesięcy później...”), co wydaje się jednak zbędne w tym kontekście.

3.4.3. Identyfikacja miejsca akcji

Scena może być umiejscowiona w nowym miejscu, które widz jednoznacznie identyfikuje dopiero na podstawie kontekstu filmowego, zwłaszcza na podstawie dalszych wydarzeń i dialogu. Audiodeskryptor ma dwa wyjścia – może opisać miejsce (strategia dosłowna) lub je

szczegółowo i bezpośrednio określić (eksplicytacja). Czasami wybór strategii będzie podyktowany obostrzeniami czasowymi. W filmie *Sponsoring* mamy przykład pierwszego rozwiązania:

Alicja w **holu pełnym młodych ludzi**. Stoi w kolejce, przy ścianie oblepionej zadrukowanymi kartkami. **W pokoju urzędu**.

Dalej z dialogu dowiadujemy się, że bohaterka rozmawia z pracownikami administracji do spraw studenckich, choć nie jest jasne, czy jest to administracja na przykład konkretnej uczelni czy też urząd miejski.

W *Rozstaniu* audiodeskryptor zdecydował się na wyraźne określenie miejsca akcji, choć widz niewidomy – tak samo jak osoba widząca – mógłby zapewne się tego domyślić na podstawie późniejszego dialogu.

Dzień. Przy wejściu do **biura prokuratora Nader**. Urzędnik przegląda dokumenty Nadera.

W filmie *Imagine* obraz miejsca akcji w jednej ze scen budowany jest u odbiorcy audiodeskrypcji zgodnie z informacjami widocznymi w kadrze.

Na podłodze japonki. Na stopach Ewy sandaalki espadryle na koturnie.

Przy nich metka. Ewa przechadza się.

Jan: *Te są złe, zbyt nieśmiałe.*

Ewa: *Jak to nieśmiałe.*

Jan: *Są niedobre.*

Jan szpilką stuka o ladę **w sklepie obuwniczym**.

Dopiero po wymianie uwag przez bohaterów na ekranie widoczne jest wnętrze sklepu obuwniczego i bezpośrednia informacja o miejscu akcji pojawia się w AD, a osoby widzące i widzowie niewidomi korzystający z audiodeskrypcji zapewne doszli już do tego wniosku nieco wcześniej na podstawie dialogu.

Jeśli nowa scena odbywa się w lokalizacji znanej już widzowi (czyli opisanej wcześniej), wystarczy bardzo krótkie określenie tego miejsca. Dłuższy opis jest konieczny wtedy, gdy nastąpiły znaczące zmiany w tym miejscu.

Back at home in London Charles plays chess with his father.

[**Z powrotem w domu w Londynie**. Charles gra w szachy z ojcem.]

(*Powrót do Brideshead*)

Inną ważną kwestią przy określaniu miejsca akcji jest to, czy dana lokalizacja jest ogólnie znana i rozpoznawalna i w jakim stopniu identyfikowana. Przykładem może być Sprewa⁶. Nie każdy widz będzie wiedział, że Sprewa to rzeka przepływająca przez Berlin. Tak dokładny opis może więc być korzystny dla osób znających tę rzekę, ale zupełnie mylący lub niejednoznaczny dla innych. Dobrym kompromisem jest eksplicytacja (rzeka Sprewa), ponieważ „stanowi ogólne odniesienie do pojęcia rzeki, więc osoby, które nie znają Sprewy i tak będą wiedziały, że akcja dzieje się nad rzeką, a osoby znające Sprewę będą mogły wykorzystać osobistą wiedzę do zbudowania obrazu miejsca akcji w umyśle” (Vercauteren i Remael 2014).

Taką właśnie strategię przyjęto częściowo w polskiej audiodeskrypcji w filmie *Diabeł ubiera się u Prady*.

Widok na Nowy Jork z lotu ptaka. **Nad szeroką rzeką** mosty. Blżej **most z pylonami w kształcie podwójnych bram. To Most Brookliński.**

Opisano i nazwano most, natomiast pominięto nazwę rzeki, która polskiemu odbiorcy będzie mniej znana niż Most Brookliński. Dla porównania przytoczmy brytyjską audiodeskrypcję tego fragmentu.

The **Manhattan and Brooklyn suspension bridge** is stretched across the **East River** which flows through the endless sprawl of buildings that make up NYC.

[**Podwieszany most łączący Manhattan z Brooklinem** rozciąga się nad **East River**, która przepływa przez niekończące się zabudowania Nowego Jorku.]

Audiodeskryptor zdecydował się uwzględnić nazwę rzeki, jednocześnie opisując jej umiejscowienie w Nowym Jorku. Poniższe przykłady z tego samego filmu pokazują różne strategie stosowane przez autorów AD.

Polska AD: Ujęcia Paryża nocą. Na upstrzonej światłkami Wieży Eiffła reflektor. Obracając się, strumieniem omiata okolicę. Oświetlone elewacje hoteli i klubów. Ruchliwe skrzyżowania. **Ulicą w kierunku Łuku Triumfalnego** przejeżdża czarna limuzyna. Wewnątrz Miranda i Andrea.

⁶ Za podanie przykładu dziękujemy Gertowi Vercauterenowi i Aline Remael.

Brytyjska AD: An aerial view of Paris by night. **The Eiffel Tower** is alive with sparkling lights. Andy is sitting in a back of a chic chauffeur-driven car with Miranda as they travel through the Paris streets and **along the Champs-Élysées**.

[Widok z lotu ptaka na Paryż nocą. **Wieża Eiffla** mieni się światłkami. Andy siedzi na tylnym siedzeniu stylowej limuzyny z Mirandą. Jadą ulicami Paryża i **Polami Elizejskimi**.]

Polska AD: Po lewej **wysoki ostrosłupowy kamienny obelisk**. W oddali za drzewami **Wieża Eiffla**.

Brytyjska AD: With a smile on her face Andy strolls off along **the Place de la Concorde**. The **Eiffel Tower** just visible in the distance.

[Z uśmiechem na twarzy Andy odchodzi przez **Plac Zgody**. **Wieża Eiffla** widoczna w oddali.]

Wieża Eiffla pojawia się w obu wersjach, natomiast różnice dotyczą opisu Placu Zgody i Pól Elizejskich. O ile to pierwsze miejsce może rzeczywiście być niezbyt znane polskiemu odbiorcy, o tyle Pola Elizejskie powinny raczej wywołać odpowiedni obraz szerokiej oświetlonej alei. Najlepszą strategią byłoby przywołanie nazwy i opis, ale ograniczenia czasowe zmusiły audiodeskryptorów do wyboru jednego z rozwiązań (nazwania lub opisanie lokalizacji).

Audiodeskryptor każdorazowo powinien analizować funkcję danego miejsca i odpowiednio dobrać strategię opisu. Czasami dokładne określenie miejsca akcji jest w audiodeskrypcji pożądane na przykład dla zachowania efektu komicznego, jak w kolejnym przykładzie z filmu *Diabeł ubiera się u Prady*.

Polska AD: Andrea i Christian idą **środkiem malej uliczki**.

Brytyjska AD: After dinner they stroll **near Notre Dame cathedral**.

[Po kolacji spacerują **uliczką niedaleko katedry Notre Dame**.]

Andrea: Wiesz, dokąd idziemy? Ja się pogubiłam.

Christian: Znam to miasto jak własną kieszeń.

W polskiej audiodeskrypcji nie zidentyfikowano dokładnie miejsca akcji, co nie pozwoliło na wywołanie efektu komicznego wynikającego z zestawienia znanego miejsca z treścią wypowiedzi bohaterki.

Ciekawe obserwacje dotyczące identyfikacji miejsc wynikają z analizy opisu miejsc akcji w dwóch dostępnych audiodeskrypcjach do *Krótkiego filmu o zabijaniu*.

Stare Miasto. Chłopak idzie ulicą Piwną. (IK)
Jacek przechodzi chodnikiem przy kamienicy. Na oknie napis: Bistro pod Gołębkiem. (ML)

Plac Zamkowy. Chłopak zapala papierosa. Obserwuje ludzi czekających na taksówki. Postój na rogu Senatorskiej i Podwala. (IK)
Na starówce. Jacek w cieniu cokołu pomnika Zygmunta. Wkłada papierosa w usta. Marszcząc czoło, spogląda w stronę postoju taksówek. Tam kilkusobowa kolejka. U jej czoła taksówka. (ML)

Ustawia się do skrętu w lewo w Karową. (IK)
Taksówka przejeżdża wąską uliczką. (ML)

W jednej z wersji zastosowano bardzo dokładną identyfikację warszawskich ulic, w drugiej bardziej ogólne określenia. Pierwsza strategia może być pomocna widzom obeznanym z topografią Warszawy, druga będzie bardziej dostępna szerszej grupie widzów niewidomych, którzy nie znają przywoływanych ulic stolicy.

Tak jak w wypadku czasu akcji scen filmowych, relacje między miejscem akcji poszczególnych scen są istotne i determinują sposób określania lokalizacji. W serialu *Londyńczycy* część wątków umiejscowionych jest w Londynie, a część w Polsce. Dlatego opis umiejscowienia pierwszej sceny brzmi następująco:

Polska. Dzień. Na podwórzu mężczyzna koło pięćdziesiątki tnie deski mechaniczną piłą. Podchodzi jasnowłosa dziewczyna z plecakiem. To Asia.

Następna scena wprowadzona jest w taki sposób:

Londyn. Wojtek stoi oparty o drzewo na dużym placu.

Gdyby zaznaczenie kontrastu między dwoma miejscami akcji nie było konieczne, określenie kraju w pierwszej scenie zapewne nie pojawiłoby się. W dalszych scenach rozpoznanie globalnego miejsca akcji (Polska, Anglia) nastąpi poprzez bohatera, z którym związane jest opisane miejsce (Asia w Polsce, Wojtek w Anglii). Ponowne określenie miejsca akcji jest konieczne, jeśli w nowych scenach nie będzie tych postaci lub jeśli

zmieniają one miejsce pobytu (co ma miejsce w przypadku Asi). Zasada kontynuacji oraz rozpoznawanie okoliczności sceny pośrednio poprzez występującą w niej postać dotyczą więc również nie tylko czasu akcji (jak piszemy w podrozdziale 3.4.2.), ale również miejsca akcji.

3.5. Kulturomy i aluzje intertekstualne

Odniesienia do realiów kulturowych w formie kulturomów i aluzji intertekstualnych są wyzwaniem w każdym rodzaju przekładu. Jest to również kwestia istotna w przekładzie intersemiotycznym, którym jest audiodeskrypcja.

Najbardziej kompleksową klasyfikację strategii przekładu kulturomów w tłumaczeniu audiowizualnym stworzył Pedersen (2005) na podstawie przykładów z tłumaczeń w formie napisów, ale strategie te mają również zastosowanie w innych typach przekładu, również w audiodeskrypcji (Maszerowska i Mangiron 2014). Z klasyfikacji Pedersena w rozważaniach nad audiodeskrypcją elementów kulturowych istotne będą następujące strategie: zachowanie kulturomu źródłowego, eksplicytacja (dodanie informacji wyjaśniającej), tłumaczenie dosłowne (w audiodeskrypcji będzie to opis dosłowny), uogólnienie i pominięcie (Pedersen 2005). Postaramy się zakwalifikować niżej analizowane przykłady do tych właśnie kategorii.

Maszerowska i Mangiron (2014) przywołują analizę kontrastyczną audiodeskrypcji niemieckiej i hiszpańskiej do filmu *Good Bye Lenin!* (Matamala i Rami 2009), którego akcja dzieje się w okresie upadku Muru Berlińskiego. Film zawiera bardzo wiele kulturomów, które inaczej potraktowano w kulturze rodzimej (czyli w audiodeskrypcji niemieckiej) i kulturze obcej (audiodeskrypcji hiszpańskiej). Najczęstsze zidentyfikowane przez autorki strategie opisu kulturomów to adaptacja (rozumiana zapewne jako eksplicytacja), uogólnienie i pominięcie. Główne czynniki determinujące wybór strategii to możliwości czasowe i odległość kultury docelowej od źródłowej.

3.5.1. Elementy kulturowe

Jednym z najbardziej oczywistych elementów kulturowych w filmie jest miejsce akcji, często identyfikowane poprzez znaną lokalizację, budynek lub inny element. O strategiach opisywania ogólnie rozpoznawalnych miejsc w audiodeskrypcji piszemy dokładnie w podrozdziale 3.4.3.,

poniżej koncentrujemy się na innych elementach kulturowych, takich jak odzież, insygnia i przedmioty.

Maszerowska i Mangiron proponują strategię opisu kulturowym (między innymi mundurów, symboli i insygniów, postaci historycznych i gestów) w filmie *Bękarty wojny*, którego akcja toczy się w czasie drugiej wojny światowej i dotyczy między innymi planowania zamachu na Hitlera. Autorki zauważają, że „jak w przypadku wszelkiej kulturowo nacechowanej ikonografii, stopień znajomości symboliki jest różny wśród widzów niewidomych i słabowidzących” (Maszerowska i Mangiron 2014). Proponowane strategię to uogólnienie przy opisie mundurów (np. „w szarym mundurze oficera SS”, dokładniejsze opisanie swastyki i nazistowskiego orła (zwłaszcza w scenie, gdzie te symbole są bardzo widoczne, a przerwy w dialogach pozwalają na dłuższy opis), bezpośrednie odniesienie do łatwo rozpoznawalnych postaci historycznych nienazwanych w dialogu (Hitler i Churchill), opisanie i nazwanie gestu nazistowskiego pozdrowienia „Heil Hitler!”. Ponieważ odniesienia kulturowo-historyczne odgrywają w filmie istotną rolę, autorki opowiadają się za strategiami łączącymi nazywanie z opisem. Ważnym czynnikiem wyboru strategii jest też oczywiście dostępny dla audiodeskrypcji czas między dialogami.

W projekcie ADLAB przeanalizowałyśmy jeszcze inne kulturowe z tego samego filmu. W scenie odbywającej się w tawernie jeden z bohaterów pije piwo z dość charakterystycznego dla niemieckiej kultury piwnej kufła w kształcie buta. W audiodeskrypcjach do tego fragmentu bezpośrednio odniesienie do rodzaju kufła pojawia się tylko w jednym opisie – tym przygotowanym przez niemieckich autorów. W komentarzach autorzy zaznaczyli, że tradycyjny kufel jest dość stereotypowy i tak właśnie charakteryzuje pijącą z niej postać. Inni autorzy (z Hiszpanii, Belgii, Portugalii i Włoch) nie włączyli tego kulturowego do audiodeskrypcji, co pokazuje, że AD jest zjawiskiem determinowanym kulturowo (Mazur i Chmiel 2013).

Odległość kultury źródłowej (czyli tej, w której osadzona jest fabuła) od docelowej (czyli związanej z językiem, w którym przygotowana jest audiodeskrypcja) jest ważnym czynnikiem determinującym na przykład dokładność opisu. W filmie *Królowa*, którego bohaterką jest obecnie panująca brytyjska królowa Elżbieta II, pojawia się wiele kulturowych elementów. W brytyjskiej wersji AD są one po prostu nazywane i nie wymagają dodatkowego opisu, ponieważ są dobrze znane Brytyjczykom.

The Queen (...) is wearing a white embroidered dress and black velvet cloak ornamented with the star and shield of St. George's Cross.
[Królowa ma na sobie białą haftowaną suknię i czarny aksamitny płaszcz przyozdobiony gwiazdą i tarczą z krzyżem św. Jerzego.]

W polskiej audiodeskrypcji lepszym rozwiązaniem byłoby opisanie wyglądu krzyża, ponieważ jest on zdecydowanie mniej znany w Polsce niż w Wielkiej Brytanii. Innym przykładem są charakterystyczne kulturowo miejsca w Londynie – Pałac Buckingham i 10 Downing Street. W brytyjskiej audiodeskrypcji są one po prostu nazwane. W polskiej wersji można by się pokusić o eksplicytację (odpowiednio: siedziba królowej i siedziba premiera) lub – w miarę możliwości – o dokładniejszy opis (zwłaszcza jeśli chodzi o pałac).

W serialu *Londyńczycy* jeden z bohaterów wraca z pracy w Anglii do Polski i obdarowuje matkę dzbankiem do herbaty w kształcie piętrowego autobusu w kolorach flagi brytyjskiej. W audiodeskrypcji pojawia się jedynie taki opis:

Matka wyjmuje z torby pudełko.
Matka: Ładne, dziękuję bardzo. Co to jest?
Andrzej: Dzbanek do herbaty.

Nie ma opisu charakterystycznego dzbanka, więc pytanie matki jest dla widzów niewidomych zupełnie nielogiczne. Ponieważ w scenie jest wystarczająco dużo czasu na opis prezentu, alternatywna audiodeskrypcja mogłaby brzmieć tak:

Matka wyjmuje z pudełka ceramiczny przedmiot w kształcie piętrowego autobusu w kolorach flagi brytyjskiej.

Strategię nazwania i opisanie kulturemu zastosowano w audiodeskrypcji elementów wnętrza kasyna w filmie *Rain Man*:

Mijają rzędy jednorekic bandytów – maszyn do gry z rączką po prawej stronie lub przyciskiem na panelu z przodu. Na ekranie maszyny pojawiają się trzy pionowe rzędy różnych symboli. Każdy rząd oddzielony od kolejnego. Każdy z rzędów obraca się z góry do dołu. Symbole przeskakują po ekranie. Zatrzymują się.

Można się zastanawiać, czy tak dokładny opis jednorękiego bandyty jest rzeczywiście konieczny. W tym fragmencie filmu nie ma jednak dialogów i dokładny opis na pewno nie został wprowadzony kosztem innych istotnych elementów obrazu.

Jeśli chodzi o filmy, których akcja rozgrywa się w kulturze istotnie odmiennej od kultury języka audiodeskrypcji, ważne jest odpowiednie wprowadzanie elementów kulturowych. Ze względu na odmiennosc kulturową dobrą strategią jest specyfikacja. Przykładem takiego filmu jest irańskie *Rozstanie*. Audiodeskryptor konsekwentnie nazywa i opisuje elementy, które typowemu polskiemu widzowi będą obce.

Na dokumentach w różnych miejscach na każdej ze stron kolisty stylizowany znak. Cztery półksiężycy i miecz ustawiony pomiędzy nimi – to godło Iranu.

Razieh zdejmuje płachtę okrywającą jej ciało, dziłbab. Jej głowa i szyja pozostają okryte chimarem.

Walczak i Figiel (2013) analizują film *Wadjda* z Arabii Saudyjskiej. Proponują podobną strategię łączenia nazwy z opisem w audiodeskrypcji części garderoby:

Matka Wadjdy zakłada na ubranie czarną abayę, czyli luźne okrycie wierzchnie zakrywające całe ciało. Na głowę wkłada nikab, czyli czarną chustę zakrywającą całą twarz, z wyjątkiem oczu.

W rozklekotanej terenówce trzy kobiety. Dwie w czarnych nikabach, jedna w czarnej burce, czyli stroju zakrywającym ciało i twarz.

Mężczyzna ma na sobie białą tunikę do kostek, na głowie ghutrę, czyli arafatkę w biało-czerwonej kratę, na ghutrze – igal, czyli dwa czarne koła ze sznurka.

Dość częste użycie wyrazu „czyli” może wywołać w odbiorcach audiodeskrypcji odczucie bycia potraktowanym dość protekcyjnie, lepiej więc konstruować zdania inaczej, podobnie jak w przykładach z *Rozstania*. W ten sposób można przekazać te same informacje i mniej ostentacyjnie zawrzeć w nich definicje kulturowo nacechowanych określeń.

3.5.2. Aluzje intertekstualne

Filmy, jak wiele innych dzieł sztuki, zawierają niekiedy odniesienia do innych dzieł lub pojęć kulturowych. Zjawisko to zwane jest intertekstualnością i pierwotnie odnosiło się do relacji między dziełami literackimi (Kristeva 1969; Bachtin 1983). Aluzje intertekstualne wzbogacają dzieło, potęgują efekt dramatyczny lub komiczny, czasami służą do charakterystyki postaci lub dynamiki między bohaterami.

Audiodeskryptor ponownie staje przed dylematem: zastosować eksplicytację, tłumacząc niejako aluzję, czy użyć strategii dosłownego opisu, aby widzowie niewidomi sami mogli odkryć aluzję. Jak zawsze, czynników determinujących decyzję jest wiele. Wydaje się, że druga strategia powinna być oczywistym wyborem, ponieważ widz niewidomy ma prawo do indywidualnego odczytywania dzieła tak samo jak osoba widząca. Nie zawsze jednak osoba niewidoma będzie miała do dyspozycji te same podpowiedzi, które umożliwiają odczytanie aluzji, ponieważ AD jest ograniczona czasowo. Strategię należy więc wybierać na podstawie kontekstu, analizując ewentualne zalety i wady dostępnych rozwiązań.

W filmie *Bękarty wojny* bohaterka Shosanna przed premierą kinową filmu (podczas której planowany jest zamach na Hitlera) nakłada makijaż w sposób przypominający nakładanie barw wojennych przez Indian. W pięciu z sześciu opisów przygotowanych w projekcie ADLAB znalazło się porównanie do indiańskich barw wojennych, zatem najczęstszą strategią w tym wypadku okazała się eksplicytacja (Mazur i Chmiel 2013).

Innym ciekawym odniesieniem intertekstualnym w tym samym filmie jest fajka, którą pali jeden z bohaterów, pułkownik Landa. Fajka przypomina kalabasz charakterystyczny dla Sherlocka Holmesa. Niniejsza aluzja pomaga scharakteryzować bohatera, który znany jest jako łowca Żydów i sam siebie uznaje za dobrego detektywa. W badaniu przygotowano dwie wersje audiodeskrypcji:

Wersja A: Landa szybko wyciąga olbrzymią fajkę w kształcie saksofonu.

Wersja B: Landa szybko wyciąga kalabasz w stylu Sherlocka Holmesa.

W pierwszej zastosowano opis dosłowny, a w drugiej eksplicytację. Niewidomych i słabowidzących respondentów zapytano, w jakim stopniu wspomniany opis pomógł im w wyobrażeniu sobie fajki. Wynik na pięciopunktowej skali (gdzie 1 to „zdecydowanie nie”, a 5 to „zdecydowanie tak”) wyniósł 4,1 dla grupy A i 2,1 dla grupy B. Pokazuje to, że

opis konwencjonalny był łatwiejszy do wizualizacji. Obie grupy preferowały opis dosłowny (79% w grupie A i 62% w grupie B) w porównaniu z eksplicytacją aluzji intertekstualnej (9% preferencji w grupie A i 24% w grupie B). W tym wypadku jednak trudno wnioskować, czy drugi opis był mniej akceptowany ze względu na odniesienie do Sherlocka Holmesa czy dlatego, że zawierał raczej rzadkie słowo „kalabasz”, nieznanie wielu respondentom. Co ciekawe, w grupie kontrolnej (osoby widzące oglądające film bez AD) jedynie 13% widzów skojarzyło fajkę Landy z postacią znanego brytyjskiego detektywa. Być może zatem aluzja jest niezbyt czytelna i w związku z tym nie trzeba jej wyjaśniać w AD, aby uzyskać efekt ekwiwalencji (Mazur i Chmiel 2013).

W projekcie AD-Verba zapytałyśmy niewidomych i słabowidzących respondentów o to, czy nawiązanie intertekstualne do innego filmu wzbogaciło audiodeskrypcję. W filmie *Tylko mnie kochaj* główny bohater Michał zabiera kilkuletnią Michalinę do sklepu z odzieżą. Michalina przymierza różne kreacje i prezentuje je Michałowi. Scena przypomina analogiczną scenę z filmu *Pretty Woman*. W audiodeskrypcji pada opis:

Michalina, niczym Julia Roberts w *Pretty Woman*, prezentuje Michałowi kolejne kreacje.

W opinii 63% respondentów nawiązanie do *Pretty Woman* ułatwiło wyobrażenie opisywanej sceny. Odpowiedzi negatywnej udzieliło 37% respondentów. Dokładniejsza analiza danych nie pokazuje korelacji pomiędzy rodzajem dysfunkcji wzroku a odpowiedzią. Wydawać by się mogło, że aluzja intertekstualna będzie przydatna osobom ociemniałym, które pamiętają wspomniany film, lecz osoby z daną dysfunkcją nie dominują wyraźnie ani wśród osób udzielających pozytywnych odpowiedzi, ani wśród respondentów, którzy odpowiedzieli negatywnie na to pytanie (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu).

W komedii *Kiler* pojawiają się ciekawe nawiązania intertekstualne do innych filmów. W jednej ze scen na ekranie widać kasety wideo, które główny bohater przynosi do domu. Następnie bohater odgrywa charakterystyczne sceny z tych filmów, niejako szukając nowego wcielenia dla siebie na wzór znanych filmowych postaci kolejno ze *Szklanej pułapki*, *Taksówkarza*, *Psów* i *Leona zawodowca*. Ponieważ okładki kaset i tytuły filmów są częściowo dość dobrze widoczne w kadrze, bezpośrednie przytoczenie tytułów w AD wydaje się właściwe. Wybór dalszych strategii

podyktowany jest obostrzeniami czasowymi. Ponieważ nie ma czasu na dokładne opisanie zmieniającego się wyglądu bohatera, który upodabnia się do odgrywanych postaci, można w opisie posłużyć się eksplicytacją (np. „Jako Leon zawodowiec zawisa na drążku i celuje z pistoletu”). Takie rozwiązanie może niestety uniemożliwić widzom niewidomym „uruchomienie mechanizmu skojarzeń, który sam w sobie jako proces kognitywny jest przyjemnym doświadczeniem” (Dávila Montes i Orero, w druku a). Alternatywą jest zatem uniknięcie eksplicytacji i dosłowne opisanie kolejnych wcieleń bohatera w miarę możliwości czasowych, licząc na to, że aluzje do poszczególnych filmów zostaną odczytane na podstawie kontekstu (przytoczone wcześniej tytuły), ścieżki dźwiękowej (charakterystycznych kwestii wypowiedzianych przez bohatera w kolejnych wcieleniach) i audiodeskrypcji (z uwagi na obostrzenia czasowe niepełnego lub brakującego opisu wyglądu).

W filmie *Frida* pojawia się odniesienie do filmu *King Kong*, który bohaterka najpierw ogląda w kinie, a następnie widzi jako część swojej wizji artystycznej, później przeniesionej na jeden z jej obrazów. Autor AD zdecydował się na opis dosłowny:

Czarno-biały film. Wielki czarny goryl potrząsa trzymanym w dłoni mężczyzną. Otwiera pysk, wkłada doń mężczyznę. Trzymana między białymi zębami postać wymachuje rękoma. Frida w zaciemnionej sali kina.

Po lewej z wody wynurza się drapacz chmur z wysoką iglicą. Na niej wielki czarny goryl.

Wykorzystane kadry to bardzo znane fragmenty filmu, gdzie King Kong wdrapuje się na Empire State Building. Audiodeskryptor nie przytoczył ani tytułu filmu, ani nazwy budynku. Badania odbioru audiodeskrypcji pokazałyby, czy ta aluzja intertekstualna była dla odbiorców AD czytelna⁷.

⁷ Film ten pokazywany był w ramach Internetowego Filmowego Klubu Dyskusyjnego Osób Niewidomych „Pociąg”. W opiniach nadesłanych o filmie przez widzów (<http://www.ikfon.defacto.org.pl/news.html>) pojawiają się dwukrotnie bezpośrednie odniesienia do King Konga, co pokazuje, że pomimo zastosowania strategii dosłownego opisu aluzja była czytelna dla niektórych odbiorców audiodeskrypcji.

3.5.3. Marki i znaki towarowe

Marki i znaki towarowe są nieodłączną częścią życia, stanowią też część filmowej rzeczywistości. Czasami marki ukazywane są na ekranie ze względów ekonomicznych (lokowanie produktu), czasami są po prostu elementem kreacji reżyserskiej jako rekwizyty, elementy scenografii, kostiumów, część wizerunku postaci. Jak piszą Dávila Montes i Orero (w druku a) „niewiele uwagi poświęcono audiodeskrypcji przedmiotów, zwłaszcza tych, które pełnią funkcję inną niż tylko fizyczną i mają mniej lub bardziej widoczne logo. Różnice między MacBookiem Air a zwykłym pecetem i przekaz z tym związany to zdecydowanie więcej niż tylko opis elementów komputera”.

Audiodeskryptor musi zatem przeanalizować funkcję danego przedmiotu i zdecydować, czy marka jest istotna i powinna zostać uwzględniona w AD. Posługując się przytoczonym powyżej przykładem – jeśli marka laptopa przyczynia się do charakterystyki używającej go postaci, jeśli MacBook Air podkreśla kreatywność bohatera i jego hipsterski wizerunek, a zwłaszcza jeśli kontrastuje z pecetem używanym przez drugą, mniej oryginalną i pomyslową postać, należy uwzględnić nazwę marki w audiodeskrypcji.

Dávila Montes i Orero (w druku b) analizują przykłady wykorzystania marek do charakterystyki postaci w filmie *Diabeł ubiera się u Prady*. Akcja dzieje się w redakcji popularnego magazynu o modzie, zatem marki projektantów i kostiumy odgrywają tam istotną rolę. W filmie jedna z głównych bohaterek wysiada z samochodu, na ekranie widoczna jest torebka z wyraźnym logo PRADA. Jak piszą Dávila Montes i Orero (w druku b): „Torebka służy scharakteryzowaniu kobiety, Mirandy, która jest redaktorką największego magazynu o modzie, jako dyktatorki mody. Funkcją torebki jest pokazanie cechy postaci wraz z jej pojawieniem się w filmie, około pięć minut po rozpoczęciu filmu. Jeszcze zanim widzowie znają jej nazwisko, zanim poznają, kim jest, wiedzą już, że ta postać nosi torebkę Prady i że „diabeł ubiera się u Prady”. W brytyjskiej audiodeskrypcji konsekwentnie zastosowano strategię ominięcia marki i uogólnienia (Dávila Montes i Orero, w druku b).

Brytyjska AD: A chauffeur-driven car pulls up outside the building.
A chic bright-headed editor-in-chief Miranda Priestley gets out carrying
a designer handbag.

[Samochód z szoferem podjeżdża pod budynek. Szykowna blondynka, redaktor naczelna Miranda Priestley wysiada z designerską torebką w ręku.]

Polska AD: Drzwi srebrnego mercedesa otwierają się. Pojawia się smukła noga w czerwonych półbutach na szpilce. Kobieta w czarnym płaszczyku. Na ramieniu biała skórzana torebka z napisem Prada.

Jak wynika z przykładu, strategia zastosowana przez polskiego audiodeskryptora zakłada zachowanie kulturowego źródłowego, czyli uwzględnienie marek (zarówno samochodu, jak i torebki) w opisie.

Autorzy AD dość konsekwentnie stosują obrane strategie. Kolejny przykład dotyczy marki kawy, którą pija redaktor naczelna.

Brytyjska AD: Andy's heading down the street with four coffees.
[Andy idzie ulicą z czterema kawami.]

Polska AD: W dłoniach Andrei tacka. Na niej cztery papierowe kubki z logo Starbucks.

Według Dávili Montesa i Orero (w druku b), w tym wypadku uwzględnienie marki w tekście audiodeskrypcji jest bardzo istotne, ponieważ służy kreacji wizerunku. Starbucks to kawa, która kojarzy się z nowoczesnością i wielkomiejską kulturą.

W audiodeskrypcji filmu *Dziewczyna z tatuażem* samochody często określane są poprzez markę. Jej funkcja nie jest bardzo istotna, nazwa marki została potraktowana po prostu jako dokładniejsze określenie opisywanego samochodu (np. srebrny mercedes, range rover). Podobnie wykorzystano markę whisky w audiodeskrypcji do filmu *Zapach kobiety*. Jeden z bohaterów zamawia Jacka Danielsa. W późniejszej audiodeskrypcji pojawia się taki opis:

Bierze haust Jacka Danielsa.

Marka nie jest widoczna na ekranie, ale z dialogu wynika, co znajduje się w szklance. Audiodeskryptor użył więc nazwy marki jako dokładnego określenia trunku.

Ponieważ badania nad audiodeskrypcją jako formą przekładu są w fazie dynamicznego rozwoju, można się spodziewać, że bardzo ciekawa kwestia kultury w tym typie przekładu dopiero stanie się przedmiotem dokładniejszych obserwacji.

Rozdział czwarty

Audiodeskrypcja a język filmu

Oglądając film, widz często nie jest świadomy bogactwa technik stosowanych przez reżysera w celu opowiedzenia danej historii. Niemniej, za pomocą rozmaitych planów filmowych, różnych sposobów kadrowania, ruchu kamery czy zmiany oświetlenia twórcy kina sterują uwagą widza, budują napięcie, przekazują emocje bohaterów. Mimo iż audiodeskrypcja często skupia się na przekazaniu fabuły, dość liczne są przypadki odzwierciedlenia za pomocą słów tego, co nazywamy „językiem filmu”. W niniejszym rozdziale analizujemy użycie terminów filmowych w AD, odzwierciedlenie języka filmu w języku AD oraz oddanie efektu narracyjnego. Odrębne podrozdziały poświęciłyśmy zagadnieniom montażu, oświetlenia, ścieżki dźwiękowej, tekstu na ekranie, efektów specjalnych i techniki 3D.

4.1. Język filmu

Daniel Arijon w książce pod tytułem *Gramatyka języka filmowego* (2008) zauważa, że „[h]istoria rozwoju kina, jako środka komunikacji wizualnej, jest (...) nierozzerwalnie związana z uchwyceniem rzeczywistości poprzez język filmu” (2008: 16-17) oraz że:

[j]ęzyk filmu powstał w chwili, kiedy twórcy filmowi pojęli różnicę pomiędzy dowolnym łączeniem kadrów przedstawiających różne stadia ruchu, a ideą, że owe serie obrazków mogą pozostawać do siebie w określonym kontekście. Odkryli, że przez połączenie dwóch różnych symboli osiąga się nowe znaczenia, zyskując inny sposób przekazywania emocji bądź idei. (Arijon 2008: 16)

Hendrykowski (2014) rozumie język filmu szerzej – nie tylko jako język filmów fabularnych, ale także telewizji i nowych mediów cyfrowych, dlatego – oprócz określenia „język filmu” – proponuje także stosowanie innych pojęć: „język kinematograficzny”, „język ruchomych obrazów”, „język telewizyjny” czy „język nowych mediów” (2014: 22-23). Zauważa

on, że „również forma przekazu jest informacją” oraz że „każdy przekaz kinematograficzny (...) stanowi strukturę semantyczną kojarzącą elementy treści i elementy formy w jednolitą, organicznie zintegrowaną całość” (Hendrykowski 2014: 114). Oznacza to, że forma i treść obrazu nie istnieją niezależnie „obok siebie”, ale są ze sobą ściśle powiązane. Co więcej, opowiada się on za istnieniem filmowego *langue* – systemu znaków filmowych – i *parole* – czyli ich konkretnej realizacji w postaci filmu czy programu – analogicznych do językowych koncepcji zaproponowanych przez de Saussure’a:

Język ruchomych obrazów – jako abstrakcyjny system – urzeczywistnia się w poszczególnych komunikatach. Filmowa *langue* realizuje się dzięki indywidualnej *parole* i za jej pośrednictwem. (Hendrykowski 2014: 95)

Także Płażewski (2008) jest zdania, że film – jak każda dziedzina sztuki – ma swój język i, co więcej, języka tego należy się uczyć, aby móc w pełni rozumieć i doceniać sztukę filmową. Mówi on nawet o „analfabetyzmie filmowym” i zaznacza, że nie każde dzieło filmowe jest przeznaczone dla przeciętnego odbiorcy niezaznajomionego z językiem filmu, tak samo jak pewne dzieła literackie są zarezerwowane dla lepiej wyedukowanych czytelników. Marzy on o „genialnej publiczności”, która sprawnie posługuje się językiem filmu:

Genialna publiczność, o której wolno nam marzyć, to z pewnością ta, która nie redukuje treści *La Strady* do samej tylko historii wiarołomstw Zampano. Publiczność taka potrafi w dziele sztuki wszystko, co zawarł w nim autor, odebrać całość mniej lub bardziej ukrytych jego intencji, a nawet mimowolnych odruchów, wahań czy niekonsekwencji. (Płażewski 2008: 16)

Pomimo znaczenia, jakie filmoznawcy przypisują językowi filmu, nasza analiza filmów (zob. Filmografia) pokazuje, że opisy często go nie odzwierciedlają, koncentrując się na przekazaniu treści fabuły (co nierzadko wynika z ograniczeń czasowych). Niemniej dość liczne były przypadki ujęcia w AD technik filmowych, które omawiamy poniżej.

4.2. Użycie terminów filmowych

Większość standardów i wytycznych AD (np. brytyjskie, portugalskie, francuskie czy australijskie) odradza stosowanie terminów filmowych bądź wcale nie odnosi się do tej kwestii (np. standardy hiszpańskie i greckie). Inne wytyczne dopuszczają stosowanie pewnych (raczej niespecjalistycznych) określeń odzwierciedlających techniki filmowe, na przykład „w zwolnionym tempie” czy „obraz czarno-biały” (Dosch i Benecke 2004 za Rai i in. 2010: 39-40). Jedynymi wytycznymi, które zalecają stosowanie bardziej technicznych terminów filmowych są wytyczne flamandzkie, których autorzy podkreślają wagę odzwierciedlenia w AD takich technik filmowych jak ruch kamery, montaż czy *mis-en-scène*, czyli składniki inscenizacji filmowej (Remael i Vercauteren 2011: 2 za Perego 2014: 88).

Wydaje się, że przyczyną, dla której większość wytycznych AD odradza stosowanie terminów filmowych jest założenie, iż osoby niewidome korzystające z audiodeskrypcji nie znają specjalistycznej terminologii lub nie zachowały w swojej pamięci wzrokowej odpowiednich technik, a co za tym idzie, nie są w stanie wyobrazić sobie ich opisu. Na przykład w raporcie Audetel, na podstawie którego zostały opracowane brytyjskie wytyczne (ITC Guidance 2000), znajdujemy następujące uzasadnienie zapisu dotyczącego ograniczonego stosowania terminów filmowych:

W audiodeskrypcji należy wziąć pod uwagę różne doświadczenia odbiorców. Niektórzy widzowie pamiętają dość dobrze telewizję i film i mogą być zaznajomieni z terminologią filmową. Inni jednak mogli nie mieć żadnego doświadczenia z mass mediami i w związku z tym postrzegają audiodeskryptora jako narratora. Dla wielu osób wyrażenia takie jak „zbliżenie”, „panorama”, „plan średni” czy „ujęcie z kranu” itp. mogą nic nie oznaczać, niemniej jednak ważne jest zrozumienie, dlaczego reżyser zdecydował się sfilmować daną sekwencję filmową tak, a nie inaczej i – jeśli czas na to pozwala – opisać to w sposób, który będzie zrozumiały dla większości odbiorców. (ITC Guidance 2000: 6)

Trudno nie zgodzić się z faktem, iż użycie specjalistycznych pojęć filmowych w audiodeskrypcji może utrudniać jej odbiór, chociaż wyniki wstępnych badań recepcji AD z użyciem terminologii filmowej pokazują, że osoby z dysfunkcją wzroku akceptują ich stosowanie (Fryer i Freeman

2013). Badacze zauważają, że większość beneficjentów audiodeskrypcji to osoby ociemniałe oraz że wśród odbiorców AD są miłośnicy kina, których nie powinno się pozbawiać możliwości odbioru sposobu, w jaki reżyser zdecydował się przedstawić daną historię. Jak sami jednak podkreślają, badanie zostało przeprowadzone na stosunkowo niewielkiej próbie, w związku z czym nie można dokonywać uogólnień co do preferencji osób z dysfunkcją wzroku w zakresie stosowania terminologii filmowej. Także Perego (2014), powołując się między innymi na powyższe wyniki badań, postuluje, aby język audiodeskrypcji zawierał terminy filmowe. Podkreśla jednak, że większość osób niewidomych (podobnie jak osoby widzące) może nie być zaznajomiona ze specjalistyczną terminologią filmową, w związku z czym proponuje szkolenie osób niewidomych w tym zakresie, na takiej samej zasadzie, jak uczymy się języka obcego (zob. także komentarz Płażewskiego powyżej).

W badaniu odbioru audiodeskrypcji przeprowadzonym w ramach projektu ADLAB padły pytania dotyczące zastosowania pojęć filmowych w AD (opis projektu – zob. podrozdział 2.11.). Film *Bękarty wojny* został „opowiedziany” przez reżysera przy użyciu bogatego języka filmu – różnorodnych ujęć i planów, dzięki którym Tarantino buduje zarówno klimat, jak i napięcie. Audiodeskrypcja, którą usłyszała grupa A (AD-A) zawierała terminy filmowe (np. zbliżenie, plan średni), które – jak się okazało podczas wywiadów kwestionariuszowych – zostały zauważone przez 53% uczestników (wśród osób niewidomych – 43%, a ociemniałych – 54%). Pozostałe 47% respondentów nie zauważyło użycia terminów filmowych w opisie. Kolejne pytanie dotyczyło preferencji co do wykorzystania specjalistycznej terminologii w AD. Razem z pytaniem przeczytano następujący przykład z AD-A: „Ze zbliżenia na LaPadite’a kamera przesuwana się w dół wzdłuż nogawek spodni mężczyzn, przez deski w podłodze; w niskiej wnęce, dokładnie pod jego stopami, pokazana w planie średnim, leży młoda blondynka”. 52% uczestników zaakceptowało ten opis, 33% było jemu przeciwnych, a 15% nie miało zdania. Nie było zasadniczej różnicy pomiędzy grupą A a grupą B (odpowiednio 51% i 53% pozytywnych odpowiedzi). Niemniej, zgodnie z oczekiwaniami, istniała różnica w odpowiedziach pomiędzy osobami niewidomymi od urodzenia a tymi, które straciły wzrok później. W drugiej grupie 57% osób odpowiedziało, że AD powinna zawierać terminy filmowe, 36% – że nie, a 7% nie miało zdania. Z kolei wśród osób niewidomych od urodzenia wyniki kształtowały się następująco:

42% było za specjalistycznymi terminami w opisie, 29% – przeciwko, a 29% nie miało zdania. Pomimo powyższych różnic, wydaje się, że zaskakująco duży odsetek osób niewidomych od urodzenia akceptuje użycie terminów filmowych w AD (Mazur i Chmiel 2013: 22).

Fakt, że niektórzy respondenci nie akceptują terminologii filmowej w audiodeskrypcji, może być związany z trudnością w wyobrażeniu sobie takich opisów oraz brakiem zaznajomienia z różnymi typami ujęć i planów. Aby zweryfikować to założenie, zapytano uczestników o ocenę łatwości, z jaką mogli sobie wyobrazić wcześniej wspomniany opis z użyciem terminów „zbliżenie” i „plan średni”. Sumaryczny wynik wynosił 3,88 w pięciostopniowej skali Likerta (gdzie 1 oznacza zdecydowanie trudno, 2 – trudno, 3 – brak zdania, 4 – łatwo, 5 – zdecydowanie łatwo). Różnica pomiędzy niewidomymi od urodzenia a ociemniałymi jest dość znacząca (3,2 w pierwszej grupie, 4,1 w drugiej). Wygląda na to, że użycie pojęć filmowych w AD umniejsza jej wartość komunikacyjną dla osób niewidomych od urodzenia (Mazur i Chmiel 2013: 22-23).

Również w projekcie AD-Verba (zob. opis w podrozdziale 2.10.) zapytałyśmy uczestników o preferencje dotyczące użycia terminologii filmowej w AD, prezentując dwa następujące opisy z możliwością wyboru jednego z nich:

Tabela 8. Opis odzwierciedlający i nieodzwierciedlający języka filmu (Projekt AD-Verba).

AD1	AD2
Robert na dworcu. Podchodzi do ruchomych schodów. Kamera zastyga wycelowana w górne stopnie schodów. Czerwone szpilki, czarne rajstopy. Kamera przesuwa się wyżej, na twarz kobiety.	Robert na dworcu. Podchodzi do ruchomych schodów. Wpatruje się w górne stopnie. Ubrana na czarno kobieta w czerwonych szpilkach zjeżdża na dół.

W pierwszym przykładzie połączono dwie strategie: użycie terminów filmowych („kamera zastyga”, „kamera przesuwa się”) oraz odzwierciedlenie języka filmu w strukturze zdania – w postaci równoważnika zdania oddającego to, co widać na ekranie („Czerwone szpilki, czarne rajstopy”; zob. także podrozdział 4.3.). Z kolei drugi opis pomijał pracę kamery i oddawał jedynie to, co dzieje się na ekranie. Większość respondentów (65%) wybrała opis drugi. Opis pierwszy był preferowany przez 29% uczestników, natomiast 6% nie miało zdania.

Wyniki uzyskane w projektach ADLAB i AD-Verba w zestawieniu z wynikami Fryer i Freemana (2013) pokazują, że opinie co do możliwości zastosowania terminologii nie są jednoznaczne, a zatem kwestia ta wymaga dalszych badań. Z kolei przeprowadzona przez nas analiza korpusu filmów pokazuje, że audiodeskrypcje stosują terminy filmowe, chociaż – jak wynika z poniższych przykładów – są to raczej terminy niewymagające od odbiorców specjalistycznej wiedzy. Czasem na przykład spotyka się użycie samego słowa „ekran” lub „obraz”:

Skład po lewej stronie odjeżdża **w górę ekranu**. (*Pociąg*)
Postać Wasylczuka **znika z ekranu**. **Rozmywa się w błękitnie nieba**,
na którym widać lecący samolot. (*Wino truskawkowe*)

W poniższym opisie początkowej sceny *Skrzypka na dachu* audiodeskrypcja użyła dwóch terminów filmowych: „ekran” i „kamera”:

Wschód słońca. **W górnej części ekranu**, z czerni, wylania się bladopomarańczowe niebo. Rysuje się linia horyzontu, sylwetki domów, drzew, wieża kościoła. Przed drewnianym domem stoi Tewje mleczarz. (...) Tewje zwraca się do widzów, **patrzy prosto w kamerę**.

Jeśli w opisie pojawia się słowo „kamera”, niektórzy widzowie mogą mieć wątpliwość, czy chodzi o kamerę, którą nakręcono film, czy też może kamera pojawia się na ekranie. Wydaje się, że bez zubożenia opisu można pominąć słowo „kamera”, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Maska*:

Jej błękitne oczy **patrzają na nas**.

Dzięki powyższemu zabiegowi opis jest krótszy, natomiast efekt wizualny został oddany w AD – widz może się domyślać, że bohaterka patrzy prosto w kamerę.

4.2.1. Plany

Plany w obrazie filmowym to płaszczyzny przestrzeni, które zależą od dystansu dzielącego obiektyw kamery i filmowany obiekt. Najbliżej kamery – pierwszy plan, trochę dalej – drugi, i w końcu tło stanowi plan tylny (Bordwell i Thomson 2014: 166). Analiza filmów z AD pokazuje, że plany filmowe czasem pojawiają się w opisie:

Na pierwszym planie Andrzej, mężczyzna po trzydziestce.
(*Wino truskawkowe*)

Na pierwszym planie u góry równoległy do ziemi ciąg drutów energetycznych. **W górnym prawym rogu** pojawia się czerwone, sportowe auto. To lamborghini. (...) Auto przyłączone czterema linkami z góry. Wóz na podeście zwieszonym do dźwigu wolno przesuwana się wzdłuż krajobrazu. Zniża się ku ziemi. (*Rain Man*)

W obu przypadkach audiodeskrypcja zaznaczyła, że dana osoba czy obiekt znajdują się na pierwszym planie. Dodatkowo w drugim wypadku audiodeskrypcja szczegółowo określiła, w jakim miejscu na ekranie znajdują się opisywane przedmioty („u góry”, „w prawym górnym rogu”).

4.2.2. Kolor i technika filmowa

W wypadku filmów zapisywanych na taśmie filmowej manipulowanie błoną filmową, rodzajami ekspozycji (naświetleniem) oraz sposobem wywołania taśmy filmowej pozwala wpływać na wizualne właściwości obrazu, który może być kolorowy, czarno-biały lub mieć różne odcienie szarości. Może być rozmyty lub wyraźny, z mocno kontrastującymi barwami. W dobie technologii cyfrowej klisze filmowe wykorzystywane są coraz rzadziej, niemniej wszystkie powyższe zabiegi mają swoje cyfrowe odpowiedniki pozwalające na uzyskanie podobnych efektów wizualnych (Bordwell i Thomson 2014: 183-187).

Aby niewidomi widzowie mogli właściwie wyobrazić sobie oglądane dzieło, warto zwrócić ich uwagę na technikę, w jakiej zostało ono wykonane. Zwykle nie podaje się informacji o barwie filmu, jeśli został on nakręcony w kolorze, jest to niejako „ustawienie domyślne”. Szczególny przypadek stanowią cyfrowe rekonstrukcje filmów czarno-białych, które mogą być poddane koloryzacji lub tylko korekcji barwnej (polegającej na zrównaniu kontrastów). Jeśli po rekonstrukcji film czarno-biały jest wyświetlany w kolorze, warto poinformować o tym fakcie odbiorców, którzy – jeśli są osobami ociemniałymi – mogą mieć zapisane w pamięci czarno-białe obrazy ze zrekonstruowanego filmu. W pozostałych wypadkach najczęściej informuje się widzów o tym, że film jest czarno-biały. Jak zauważają Dosch i Benecke (2004), „większość osób ociemniałych pamięta ten rodzaj filmu, a termin ten wywołuje określoną atmosferę” (cyt. za Rai i in. 2010: 40). Taką informację można

zamieścić w audiowprowadzeniu (zob. podrozdział 1.3.6.) lub na samym początku filmu, tak jak w poniższych przykładach:

Agata Buzek, Krystyna Janda, Anna Polony oraz Marcin Dorociński
w filmie „Rewers”. **Film jest czarno-biały.** (*Rewers*)
Czarno-biały film. Biały napis: Gdańsk. Komitet Wojewódzki PZPR.
(*Czarny czwartek*)

Przywołany powyżej film *Rewers* wykorzystuje właściwie dwie techniki: czarno-białą i kolorową. Do tej kwestii wrócimy w podrozdziale 4.5.1. Może też zdarzyć się, że reżyser wplótł w film elementy wykonane inną techniką niż ta, w której został nakręcony cały film. Na przykład w filmie *Frida* – nakręconym w kolorze – pojawiają się elementy w sepii:

Obraz w sepii. Widok na wieżę Eiffla. Obraz przesuwa się.
Zatrzymuje się na pocztówce z Łukiem Triumfalnym. Dłoń z czerwonymi paznokciami ujmuje ją.

Tak jak „domyślną” barwą filmu jest kolor, tak „domyślnym” typem filmu jest aktorski film fabularny. Jeśli film wykonany jest inną techniką, na przykład w formie animacji, niewidomy widz powinien zostać o tym fakcie poinformowany. Obecnie oprócz tradycyjnych poklatkowych technik animacyjnych – rysunkowych lub przestrzennych (plastelinowych lub lalkowych) – coraz częściej stosuje się animacje komputerowe (np. w technice 3D). Poniższe przykłady ilustrują, w jaki sposób dana technika lub połączenie różnych technik może zostać odzwierciedlona w opisie:

Malarska animacja, łącząca techniki tradycyjne i komputerowe.
Stapiające się i przenikające obrazy i barwy. (*Caracas*)
Animacja lalkowa. Białe napisy na tle miejskiego pejzażu.
(*Danny Boy*)
Animacja lalkowa z wykorzystaniem efektów komputerowych.
(*Ichthys*)

Może się jednak zdarzyć, że widzowie – mimo braku informacji o technice, w jakiej film został wykonany – wyobrażą go sobie w jakiś konkretny sposób, kojarzony z danym gatunkiem filmowym. Na przykład dzieci po obejrzeniu *Magicznego drzewa* – produkcji przeznaczonej dla najmłodszych widzów – myślały, że była to kreskówka (Künstler 2014b). W takiej sytuacji być może warto zaznaczyć, że jest to film fabularny.

4.2.3. Prędkość ruchu

Prędkość, z jaką widzimy obrazy na ekranie, zależy od relacji pomiędzy tempem, w jakim film został zarejestrowany a szybkością, z jaką jest wyświetlany. Obie prędkości liczone są w klatkach na sekundę. Standardowa prędkość to dwadzieścia cztery klatki na sekundę, przy czym współczesne kamery pozwalają na wybór tempa pomiędzy ośmioma a sześćdziesięcioma czterema klatkami na sekundę. Jeżeli ruch na ekranie ma odpowiadać rzeczywistemu tempu prezentowanych wydarzeń, prędkość projekcji powinna być zgodna z prędkością, z jaką film został zarejestrowany. Jeśli prędkość wyświetlania zdjęć jest większa niż prędkość ich rejestracji, wówczas obraz na ekranie będzie sprawiał wrażenie przyspieszonego. Natomiast jeśli tempo projekcji jest mniejsze niż prędkość kręcenia zdjęć, wydarzenia na ekranie ukazane są w zwolnionym tempie. Reżyserzy używają tych zabiegów w celu osiągnięcia konkretnych efektów kinematograficznych bądź narracyjnych. Celem przyspieszenia obrazu może być skupienie i utrzymanie uwagi widza lub szybsze przejście do punktu kulminacyjnego akcji. Z kolei spowolnienie obrazu stosuje się, aby zasygnalizować, że mamy do czynienia z marzeniem sennym, ukazać coś w szczegółach, podkreślić siłę (np. uderzenia podczas walki), zwrócić uwagę widza na wybrane fragmenty lub podkreślić, że są one szczególnie istotne dla rozwoju fabuły (Bordwell i Thomson 2014: 188-189).

Zabieg spowolnienia obrazu wykorzystał reżyser filmu *Frida*, przedstawiając wypadek komunikacyjny, w którym uczestniczy tytułowa bohaterka – zderzenie rozpędzonego autobusu ze ścianą. Moment uderzenia został ukazany w zwolnionym tempie, co podkreśliło zarówno siłę, z jaką pojazd uderzył w budynek, a także uwypukliło dramatyzm sytuacji – wypadek ten okaleczył Fridę na całe życie:

Kierowca autobusu z dużą prędkością wyprzedza tramwaj. Zakręcając, zajeżdża mu drogę. Stojący pasażerowie chwytają się poręczy. Frida stoi ze złotymi płatkami w dłoni. Autobus uderza w tramwaj. Złote płatki z papierowego rożka malarza rozsypują się. Frida rzucona siłą zderzenia siada na siedzeniu. Obok niej chłopak z niebieskim ptaszkiem w dłoni. **Obraz zwalnia.** Autobus sunie bokiem. Kieruje się na róg pobliskiego budynku. Pasażerowie osłaniają twarze.

I dla porównania wersja angielska:

Frida turns and sees almost **in slow motion** the corner of a building looming towards them.

[Frida odwraca się i widzi prawie **w zwolnionym tempie** zbliżający się w ich stronę róg budynku.]

W wersji polskiej audiodeskryptor oddał w opisie technikę filmową („obraz zwalnia”), z kolei brytyjski audiodeskryptor skoncentrował się na efekcie narracyjnym tejże techniki i przedstawił wydarzenie z punktu widzenia bohaterki („Frida [...] widzi niemal w zwolnionym tempie zbliżający się w ich stronę róg budynku”). Więcej na temat oddania w AD efektu narracyjnego piszemy w podrozdziale 4.4. poniżej.

4.2.4. Kadrowanie

Rama kadru jest granicą pomiędzy tym, co znajduje się na ekranie, a tym, co jest poza nim. Determinuje to, na co patrzymy oraz sposób, w jaki patrzymy. Gdy kamera „opuszcza” dany przedmiot lub osobę, widz zakłada, że istnieją one nadal, tyle że w przestrzeni pozakadrowej. Na sposób, w jaki postrzegamy obraz filmowy wpływ ma kilka czynników, z których najważniejsze to kąt, poziom, wysokość i odległość kamery. Zasadniczo wyróżnia się trzy podstawowe kąty: prosty, wysoki (perspektywa ptasia) i niski (perspektywa żabia). Perspektywa ptasia oznacza, że patrzymy na filmowany materiał z góry, natomiast przy perspektywie żabiej – z dołu. Poziom oznacza kąt nachylenia kadru w stosunku do linii horyzontu. Wysokość w dużej mierze zależy od kąta patrzenia kamery – w wypadku perspektywy ptasiej obraz widziany jest zwykle z dużej wysokości. I w końcu odległość oznacza dystans, z jakiego postrzegamy filmowane obrazy. Wówczas mówimy o planach. Plan totalny oznacza, że na ekranie dominuje pejzaż lub tło, a postać ludzka jest ledwo widoczna (np. miasto ukazane z lotu ptaka). W planie ogólnym postać ludzka jest lepiej widoczna, ale tło nadal dominuje. Jeśli postać ukazana jest od kolan w górę, wówczas mówimy o planie amerykańskim. Jeśli natomiast przedstawiona została od pasa w górę, mamy do czynienia z planem średnim. Półzbliżenie (plan bliski) pokazuje klatkę piersiową, ramiona i głowę. Zbliżenie obejmujące tylko głowę (ewentualnie inną część ciała, na przykład dłonie lub stopy, lub jakiś przedmiot). I w końcu mocne zbliżenie (detal) ukazuje wybraną część twarzy lub powiększony przedmiot. Sposoby kadrowania nie są ściśle skodyfikowane, miary kąta i odle-

głości kamery są raczej umowne, a granice pomiędzy poszczególnymi rodzajami planów płynne (Bordwell i Thomson 2014: 206-217).

Kadrowanie pełni ważne funkcje estetyczne (na przykład pozwala na uwydatnienie faktury materiału w mocnym zbliżeniu) bądź narracyjne (na przykład perspektywa żabia może podkreślać czyjaś władzę lub siłę). Arijon sugeruje, że poruszanie się między różnymi planami służy stopniowemu budowaniu napięcia:

Reżyser filmu powinien skorzystać z metody montażowej wizualnego „zbliżania i oddalania się”. Wykonawcy mogą być przedstawieni w planach średnich, bliskich i w zbliżeniach w miarę nadchodzenia momentów szczytowych. Następnie znowu plany średnie, aby widzowie odpoczęli, zanim przyjdzie następna kulminacja. (Arijon 2008: 136)

Jednak – jak zauważają Bordwell i Thomson – „[w] rzeczywistości sposoby kadrowania nie mają wyłącznych i całkowitych znaczeń” (2014: 218). Ich efekty i znaczenie zależą w dużym stopniu od filmu jako całości, chociaż – jak podkreślają autorzy – w niektórych filmach sposoby kadrowania mają wywołać określone skojarzenia.

W audiodeskrypcji dość często odzwierciedlenie znajdują ujęcia z perspektywy ptasiej:

Widok z mostu na ruchliwą jezdnię poniżej. (*Krótki film o zabijaniu* – ML)

Widok z góry na szerokie schody. (*Pociąg*)

Letni dzień. **Z lotu ptaka widać** szosę. (*Wino truskawkowe*)

In an aerial view the balloons resemble bubbles of cream.

[Z lotu ptaka balony przypominają bąble śmietany.]

(*Charlie i fabryka czekolady*)

oraz zbliżenia:

Zbliżenia na kobiety robiące makijaż. (...) **Zbliżenia na buty**.

(*Diabeł ubiera się u Prady*)

Zbliżenie na przystrojoną bombkami choinkę. (*Czarny czwartek*)

Rzędy okien i balkonów pokrywają **cały kadr**.

(*Krótki film o zabijaniu* – ML)

Rzadziej w audiodeskrypcji spotyka się terminy oddające inne plany i rodzaje ujęć, jak na przykład „plan średni” uwzględniony w poniższym opisie.

Na tle niebieskiego prześcieradła oświetlona twarz Alberta. Powieki zamknięte, do nosa podłączona rurka. Oczy otwierają się. W polu widzenia odwrócony obraz. **Cztery postacie w ujęciu do pasa.** W białych kombinezonach otwory na oczy.
Albert: Nic nie widzę! (Seksmisja)

Co ciekawe powyższe ujęcie zostało oddane mniej specjalistycznym określeniem („ujęcie do pasa”), a nie specjalistycznym „w planie średnim”, które mogłoby być niezrozumiałe dla części widzów. Czasem można spotkać bardziej szczegółowe ukazanie sposobu filmowania:

Widok wzdłuż peronu dworca kolejowego. (*Pociąg*)
Widok od spodu przez szybę maszyny kopiującej. Męska ręka otwiera pokrywę, układa na szybie dokumenty. Zamyka pokrywę. Z lewej do prawej przesuwa się pas jasnego światła. Odsłania dokument. (...) Pokrywa otwiera się. (*Rozstanie*)

W pierwszym wypadku ukazana została perspektywa pasażerów wyruszających w podróż, z kolei w drugim, nietypowe ujęcie przez szybę maszyny kopiującej, które stanowi kontekst do kolejnych ujęć-detali.

4.2.5. Ruch kamery

Wyżej wspomniane aspekty kadrowania odnoszą się do wszystkich sztuk wizualnych (rysunek, malarstwo, fotografia). To, co odróżnia film, to ruch kamery w stosunku do prezentowanego materiału. Oznacza to, że parametry kadrowania (poziom, odległość, kąt kamery) ulegają zmianie w trakcie filmowania. To z kolei skutkuje tym, że widz ma wrażenie przemieszczania się wraz z ramą kadru, np. oddalania się od obiektu lub zbliżania do niego. Typowe ruchy kamery to: panorama pozioma (obrót kamery na osi poziomej), panorama pionowa (obrót kamery na osi pionowej), jazda kamery (przemieszczanie się kamery w danym kierunku – do przodu, do tyłu, w bok, itp.) i ujęcia z kranu (poruszanie się kamery nad ziemią – dzięki mechanicznemu dźwigowi – w górę, w dół, do przodu, do tyłu, na boki). Dzięki ruchowi kamery widz patrzy na prezentowane osoby czy przedmioty ze zmieniającej się perspektywy, otrzymuje też dodatkowe informacje o przedstawionej przestrzeni, filmowane obiekty wydają się bardziej przestrzenne i trójwymiarowe. Ruch kamery może być symulacją ruchu widza lub postaci filmowej – wówczas

oglądamy świat z punktu widzenia danej osoby (zob. także podrozdział 4.4.) (Bordwell i Thomson 2014: 221-225).

W poniższym przykładzie (z filmu *Wino truskawkowe*) oddane zostało ujęcie z kranu (ruch kamery w górę), które w tym wypadku miało znaczenie symboliczne:

Kamera wznosi się coraz wyżej, ponad wieżę kościoła, ponad krzyż.
Widać już tylko niebo i białe obłoki.

Tak o opisie tego fragmentu mówi autorka AD do przywołanego tu filmu:

Ruch kamery, rodzaj kadru – to narratorzy filmowej opowieści. Narrator decyduje, czego się dowiemy i z jakiego (czyjego) punktu widzenia. Może sugerować, że dzieje się coś magicznego – jak w zakończeniu *Wina truskawkowego* (...), gdy oko kamery przesuwając się coraz wyżej, pokazuje najpierw wieżę, potem dzwonicę kościoła, a na końcu – niebo. I wcale nie chodzi o to, by było wiadomo, że jest ładna pogoda... (Künstler 2010: 19)

Z kolei w poniższym przykładzie brytyjski audiodeskryptor w następujący sposób oddał przybliżanie się do filmowanego obiektu:

The camera slowly draws closer to the curtains.
[**Kamera powoli przybliży** się do firanek.]
(*Musimy porozmawiać o Kevinie*)

Powyższe ujęcie pełni tu dwojaką rolę. Po pierwsze, stanowi ono rodzaj kłamry spinającej film opowiedziany w formie retrospekcji – to samo ujęcie zostało użyte w pierwszej i ostatniej scenie (zob. także podrozdział 4.5.1.); po drugie, powolne przybliżanie się do okna buduje napięcie – widz domyśla się, że powiewająca w otwartym oknie balkonowym firana symbolizuje coś złowrogiego, jest zapowiedzią rodzinnej tragedii.

Reasumując, przykłady omówione w niniejszym podrozdziale pokazują, że audiodeskrypcje nie stronią w opisie od terminów filmowych, jednak używają ich oszczędnie, a także decydują się na terminy niespecjalistyczne, które są zrozumiałe dla osób bez przygotowania filmoznawczego (por. Perego 2014).

4.3. Odzwierciedlenie języka filmu w języku AD

Kolejnym sposobem na ujęcie języka filmu w audiodeskrypcji jest jego odzwierciedlenie w języku opisu. To podejście bazuje na założeniu, że gramatykę języka filmowego można oddać, używając odpowiednich struktur gramatycznych (i innych znanych środków) języka werbalnego. Podstawę takich opisów stanowią krótkie zdania, równoważniki i frazy (zob. poniższe przykłady), które odpowiadają – w mniejszym lub większym stopniu – poszczególnym ujęciom. Ponadto Mazur i Szymańska (w przygotowaniu) proponują odpowiednią modyfikację „klucza audiodeskrypcji”, zgodnie z którym – standardowo – przy opisie danej sceny podajemy następujące informacje: kiedy, gdzie, kto, co. Odpowiednio zmieniając kolejność elementów klucza, możemy odzwierciedlić niektóre techniki filmowe stosowane przez reżyserów, bez konieczności sięgania po specjalistyczną terminologię filmową. Za pomocą modyfikacji klucza AD można określać plany filmowe, na przykład umieszczając opisywany obiekt w pozycji podmiotu w zdaniu, możemy oddać zbliżenie lub detal, tak jak w poniższych przykładach, w języku polskim i angielskim:

Męska ręka zaznacza linię brwi, kreśli kosmyki włosów.

(Krótki film o zabijaniu)

Dętka w przednim kole pęka. *(Wino truskawkowe)*

Pokrywa włazu unosi się. *(W ciemności)*

A hand writes: Seize the day. It's Tod at his desk.

[Dłoń pisze: Chwytaj dzień. To Tod przy biurku.]

(Stowarzyszenie Umarłych Poetów)

A hand packs cookery books into a box.

[Dłoń pakuje książki kucharskie do pudła.] *(Julie i Julia)*

A pair of feet climb the stairs.

[Para stóp wchodzi po schodach.] *(Frida)*

Powyższe opisy odzwierciedlają to, co wypełnia kadr – męska ręka, dętka czy stopy znalazły się w pozycji tematu, jako informacja nowa dla odbiorcy (zob. także podrozdział 5.1.2.).

Jak wcześniej wspomniano, modyfikacja klucza AD pozwala także na zasygnalizowanie zmiany planów filmowych, na przykład ze zbliżenia na plan ogólny¹:

¹ Za zwrócenie uwagi na poniższe przykłady dziękujemy Barbarze Szymańskiej.

Pysk buldoga. Po chodniku ciągnie się łańcuszkowa smycz. Za nią stopy w japonkach. Pies mija przechodniów. Ewa idzie za nim. (*Imagine*)

W powyższym przykładzie oczami wyobraźni widzimy najpierw pysk buldoga (zbliżenie), następnie ciągnącą się po chodniku smycz, potem stopy w japonkach (detal), i w końcu sylwetkę psa i bohaterki Ewy (plan ogólny). Z kolei w poniższych przykładach – pochodzących z tego samego filmu – audiodeskrypcja odzwierciedla przejście z planu pełnego do zbliżenia, a następnie ze zbliżenia do detalu:

Ewa siada na krześle, na drugim Jan. W okularach Ewy odbija się okrągły stolik z białym obrusem, na nim dłonie przesuujące się po stole. (*Imagine*)

oraz z detalu do planu średniego:

Na ławie w sali szklanka. Dłoń przechyla karafkę. Woda napelnia naczynie. Odrobina wody płynie na blat. Dziewczyna uśmiecha się, unosząc barki. (*Imagine*)

W pierwszym z powyższych przykładów najpierw widzimy sylwetki bohaterów, a następnie okulary sugerujące zbliżenie na twarz i w końcu detal ukazujący dłonie na stole. Z kolei w drugim przykładzie na podstawie opisu możemy wywnioskować, że w filmie najpierw było zbliżenie na blat stołu, szklankę, dłoń, rozlaną wodę, a dopiero potem pokazana została osoba, która wodę nalewała. Jako że opis zawiera informację o wyrazie twarzy dziewczyny oraz o ruchu barków, można wnioskować, że została ona ukazana w planie średnim (ewentualnie w półzbliżeniu).

Modyfikując odpowiednio język AD oraz zachowując właściwą kolejność prezentowanych informacji, można także oddać ruch kamery, tak jak w poniższym przykładzie:

Nad komorą ulica. Dzień. Obute nogi przechodniów. (*W ciemności*)

Przykład pochodzi z filmu *W ciemności*, w którym jednym z miejsc akcji są lwowskie kanały. Słyszając powyższy opis, możemy sobie wyobrazić jazdę kamery w górę, z komory kanału na ulicę („Nad komorą ulica”). Oddany

został też kontrast między ciemnością panującą w kanałach, a światłem na zewnątrz („Dzień”) oraz zbliżenie na nogi przechodniów przekazane w postaci równoważnika zdania („Obute nogi przechodniów”).

Również w poniższej scenie z filmu *Chopin. Pragnienie miłości*, w której Wielki Książę Konstanty – po tym jak dowiedział się o planowanym na niego zamachu – wpada w szal, możemy zaobserwować kilka rodzajów planów filmowych:

Książę zrywa oficerowi ordery.

Książę: Zakuć ich!

Trzej skazani oficerowie wsuwają ręce w ciężkie kajdany. Inni młotami skuwają obręcze. Fryderyk przymyka oczy, spuszcza głowę. Książę patrzy niewzruszony. Skazani są skuci. Unoszą taczki wypełnione wielkimi kamieniami. Pchają je z trudem. U stóp Księcia leżą zerwane naramienniki, białe rękawiczki i szable.

W powyższej audiodeskrypcji oddane zostały między innymi zbliżenia na twarz Fryderyka („Fryderyk przymyka oczy, spuszcza głowę”) i Księcia („Książę patrzy niewzruszony”), a także plan ogólny („Unoszą taczki wypełnione wielkimi kamieniami. Pchają je z trudem”) oraz detal („U stóp Księcia leżą zerwane naramienniki, białe rękawiczki i szable”). W tym ostatnim wypadku uwaga niewidomego widza podąża za ruchem kamery i jest „ściągnięta” w dół, do stóp Księcia, przy których leżą zerwane odznaczenia.

W języku AD można także odzwierciedlić repetycję ujęć za pomocą powtórzenia tych samych fraz (Szymańska i Zabrocka-Słiwka 2013):

Podnosi ręce od bioder do piersi, od bioder do piersi, podnosi ręce od bioder do piersi. Unosi głowę. Unosi głowę. (*Maska*)

W powyższym przykładzie kamera stopniowo przybliżyła się do bohaterki, co zostało oddane w audiodeskrypcji za pomocą odpowiedniej modulacji głosu aktora odczytującego AD. Wraz z przybliżaniem się obrazu zwiększał on tempo czytania i natężenie głosu (zob. także podrozdział 6.4.1.2.).

Odzwierciedlenie języka filmu w języku AD było przedmiotem badania w ramach projektu ADLAB. W celu zbadania tej kwestii z klipu eksperymentalnego wybrano dwa zbliżenia, które następnie zostały oddane w AD-A („Landa pisze ‘9’ lub ‘10’ obok ‘Amos’”; „Jego czarne

buty przechodzą nad kryjówką, do drzwi”). W AD-B pierwszy opis został pominięty, ponieważ informacja o wieku Amosa była zawarta w dialogu (zatem pominięte zostało podkreślenie tej informacji w formie wizualnej, za pomocą zbliżenia). W drugim przykładzie oficerki Landy wypełniają cały kadr i zabieg ten (notabene budujący napięcie) został odzwierciedlony w AD-A. Z kolei AD-B zawiera informacje jedynie o tym, że bohater podchodzi do drzwi („Podchodzi do drzwi”), i nie odzwierciedla sposobu, w jaki to zostało ukazane w filmie. W obu przypadkach zadano pytania o przywołanie zapamiętanych informacji. Zakładaliśmy, że grupa A, która słyszała AD odzwierciedlającą język filmu, osiągnie lepsze wyniki w obu pytaniach, ponieważ informacje, o które pytaliśmy, zostały niejako wzmacnione poprzez ich odzwierciedlenie w AD (Mazur i Chmiel 2013: 23).

Pytanie odnoszące się do pierwszego przykładu dotyczyło wieku jednego z poszukiwanych Żydów, Amosa. Wbrew założeniom, grupa A osiągnęła niższy wynik (63% poprawnych odpowiedzi) niż grupa B (76%). Wyniki kształtowały się podobnie dla osób niewidomych od urodzenia (71% poprawnych odpowiedzi w grupie A i 73% w grupie B) oraz osób ociemniałych (62% w grupie A i 69% w grupie B). Ta zaskakująca różnica między wynikami grupy, która usłyszała AD odzwierciedlającą zbliżenie na cyfry zapisywane przez Landę, a tą, która usłyszała informację o wieku Amosa jedynie w dialogu, mogła być spowodowana zbyt dużym nagromadzeniem informacji. Opis w AD-A jest umieszczony pomiędzy kwestiami dialogowymi, a zatem odbiorcy muszą bardzo szybko przetworzyć dodatkowe dane. W konsekwencji ma to skutek przeciwny do zamierzonego i – zamiast wzmacniać – osłabia przyswajanie informacji (Mazur i Chmiel 2013: 23).

Efekt opisu drugiego zbliżenia zmierzono, zadając pytanie o kolor butów Landy, który w AD-A został wspomniany w opisie zbliżenia, natomiast w AD-B pojawia się przy okazji opisu wyglądu Landy na początku klipu. Tym razem hipoteza, że uwzględnienie w opisie zbliżenia pomaga w zapamiętaniu informacji, potwierdziła się: w grupie A było 44% poprawnych odpowiedzi, natomiast w grupie B tylko 16%. Wyniki kształtują się podobnie, jeśli weźmiemy pod uwagę moment wystąpienia dysfunkcji wzroku. W wypadku respondentów niewidomych od urodzenia 57% respondentów udzieliło poprawnych odpowiedzi w grupie A oraz 18% w grupie B, natomiast w wypadku osób ociemniałych było to 23% w grupie A i 17% w grupie B (Mazur i Chmiel 2013: 23).

4.4. Odzwierciedlenie efektu narracyjnego

Niektórzy badacze AD sugerują, aby „obiektywną” AD, opisującą to, co widać na ekranie, zastąpić opisem, który odzwierciedla efekt narracyjny poszczególnych technik filmowych. Kruger (2010: 235) proponuje nawet, aby taki opis nazywać „audionarracją” (AN) – więcej na ten temat piszemy w podrozdziale 2.6. W swoim artykule Kruger proponuje alternatywny opis w formie AN do filmu *Wszystko jest iluminacją*, który zestawia z istniejącą brytyjską AD tego filmu. Także Künstler (2014a) uważa, że audiodeskrypcja powinna „odczytać i przetłumaczyć” znaki języka filmowego dla niewidomego odbiorcy, po czym dodaje:

Nie jest to jednoznaczne z ich opisem. Powinniśmy raczej dążyć do wywołania podobnych emocji przy użyciu środków właściwych dla gatunku – głównie środków literackich. Dzięki tak przygotowanej audiodeskrypcji możemy odbierać film z audiodeskrypcją jako kompletne dzieło, a nie tylko jego namiastkę. (...) Tekst audiodeskrypcji uwzględniający treści przekazane znakami filmowymi w połączeniu ze ścieżką dźwiękową filmu pozwala logicznie i konsekwentnie budować napięcie, ukazywać konflikty między bohaterami, których prowadzimy przez perypetie do rozwiązania akcji. Audiodeskrypcja ma wzbudzać zaciekawienie, wzruszenie, przestach... w tych momentach, w których przewidzieli je twórcy filmu. (Künstler 2014a: 143)

Poniżej przytaczamy garść przykładów z polskich audiodeskrypcji, których autorzy – zamiast odzwierciedlać w AD poszczególne techniki filmowe – oddali ich sens narracyjny:

Wanda krząta się między rzędami suszącego się prania. **Nie widzi, że ktoś się zbliża.** (*W ciemności*)
Ktoś się zbliża.
Z głębi lasu ktoś go obserwuje. Franek rusza szybciej. (*Pokłosie*)

Przykłady te oddają efekt osiągnięty przez kontrplan (kiedy kamera staje się „oczami” jednego z bohaterów) bądź najazdu (ruch zbliżający kamerę do filmowanej osoby). Celem tych zabiegów – w omawianych przykładach – jest budowanie napięcia, oddanie niepokoju czy niepewności (nie wiemy, kto obserwuje, kto się zbliża). Inny ciekawy przykład pochodzi z filmu *Pokłosie*, w którym główny bohater przedziera się przez las, przeświadczony, że ktoś go śledzi:

Przystaje. Wodzi wokół wzrokiem. Nikogo nie widać. Wciąż rozgląda się. Wchodzi w gęste zarośla. // Obraca się w miejscu, lustruje okolicę. Pochyla głowę, czujnie wypatruje. // Przedziera się przez chaszczę... // Coś dostrzega. Biegnie! // Przed nim gałąź. [krzyk] // Pada na ziemię.

W powyższym przykładzie świat został pokazany oczami poruszającego się bohatera. Widz wczuwa się w jego emocje – niepokój. Audiodeskrypcja to odzwierciedla: zdania są krótkie, urywane, oddające dynamikę i napięcie sceny (zob. także podrozdział 5.1.3.). Pomiedzy zdaniami niewidomy odbiorca słyszy odgłosy, wzmacniające suspens – szelest gałęzi, kroki, ciężki oddech (Künstler 2014a: 147). Również w poniższych przykładach kamera staje się oczami bohaterów, tym razem przemieszczających się pojazdami – pociągiem i samochodem:

W pociągu. Franek idzie korytarzem. Wchodzi do pustego przedziału. Torbę kładzie na półce. Siada pod oknem. Zapala papierosa. **Za oknem** **lany** dojrzałego zboża, w oddali drzewa. (*Pokłosie*)
Trees in early spring **from a passing car**.
[Drzewa wczesną wiosną **widziane z przejeżdżającego samochodu.**]
(*Musimy porozmawiać o Kevinie*)

Z kolei w poniższym przykładzie z filmu *W ciemności* niewidomy odbiorca dowiaduje się, że przebywający w kanałach Żydzi znajdują się pod posadzką kościoła:

Komora kanału, święto Paschy. Wszyscy wokół menory z płonącymi świecami. (...) **Nad nimi** kościół. Uroczystość pierwszej komunii.

W filmie fakt ten został ukazany poprzez przesuwanie się kamery w górę – z kanału do wnętrza kościoła, natomiast audiodeskrypcja odzwierciedla efekt narracyjny ruchu kamery.

Działanie obiektywu kamery jest zbliżone do działania ludzkiego oka, które dostarcza informacji na temat relacji przestrzennych między poszczególnymi elementami sceny, takimi jak głębokość czy skala. Obiekty położone bliżej wydają się większe, natomiast te położone w oddali – mniejsze. Relacje takie zwane są perspektywicznymi (Bordwell i Thomson 2014: 191). Osoby niewidome od urodzenia mają problem z wyobrażeniem sobie perspektywy, czasem pytają: „Jak to możliwe, że widzisz wielkie drzewo przez małe okno” (Künstler 2014b). Oddanie

w audiodeskrypcji relacji perspektywicznych może zatem pełnić funkcję edukacyjną. Poniżej przytaczamy kilka opisów oddających perspektywę:

W oddali migocą jasne punkciki. Światła samochodu. (*Pokłosie*)
Z góry, powoli opada punkt świetlny. Staje się coraz większy.
(*Seksmisja*)
A distant view shows the pair of them, a little island of humanity in
the vast green field.
[Widok z daleka ukazuje ich oboje, małą wysepkę ludzkości pośrodku
ogromnego, zielonego pola.] (*Przetrzymać tę miłość*)

W pierwszym przykładzie obraz budowany jest stopniowo i odpowiada jego postrzeganiu przez osoby widzące – najpierw zauważamy jasne punkty, potem orientujemy się, że są to światła samochodu. W drugim przykładzie widz dowiaduje się, że przybliżając się, punkt świetlny staje się coraz większy. Z kolei trzeci przykład odwołuje się do metafory, przyrównując parę ledwie widocznych osób do „małej wysepki ludzkości”. Ponadto, we wszystkich trzech przykładach audiodeskryptorem udało się odzwierciedlić sposób kadrowania – plan ogólny w pierwszym przykładzie („w oddali”), perspektywa żabia w drugim („z góry, powoli opada”) oraz plan ogólny i perspektywa ptasia w trzecim („widok z daleka”).

4.5. Montaż

Montaż to sposób łączenia poszczególnych ujęć. Technika ta korzysta z możliwości ściemnienia, rozjaśnienia, przenikania lub cięcia kadru. Ściemnienie polega na stopniowym zaciemnianiu końcowej części ujęcia aż do uzyskania czerni. Rozjaśnienie – odwrotnie – polega na rozjaśnianiu czarnego obrazu. W przenikaniu koniec danego ujęcia jest nałożony na początek kolejnego. Natomiast w wypadku cięcia – najpopularniejszej techniki montażowej – zmiana między jednym a drugim ujęciem jest nagła (Bordwell i Thomson 2014: 247-248).

Poniżej przytaczamy kilka przykładów łączenia poszczególnych ujęć, zaczynając od ściemnienia:

Boczna szyba autobusu pęka. Chłopak wypuszcza z dłoni niebieskiego ptaszka. Deski podłogi pękają. Trzymana przez młodzieńca poręcz ułamuje się. Frida traci równowagę. Siada na popękane deski podłogi. Metalowy pręt poręczy spada pionowo w dół. **Obraz zaciemnia się.**
(*Frida*)

W języku angielskim stosuje się podobne rozwiązanie – „the screen turns to black” (czyli – tłumacząc dosłownie – „ekran staje się czarny”). Ciekawym rozwiązaniem na oddanie tej techniki filmowej w języku polskim jest użycie jednego słowa – „zaciemnienie” – które przekazuje ten sam sens co „obraz zaciemnia się” i pozwala zaoszczędzić cenny czas:

Lamia siada przy konsoli. Powoli zdejmuję rękawiczkę. Dotyka dłonią przedramienia. **Zaciemnienie.** (*Seksmisja*)

Z kolei w poniższym przykładzie reżyser zastosował rozjaśnienie:

Twarz Fridy wykrzywiona w grymasie. Nad nią nachyla się lekarz, pielęgniarka i Christina. Pielęgniarka w dłoni trzyma wielką srebrną strzykawkę. Naciska jej tłok. **Obraz rozjaśnia się do bieli.** (*Frida*)

Biel w tym wypadku oznacza nie tylko zamknięcie sceny, ale ma także znaczenie symboliczne – uśmierzenie bólu bohaterki, jej „odpłynięcie”, „zaśnięcie”.

Montaż w filmie jest sposobem łączenia różnych ujęć i odpowiada sposobowi prowadzenia narracji w literaturze. Montaż może być ciągły lub równoległy. W pierwszym wypadku mamy do czynienia z ciągłością akcji, czasu i przestrzeni, natomiast w drugim różne wątki ukazane są naprzemiennie, co burzy ciągłość czasowo-przestrzenną, ale daje widzowi poczucie równoczesności zdarzeń oraz sugeruje istnienie związków przyczynowo-skutkowych między nimi (Bordwell i Thomson 2014: 263-276).

Ujęcia mogą być zmontowane w taki sposób, że widz nie zauważa przejść między nimi, może zdarzyć się jednak tak, że ujęcia są krótkie, a cięcia nagłe. Taki montaż dobrze jest zasygnalizować zdaniem wprowadzającym, np.:

Obrazy zmieniają się szybko: wewnątrz synagogi, świeczniki, ścienne malowidła. (*Skrzypek na dachu*)

Innym sposobem na oddanie rytmicznego montażu w AD jest jego odzwierciedlenie w samej strukturze opisu za pomocą krótkich zdań lub fraz, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Diabeł ubiera się u Prady*:

W łazience. Dłoń przeciera zaparowane lustro. W lustrze odbicie około dwudziestopięcioletniej brunetki z mokrymi długimi włosami. To Andrea. Wkłada w usta szczoteczkę do zębów. Szoruje zęby. Ujmuje mokre kosmyki włosów. Schyla się do zlewu. (...) Smukła noga przekładana przez czarne figi. Dłonie naciągają czarną pończochę. Andrea przy szufladzie z bielizną. Ujmuje czerwone majteczki. Odkłada je.

W omawianym fragmencie montaż krótkich ujęć został podkreślony dynamicznym podkładem muzycznym – utworem *Suddenly I See* KT Tunstall. Audiodeskrytor oddał krótkie ujęcia za pomocą krótkich zdań i równoważników – „Ujmuje mokre kosmyki włosów”, „Schyla się do zlewu”, „To Andrea” (zob. także przykład opisu filmu przedstawiającego mszę w języku migowym *Dłonie*, gdzie AD współgra zarówno z montażem, jak i podkładem muzycznym filmu; Künstler 2014a: 151). Audiodeskrytor *Diabła* odzwierciedlił także język filmu w strukturze zdania, umieszczając to, co widać w zbliżeniu w pozycji tematu w zdaniu („Dłoń przeciera zaparowane lustro”) (zob. także podrozdział 4.3. powyżej). Dla porównania, w brytyjskiej AD przekazana została jedynie treść sceny, z pominięciem zarówno sposobu ukazania jej w filmie, jak i montażu:

Dark-haired Andy Sachs is getting ready for an interview. She wipes mist off her bathroom mirror and brushes her teeth. Elsewhere in New York City some very fashionable ladies are also getting dressed. The model-type women pull on expensive-looking designer underwear. Andy looks through a jumbled drawer and pulls out a serviceable pair of white pants.
[Ciemnowłosa Andy Sachs szykuje się na rozmowę kwalifikacyjną. Przeciera zaparowane lustro i szczotkuje zęby. Gdzie indziej w Nowym Jorku bardzo modne panie również się ubierają. Wyglądające jak modelki kobiety zakładają drogą bieliznę. Andy zagląda do nieuporządkowanej szuflady i wyciąga przyzwoite białe figi.]

Także w filmie *Maria Antonina* jest scena, w której szybki montaż krótkich ujęć został podkreślony dynamiczną muzyką. W scenie tej tytułowa bohaterka przymierza buty, ogląda tkaniny i objada się słodyczami, a wszystko to przy akompaniamencie utworu *I Want Candy* będącego rockową przeróbką hitu formacji Bow Wow Wow z 1982 roku. Fragment ten wykorzystaliśmy w badaniu w ramach projektu *Maria Antonina* (zob. opis projektu w podrozdziale 2.9.), a jego audiodeskrypcja odzwierciedlała dane okولوجraficzne uzyskane w pierwszym etapie projektu, a także język filmu (ET-AD):

ET-AD: Turkusowe trzewiki z różowymi kokardami, różowe czółenka z koralikami, żółte szpilki, czarne aksamitne buciki z futerkiem, przymierzane po kolei na damskie stopy. W tle para niebieskich trampek. Kolorowe wachlarze, bogato zdobione suknie. Lokaj rozwija belę bladioróżowego szyfonu. Kremowy atlas ze złotymi haftami. Maria Antonina i dwie damy podziwiają tkaniny, popijają szampana i opychają się czekoladą. Półmiski czekoladowych łakoci serwowane są jedno po drugim. Żetony do gry, dłoń przymierzająca rękawiczkę, w tle szampan leje się do kieliszka. Damy siedzą z pieskami i oglądają kolejne tkaniny. Żetony idą w ruch, szampan leje się dalej. Droгоценne kolie wędrują na szyje dam i czarnego mopsa.

Dla porównania, oryginalna brytyjska AD do tego fragmentu, którą po przetłumaczeniu wykorzystaliśmy w badaniu (UK-AD), była bardziej narracyjna i pomijała kadrowanie i sposób montażu:

UK-AD: Czas na szaleństwo zakupowe bez wychodzenia z domu. Buty, wachlarze, bele materiału i suknie prezentowane są Marii Antoninie, Księżnej de Polignac i Księżniczce Lamballe, które jedzą czekoladę i popijają szampana. Półmiski smacznych przekąsek pojawiają się jedno po drugim wraz z próbkami rękawiczek i gramami karcianymi. Wszystko pośród lejącego się w nieskończoność szampana. Damy grają bladioróżowymi żetonami do gry, a szampana wciąż przybywa. Są też naszyjniki, kolie i wysadzana diamentami obroża dla czarnego mopsa.

Pierwsza audiodeskrypcja odzwierciedlała zarówno to, co widać na ekranie, jak i sposób przedstawienia treści wizualnych w kadrze filmowym. Na przykład rząd butów ukazany w formie detalu został nie tylko opisany para po parze – „turkusowe trzewiki z różowymi kokardami, różowe czółenka z koralikami, żółte szpilki, czarne aksamitne buciki z futerkiem” – lecz także umieszczony w pozycji tematu w zadaniu (zob. także podrozdział 4.3.). Z kolei druga AD opowiada wydarzenia w formie bardziej syntetycznej, na przykład buty są w niej wymienione tylko raz, w formie hiperonimu, mimo iż różne ich rodzaje są widoczne na ekranie przez około dziesięć sekund. Okazało się, że pierwsza AD była łatwiejsza do wyobrażenia (4,5 punktów w pięciostopniowej skali Likerta) niż druga (3,5 punktów). Co więcej, na pytanie: „Co przymierzały damy?”, wszystkie osoby słuchające pierwszej AD odpowiedziały, że buty, podczas gdy w drugiej grupie zaledwie dwoje na sześcioro respondentów udzieliło takiej odpowiedzi (Mazur i Chmiel, w przygotowaniu). Mimo iż powyższe badanie zostało przeprowadzone na nie-

wielkiej grupie respondentów (dwanaście osób), uzyskane wyniki sugerują, że w tym konkretnym wypadku AD odzwierciedlająca sposób ukazania treści w filmie z jednej strony była łatwiejsza do wyobrażenia, a z drugiej ułatwiła zapamiętanie prezentowanych treści.

4.5.1. Retrospekcje

Dzięki montażowi można manipulować porządkiem zdarzeń w filmie, co prowadzi do zmian w relacji fabuła-historia. Do najczęściej spotykanego zabiegu w tym zakresie należy retrospekcja, czyli wtrącenie jednego lub więcej ujęć prezentujących przeszłe wydarzenia w kolejności niezgodnej z porządkiem historii. Nieco rzadziej stosowana jest futurospekcja – przeniesienie widza z teraźniejszości w przyszłość i z powrotem do czasu teraźniejszego. Z kolei montaż eliptyczny pozwala na skrócenie czasu trwania danego wydarzenia w prezentowanej w filmie historii w stosunku do czasu jego trwania w rzeczywistości. W tym celu twórcy filmowi mogą się posłużyć pustymi kadrami (przed i po ujęciu), przebitkami (cięcia przenoszących widza na krótko do innego zdarzenia), czy interpunkcyjną zmianą ujęć (przenikaniem, ściemnieniem, rozjaśnieniem) (Bordwell i Thomson 2014: 259-261).

Jeżeli chodzi o retrospekcje, to niektóre standardy AD zawierają wskazówki co do ich opisu, na przykład ITC Guidance (2000: 13-14) zaleca użycie słowa „retrospekcja”, z kolei wytyczne American Council of the Blind (2009: 25) proponują opis elementów wizualnych, dzięki którym wiadomo, że mamy do czynienia z retrospekcją. Podobne zalecenia można znaleźć w polskich standardach:

Zamiast informacji o tym, iż scena stanowi antycypację lub reminiscencję bohatera, opisz elementy sceny, które na to wskazują, by również widz niewidomy mógł to samodzielnie odczuć. (Szymańska i Strzymiński 2010: 34)

Analiza filmów z AD (zob. Filmografia) pokazała, że audiodeskrypcje stosują różne techniki opisu retrospekcji. Na przykład w poniższym przykładzie oddano sposób przedstawienia reminiscencji bohaterki w formie przepływających obrazów:

Pomieszczenie z konsolami. W kabinie sypialnej Lamia. Siedzi na łóżku. Plecy oparte o ścianę. **Przepływają obrazy**. Dłoń Maksa na jej

przedramieniu. Mężczyźni z papierosami. Policzek Maksa przy jej policzku. (*Seksmisja*)

W filmie *Rewers* dwa plany czasowe zostały ukazane przy użyciu innej techniki: wydarzenia bieżące przedstawiono w kolorze, natomiast wydarzenia przeszłe przy zastosowaniu techniki czarno-białej (zob. także podrozdział 4.2.2.). Zabieg ten znalazł odzwierciedlenie w AD:

Agata Buzek, Krystyna Janda, Anna Polony oraz Marcin Dorociński w filmie „Rewers”. **Film jest czarno-biały.** (...)

Film staje się kolorowy. Klatka schodowa. Z windy wychodzi starsza pani o lasce, w czarnym płaszczu i kapeluszu. To Sabina. (...)

Film jest znów czarno-biały. Młoda Sabina w łazience. Płucze złotą monetę pod strumieniem wody, szoruje szczoteczką. Wkłada monetę do ust.

Można założyć, że niewidomi widzowie – mając do dyspozycji także kontekst – szybko zorientują się, że prezentowane w filmie wydarzenia dzieją się w dwóch płaszczyznach czasowych.

Kolejnym rozwiązaniem jest powiedzenie wprost, że ktoś coś wspomina lub coś się komuś przypomina. W poniższym przykładzie z filmu *Chopin. Pragnienie miłości* Fryderyk jest wyraźnie wzburzony po wizycie w pałacu u Wielkiego Księcia Konstantego i Księżnej Joanny, gdzie swoją grą musiał łagodzić atak szaleństwa u Księcia. Przypomina sobie sceny z wizyty w pałacu:

Fryderyk w swoim pokoju. **Wspomina** wizytę w pałacu. Fryderyk jest **poruszony, ma lzy w oczach.** Siada na łóżku.

W innej scenie z tego samego filmu, Fryderyk jest już w Paryżu i w domu Franciszka Lista poznaje George Sand. Jak wynika z fabuły, nie jest to jednak pierwsze spotkanie sławnej pary – zwrócili na siebie uwagę wcześniej, podczas epidemii cholery, spacerując opustoszałymi ulicami Paryża. W filmie to wydarzenie zostało ukazane w formie krótkiej retrospekcji:

List: Pan Fryderyk Chopin. Pani George Sand.

George Sand: To dla mnie wielki honor poznać Pana.

Oboje **przypominają sobie** spotkanie w czasie epidemii. Wpatrują się w siebie. Fryderyk całuje dłoń George².

Kolejnym – dość powszechnym rozwiązaniem – zarówno w języku polskim, jak i angielskim – jest użycie słowa „retrospekcja”. Jego zaletą jest oszczędność czasu:

Retrospekcje. Miranda z Jaqueline. Wchodzą do restauracji. (*Diabeł ubiera się u Prady*)

In a flashback, Eva holds baby Kevin.

[Retrospekcja. Eva trzyma małego Kevina.] (*Musimy porozmawiać o Kevinie*)

Powyższy przykład pochodzi z filmu *Musimy porozmawiać o Kevinie*, który opowiada historię Ewy próbującej poradzić sobie z trudnymi emocjami oraz ostracyzmem społecznym po masakrze w miejscowej szkole, której dokonał jej syn Kevin (wcześniej zabił także swojego ojca i siostrę). O przyczynach trudnej sytuacji kobiety dowiadujemy się dopiero na końcu filmu, opowiedzianego w formie retrospekcji przedstawiających Ewę i Keviną w różnych okresach życia. Audiodeskryptor użył szeregu zabiegów w celu zasygnalizowania reminiscencji bohaterki:

In a flashback, short-haired Eva sits with her feet up on a desk in a pleasant office. (...) **In a flashback,** an anxious-looking Eva makes her way through a crowd of people. (...) **The older** Eva returns home in the falling rain. (...) **In the present,** Eva lies curled up on her bed staring into the distance.

[Retrospekcja: krótkowłosa Eva siedzi z nogami na biurku w przyjemnym biurze. (...) **Retrospekcja:** zdenerwowana Eva przeciska się przez tłum ludzi. (...) **Starsza Eva** wraca do domu w deszczu. (...)
W teraźniejszości Eva leży skulona na łóżku i patrzy w dal.]

W powyższych przykładach audiodeskryptor opisał retrospekcje za pomocą zmiany wyglądu bohaterki („krótkowłosa Eva”), zmiany wieku („starsza Eva”), zasygnalizowania czasu akcji („w teraźniejszości”), a także używając słowa „retrospekcja”.

Na podobnej zasadzie został stworzony film *Slumdog. Milioner z ulicy*, którego główny bohater Jamal Malik bierze udział w programie

² Za zwrócenie uwagi na oba przykłady z filmu *Chopin. Pragnienie miłości* dziękujemy Izabeli Künstler.

Milionerzy. Od tytułowego „milion” dzieli go jedno pytanie. Zanim jednak odpowie na ostatnią kwestię, aresztuje go policja, wąpiąca w tak rozległą wiedzę młodego uczestnika programu. Na komisariacie chłopak opowiada o wydarzeniach ze swojego życia, które pomogły mu udzielić poprawnych odpowiedzi. Wydarzenia te widzimy w filmie w formie retrospekcji. Brytyjski audiodeskrytor oddał ukazanie przeszłych wydarzeń między innymi w następujący sposób:

Back in the police cell. (...) **Back in the studio.** (...) Jamal, seen as a **young boy** here, trips and fails to catch the ball. (...) **Present day, back in the police station.** (...) He suddenly sees an image of a **five-year-old Latika** chasing a train, followed by an image of a very beautiful Latika, **now in her twenties.**

[**Ponownie w areszcie.** (...) **Ponownie w studio.** (...) Jamal, teraz ukazany jako **młody chłopak**, potyka się i nie łapie piłki. (...) **Teraźniejszość, ponownie na komisariacie.** (...) Nagle widzi **pięcioletnią Latikę** biegnącą za pociągiem, a następnie bardzo piękną Latikę, **dwudziestolatkę.**]

Mamy tu do czynienia zarówno z zasygnalizowaniem zmiany miejsca akcji („ponownie w areszcie”, „ponownie w studio”), jak i czasu akcji („teraźniejszość”). Ponieważ bohaterowie ukazani są na różnych etapach życia, audiodeskrytor dość często wprowadza retrospekcje, podając ich wiek.

Uczestnicy projektu ADLAB uznali opis retrospekcji za jeden z „punktów kryzysowych w audiodeskrypcji” (opis projektu patrz podrozdział 2.11.). Opisując wybrane fragmenty *Bękartów wojny*, uczestnicy używali słowa „retrospekcja”, zwracali uwagę na zmianę miejsca akcji („ponownie w gabinecie Hitlera”, „w montażowni”, „ponownie podczas premiery”), sygnalizowali, kto mówi („Hitler:”), informowali o postaciach występujących w danej scenie („Butz u Hitlera”), informowali o dwóch miejscach akcji („akcja toczy się w lesie i w gabinecie Hitlera”) oraz wprowadzali retrospekcję i scenę bieżącą, konsekwentnie opisując strój bohaterki („Shosanna w szarym kombinezonie” i „Shosanna w długiej, czerwonej sukni” – zob. także Perego 2014: 95) (Mazur 2014b: 16).

4.6. Oświetlenie

Światło ma istotny wpływ na wygląd ujęcia, a jego rola nie ogranicza się jedynie do uwidocznienia akcji oraz prezentowanych obiektów:

Jaśniejsze i ciemniejsze obszary w kadrze tworzą ogólną kompozycję każdego ujęcia, kierując naszą uwagę na konkretne przedmioty czy zachowania. Plama jasnego światła może przyciągnąć nasz wzrok do kluczowego gestu, podczas gdy cień zasłania przed nami pewne szczegóły albo buduje napięcie, każąc nam się zastanawiać, co takiego ukrywa. Oświetlenie może uwypuklać faktury: linię twarzy, szorstkość drewna, misterność pajęczyny, przejrzystość szkła, błysk klejnotów. (Bordwell i Thomson 2014: 140-141)

Zasadniczo wyróżnia się cztery właściwości oświetlenia filmowego: jakość, kierunek, źródło i kolor. Jakość światła oznacza jego nasilenie, miękkie światło jest rozproszone (np. w pochmurny dzień), a ostre tworzy wyraźne cienie i podkreśla faktury (np. słońce świecące w południe na bezchmurnym niebie). Kierunek oznacza, z jakiej strony światło pada na oświetlany przedmiot lub osobę: z góry, z dołu, z boku, z przodu, czy z tyłu. Źródło światła odnosi się do źródła oświetlenia – najczęściej są to źródła dostępne w miejscu filmowania (światło rysujące), wzbogacone o dodatkowe oświetlenie (światło wypełniające). Natomiast jeśli chodzi o kolor światła, to teoretycznie wyróżnia się dwa jego rodzaje – biały kolor światła słonecznego oraz żółty sztucznego oświetlenia, jednak w praktyce – dzięki specjalnym filtrom – możliwa jest cała gama kolorów. Ponadto rozróżnia się wysoki i niski klucz oświetleniowy (*high key* i *low key*). W przypadku wysokiego klucza oświetlenie jest jasne, a kontrasty słabe, z kolei w przypadku niskiego klucza oświetleniowego kontrasty między światłem i cieniem są duże (efekt *chiarosuro*), co sprzyja tworzeniu atmosfery smutku lub tajemniczości (Bordwell i Thomson 2014: 142-148).

Maszerowska (2013) zwraca uwagę na funkcje oświetlenia w filmie szczególnie ważne z punktu widzenia rozwoju fabuły: oświetlenie stanowiące znaczniki czasu w rozwoju fabuły, oświetlenie wpływające na odbiór miejsca akcji, oświetlenie wpływające na odbiór bohaterów oraz oświetlenie sterujące wzrokiem widza. Po przeanalizowaniu filmów z brytyjską AD badaczka stwierdza, że opisy często nie odzwierciedlają funkcji oświetlenia tam, gdzie jest ono istotne dla rozwoju wydarzeń w filmie bądź jego odbioru (badanie to szczegółowo omawiamy w podrozdziale 2.7.). Poniżej przytaczamy garść przykładów z polskich audiodeskrypcji, w których został odzwierciedlony rodzaj oświetlenia. Jak zauważa Maszerowska, oświetlenie często służy zasygnalizowaniu (zmiany) pory dnia i rzeczywistości w polskich audiodeskrypcjach takie przypadki są dość liczne:

Centrum wsi, **słoneczny dzień**. (*Pokłosie*)

Poldek pada na łóżko. **Przez okno pada na niego zimna, jasna poświata**. (*W ciemności*)

Jego twarz oświetla blade światło księżyca. (*Wino truskawkowe*)

Z pierwszego opisu wynika, iż akcja dzieje się w dzień, natomiast z dwóch kolejnych, że w nocy. Dodatkowo odbiorca AD otrzymuje informacje o właściwościach światła, o których wspominają Bordwell i Thomson (zob. powyżej). Z pierwszego przykładu można wywnioskować jakość, kolor i źródło oświetlenia (intensywne, jasne światło słoneczne). Z drugiego i trzeciego przykładu wynika, że mamy do czynienia z chłodnym światłem księżycowym, najprawdopodobniej niskiego klucza, co tworzy duże kontrasty (efekt *chiaroscuro*). Podobnie w poniższym przykładzie – w którym rodzaj oświetlenia sugeruje porę roku – widz może wyobrazić sobie jakość, kolor i źródło oświetlenia – łagodne, miękkie rozproszone, ciepłe światło słoneczne, tworzące niewielkie kontrasty:

Na schodach przed domem siedzi Stefan i pisze list. **Jesienne słońce** odbija się w jego jasnobrązowych włosach. (*Serce na dłoni*)

W kolejnym przykładzie, pochodzącym z filmu *W ciemności*, rodzaj zastosowanego oświetlenia został użyty w celu scharakteryzowania miejsca akcji – ciemnych kanałów. Zostało to umiejętnie oddane w audiodeskrypcji – odbiorca AD może zakładać, że mamy do czynienia ze słabym, chłodnym oświetleniem niskiego klucza tworzącym duże kontrasty:

Komora. **Światło karbidowych lamp**.

Jak wspomniano wyżej, sposób oświetlenia może mieć wpływ na odbiór bohaterów bądź też ułatwia zwrócenie uwagi na pewne cechy czy emocje:

Barbara (...) leży na łóżku. Zapala zapalniczkę (...). **Niebieskawy płomyk oświetla bladą twarz** o subtelnych rysach. (*Piąta pora roku*)

Na twarz Klary pada **nikle światło**. **Lśni w oczach wypelnionych łzami**. (*W ciemności*)

W pierwszym przykładzie bohaterka „bawi się” zapalniczką, której płomień wydobywa delikatne rysy twarzy kobiety. Światło jest chłodne, punktowe, tworzące efekt *chiaroscuro*. Z kolei w drugim przykładzie oświetlenie pełni dwojaką funkcję: z jednej strony – tak jak we wcześniej

cytowanym przykładzie z karbidowymi lampami – podkreśla mrok kanałów, w których ukrywają się lwowscy Żydzi, z drugiej – padające na twarz Klary światło zwraca uwagę na stan emocjonalny bohaterki – rozpacz po śmierci noworodka.

W badaniu ADLAB jeden z przykładów odzwierciedlenia techniki filmowej w AD dotyczył światła padającego na stojącą na stole szklanę mleka, która kontrastuje z ciemnym i ponurym wnętrzem (wspomniany wcześniej efekt *chiaroscuro*). AD-A zawierała informację o oświetleniu: „Światło słoneczne rozświetla czystą biel mleka. Landa bierze szklanę i opróżnia ją jednym łykiem”. Z kolei w AD-B opisane zostały czynności przedstawione na ekranie („[Landa] kiwa głową w kierunku Suzanne, podnosi szklanę i opróżnia ją”). Uczestnikom zadano pytanie o to, co Landa zażył sobie do picia, kiedy usiadł przy stole (należy dodać, że mleko jest także wspomniane w dialogu). Było to pytanie otwarte i zakładaliśmy, że respondenci z grupy A, którym zaprezentowano AD opisującą oświetlenie, udzielą więcej poprawnych odpowiedzi niż uczestnicy z grupy B. Różnica była jednak znikoma: 88% poprawnych odpowiedzi w grupie A i 87% w grupie B. Następnie zadano uczestnikom pytanie dotyczące źródła informacji. W grupie A 28% respondentów pozyskało powyższą informację z dialogu, 26% z opisu, 37% z dialogu i opisu, a 9% nie było w stanie odpowiedzieć na to pytanie. W grupie B, 22% uczestników wiedziało o mleku z dialogu, 6% z opisu, 62% z dialogu i opisu, natomiast 11% nie było w stanie odpowiedzieć na to pytanie. Okazuje się zatem, że opis był jedynym źródłem informacji o mleku dla większego odsetka respondentów z grupy A (26%) niż z grupy B (5%), natomiast wydaje się, że osoby z grupy B były w stanie lepiej połączyć informacje z obu źródeł. Dla porównania, grupa kontrolna pozyskała powyższą informację zarówno z dialogu, jak i z obrazu (70%), z dialogu (18%), z obrazu (9%). 3% uczestników z grupy kontrolnej nie odpowiedziało na to pytanie (Mazur i Chmiel 2013: 23-24).

4.7. Ścieżka dźwiękowa

Tekst audiodeskrypcji powinien płynnie łączyć się z istniejącą w filmie ścieżką dźwiękową, co oznacza, że AD nie powinna przeszkadzać w odbiorze kluczowych jej elementów, czyli dialogów, efektów dźwiękowych i częściowo również muzyki. Zasadą nadrzędną jest niezagłuszanie dialogów przez audiodeskrypcję. Ważne jest również

opisywanie w skrypcie tylko dźwięków trudnych do zidentyfikowania (na przykład łomot może być dźwiękiem ciosu, upadku, zrzucenia lub spadania przedmiotu itd.), pomijanie opisu dźwięków oczywistych w odbiorze (na przykład dźwięk telefonu) i umożliwienie widzom z dysfunkcją wzroku odbioru muzyki filmowej.

Według Fryer (2010: 206) odpowiednia integracja audiodeskrypcji ze ścieżką dźwiękową jest istotna, ponieważ „AD, efekty dźwiękowe, muzyka i dialog wspólnie przekształcają dzieło audiowizualne w obraz dźwiękowy”. Remael również podkreśla, że „dokładna analiza i integracja ścieżki dźwiękowej filmu i efektów dźwiękowych są konieczne do stworzenia spójnej audiodeskrypcji, jeśli ma ona funkcjonować jako część nowego tekstu filmowego” (2012b: 255).

Dla audiodeskryptora ważna jest świadomość wielości funkcji, które ścieżka dźwiękowa może pełnić w filmie. Należą do nich między innymi: tworzenie nastroju, nadawanie tempa, określanie lokalizacji geograficznej lub okresu historycznego, objaśnianie fabuły, charakterystyka postaci, określenie powiązań między postaciami, miejscami, obrazami lub zdarzeniami, wzmacnianie lub osłabianie efektu realistycznego, zwracanie uwagi na szczegół lub odwracanie od niego uwagi, określanie zmiany czasu, zwiększanie dramaturgii, (Thom 1992: 9 za Remael 2012b: 262), określanie punktu widzenia (ten sam dźwięk staje się przytłumiony, gdy jego źródło pokazane jest z oddali lub z zewnątrz). Dźwięk filmowy można też sklasyfikować w zależności od tego, czy jest częścią świata przedstawionego (dźwięk diegetyczny, niediegetyczny) i czy jego źródło jest widoczne na ekranie (dźwięk wewnątrzkadrowy, pozakadrowy) (Bordwell i Thompson 2008: 278). Przykładem dźwięku diegetycznego, a więc należącego do rzeczywistości ekranowej, będzie odgłos kroków idącej postaci lub wypowiedane przez nią kwestie. Jeśli w scenie ulicznej usłyszymy dźwięk przejeżdżającego samochodu, ale nie będzie on widoczny w kadrze, to będzie to dźwięk diegetyczny pozakadrowy, a zastosowany mechanizm Płażewski w tym wypadku nazywa kontrapunktem wizualno-dźwiękowym (1961: 209). Do typowych dźwięków niediegetycznych należy muzyka filmowa lub narrator, który na przykład komentuje ukazywane w filmie wydarzenia.

Warto jeszcze przywołać inną klasyfikację efektów dźwiękowych w filmie, która może być pomocna dla audiodeskryptora analizującego ścieżkę dźwiękową w podjęciu decyzji o sposobie opisu dźwiękowej rzeczywistości filmowej. Crook (1999: 70-73 za Fryer 2010: 206-207) wyróżnia następujące funkcje dźwięku:

- potwierdzenie rzeczywistości (dźwięk, który wzmacnia informację zawartą w dialogu, na przykład bohater informuje o zamiarze przegonienia mew z plaży, po czym słyszalne jest skrzeczenie mew i trzepot skrzydeł);
- wywołanie rzeczywistości (dźwięk niezależny od dialogu, może to być efekt pomruku dużego miasta, czyli mieszanina odgłosów silników różnych pojazdów, syreny karetki, klaksonów itp.);
- tworzenie symbolu (na przykład tykanie zegara wywołujące poczucie pośpiechu);
- wywołanie efektu konwencjonalnego (dźwięk typowy i łatwy do identyfikacji, na przykład dzwony kościelne lub dźwięk poprzedzający zapowiedź na dworcu kolejowym, płacz dziecka, dzwonek telefonu);
- wywołanie efektu impresjonistycznego (dźwięk wykorzystany jest w sposób nienaturalistyczny, na przykład głos ludzki w zwolnionym tempie i o obniżonej wysokości wskazujący na to, że słuchający bohater może postrzegać postać mówiącą jako zagrożenie);
- efekt muzyczny (na przykład zanik pamięci przedstawiony jako powtarzana, urywająca się fraza muzyczna).

Do tej klasyfikacji Szarkowska i Orero (2014) dodają jeszcze funkcję ciszy, która może być również wykorzystywana jako efekt dźwiękowy.

Poniżej przedstawiamy przykłady różnych elementów ścieżki dźwiękowej i możliwości ich opisu, a także przykłady wyjątków od głównych zasad dotyczących współistnienia opisu i ścieżki dźwiękowej.

4.7.1. Dialogi

Powyżej wspominaliśmy o dość podstawowej zasadzie niezagłuszania dialogów filmowych przez opis (Künstler i in. 2012: 7; Szymańska i Strzymiński 2010: 22; ITC Guidance 2000: 9). Bardzo często to właśnie dialogi stanowią o obostrzeniu czasowym dla audiodeskrypcji. Opis często jest szczątkowy i niepełny, ponieważ przerwy między dialogami są zbyt krótkie, aby umieścić tam dłuższe opisy.

Zdarzają się jednak wyjątki od tej złotej zasady (ITC Guidance 2000: 9). Audiodeskrypcja może zostać nałożona na dialogi, jeśli na ich tle rozgrywają się wydarzenia, których opis jest istotny dla rozwoju akcji (Künstler i in. 2012: 7; Szymańska i Strzymiński 2010: 22). W filmie *39 kroków* główny

bohater, Hannay, uciekając przed policją, ukrywa się na spotkaniu wyborczym, gdzie zostaje uznany za mówcę i poproszony o przemówienie. Bohater spontanicznie wygłasza płomienną mowę, w trakcie której rozgrywają się istotne wydarzenia. Hannay zostaje rozpoznany przez kobietę, która zawiadamia policję, czego konsekwencją jest pojmanie Hannaya bezpośrednio po przemówieniu. Opis tych wydarzeń zagłusza częściowo wypowiedź bohatera, co jest uzasadnione – przemówienie pełni raczej funkcję ilustracyjną. Najważniejsze jest rozpoznanie Hannaya przez kobietę i poinformowanie o tym dwóch mężczyzn, co zostało odzwierciedlone w audiodeskrypcji.

Innym przykładem może być początek filmu *Listy do M.*, gdzie w warstwie dźwiękowej mamy prawie nieprzerwaną wypowiedź jednego z głównych bohaterów, który prowadzi audycję radiową, a w warstwie wizualnej występują naprzemiennie ujęcia ze studia radiowego i ulic Warszawy, gdzie widać po raz pierwszy inne postaci z filmu oraz elementy kluczowe dla rozwoju akcji (na przykład ciężarówkę z choinkami, na którą spada inny bohater usiłujący popełnić samobójstwo). Opis tych postaci i elementów jest zdawkowy i w miarę możliwości następuje w przerwach w wypowiedzi radiowca. Chwilami jednak audiodeskrypcja nachodzi na słowa, co może być frustrujące dla odbiorców. Zalety takiego rozwiązania przeważają jednak nad jego wadami, ponieważ opis przekazu wizualnego jest tutaj istotniejszy niż wypowiedź radiowca, która w pewnej mierze pełni rolę ilustracyjną.

Czasami reżyser w inny sposób używa kontrapunktu wizualno-dźwiękowego w dialogu. W filmie *Diabeł ubiera się u Prady* w scenie pokazu wstępnego kolekcji zastosowano głosy z tak zwanego offu, czyli niediegetyczne i pozakadrowe, które stanowią komentarz do warstwy wizualnej. Głosom tym również towarzyszy dialog (tym razem diegetyczny i wewnątrz kadrowy). Dialog podczas pokazu jest w oryginalnej ścieżce dźwiękowej przyciszony, natomiast głosy z offu są dość dobrze słyszalne. Autor polskiej audiodeskrypcji zdecydował się na poinformowanie w opisie o wykorzystaniu zabiegu głosów z offu (być może dlatego, że ze względu na tłumaczenie w wersji lektorskiej nie ma różnicowania głośności między dialogiem niediegetycznym pozakadrowym a diegetycznym wewnątrz kadrowym).

Głosy z offu. Andrea.

Andrea (z offu): Co to jest pokaz wstępny?

Nigel: Miranda ogląda kolekcje przed oficjalnymi pokazami.

W pracowni Jamesa.

James: Miło cię widzieć.

Andrea (z offu): Mówi im, co myśli?

Nigel (z offu): Na swój sposób.

James przed zespołem Mirandy

James: Bieżący sezon rozpoczęła medytacja o przenikaniu się wpływów Wschodu i Zachodu.

Nigel z offu:

Nigel (z offu): Jedno skinienie: dobre. Dwa: bardzo dobre. Uśmiech był tylko raz: u Toma Forda w 2001 roku.

James: Kimonowy pas.

Nigel (z offu): Potrząśnięcie: dezaprobata.

James: To jest sukienka zaprojektowana tylko i wyłącznie z myślą o tobie.

Nigel:

Nigel (z offu): No i jest też sznurowanie warg.

Andrea (z offu): Czyli?

Nigel i Andrea spoglądają na Mirandę. Miranda składa usta w dzióbek.

Odwraca głowę.

Nigel (z offu): Klęska.

James spuszcza wzrok. Do modelki.

James: Idź.

W brytyjskiej audiodeskrypcji temu fragmentowi nie towarzyszy żaden opis poza jedną uwagą:

Miranda purses her lips at James's red dress.

[Miranda zaciska usta na widok czerwonej sukienki Jamesa.]

Nie wiadomo, czy widz anglojęzyczny jest w stanie zorientować się, czy rozmowa Nigela i Andrei odbywa się poza kadrem i chronologicznie tak naprawdę wyprzedza opis pokazu wstępnego. Być może dialog ten interpretowany jest jako rozmowa między Nigelem a Andream w trakcie samego pokazu. Aby dowiedzieć się, która strategia jest bardziej skuteczna i lepiej przyjmowana przez grupę docelową, konieczne są badania odbioru.

4.7.2. Efekty dźwiękowe

Opis efektu dźwiękowego następuje zazwyczaj przed samym dźwiękiem, choć bardziej skuteczne może być opisanie dźwięku już po nim (ITC

Guidance 2000: 18). Obie możliwości ilustrują poniżej dwie wersje AD do fragmentu filmu *Diabeł ubiera się u Prady*.

Brytyjska AD: Andy blows out the candle on the cake.
[Andy zdmuchuje świeczkę na babeczce.]
(odgłos dmuchnięcia)

Polska AD: Andrea rozgląda się. Wstrzymuje powietrze.
Unosi muffinkę.
(odgłos dmuchnięcia)
Zdmuchuje świeczkę.

Czasami z dramaturgicznego punktu widzenia lepszym rozwiązaniem byłoby późniejsze opisanie dźwięku, ale może to być niemożliwe ze względu na jego głośność. Taka sytuacja ma miejsce w opisie kluczowej sceny wypadku samochodowego z filmu *Dziewczyna z tatuażem*.

Something shots out under the bonnet igniting spilled fuel and the Range Rover is engulfed in a massive fireball.
[Coś iskrzy pod maską, zapala wylaną benzynę, a range rovera otacza ogromna kula ognia.]

Odgłos wybuchu następuje dopiero po opisie eksplozji, co zmniejsza nieco efekt dramatyczny sceny.

Dźwięki łatwe do identyfikacji nie wymagają opisu, ale czasami warto odnieść się do nich w audiodeskrypcji mniej bezpośrednio, aby określić źródło. Podczas rozmowy dwóch bohaterek w jednej ze scen filmu *Diabeł ubiera się u Prady* rozlega się dźwięk telefonu komórkowego, bardzo łatwy do identyfikacji i wywołujący efekt konwencjonalny według klasyfikacji Crooka (1999). W audiodeskrypcji nie ma oczywiście wzmianki o tym, że dzwoni telefon, lecz odniesienie do tego zdarzenia jest konieczne („Emily spogląda na wyświetlacz...”), ponieważ nie wiadomo, czyj to aparat. Podobnie w innej scenie zbiorowej z tego filmu, w której słychać kaszel.

Polska AD: Do sali wchodzi Emily. Kwaśna mina. W dłoni chusteczka.
Brytyjska AD: Emily has a cold. She hands something to Miranda and goes.
[Emily jest przeziębiona. Podaje coś Mirandzie i wychodzi.]

Obie wersje audiodeskrypcji pośrednio identyfikują osobę kaszlącą, nie opisując jednocześnie odgłosu kaszlu. W tym wypadku angielski opis zawiera więcej eksplicytacji i bezpośrednio nazywa stan zdrowia bohaterki. Odbiorca polskiej AD może się tego domyślić dzięki opisowi wyglądu Emily i odgłosowi kaszlu.

W innej scenie tego filmu w audiodeskrypcji bezpośrednio opisano dźwięk konwencjonalny, ponieważ wynikał on z czynności wykonanej przez jedną z postaci. W wyborze kreacji na sesję zdjęciową bierze udział kilka osób, z których trzy rozmawiają na temat doboru akcesoriów. Modystka zastanawia się, który z dwóch prawie identycznych pasków wybrać, na co główna bohaterka Andrea reaguje parsknięciem.

Polska AD: Andrea parska śmiechem.

Brytyjska AD: Andy chuckles at the similarity of the two blue belts.

[Andy parska śmiechem, widząc podobieństwo dwóch niebieskich pasków.]

Innym rozwiązaniem mogłoby być określenie w AD, do kogo zwraca się Miranda słowami: „Czy coś cię rozśmieszyło?”, które następują po odgłosie parsknięcia. Właściwie oba podejścia spełniają komunikatywną rolę w audiodeskrypcji, a wybór w analogicznych sytuacjach może być na przykład podyktowany długością odstępu w dialogach.

Według standardów brytyjskich audiodeskryptor nie powinien zagłuszać opisem efektów dźwiękowych, lecz w wypadku dźwięków wywołujących rzeczywistość i ilustrujących obraz (na przykład dźwięki miasta) możliwe jest nałożenie na nie opisu, jeśli konieczne jest przekazanie ważnych informacji. Po scenie wypadku w filmie *Dziewczyna z tatuażem* następuje scena, której tłem dźwiękowym są syreny karetek i pojazdów innych służb, głosy ludzkie zniekształcone przez krótkofalówkę lub megafon. Stanowią one dobre tło dla audiodeskrypcji, która precyzuje obraz tworzony przez warstwę dźwiękową.

In the grey light of early morning the emergency services are in attendance of the scene.

[W szarym świetle poranka służby ratownicze zabezpieczają miejsce zdarzenia.]

Czasami audiodeskryptor może zastosować strategię eksplicytacji w opisie dźwięku. W projekcie AD-Verba (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu)

wykorzystano scenę z filmu *Testosteron*, gdzie efekt komiczny tworzy bohater, nauczyciel akademicki, który siedzi w zagrodzie i zwraca się do owiec niczym do studentów na wykładzie. Między jego kwestiami słychać beczenie. Po chwili owce są widoczne w kadrze. Mamy zatem do czynienia z dźwiękiem diegetycznym, najpierw pozakadrowym, a następnie wewnątrzkadrowym, a według typologii Crooka (1999) z dźwiękiem wywołującym rzeczywistość. Dwie wersje audiodeskrypcji przedstawiały się następująco:

Wersja A: Kornel w zagrodzie.

Wersja B: Kornel w zagrodzie zwraca się do owiec.

Druga wersja zawierała więc eksplicytację i powielala niejako informacje zawarte w ścieżce dźwiękowej. Po odtworzeniu audiodeskrypcji zapytałyśmy respondentów, do kogo skierowany był wykład Kornela. Respondenci udzielili łącznie 46% poprawnych odpowiedzi. W grupie A jedynie 35% respondentów odpowiedziało poprawnie. W grupie B odsetek poprawnych odpowiedzi wyniósł 56%. Oznacza to, że wyraźne opisanie dźwięku (nawet jeśli jest on w miarę łatwy do zidentyfikowania) może w niektórych sytuacjach ułatwiać odbiór filmu. W tej scenie, ze względu na rolę zwierząt w budowaniu efektu komicznego, taka strategia wydaje się być lepszym wyborem.

W pytaniu o preferencje (wersja A czy B w powyższym przykładzie) zdecydowana większość badanych (84%) wybrała wersję z eksplicytacją. Co ciekawe, co trzecia z osób, które preferowały wersję A, nie odpowiedziała poprawnie na pytanie o zrozumienie treści.

Badanie preferencji i odbioru audiodeskrypcji w projekcie ADLAB (Mazur i Chmiel 2013) zawierało podobną eksplicytację efektu dźwiękowego w AD. Był to ponownie dźwięk diegetyczny, wewnątrz-kadrowy o funkcji potwierdzającej rzeczywistość. Jedną z postaci filmu *Bękarty wojny* prosi drugą o zamknięcie okna, co następnie widać i słychać w filmie. Badanym przedstawiono jedną z dwóch następujących wersji tego fragmentu filmu:

Wersja A:

LaPadite: Julie, zamkniesz okno?

Julie idzie prosto do okna za ojcem i zamyka je.

(dźwięk zamykanego okna)

Wersja B:

LaPadite: Julie, zamkniesz okno?

(dźwięk zamykanego okna)

W wersji A w opisie powtórzono informację, która znalazła się w dialogu i wśród efektów dźwiękowych. W wersji B nie opisano dźwięku w audiodeskrypcji. W ankiecie zapytano respondentów, co zamykała Julie. Poprawnych odpowiedzi udzieliło 47% badanych z grupy A i 11% z grupy B. Wynik grupy A był porównywalny z wynikiem osiągniętym przez grupę kontrolną (osoby widzące oglądające film bez audiodeskrypcji) – 50%. Oznacza to, że eksplicytacja dźwięków w audiodeskrypcji pozytywnie wpływa na zapamiętywanie informacji z filmu, należy jednak każdorazowo odpowiedzieć sobie na pytanie, czy zalety z takiego powielania informacji przewyższają wady. Jeśli dany fragment ma istotne znaczenie z fabularnego punktu widzenia, warto być może powielić w opisie informację przekazaną poprzez efekt dźwiękowy. Podobnie można postąpić, gdy dźwięk przyczynia się do stworzenia efektu komicznego, jak w wyżej analizowanym opisie. W AD *Bękartów wojny* nie ma konieczności opisywania dźwięku zamykania okna, ponieważ zdarzenie to nie ma większego znaczenia dla rozwoju akcji.

Odgłosy trudne do identyfikacji powinny zostać w audiodeskrypcji opisane. W filmie *Powrót do Brideshead* w scenie na statku wycieczkowym jeden z bohaterów zamyka przesuwane drzwi, które wydają charakterystyczny dźwięk. Nie jest on jednoznaczny w interpretacji, ponieważ bardzo podobny dźwięk wydaje na przykład zasuwana szuflada. Audiodeskrypcja rozwiewa wątpliwości.

Charles rolls the door closed.

[Charles zasuwają drzwi.]

Warto podkreślić fakt, iż nawet dźwięki służące do zwiększenia realizmu danej sceny filmowej są zazwyczaj tworzone sztucznie w procesie postprodukcji. Może to utrudnić ich identyfikację przez osobę niewidomą (Remael 2012b: 263). Te i podobne uwarunkowania należy uwzględnić przy tworzeniu audiodeskrypcji i wykorzystać na przykład eksplicytację, aby ułatwić ich odbiór. Często zdarza się, że towarzyszące akcji odgłosy są głośniejsze i wyraźniejsze niż w rzeczywistości (na przykład odgłosy ciosów w bójkach). Szarkowska i Orero (2014) wnioskuje, że poprzez zwiększenie głośności i wyrazistości tych dźwięków nadaje się im

większe znaczenie, czego konsekwencją jest umożliwienie usłyszenia ich także przez odbiorców filmu z AD. Z jednej strony poziom głośności tych dźwięków jest korzystny dla AD, ponieważ dźwięki są dobrze słyszalne, wyraźniejsze, co może ułatwiać ich identyfikację. Z drugiej strony pojawia się tutaj poważne wyzwanie dla producentów AD – oryginalną ścieżkę dźwiękową trzeba dobrze zmiksować ze ścieżką audiodeskrypcji, aby opis był dobrze słyszalny. W wypadku filmów w wersji tłumaczonej z lektorem oryginalna ścieżka dźwiękowa jest znacznie wyciszona w stosunku do ścieżki z wersją lektorską i niektóre odgłosy mogą być mniej słyszalne, co należy uwzględnić w audiodeskrypcji (na przykład opisując określone odgłosy lub wyraźniej na nie wskazując w opisie).

Bardzo ciekawie zastosowano efekt dźwiękowy w jednym z odcinków serialu *Londyńczycy*. Dziesięcioletni Staś przyjeżdża na wakacje do mamy pracującej w Londynie. Ucieka ze szkoły językowej i jedzie spełnić swoje marzenie – zwiedzić stadion Wembley. Jest jedynym zwiedzającym na olbrzymim pustym stadionie, natomiast w ścieżce dźwiękowej słyszymy najpierw hymn brytyjski i śpiew tysięcy kibiców, potem pierwszy gwizdek, odgłosy meczu i kibicowania oraz radość z bramki. Takie odgłosy wywołują efekt konwencjonalny, są łatwo rozpoznawalne, a jednocześnie charakteryzują postać Stasia i uzewnętrzniają jego marzenia. Audiodeskrypcja warstwy wizualnej jest następująca:

Stas na stadionie Wembley. Poza nim nie ma nikogo. Otwiera szklane drzwi. Wchodzi na puste trybuny. Czerwień krzesełek kontrastuje z zielenią murawy. Staś siedzi pośrodku jednego z sektorów. Wokół dziesiątki pustych siedzeń. Chłopiec biegnie wzdłuż boiska. Podskakuje jak zawodnik rozgrzewający się przed wyjściem na murawę. Podskakuje z radości jak piłkarz, który strzelił bramkę.

Bardzo ważne jest uświadomienie widzom niewidomym takiego kontrastu wizualno-dźwiękowego, aby odgłosy meczu nie wprowadziły ich w błąd. Dlatego wyżej przytoczona audiodeskrypcja wielokrotnie podkreśla samotność bohatera na stadionie i wykorzystuje porównania do opisu jego zachowania.

4.7.3. Muzyka

Muzyka jest ważną częścią dzieła filmowego, zatem „muzyka i AD muszą być spójne, audiodeskrypcja powinna odzwierciedlać rytm, puls

i energię muzyki, a przerwy w opisie powinny pozwolić na dodanie kolorytu do opisu przez muzykę” (Fryer 2010: 211). Według polskich standardów: „podczas utworów muzycznych, partii wokalnych i instrumentalnych, które często stanowią tło rozgrywającej się akcji, audiodeskrypcja powinna ograniczać się do minimum” (Szymańska i Strzymiński 2010: 35). Autorzy zalecają również unikanie AD w trakcie utworu muzycznego będącego motywem przewodnim filmu. Igareda (2012: 236) przeanalizowała brytyjskie, niemieckie i amerykańskie wytyczne, według których możliwe jest zagłuszenie muzyki opisem, jeśli „nie pełni określonej funkcji związanej z budowaniem atmosfery w filmie”. W projekcie ADLAB opisano i przeanalizowano fragmenty filmu *Bękarty wojny*. Większość audiodeskryptorów uznało, że muzyka w tym filmie ma szczególną wagę i powinna być dobrze skoordynowana z opisem, zwłaszcza w pierwszej scenie, do której Tarantino dobrał utwór Beethovena *Dla Elizy*, który buduje atmosferę tej sceny i tworzy napięcie (Mazur i Chmiel 2013).

W *Krótkim filmie o zabijaniu* przejmująca muzyka tworzy atmosferę grozy na tle trzech przeplatających się scen – mycia samochodu przez taksówkarza, spaceru przyszłego zabójcy i egzaminu jego przyszłego obrońcy. Tylko w tej ostatniej scenie słyhać kwestie wypowiedziane przez bohatera. Audiodeskrypcja w pozostałych scenach następuje na podobnym poziomie głośności, a muzyka jest tak samo słyszalna w tle wypowiedzi podczas egzaminu, jak w tle opisu w pozostałych dwóch scenach bez dialogu.

Czasami muzyka jest jedynym bohaterem konkretnej sceny lub ujęcia i audiodeskrypcja nie jest potrzebna. Bohater filmu *Dziewczyna z tatuażem* w pewnym momencie kładzie się na kanapie, włącza muzykę i po prostu się w niej zatapia.

He switches his MP3 player back on.
[Ponownie włącza odtwarzacz.]

Taki opis wystarcza, a widzowie mogą wraz z bohaterem oddać się słuchaniu utworu. Niestety bardzo często w warstwie wizualnej filmu dzieje się na tyle dużo istotnych dla akcji rzeczy, że muzykę trzeba zagłuszyć opisem. Tak jest na przykład w filmie *Powrót do Brideshead*, gdy bohaterowie przybywają do Wenecji, płyną jednym z kanałów i docierają do jednego z okazałych weneckich *palazzo*. Podniosła muzyka

przyczynia się do zwielokrotnienia odczucia oczarowania widza (i jednego z bohaterów) pięknem miasta. Niestety efekt ten został zaburzony w audiodeskrypcji, ponieważ konieczne było opisanie podróży bohaterów motorówką i wyglądu wspaniałej budowli.

W kontekście muzyki duży wpływ na AD ma również miksowanie dźwięku w wersji lektorskiej. Jeśli warstwa muzyczna jest i tak słabo słyszalna w wersji lektorskiej, wtedy audiodeskryptor może mieć mniejsze opory przed nakładaniem na nią opisu.

Bardzo często zdarza się, że utwory muzyczne stanowiące ścieżkę dźwiękową są nie tylko instrumentalne, ale też wokalne. Czasami tekst piosenki w filmie jest bardzo ważny, nie tylko ilustruje na przykład stan psychiczny bohatera, ale wręcz zastępuje dialog (Igareda 2012: 240). Dlatego ważne jest, aby odbiorcy filmów z AD mogli również posłuchać słów piosenek, ponieważ dzięki temu lepiej zrozumieją film, zwłaszcza jeśli mamy do czynienia z musicaliem. Igareda (2012) przeanalizowała audiodeskrypcję podczas piosenek w kilkunastu filmach, w których ścieżka dźwiękowa jest niezwykle istotna i znacząca. Niestety w większości audiodeskrypcji nie uwzględniono tego faktu, bowiem opisy zagłuszają większość lub całość piosenek. Igareda zadała więc pytanie, czy AD i przyjemność płynąca ze słuchania piosenek filmowych wzajemnie się wykluczają. Wydaje się, że można stworzyć AD tak, aby nie zagłuszać całości piosenek lub muzyki, choć zawsze odbędzie się to jakimś kosztem. W audiodeskrypcji zatem, podobnie jak w innych typach przekładu, mamy do czynienia z pewną stratą.

Igareda przytacza opinię Benecke, który twierdzi, że audiodeskrypcję należy stworzyć tak, aby nie zagłuszyć całości muzyki lub piosenki, wykorzystując na przykład fragmenty instrumentalne jako tło do opisu (Igareda 2012: 236). W brytyjskich wytycznych (ITC Guidance 2000: 24) zamieszczono następujące strategie dostępne audiodeskryptorowi: poprzedzenie piosenki krótkim opisem tańca i kostiumów, zagłuszenie części piosenki opisem po dokładnej analizie i określeniu fragmentów, których zagłuszenie będzie najmniej przeszkadzało w odbiorze oraz rezygnacja z audiodeskrypcji warstwy wizualnej towarzyszącej piosence. W wypadku drugiej opcji najlepiej będzie zagłuszyć powtarzające się fragmenty piosenki (czyli refren) lub kolejne zwrotki, jeśli ich treść jest jedynie rozwinięciem treści wcześniejszych zwrotek. Uwzględnienie rytmu i struktury piosenki przy odczytywaniu AD (czyli nakładanie opisu na całą zwrotkę lub cały refren) jest zdecydowanie lepszym

rozwiązaniem niż zagłuszanie opisem różnych elementów piosenki i pozwolenie widzom niewidomym na usłyszenie jedynie przypadkowych i pojedynczych wersów tekstu piosenki (Igareda 2012: 249).

W filmowej wersji musicalu *Rock of Ages* anglojęzyczna audiodeskrypcja w miarę możliwości zagusza jedynie instrumentalne partie utworów lub powtarzany po raz kolejny refren. Czasami jednak w czasie śpiewanych zwrotek dzieje się tak wiele, że opis jest potrzebny. Podczas utworu *I wanna know what love is* słyszymy w całości pierwszą zwrotkę i początek refrenu. Później następuje opis rozpoczynającej się sceny miłosnej, który dodatkowo wyjaśnia efekty dźwiękowe, takie jak np. dość dobrze słyszalne rozsuwanie suwaka. Kolejnej zwrotki można posłuchać bez przeszkód, natomiast opis dalszej części sceny miłosnej następuje nieco później, na tle powtarzanego po raz drugi refrenu.

Problem współgrania opisu z dźwiękiem komplikuje się jeszcze bardziej przy tworzeniu polskiej audiodeskrypcji do musicali obcojęzycznych. O swoje miejsce wśród bodźców dźwiękowych konkurują tutaj trzy elementy: muzyka, tłumaczenia tekstów piosenek (zazwyczaj pokazywane jako napisy w filmie z lektorem), które bez odczytania nie są dostępne osobom niewidomym, oraz audiodeskrypcja warstwy wizualnej. Strategia przyjęta przez audiodeskryptorkę *Skrzypka na dachu* była następująca. Teksty piosenek były czytane dość szybko przez lektora, jeśli były znaczące. Audiodeskrypcja częściowo nakładała się na piosenki w wypadku opisów istotnych wydarzeń pokazanych na ekranie. Audiodeskryptorka uznała, że jest to film, więc ważne jest przekazanie treści warstwy wizualnej. Osoba pragnąca posłuchać piosenek w całości może po prostu odtworzyć film w wersji oryginalnej lub zakupić płytę ze ścieżką dźwiękową (Künstler 2014b).

Dokładniejsza analiza opisu w tym filmie pokazała, że jeśli było to możliwe, audiodeskrypcja nałożona została tylko na część instrumentalną utworu. Tekst piosenki był czytany raczej synchronicznie w stosunku do śpiewanych słów. W najbardziej znanym utworze z tego musicalu *Gdybym był bogaty* przeczytano wszystkie słowa, nawet w powtarzającym się refrenie. Aby pozwolić widzom niewidomym na posłuchanie choć części piosenek w trakcie oglądania filmu, można by wykorzystać strategię, jaką kiedyś wykorzystywano przy musicalach tłumaczonych w wersji lektorskiej, gdy nie stosowano napisów do tłumaczenia tekstów piosenek. Lektor czytał tekst piosenki na początku, niesynchronicznie z rzeczywiście śpiewanym tekstem. Dzięki temu słyszalna była duża

część późniejszej części utworu. Ciekawostką jest również to, że teksty piosenek we wspomnianym musicalu zostały odczytane przez lektora czytającego tłumaczenie, a nie przez lektorkę czytającą audiodeskrypcję. Teksty piosenek zostały zatem potraktowane bardziej jako kwestie wypowiedane przez bohaterów, a nie napisy zamienione w audionapisy w ramach audiodeskrypcji.

Wydaje się, że w opisywaniu filmów ze ścieżką dźwiękową zawierającą piosenki ze znaczącymi słowami należy znaleźć kompromis – z jednej strony opis powinien przekazywać treść warstwy wizualnej, jeśli jest ona znacząca, z drugiej – pozwolić publiczności na usłyszenie muzyki, która jest integralną częścią dzieła filmowego.

4.7.4. Cisza

Cisza, jako brak dźwięku, jest również elementem ścieżki dźwiękowej filmu. W wielu przypadkach jest ona zbawieniem dla audiodeskrytora, ponieważ można w takim momencie zawrzeć w filmie sporo opisu, który nie zagłusza żadnej ważnej informacji w warstwie słuchowej (Casacuberta i in., w druku). Warto jednak pozostawić w opisywanym filmie nieco ciszy z kilku względów. Po pierwsze, zbyt wiele informacji i nieprzerwana audiodeskrypcja może być zbyt uciążliwa dla odbiorców. Po drugie, cisza może pełnić w filmie różne funkcje, może być specjalnym zabiegiem stylistycznym użytym przez reżysera. Wtedy audiodeskrytor musi zinterpretować jej rolę i użyć odpowiedniej strategii – pozostawić ciszę bez opisu, dosłownie opisać ciszę, opisać jej funkcję emocjonalną lub symboliczną, częściowo opisać warstwę wizualną towarzyszącą ciszy (Casacuberta i in., w druku; Szarkowska i Orero 2014).

Ciszę można pozostawić bez opisu, jeśli pełni ona funkcję ikonyczną, na przykład ułamki sekund przed lub po strzale lub wybuchu. „Można założyć, że widzowie są świadomi tego, że cisza przed lub po wybuchu służy intensyfikacji efektu samego odgłosu” (Casacuberta i in., w druku). W wypadku dłuższej trwającej ciszy bez AD widzowie z dysfunkcją wzroku mogą być nieco zdezorientowani i uznać, że trudności techniczne spowodowały na przykład brak ścieżki dźwiękowej lub brak ścieżki z audiodeskrypcją (Szarkowska i Orero 2014). Z pewnością z tego powodu w wytycznych greckich umieszczono zapis, aby nie pozostawiać bez AD fragmentów dłuższych niż 20 sekund (Georgakopoulou 2008). Można zastosować zatem strategię dosłownego opisu ciszy (np. „Cisza”) lub

opisania funkcji ciszy, co z kolei może prowadzić do nadmiernej i niepożądanego interpretacji w audiodeskrypcji. Jeśli cisza towarzyszy istotnym wydarzeniom w warstwie wizualnej, można je skrótowo opisać i pozostawić część ciszy bez zakłóceń. Jak konkludują Casacuberta i in. (w druku), „często to kontekst ciszy w filmie określi właściwą strategię opisu”.

We wspomnianej wcześniej scenie wypadku samochodowego z filmu *Dziewczyna z tatuażem* wykorzystano dwa momenty ciszy dla zwiększenia dramaturgii. Wypadek poprzedza szaleńczy wyścig. Z wcześniejszego dialogu wynika, że motocyklistka goniąca mężczyznę w range roverze zamierza go zabić.

Lisbeth comes to a skidding halt, dropping the bike in the process.

(silence)

She takes a deep breath and walks towards the stricken Range Rover as smoke billows from it. She takes the pistol from her pocket and cocks it. Trapped inside the vehicle, Martin looks fearfully through the windscreen as Lisbeth walks towards him. Something shots out under the bonnet igniting spilled fuel and the Range Rover is engulfed in a massive fireball. Lisbeth stops in her tracks and watches as the car and Martin are incinerated in front of her. She uncocks the pistol and walks back to her bike. The screen fades to black.

(silence)

In the grey light of early morning the emergency services are in attendance of the scene.

[Lisbeth ostro hamuje i wypuszcza z rąk kierownicę motocykla.

(cisza)

Bierze głęboki oddech i idzie w stronę rozwalonego range rovera leżącego w kłębach dymu. Wyciąga pistolet z kieszeni i odbezpiecza go. Unieruchomiony w samochodzie Martin patrzy z przerażeniem przez szybę na zbliżającą się Lisbeth. Coś iskrzy pod maską, zapala wylaną benzynę, a range rovera otacza ogromna kula ognia. Lisbeth zatrzymuje się i patrzy na palący się przed nią samochód z Martinem. Zabezpiecza pistolet i wraca do motocykla. Obraz zaciemnia się.

(cisza)

W szarym świetle poranka służby ratownicze zabezpieczają miejsce zdarzenia.]

Efekt dramatyczny w tej scenie wzmagają dwa momenty ciszy – pierwszy po wypadku, drugi po eksplozji. W wersji z audiodeskrypcją udało się tak opisać tę scenę, że chwile ciszy zostały częściowo zachowane. Można sobie jednak wyobrazić sytuację, w której ciszę trzeba wykorzystać na

prze czytanie opisu – wtedy należy dokonać analizy zysków i strat: czy więcej tracimy, nie opisując warstwy wizualnej czy ograniczając dramaturgię budowaną przez ciszę. Kontekst danej sceny i filmu każdorazowo pozwoli audiodeskryptorowi podjąć właściwą decyzję.

4.8. Tekst na ekranie

Audiodeskrypcja to nie tylko tłumaczenie pozawerbalnego kodu wizualnego na werbalny kod dźwiękowy, ale także przełożenie werbalnego kodu wizualnego na kod dźwiękowy, czyli odczytanie wszelkich napisów, które w różnej formie pojawiają się w filmie. Może być to tekst niediegetyczny, czyli nienależący bezpośrednio do świata przedstawionego w filmie (na przykład logo wytwórni filmowej, napisy czołowe i końcowe, napisy określające miejsce i czas akcji), zwany również napisem transcendentnym, wprowadzonym na zasadzie wszechmocy autorskiej (Płażewski 1961); tekst diegetyczny, czyli należący do rzeczywistości filmowej (taki jak szyldy widoczne na ekranie, nagłówki gazet czytanych przez bohaterów, tekst widoczny na ekranie komputera lub telefonu), zwany przez Płażewskiego napisem immanentnym, „tkwiącym organicznie wewnątrz akcji” (1961: 363) oraz tłumaczenie (dialogu lub tekstu piosenki) w formie napisów. W większości wypadków przeczytanie tekstu (zwłaszcza diegetycznego) w ramach audiodeskrypcji jest konieczne, choć nie zawsze musi być to zrobione bezpośrednio, co pokażemy na przykładach poniżej.

4.8.1. Logo

W projekcie AD-Verba (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu) zapytałyśmy respondentów, czy audiodeskrypcja powinna uwzględnić odczytanie poszczególnych elementów niektórych typów tekstu pojawiającego się na ekranie. Według badanych logo wytwórni filmowej należy do tych elementów, które raczej powinny zostać opisane w audiodeskrypcji (średni wynik 5 w skali siedmiopunktowej).

Dobrym pomysłem jest stworzenie bazy z opisami logo wytwórni lub instytucji, aby za każdym razem opisywane one były tak samo. Taką bazę udostępnia na swojej stronie Fundacja Audiodeskrypcja³. Znajduje się

³ <http://www.audiodeskrypcja.org.pl/baza-logotypow.html>

w niej obecnie dziewiętnaście opisów. Poniżej prezentujemy cztery przykłady:

Na czarnym tle świetliste okręgi schodzą się koncentrycznie. W każdy z nich wpisany kwadrat. Czarny, biały, czerwony. Podpis „Polski Instytut Sztuki Filmowej”.

Biało-czarny bok zebry. Ujęcie oddala się. Zebra leży na tle chmur. Podnosi się. Z jej obu boków wyrastają żółto-czerwono-niebieskie skrzydła. Podpis: Studio Filmowe Zebra.

Promień światła pada na pryzmat. Pod nim napis: WFDiF 60 lat Wytwórnia Filmów Dokumentalnych i Fabularnych Film Studio.

Na czarnym tle wiruje pomarańczowa wstążka. Zarysowuje białe pękate litery logo: STUDIO MUNKA.

Audiodeskrypcja logo składa się z opisu animacji i grafiki, po czym następuje odczytanie logotypu zaanonsowane słowem „napis”, „podpis” lub „logo”. Matamala (2014) sugeruje, że najlepszym rozwiązaniem jest krótki opis logo zakończony słowem „logo” i odczytaniem nazwy firmy.

4.8.2. Napisy czołowe i końcowe

Przeczytanie napisów czołowych i końcowych to ważna funkcja, którą spełnia audiodeskrypcja (American Council of the Blind 2009: 26; ITC Guidance 2000: 22). We współczesnych filmach często zdarza się, że napisy pojawiają się nie w czołówce, ale na tle początkowych scen. Według polskich standardów, w takim wypadku można ograniczyć odczytanie napisów do tytułu, nazwisk reżysera, scenarzysty, producenta i wykonawców głównych ról. Pozostałe informacje należy przenieść do napisów końcowych (Szymańska i Strzymiński 2010: 23). Innym rozwiązaniem jest przeczytanie wszystkich nazwisk asynchronicznie, szybciej w stosunku do obrazu, aby zyskać czas na opisanie sceny i akcji (ITC Guidance 2000: 23). Według wytycznych amerykańskich akcję należy opisać synchronicznie z obrazem, a napisy można odczytać wcześniej lub później, niż pojawiają się na ekranie (American Council of the Blind 2009: 26). Taką strategię zastosowano do opisu czołówki *Dziewczyny z tatuażem*. Najpierw następuje opis dość abstrakcyjnej

animacji komputerowej, a następnie z opóźnieniem w stosunku do warstwy wizualnej odczytane są nazwiska twórców.

W projekcie AD-Verba zapytałyśmy respondentów, czy audiodeskrypcja powinna uwzględnić odczytanie poszczególnych elementów niektórych typów tekstu pojawiającego się na ekranie. Wszystkie napisy czołowe filmu powinny zostać odczytane, jeśli czas na to pozwala (średni wynik 5,9 w siedmiopunktowej skali), natomiast preferencje dotyczące napisów końcowych nie są już tak wyraźne (wynik 4,1).

Opisując napisy czołowe do filmu *Bękarty wojny* w projekcie ADLAB (Mazur i Chmiel 2013), audiodeskrypcytorzy zastosowali następujące rozwiązania: odczytanie pełnej listy napisów początkowych (co wiązało się z całkowitym zagłuszeniem muzyki), przeczytanie nazwisk aktorów wraz z nazwiskami odgrywanych przez nich postaci, opisanie czcionki napisów. W trakcie wywiadów z osobami niewidomymi i słabowidzącymi zapytano o preferencje dotyczące sposobu odczytywania nazwisk aktorów występujących w filmie. Powiązanie znanego aktora (czyli aktora o dobrze rozpoznawalnym głosie) z konkretną postacią (np. „Brad Pitt jako porucznik Aldo Raine”) może przyczynić się do lepszej identyfikacji postaci podczas oglądania filmu. Takie rozwiązanie proponuje również Adamowicz-Grzyb (2013: 174). Znaczna większość respondentów (80%) przyjęła pozytywnie takie rozwiązanie, 10% wolałoby ograniczyć odczytywanie napisów początkowych do samych nazwisk bez podawania odgrywanych postaci, a kolejne 10% respondentów nie miało wyraźnych preferencji w tym względzie. Należy oczywiście pamiętać, że łączenie nazwisk aktorów z postaciami ma sens wtedy, gdy mowa o aktorach, których głosy są ogólnie znane i mogą być dość łatwo rozpoznane.

Nazwisko autora audiodeskrypcji oraz lektora zazwyczaj podaje się w napisach końcowych (przeważnie jako jedno z ostatnich pozycji). W Niemczech tradycja jest nieco inna – nazwiska podaje się pod koniec napisów początkowych. W ramach projektu ADLAB zapytaliśmy respondentów (Mazur i Chmiel 2013) o ich preferencje. 68% respondentów zadeklarowało, że w ich opinii można przeczytać nazwiska autora i lektora AD w ramach napisów początkowych, 13% nie zgodziło się z taką propozycją, a 20% nie określiło swoich preferencji. Być może jednak warto pozostać przy obecnie stosowanym rozwiązaniu, zwłaszcza że pod koniec napisów końcowych podaje się także nazwiska tłumacza i lektora wersji tłumaczonej, jeśli mamy do czynienia z filmem obcojęzycznym. Czasami wygląd napisów jest niestandardowy i wtedy

warto je nie tylko odczytać, ale również opisać. Na przykład w czołówce *Bękartów wojny* pojawiają się różne czcionki w różnych kolorach. Można zatem poprzedzić odczytanie tytułu na przykład opisem: „Odręczny napis”. W filmie *Wszystko o Stevenie* główną bohaterką jest autorka krzyżówek. Napisy w czołówce tworzą minikrzyżówki, co zostało uwzględnione w AD:

The titles are like a crossword.
[Napisy układają się w krzyżówki.]

W czołówce filmu *Rio Bravo* również uwzględniono czcionkę zastosowaną w tytule.

Duże żółte litery tytułu wyglądają jak wyciosane z kamienia.

W serialach nazwiska odtwórców głównych postaci zazwyczaj pojawiają się na tle różnych fragmentów serialu. Ponieważ niemożliwe jest opisanie szybko zmieniających się kadrów, a ich funkcja jest czysto ilustracyjna, a nie informacyjna, można w opisie umieścić stosowny komentarz. Czołówka serialu *Tajemnica twierdzy szyfrów* opisana jest w następujący sposób:

Na tle czarno-białych migawek z serialu pojawia się napis: Telewizja Polska S.A. przedstawia serial zrealizowany przez Wołoszański Sp. z o.o. Obsada: (...).

Tutaj audiodeskryptor czyta wszystkie nazwiska aktorów i twórców z pewnym wyprzedzeniem, później lepiej słyszalna jest muzyka. Podobny zabieg wykorzystano w opisie czołówki serialu *Determinator*:

Nazwiska twórców przewijają się na tle szybko zmieniających się kadrów z serialu.

W opisie czołówki *Londyńczyków* zawarto skrótowy opis warstwy wizualnej:

Na kolejnych ujęciach główni bohaterowie oraz miejsca i symbole kojarzone z Londynem: London Bridge, Tower, Big Ben, stacje metra, czerwone piętrowe autobusy. Obsada: (...).

W tym miejscu odczytywane są nazwiska aktorów i twórców, a następnie:

Londyńczycy. Odcinek pierwszy. Tytuł graficznie przypomina tablice z nazwami stacji londyńskiego metra.

W audiodeskrypcji czołówki serialu *Ranczo* opis animacji przeplata się z odczytywanymi nazwiskami twórców.

Mapa wschodniego wybrzeża Stanów Zjednoczonych, na niej zdjęcie Statuy Wolności i podpis: New York. Stamtąd startuje animowany samolot. Leci do Europy. W rolach głównych:

Lucy – Ilona Ostrowska

Ksiądz i Wójt – Cezary Żak

Kusy – Paweł Królikowski

Tablica informacyjna z napisem Warszawa. Stąd rusza animowany autokar. Dociera do tablicy z napisem Wilkowyje.

Scenariusz – Robert Brutter i Jerzy Niemczuk

Reżyseria – Wojciech Adameczyk

Na tle surowych desek pojawia się napis RANCZO. Odcinek 28: Powrót demona.

Napisy końcowe zawierają wszystkie nazwiska osób pracujących przy danym filmie. Zazwyczaj są dość szybko przewijane na ekranie, co ponownie wymusza edycję materiału, przeczytanie najważniejszych napisów i zakończenie na przykład uwagą: „Pojawiają się inne napisy końcowe” (American Council of the Blind 2009: 26). W telewizji napisy końcowe czasami wykorzystane są jako czas na przedstawienie przez spikera kolejnych pozycji w programie, wtedy odczytanie napisów końcowych należy jeszcze bardziej skrócić. W serialach w audiodeskrypcji pojawia się też informacja o końcu odcinka z podaniem jego numeru na przykład:

Koniec odcina 28. Wystąpili: (...). (*Ranczo*)

Jeśli w trakcie napisów końcowych pojawiają się jeszcze jakieś inne znaczące elementy w warstwie wizualnej, mają one pierwszeństwo. Na przykład napisom końcowym do filmu *Rain Man* towarzyszą zdjęcia wykonane przez jednego z głównych bohaterów. Ten sam mechanizm wykorzystano zresztą w filmie *Kac Vegas*. To właśnie ze zdjęć pokazanych przy napisach końcowych dowiadujemy się dokładnie, co

robili bohaterowie pewnej nocy i co próbowali ustalić i przypomnieć sobie przez większość filmu.

Matamala i Orero (2011) przedstawiły następującą klasyfikację strategii opisywania napisów: (1) pominięcie – napisy nie są odczytane, ponieważ na ekranie jednocześnie zaczyna się akcja i jej opisanie jest priorytetowe; (2) dosłowne odczytanie (synchroniczne lub asynchroniczne) – napisy odczytane są wcześniej lub później); (3) kondensacja – odczytanie nazwisk najważniejszych twórców i wykonawców. Ekstremalną realizacją ostatniej strategii będzie zastąpienie odczytania nazwisk poprzez umieszczenie w opisie frazy „napisy końcowe”. Wydaje się, że obecnie najczęściej stosowaną strategią jest niesynchroniczna kondensacja, czyli odczytanie wybranych napisów wcześniej lub później w stosunku do warstwy wizualnej.

4.8.3. Inne napisy niediegetyczne

Do innych napisów niediegetycznych zaliczyć można napisy określające lokalizację, czas akcji oraz upływ lub cofnięcie czasu (np. „dziesięć lat później”, „rok wcześniej”). Matamala i Orero (2011) przeanalizowały audiodeskrypcję takich napisów w dwudziestu filmach i ustaliły listę następujących rozwiązań: odczytanie napisu przed jego pojawieniem się na ekranie; odczytanie napisu w momencie jego pojawienia się bez wskazania na to, że jest to napis; włączenie napisu w opis akcji na ekranie; odczytanie napisu poprzedzone określeniem „napis”.

W projekcie ADLAB (Mazur i Chmiel 2013) zbadano, czy poprzedzenie odczytania napisu określeniem, że jest to napis, powoduje lepsze zapamiętanie odczytanej informacji. Wydaje się, że jeśli odbiorca audiodeskrypcji usłyszy również opis samego napisu (np. określenie koloru lub rodzaju czcionki i koloru tła), a nie tylko samą jego treść, będzie mógł go sobie zwizualizować i dzięki temu lepiej zapamięta zawarte w nim informacje. Do fragmentu filmu *Bękarty wojny* przygotowano dwie wersje audiodeskrypcji:

Wersja A:

Białe napisy na czarnym tle: Rozdział pierwszy. Pewnego razu w okupowanej przez nazistów Francji. Rok 1941.

Wersja B:

Rozdział pierwszy. Pewnego razu w okupowanej przez nazistów Francji. Rok 1941.

W wersji A opisano kolor liter i tła lub styl napisów, anonsując niejako odczytanie ich treści. W wersji B przeczytano jedynie napisy. Każda z grup badanych oglądała jedną z wersji audiodeskrypcji. W ankiecie zapytano o miejsce i czas akcji filmu. Wyniki nie są jednoznaczne. W grupie A udzielono 81% poprawnych odpowiedzi na pierwsze pytanie (mniej niż w grupie B, której uczestnicy odpowiedzieli poprawnie w 86%). W grupie A padło natomiast więcej poprawnych odpowiedzi na pytanie o czas akcji (56%) niż w grupie B (49%). Wyniki te porównaliśmy z wynikiem grupy kontrolnej składającej się z osób widzących, które oglądały film w wersji bez AD (napisy były widoczne na ekranie). Badani udzielili 97% poprawnych odpowiedzi na pytanie o miejsce akcji i 55% na pytanie o czas akcji. Ich wyniki były więc częściowo podobne do wyniku grupy A. Okazuje się, że zaanonsowanie napisu przed odczytaniem jego treści niekoniecznie musi się przyczyniać do lepszego zapamiętania informacji przez osoby z dysfunkcją wzroku.

W serialu *Tajemnica twierdzy szyfrów* wykorzystano obie strategie. Niektóre napisy zostały zaanonsowane poprzez poprzedzenie ich słowem „napis”:

Napis: Okolice Jeleniej Góry (Hirschberg), marzec 1945 r.

Czasami informacje określające lokalizację i czas zostały podane bez anonsu, a odbiorca audiodeskrypcji zaznajomiony już z konwencją tego historycznego serialu zapewne domyślił się, że jest to odczytanie napisu.

4.8.4. Tekst diegetyczny

W audiodeskrypcji należy uwzględnić napisy pojawiające się na ekranie (szyldy, tablice informacyjne, informacje na monitorze komputera czy wyświetlaczu telefonu), jeśli są one istotne dla zrozumienia fabuły. Napis warto poprzedzić informacją, gdzie się znajduje, jak na przykład w filmie *Diabeł ubiera się u Prady*:

Polska AD: Nad wejściem, na wieszaku banner z napisem: Runway świętuje erę mody.

Brytyjska AD: The banner hanging from the entrance reads: Runway celebrates fashion.

[Na banerze wiszącym nad wejściem napis: Runway świętuje modę.]

Orero (2011b) analizuje audiodeskrypcję różnych rodzajów tekstów diegetycznych pojawiających się w filmie *Bądź ze mną*. Bohaterowie w filmie komunikują się za pomocą krótkich wiadomości tekstowych i czatu internetowego, wysyłając wiadomości pełne emotikonów i charakterystycznych skrótów. W audiodeskrypcji wszystkie teksty odczytane są z neutralną intonacją bez informacji na temat emotikonów i sposobu pisania. Podobnie w wypadku tekstu widocznego na ekranie komputera. Audiodeskryptor odczytuje tekst i nie podaje informacji na temat czcionki. W audiodeskrypcji zawarto również tekst pisany na maszynie do pisania i nagłówek z gazety czytanej przez jedną z postaci. Orero konkluduje: „sposób pisania tekstów oraz ich przedstawienie na ekranie odgrywa ogromną rolę w filmie *Bądź ze mną*. Audiodeskrypcja tego właściwie nie odzwierciedla, koncentrując się jedynie na przeczytaniu treści wiadomości (SMS, na ekranie komputera, teksty pisane ręcznie lub na maszynie do pisania). Nie podjęto próby stworzenia narracji, a tej nie powinno się redukować do serii niezależnych opisów i czynności” (Orero 2011b: 255). Samo odczytanie tekstu widocznego na ekranie nie zawsze może być więc rozwiązaniem wystarczającym.

Audiodeskryptor powinien się zatem zastanowić, dlaczego dany tekst widoczny jest w kadrze i postarać się odzwierciedlić jego funkcję w opisie. W filmie *Wszystko o Stevenie* pojawia się szyld gazety *Sacramento Herald*. Szyldy zazwyczaj pełnią funkcję określania miejsca akcji, dlatego taką informację należy zawrzeć w audiodeskrypcji.

Marry arrives at the offices of the Sacramento Herald advertised by a sign in gothic lettering.
[Mary wchodzi do biura Sacramento Herald oznaczonego szyldem z gotycką czcionką.]

Tekst można odczytać, sygnalizując, gdzie się znajduje, lub połączyć z opisem wydarzeń na ekranie. Takie dwie różne strategie zastosowali autorzy polskiej i brytyjskiej audiodeskrypcji do filmu *Diabeł ubiera się u Prady*.

Polska AD: Czarna limuzyna przejeżdża ulicą. Na słupie zielona tablica z napisem: Fashion Avenue.
Brytyjska AD: A sleek chauffeur-driven car brings Andy to the Calvin Kline showroom on 7th Avenue.
[Ekskluzywna limuzyna z szoferem podwozi Andy do salonu Calvina Kline’a przy Siódmej Alei.]

Polska AD: Z szerokich drzwi wychodzi Andrea. Na szybie jednego ze skrzydeł napis: The New York Mirror.

Brytyjska AD: Andy leaves the offices of *The Mirror*.

[Andy wychodzi z biurowca *The Mirror*.]

Co ciekawe, w scenie, której dotyczy pierwszy z powyższych opisów, widać na ekranie dwie tabliczki z nazwą ulicy: 7th Avenue i Fashion Avenue (ta ostatnia jest częścią Siódmej Alei, znaną z wielu ekskluzywnych butików). Każdy z audiodeskryptorów uwzględnił w opisie inną z nich. Ponieważ na początku filmu twórcy dość wyraźnie zaznaczają kontrast między światem mody a Andy, wybór nazwy odczytanej w polskiej audiodeskrypcji wydaje się celniejszy, bowiem wpisuje się w tę konwencję.

Współczesne filmy, odzwierciedlając naszą rzeczywistość, coraz częściej pokazują bohaterów korzystających ze współczesnych technologii. Ekran komputera pokazany na ekranie kinowym może zawierać wiele informacji, ale zazwyczaj ujęcia są zbyt krótkie i nie pozwalają na przeczytanie całego tekstu. W audiodeskrypcji warto zatem uwzględnić najistotniejsze informacje (np. nagłówki lub pojawiający się dynamicznie tekst).

W poniższym przykładzie opisu fragmentu z filmu *Hitch* płynnie uwzględniono informacje tekstowe widoczne w przeglądarce komputerowej i na ekranie komputera.

In his office, Hitch is researching Allegra on the internet. He accesses The Allegra Cole Foundation site and checks her bio. Allegra heads towards the office building passing Hitch, who's on his pocket PC.

(...)

Hitch follows Allegra into the building.

(text message sound)

Albert puts down his trousers and picks up a message from Hitch on his Blackberry which reads: She's in the elevator. Altoids – left pocket.

[W swoim biurze Hitch sprawdza Allegrę w sieci. Wchodzi na stronę Fundacji Allegry Cole i czyta jej biogram. Allegra zmierza do biurowca, mijając po drodze Hitcha, który pisze coś na palmtopie.

(...)

Hitch wchodzi za Allegrą do budynku.

(dźwięk wiadomości tekstowej)

Albert odkłada spodnie i sprawdza na Blackberry wiadomość od Hitcha: „Jest w windzie. Miętówki – lewa kieszeń”.]

W sposób typowy dla brytyjskiej audiodeskrypcji jednoznacznie określono, od kogo pochodzi odczytana wiadomość.

Dobrym przykładem jest też scena z filmu *Dziewczyna z tatuażem*, w której bohaterka pracuje przy komputerze.

She takes a seat at a laptop on a desk in the next room and calls up a page of information on Dirch Frode. Occupation: Head Counsel. Company: Vanger Industries. Department: Legal. Country: Sweden. Her cigarette smokes in an ashtray as she grabs her noodles from the microwave. Emails addressed to Mikael come through to her laptop. One from a Johan Sjölin asks: Are you available for an interview re: the Wennerström verdict? She sits back down, googles Wennerström and skims over his Wikipedia page before looking at a blank looking bio, the top line reads Hans-Erik Wennerström. Vanger Industries, Financial Division, 1971-1972.

[Siada przed laptopem przy biurku w drugim pokoju i wyświetla stronę z informacjami o Dirchu Frode. Zawód: radca prawny. Spółka: Vanger Industries. Dział Prawny. Kraj: Szwecja. Papieros tli się w popielniczce, ona wyciąga makaron z mikrofalówki. Maile adresowane do Mikaela pojawiają się na ekranie jej laptopa. Jeden od niejakiego Johana Sjölina z pytaniem: Czy zgodzi się Pan na wywiad o werdykcie w sprawie Wennerströma? Siada z powrotem, gugluje Wennerströma i skanuje wzrokiem stronę o nim w Wikipedii. Spogląda na zwykły biogram. W nagłówku: Hans-Erik Wennerström. Vanger Industries, Dział Finansowy, 1971-1972.]

Autor opisu uwzględnił w audiodeskrypcji tylko najważniejsze informacje, właściwie nagłówki wyświetlanych stron. Udało się nawet przeczytać fragment korespondencji elektronicznej, co pokazało (widzom widzącym i niewidzącym), że Lisbeth przechwytuje wiadomości kierowane pocztą elektroniczną do Mikaela oraz że sprawa Wennerströma jest w danym momencie dość istotna w jego życiu. Scenie nie towarzyszył żaden dialog, więc opis można było przygotować bez większych obostrzeń czasowych.

W kontekście wyboru tekstu do przeczytania w ramach audiodeskrypcji warto przytoczyć jeszcze jeden przykład. W *Krótkim filmie o zabijaniu* do głównego bohatera podjeżdża samochód z anglojęzycznymi pasażerami. Ma brytyjską rejestrację oraz znaczki GB i CD. W dwóch dostępnych wersjach audiodeskrypcji autorzy zdecydowali się na następujący opis:

Podjeżdża osobowe auto. Na bagażniku naklejka z literami „GB”. (ML)
 Przy drewnianym daszku zatrzymuje się samochód z brytyjską
 rejestracją i znacznikiem CD – korpus dyplomatyczny. (IK)

Jak widać, autorzy opisów wybrali nieco inne informacje, choć ostatecznie przekazali tę samą treść. W drugiej wersji pojawia się jeszcze dodatkowa informacja o korpusie dyplomatycznym, jednak nie ma ona żadnego znaczenia dla sceny i całego filmu.

4.8.5. Tłumaczenie w formie napisów

O audiodeskrypcji do filmów tłumaczonych w formie napisów piszemy dokładniej w podrozdziale 1.3.1. Ponieważ napisy nie są w Polsce dominującym sposobem tłumaczeń na potrzeby telewizji, nie stanowią one tematu podstawowych rozważań w niniejszej publikacji. Autorzy polskich standardów audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych wskazują na konieczność odczytania treści dialogów wyświetlanych na dole ekranu (Szymańska i Strzymiński 2010: 23), ale nie sugerują integracji napisów z audiodeskrypcją.

W analizowanych filmach znalazły się dwa przykłady produkcji wielojęzycznych. W serialu *Londyńczycy* akcja rozgrywa się wśród Polaków mieszkających w Londynie – anglojęzyczne dialogi zostały tu przetłumaczone w formie napisów. Natomiast w filmie *Katyń* część dialogów, również przetłumaczonych w formie napisów, polscy bohaterowie prowadzą z okupantami po rosyjsku lub niemiecku. W obu przypadkach napisy zostały w audiodeskrypcji zamienione na audionapisy i przeczytane bez żadnej ingerencji lub integracji z AD. Zdecydowano o potraktowaniu napisów priorytetowo, odczytano je w całości, a audiodeskrypcję dostosowano do powstałych w ten sposób ograniczeń (głównie czasowych).

4.9. Efekty specjalne

Matamala i Remael (w druku) postrzegają filmy z efektami specjalnymi jako nową formę „kina atrakcji” (Gunning 1986), czyli kina koncentrującego się w mniejszym stopniu na rozwoju fabuły i budowaniu postaci, a w większym na stronie wizualnej. Autorki podkreślają jednak, że w filmach tego typu fabuła jest ważna, a efekty specjalne służą jej wzmocnieniu, podobnie jak efekty dźwiękowe. Badaczki zwracają uwagę, że tego typu filmy wymagają audiodeskrypcji, która jest szczególnie dobrze

zsynchronizowana z obrazem oraz ścieżką dźwiękową filmu, która powinna współgrać z opisem, dodatkowo go wzmacniając. Ponadto taka audiodeskrypcja powinna odzwierciedlać rytm filmu, a jej język dynamikę akcji, tak jak w jednym z analizowanych przykładów z filmu *2012*:

Gordon pilots the plane between tumbling sections of freeway then rolls to the right and flies lower over the collapsing, devastated centre of town. People run helplessly over jagged sections of broken road and pavement. Gordon struggles for height as the street rises. Lilly sobs as people and cars are thrown to their doom below. Kate covers Lilly's eyes. As the plane dips into the rising canyon, a train arcs overhead, hits the wall and explodes. The plane clears the canyon.

[Gordon manewruje samolotem pomiędzy spadającymi fragmentami autostrady, a następnie przechyla maszynę w prawo i leci nisko nad zniszczonym centrum miasta. Ludzie biegną bezsilnie po poszarpanych fragmentach drogi i chodnika. Gordon z trudem wznosi samolot, podczas gdy ulica unosi się. Lilly łka na widok strącanych w dół ludzi i samochodów. Kate zakrywa oczy Lilly. Podczas gdy samolot wpada do podnoszącego się kanionu, pociąg tworzy nad nimi łuk, uderza w mur i wybucha. Samolot opuszcza kanion.]

W analizowanym fragmencie nie ma dialogów, co teoretycznie daje więcej czasu na opis. Jak zauważają jednak autorki, jest to kwestia względna, ponieważ akcja jest bardzo wartka, a audiodeskrypcja musi za nią nadążyć, więc audiodeskryptor nadal musi dokonać selekcji opisywanych treści. Aby odzwierciedlić szybkie tempo akcji, audiodeskryptor użył licznych czasowników, natomiast jednoczesność zdarzeń podkreślił odpowiednimi spójnikami. Zdaniem badaczek w opisie filmów z efektami specjalnymi ważne jest także oddanie perspektywy, z jakiej zaprezentowano wydarzenia. Z powyższego przykładu wynika, że przynajmniej część katastroficznych wydarzeń widziana jest oczami bohaterów („Kate zakrywa oczy Lilly”) (Matamala i Remael, w druku).

Matamala i Remael zauważają także, że w opisie efektów specjalnych pomocne mogą okazać się metafory i porównania, tak jak w poniższym przykładzie z filmu *Hero*, przedstawiającym walkę wojowników na tafli jeziora:

From a distance, and framed by a bough of autumn leaves, their twisting and turning looks like the courtship dance of two slender water birds.
[Z oddali, obramowane gałęzią z jesiennymi liśćmi, ich wyginające się ciała przypominają taniec godowy dwóch smukłych ptaków wodnych.]

Wizualne piękno zdjęć w filmie *Hero* zostało oddane nie tylko przy użyciu licznych obrazowych metafor i porównań, lecz także za pomocą niespecjalistycznych terminów filmowych (np. „w zwolnionym tempie”) oraz poprzez odzwierciedlenie planów filmowych, np. planu totalnego („z oddali”) oraz punktu widzenia kamery („widziane spod tafli wody”) (Matamala i Remael, w druku) (zob. także podrozdział 4.2.).

4.10 Kino 3D i sferyczne⁴

W ostatnich latach coraz większą popularność zyskuje technologia 3D oferująca iluzję głębi w oglądanym filmie. Jak zauważa Tomasz Raczek:

Jesteśmy dzisiaj u progu kolejnej rewolucji technologicznej, która historię filmu przenosi w nowy wymiar. Począwszy od roku 2010 stało się jasne, że nastąpiła era filmów trójwymiarowych czyli 3D. W tym wypadku dobry wzrok jest jeszcze bardziej potrzebny do przeżywania pełnej iluzji niż dotąd. (Raczek 2010: 12-13)

Takie kino w istocie stawia nowe wyzwania przed audiodeskryptorami, którzy powinni dążyć do oddania iluzji głębi obrazu w sposób zapewniający podobne wrażenia i odczucia do tych doświadczanych przez osoby bez dysfunkcji wzroku. Poniżej przytaczamy opis pochodzący z filmu wykonanego w technologii 3D, w którym audiodeskryptorom udało się oddać trójwymiarowy efekt obrazu dzięki odpowiedniemu zastosowaniu okolicznika miejsca – „tuż przed nami”:

Z konaru głową w dół zwisa szary leniwiec. **Tuż przed nami nadlatuje koliber.** Przelatuje w prawo, zawisa. Odlatuje. Leniwiec przechyla głowę. Spogląda za nim. (*Życie Pi*)

Jeszcze większym wyzwaniem wydaje się opis filmów zrealizowanych w technologii sferycznej, gdzie ekran zamontowany jest na ścianach kopuły. Widzowie – otoczeni z każdej strony przez obraz – mają wrażenie, że są zanurzeni w przedstawionym świecie:

⁴ Przykłady cytowane w niniejszym podrozdziale podajemy za Szymańską i Marciniak (2014).

Jesteśmy w ogromnej czarnej półkuli. Przed nami, tyłem wylania się ludzka postać ze skrzydłami. Rozpostarte skrzydła obejmują nas z obu stron. Pióra złocą się. (*Dream to fly*)

Wokół nas przelatuje szara kula. Na niej okrakiem siedzi kojot. Łapą kręci kółka. Przelatuje ponownie. Spada. (*Ziemia, słońce i księżyc*)

Powyższe przykłady pokazują, że umiejętne użycie środków językowych pozwala na oddanie głębi obrazu oraz perspektywy, z której oglądamy prezentowane w filmie zdarzenia: „skrzydła obejmują nas z obu stron”, „wokół nas przelatuje szara kula”. Oprócz okoliczników miejsca czy sposobu, ważnym elementem jest użycie tutaj zaimka „nas” – który umiejscawia widza w centrum wydarzeń, podkreśla, że wydarzenia dzieją się z jego perspektywy. Jak pisałyśmy w podrozdziale 2.7., Fryer i Freeman (2012) przeprowadzili badanie odbioru opisów podkreślających między innymi perspektywę widza (np. „przechodzi w naszą stronę”). Ich badanie dotyczyło wprawdzie filmów dwuwymiarowych, ale we wnioskach pisali o możliwości wykorzystania takich opisów w audiodeskrypcji rzeczywistości wirtualnej, w tym filmów wykonanych w technologii trójwymiarowej, co – jak pokazują powyższe przykłady – stało się rzeczywistością.

Raczek przewiduje dalszy rozwój technologii kinowej. Ma on na myśli kino 5D extreme, w którym oprócz elementów charakterystycznych dla kina 3D (obraz, dźwięk, wrażenie trójwymiarowości) mamy do czynienia z bodźcami oddziałującymi na inne zmysły – zapachem i ruchem:

Widz otrzymuje do dyspozycji kolejny zestaw bodźców mających pobudzić jego wyobraźnię, podziałać na emocję, wzmóc iluzję rzeczywistości. Dwa nowe doznania, jakie proponują nowoczesne kina są w pełni dostępne dla osób niewidzących i znacznie wyrównują ich szanse na przeżycie pełni doznań podczas seansu. Delikatnie rozpylane zapachy mogą przecież ukonkretnić niezbyt jasno precyzujące przebieg wydarzenia dźwięki, a ruch (np. drgania foteli podczas trzęsienia ziemi) nie pozostawi[a] wątpliwości co do skali prezentowanego na ekranie zagrożenia. (Raczek 2010: 13)

Jak podkreśla autor, technologia 5D extreme pozwoli na przynajmniej częściowe wyrównanie szans pomiędzy widzami pełnosprawnymi a tymi z deficytem wzroku – dwa dodatkowe bodźce (ruch i zapach) będą w pełni dostępne dla osób z niepełnosprawnością wzrokową.

Rozdział piąty

Język audiodeskrypcji

Tworzywem audiodeskrypcji jest słowo. To język jest narzędziem, za pomocą którego przekazujemy obraz niedostępny dla widzów z dysfunkcją wzroku. Dlatego w wytycznych audiodeskrypcyjnych podkreśla się konieczność użycia w opisie słów pobudzających wyobraźnię (Künstler i in. 2012: 4; Remael 2005: 3; Georgakopoulou 2008: 2), języka zróżnicowanego i zwięzłego, niezawilego syntaktycznie. Szymańska i Strzymiński podkreślają, że w audiodeskrypcji „każde słowo, fraza lub zdanie powinno być obrazem” (2010: 28). Jakże wiele dodatkowej treści przekaże nam słowo „bernardyn” w porównaniu z jego hiperonimem „pies”. Słoiak można otworzyć, ale też odkręcić i to sam czasownik zobrazuje odbiorcy typ słoiaka¹.

Poniżej zajmiemy się dokładnie poszczególnymi aspektami języka w audiodeskrypcji, poczynając od składni, poprzez słownictwo, wykorzystanie porównań, obiektywizm języka, narracyjność, opis przemocy i erotyki, skończywszy na charakterystycznych cechach języka AD w wybranych gatunkach filmowych (między innymi w filmach dla dzieci, komediach i filmach dokumentalnych).

5.1. Składnia

Zdania w audiodeskrypcji mają charakterystyczną budowę ze względu na funkcję opisu i obostrzenia czasowe. Remael (2005: 3) zwraca uwagę na to, że tekst audiodeskrypcji tworzony jest jako tekst pisany, ale odbierany jako mówiony. Należy zatem na pewnym etapie przeczytać na głos stworzony opis, aby sprawdzić, czy dobrze się go słucha. Opis tworzy się w czasie teraźniejszym, ponieważ jego zadaniem jest odzwierciedlanie warstwy wizualnej na bieżąco.

¹ Za zwrócenie uwagi na podany przykład dziękujemy Barbarze Szymańskiej.

5.1.1. Krótkie zdania pojedyncze i równoważniki zdań

Prostotę w zakresie składni podkreślają autorzy polskich standardów AD (Szymańska i Strzymiński 2010: 28):

W opisach unikamy pełnych, złożonych zdań oraz spójników. Najczęściej używanymi znakami interpunkcyjnymi w audiodeskrypcji są kropka i przecinek. Oba te znaki wyznaczają rytm w audiodeskrypcji, pełnią funkcję pauzy pomiędzy obrazami rysującymi się w wyobraźni, umożliwiają łatwiejsze przejście z obrazu na obraz.

Użycie krótkich zdań pojedynczych zaleca także Adamowicz-Grzyb (2013: 171). W greckich wytycznych sugeruje się upraszczanie składni, pomimo tego, iż „grecki słynie z użycia długich zdań wielokrotnie złożonych” (Georgakopoulou 2008: 1). Podobne stwierdzenie odnieść można także do polszczyzny, która, zwłaszcza w swej formie pisanej, od zdań wielokrotnie złożonych również nie stroni.

Odbiorca audiodeskrypcji słucha oryginalnej ścieżki dźwiękowej filmu i stara się zobaczyć film dzięki opisom werbalnym. Krótkie zdania są łatwiejsze w percepcji niż wielokrotnie złożone, dlatego zapewne ułatwiają widzom niewidomym przetwarzanie informacji. Aby zbadać tę kwestię dokładniej, w ramach projektu Maria Antonina (opisujemy go dokładniej w podrozdziale 2.9.) zapytałyśmy respondentów z dysfunkcjami wzroku o preferowaną wersję audiodeskrypcji do dwóch fragmentów filmu (Mazur i Chmiel, w przygotowaniu). Pierwszy z przygotowanych tekstów (wersja UK-AD) został sporządzony na podstawie istniejącej audiodeskrypcji brytyjskiej, charakteryzował się dłuższymi i bardziej złożonymi zdaniami oraz większą narracyjnością. Drugi (wersja ET-AD) został przygotowany na podstawie danych okulograficznych uzyskanych w badaniu osób widzących (zob. podrozdział 2.9.). Ten tekst cechowały krótsze i prostsze zdania.

Klip „Komnaty”

Wersja UK-AD: W pałacu, we wspaniałej, okrągłej komnacie, oświetlonej przez ogromny kryształowy żyrandol, z wysokimi oknami udekorowanymi błękitnymi zasłonami, z krzesłami obitymi błękitnym brokatem, służący noszą bukiety kwiatów, a następnie wnoszą błękitno-złoty kufer na peruki.

Wersja ET-AD: W pałacu. Okrągły, błękitny sufit, kryształowy żyrandol, złocona sztukateria. Naokoło wysokie okna z błękitnymi zasłonami. Maria Antonina wchodzi. Rozgląda się. Lokaje wnoszą bukiet kwiatów, a następnie błękitno-złoty kufer na peruki.

Klip „Śniadanie”

Wersja UK-AD: W sali bankietowej młoda para siedzi bokiem pół metra od siebie, przy stole zastawionym egzotycznym jedzeniem. Służący jednocześnie kładą serwetki na ich kolanach i nisko się kłaniają. Odświeżnie ubrani dworzanie przechadzają się po sali, oglądając parę księżęcą jak zwierzęta w zoo.

Wersja ET-AD: Sala bankietowa. W niej odświeżnie ubrani dworzanie. Przechadzają się. Pośrodku długi stół zastawiony jedzeniem. Przy nim Maria Antonina i Księżę siedzą obok siebie. Służący jednocześnie kładą serwetki na ich kolanach. Kłaniają się nisko.

Wyniki badania preferencji nie są jednoznaczne. W pierwszym wypadku 50% respondentów wybrało wersję UK-AD, 42% wersję ET-AD, a 8% nie określiło preferencji. Jeśli chodzi o drugi klip, to 42% badanych wybrało wersję UK-AD, 33% wersję ET-AD, a 25% nie wybrało żadnej z wersji jako preferowaną. Co ciekawe, często jako uzasadnienie wyboru innych wersji podawano podobne argumenty. Jeden z respondentów wybrał wersję UK-AD, ponieważ „lepiej działa na wyobraźnię”, a inny wersję ET-AD, ponieważ „bardziej działa na wyobraźnię”. Wersję pierwszą określono jako „bardziej wyrazistą” i „lepiej działającą na wyobraźnię”, a wersję drugą jako „konkretniejszą” i „łatwiejszą do wyobrażenia”.

W tym wypadku okazało się zatem, że struktura zdań w sposób konsekwentny nie wpływa na odbiór audiodeskrypcji przez osoby z dysfunkcją wzroku². Może to oznaczać, że audiodeskryptor ma do swej dyspozycji różne formy gramatyczne w zależności od opisywanego obrazu. Te bardziej złożone być może lepiej sprawdzają się przy opisach przyrody i scen z funkcją ilustracyjną, nieopowiadających akcji. Te prostsze

² Należy jednak zauważyć, że na powyższe preferencje wpływ mogło mieć przyzwyczajenie respondentów do słuchania audiobooków z literaturą obfitującą w długie, złożone zdania (co podkreślali sami badani) oraz niewielkie doświadczenie w odbiorze AD (co wynikało z kwestionariusza przeprowadzonego przed badaniem). Niemniej, jako że badanie to zostało przeprowadzone na niewielkiej próbie respondentów, kwestia ta wymaga dalszych, szerszej zakrojonych badań.

wzmacniają być może dynamizm opisów scen akcji i determinują prostotę przekazu w opisach różnych czynności wykonywanych przez bohaterów.

Przykładem wykorzystania krótkich zdań pojedynczych w AD jest poniższy fragment z filmu *Bejbi blues*:

Poranek. Na zalanym słońcem łóżku leżą: Martyna i Natalia. Pomiedzy nimi Antoś. Szeroko otwarte oczy. Rączkami łapie swoje stopy. Martyna na boku bez koszulki. Porusza się. Natalia otwiera oko. Przysłania oczy. Martyna zasłania uszy. Natalia szturcha ją kolaniem. Martyna unosi głowę. Wolno siada na krawędzi łóżka. Wspiera głowę na dłoniach. Natalia trąca ją kolaniem. Martyna sięga do stojącej przy łóżku torby. Wyjmuje różową koszulkę na ramiączkach. Zakłada ją. Wstaje z łóżka. Natalia rozciera palcami kąciki oczu. Martyna w przedpokoju.

Prostotę składniową tworzą też równoważniki zdań, szczególnie przydatne przy określaniu miejsca i czasu akcji (zob. przykłady w podrozdziale 3.4.), ale nie tylko, jak pokazują poniższe fragmenty opisów:

Tosia na ślizgawce. (...) Z boku uśmiechnięci Małgorzata i Wojciech.
(*Listy do M.*)

Na klatce schodowej mama. (*Rewers*)

Na czele mężczyzna na koniu. Za nim kilka załadowanych wysoko wozów, każdy zaprzężony w cztery konie. Obok wozów jeźdźcy.

(*Rio Bravo*)

Cios w szczękę. (*Rio Bravo*)

W drzwiach niebieska postać z pieskiem. (*Pok i Mok*)

Stopy wsparte na ziemi. Na jego plecach dziewczynka. (*W imię...*)

Pojedynek na mordercze spojrzenia. (*Listy do M.*)

Równoważniki zdań pomagają też stworzyć opis bardzo dynamiczny, który odzwierciedla szybką akcję na ekranie, o czym więcej w podrozdziale 5.1.3. poniżej.

5.1.2. Struktura tematyczno-rematyczna

Temat i remat to elementy semantycznej struktury zdania. Temat (zazwyczaj na początku zdania) to informacja już znana odbiorcy (na przykład dlatego, że pojawiła się wcześniej w tekście), natomiast remat to informacja nowa (występująca na końcu zdania). Kolejność odbioru elementu warstwy wizualnej filmu przez osoby widzące można

odzwierciedlić właśnie poprzez odpowiednią strukturę tematyczno-rematyczną. Adamowicz-Grzyb (2013: 174) sugeruje, że lepszym zdaniem od „wyjmuje płytę z koperty” będzie „wyjmuje z koperty płytę”, ponieważ najpierw widać kopertę, a potem jej zawartość. Inne ciekawe przykłady podają Szarkowska i Künstler (2012: 77):

Noc. Most nad Sekwaną. Pociąg przejeżdża pod rozświetloną Wieżą Eiffla. → Noc. Most nad Sekwaną. Pod rozświetloną Wieżą Eiffla przejeżdża pociąg.
Statek wycieczkowy płynie po Sekwanie. → Po Sekwanie płynie statek wycieczkowy.

Tematem, a więc informacją już wcześniej przekazaną, są odpowiednio Wieża Eiffla i Sekwana. Nowymi elementami pojawiającymi się w warstwie wizualnej są pociąg i statek, które ujęto w remacie (w drugiej z proponowanych wersji zdań). Poniżej kolejne przykłady.

Z namiotu wychodzi Pestka.
W lesie z drzewa zwisają zwłoki Niemca z poderżniętym gardłem.
Z lasu nadchodzi Waniek. (*Oblawa*)
Po mchu wśród korzeni lśniących od deszczu pełźnie cętkowany wąż.
Nisko zawieszono chmury oświetla stalowy blask księżyca. (*Życie Pi*)

Podmioty tych zdań są każdorazowo rematem, nową informacją, nowym elementem pojawiającym się obok znanego tematu (w wypadku pierwszych czterech zdań – okolicznika miejsca). Taka struktura odzwierciedla też kolejność elementów wizualnych pojawiających się na ekranie.

5.1.3. Odzwierciedlenie akcji w strukturze zdań

Struktura zdań może służyć podkreśleniu tempa akcji: zarówno scen dynamicznych (krótkie zdania i równoważniki zdań), jak i wolniejszych, bardziej ilustracyjnych (zdania dłuższe i bardziej złożone składniowo). Natomiast powtórzenia w obrębie zdań mogą jako figura retoryczna służyć podkreśleniu powtarzanego elementu, zwiększeniu ekspresji lub odzwierciedleniu rytmu sceny.

Poniższe przykłady pokazują, w jaki sposób dzięki składni można oddać pokazywaną na ekranie dynamikę akcji. Można pokusić się nawet o wniosek, że krótkie zdania i równoważniki zdań mogą być audiodeskrypcyjnym

odpowiednikiem dynamicznego montażu filmowego, czyli krótkich, szybko zmieniających się ujęć (zob. także podrozdział 4.5.).

Florian zerka na żonę
Żona: Uważaj Florian.
Ostry wiraż. Poślizg! Światła z przeciwka...! Udaje się!
Żona: Matko Boska! Czyś Ty zwariował?!
Jeszcze jeden manewr...
Żona: Chryste Panie!
Jadą dalej. (*Listy do M.*)

Dyrektor wyjmuje ostro zakończony klucz. Podskakuje, chcąc wbić go w balon... Bez skutku.
Dyrektor zerka na gapiów, uśmiecha się zażenowany.
Harry: No dalej...
Harry i dwaj koledzy obserwują przez okno. Dyrektor otwiera drzwiczki auta, staje na progu, wyciąga rękę do góry – balon tuż-tuż!
Harry: Jeszcze raz. Dalej.
Z przekłutego balonu chlusta biała farba. (*Zapach kobiety*)

Jadą coraz szybciej.
Charlie: Uwaga!
Na ulicy duży kontener! Charlie raptownie kręci kierownicą! Omija go!
(*Zapach kobiety*)

Audiodeskryptor nieprzypadkowo użył w zapisie wielu wykrzykników. Jest to sygnał dla lektora, aby również intonacyjnie podkreślił dynamikę obrazu tworzonego przez krótkie zdania i równoważniki zdań.

Nastrój budowany przez sceny bardziej ilustracyjne można oddać w audiodeskrypcji dłuższymi zdaniami. Z poniższych przykładów wynika również, że opisy okraszono wieloma przymiotnikami. Niektóre z opisów brzmią właściwie jak fragmenty wyjęte z powieści.

Po żółtym ściernisku wolno chodzą bociany. Na polu ustawione w szeregu snopki ściętego zboża. Stado bocianów zrywa się i krąży nad nimi. (*Chopin. Pragnienie miłości*)

Powóz mija pałac odgradzony od ulicy wysokimi murami. Za ozdobną bramą znika elegancki powóz. Odźwierny zamyka ozdobną kutą bramę. Po trawnikach biegają dzieci w kolorowych ubrankach. Nianie wolno spacerują, popychają niemowlęce wózki. (*Ziemia obiecana*)

Wokół roztaczają się zielone pagórki, na ich zboczach rosną drzewa. Z pomiędzy nich ukazują się tafle wody. Przy żwirowej drodze rosną żółte i niebieskie kwiaty. Furmanka przejeżdża obok ruin zamku. W ich sąsiedztwie siedzi na srokatym koniu dojrzały mężczyzna w beżowym cylindrze. (...) Wóz przejeżdża obok przydrożnego cmentarza, który ogradza płot ze sztachet. Konie ciągnące wóz galopem wjeżdżają przez bramę do dworskiego parku.

Pagórkowaty krajobraz. Na niebie tkwią nieruchomo siwe obłoki. Na ich tle szybuje bocian. Pomędzy pagórkami ukazują się tafle wody, wiją się piaszczyste drogi, zbocza wzniesień pokrywają łąki i pastwiska. (*Pan Tadeusz*)

W celu oddania dynamicznego charakteru danej sceny filmowej można zastosować powtórzenia. W jednym z odcinków serialu *Tajemnica twierdzy szyfrów* zabieg ten posłużył audiodescriptorowi do opisu pełnego dynamiki montażu. W odtwarzanej scenie zdjęcia dwóch ukrywających się na strychu szpiegów pokazywane są na przemian z ujęciami szukających ich nazistowskich żołnierzy.

Esesmani są już blisko. (...) Esesmani już wysiadają z ciężarówki. (...) Tymczasem esesmani już wbiegają po zewnętrznych schodach i wchodzą do kamienicy.

Inne przykłady powtórzeń nadają pewien rytm opisowi. W pierwszym z poniższych przykładów powtórzenie odzwierciedla rytmiczne wiosłowanie. W drugim – buduje dość statyczny obraz.

Miarowo przesuwają wiosła w przód i tył, w przód i tył. (*Piąta pora roku*)
Ktoś czyści broń, ktoś pali papierosa, ktoś rąbie drewno. (*Oblawa*)

Powtórzenia mogą również służyć podkreśleniu dramaturgii sceny. Poniższy przykład to fragment opisu zabójstwa w *Krótkim filmie o zabijaniu* (AD – IK).

Uderza. Na kocu pojawia się krew. Kolejne uderzenie, jeszcze jedno...
jeszcze... i jeszcze.

Zastosowana forma językowa współgra z emocjami, które wywołuje dana scena, pozwala podkreślić potworność opisywanego czynu. Do przekazania samej treści wystarczy bowiem opisanie warstwy wizualnej bez konieczności użycia figury retorycznej. Takie mniej emocjonalne ujęcie

przytoczonej tu sceny filmowej prezentuje druga dostępna wersja audiodeskrypcji (AD – ML):

Opuszcza kamień na otuloną kocem głowę. Pojawia się struga krwi.
Uderza ponownie. Unosi kamień nad głowę. Opuszcza go z impetem.

Wydaje się jednak, że zastosowane powtórzenia nie tylko oddają treść obrazu, ale także odzwierciedlają wywoływane przez niego emocje.

5.1.4. Imiesłowy przysłówkowe współczesne

Prostota składniowa języka audiodeskrypcji nie wyklucza umiarkowanego użycia imiesłowów przysłówkowych współczesnych, które doskonale podkreślają równoczesność czynności. W poniższych przykładach można sobie bez trudu wyobrazić zastąpienie imiesłowów czasownikiem w funkcji orzeczenia. Niektóre z takich zdań brzmiałyby wtedy stylistycznie gorzej od ich odpowiedników zawierających imiesłowy. Co więcej, czasami występujące obok siebie orzeczenia sugerują bardziej następowanie czynności po sobie niż ich równoczesność. W takich wypadkach użycie imiesłowu jest tym bardziej uzasadnione. Warto też zauważyć, że poniższe imiesłowy są zazwyczaj nierozwinięte i tym samym nie tworzą konstrukcji bardzo złożonych, które wymagałyby od słuchacza więcej wysiłku i koncentracji.

Przytrzymując dłonią klamkę, wciąga wózek do wnętrza.

Pchając wózek, odchodzi.

Trzymając Antosia przed sobą jedną ręką, podrzuca go rytmicznie.

(*Bejbi blues*)

Klaszcząc, wysoko unoszą ręce.

Odchodząc, muska dłonią karoserię. (*Zapach kobiety*)

Rick odchodzi, **nie oglądając się**.

Żywo **gestykulując**, idą do kawiarni. (*Casablanca*)

Idzie wolno, **patrząc** na drogę.

Józek z zaciętą miną idzie, **nie patrząc** na boki. (*Pokłosie*)

Pestka odchodzi, **nie odwracając się**.

Nie patrząc na męża, idzie do drzwi. (*Oblawa*)

Bezgłowi przechodnie błędzą, **wyciągając** ręce przed siebie.

Z wyciągniętymi rękoma, **drepcząc**, poruszają się w przestrzeni.

(*Danny Boy*)

W projekcie AD-Verba zapytałyśmy o preferencje respondentów dotyczące złożoności zdań i wykorzystania imiesłowów przysłówkowych współczesnych w tekście audiodeskrypcji (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu). Do wyboru przedstawiono następujące wersje:

Wersja A: Stefan wodzi wzrokiem za kotem, który kontynuuje przechadzkę po gablotach, strącając plastikowe łyżeczki do lodów.

Wersja B: Stefan wodzi wzrokiem za kotem. Kot kontynuuje przechadzkę po gablotach. Strąca plastikowe łyżeczki do lodów.

34% respondentów wybrało zdanie złożone z imiesłowem, 44% – krótkie zdania bez imiesłowu, a 22% badanych nie miało preferencji w tym zakresie. Wydaje się zatem, że zalecenia dotyczące prostego języka zawarte w większości standardów są zgodne z gustami odbiorców AD. Różnica między odpowiedziami nie jest natomiast na tyle znacząca, aby odradzać użycia imiesłowów współczesnych w audiodeskrypcji, zwłaszcza w zdaniach, w których podkreślenie równoczesności jest lepiej realizowane poprzez imiesłów niż poprzez drugie orzeczenie.

5.2. Słownictwo

Wybór odpowiedniego słowa pozwala skrócić opis, zwiększyć jego precyzyjność i obrazowość. Poniżej przedstawiamy analizę i przykłady poszczególnych części mowy istotnych w tekście audiodeskrypcji.

5.2.1. Czasowniki

Czasowniki stanowią ważną część mowy używaną w audiodeskrypcji ze względu na ich funkcję, czyli opis czynności pokazywanych na ekranie. Remael sugeruje zamieszczanie w audiodeskrypcji czasowników, które precyzyjnie opisują konkretną czynność, zamiast tych bardziej ogólnych, modyfikowanych przysłówkiem (czyli lepiej napisać „podskakiwać” niż „iść radośnie”) (2005: 3). Poniższe przykłady ilustrują praktyczne zastosowanie tej zasady:

Alicja **pakuje** do ust wielką porcję makaronu.

Pędzi korytarzem.

Muska dłonią usta.

Anne **powściąga** uśmiech. (*Sponsoring*)
Z przekłutego balonu **chlusta** biała farba.
Frank **sili się** na uśmiech.
Dyrektor Trask **przeszywa** go wzrokiem. (*Zapach kobiety*)
Policjantka **pałaszuje**. (*Piąta pora roku*)
Majstruje przy butli tlenowej. (*Rozstanie*)
Kuba **typie** na Ernesta.
Natalia **piorunuje** go wzrokiem. (*Bejbi blues*)
Powierzchnia oceanu **fosforyzuje** błękitnym blaskiem. (*Życie Pi*)

Nie ma wątpliwości, że o wiele dokładniejszy obraz powstaje dzięki czasownikowi „chlustać” zamiast „wyciekać” lub dzięki „pałaszować” w porównaniu z „jeść”.

Czasownikiem, którego należy się wystrzegać w audiodeskrypcji jest słowo „widać”. Sformułowania typu „widzimy jak...” uważane są za błędne. W audiodeskrypcji opisujemy to, co widać, ale nie podkreślamy samego aktu widzenia.

5.2.2. Rzeczowniki

Podobnie jak w wypadku czasowników, w audiodeskrypcji zalecane jest używanie rzeczowników bardzo konkretnych, zwięzłe opisujących desygnowane obiekty.

Bierze **haust** Jacka Danielsa.
Do **szynku** wchodzi młody nieogolony brunet. (*Rio Bravo*)
Muzycy w takich samych górniczych strojach – czarnych ze złotymi **szamerunkami**. (*Piąta pora roku*)
Pi wskakuje na **brezent szalupy**. (*Życie Pi*)
Agata podchodzi do miejsca zbrodni. Policjant w rękawiczkach zabezpiecza ślady. Obok **denata** numery 2 i 3. (*Uwikłanie*)

W greckich wytycznych zwraca się uwagę na używanie języka codziennego i umiarkowane użycie terminów technicznych (Georgakopoulou 2008: 2). Te ostatnie powinny zostać opisane lub zdefiniowane (Georgakopoulou 2008: 2; Szarkowska i Künstler 2012: 75). Szarkowska i Künstler (2012: 75) podają następujące przykłady:

Trzyma **balanserkę** – długi kij służący do utrzymania równowagi.
Na przedzie uzbrojone wozy konne – **taczanki** – oraz zwykłe bryczki.

Kolejne przykłady pochodzą z filmu *Życie Pi*. Audiodeskryptor zdecydował się skrótowo opisać uwzględnione w audiodeskrypcji i raczej mało znane zwierzęta.

Gibon – czarna małpka z białymi bokobrodami.

Na suchą ziemię wbiegają trzy **guźce**. Zwierzęta z rodziny świniowatych.

Nad brzegiem wody stoi **dzioborożec** – kolorowy ptak z potężnym dziobem. (*Życie Pi*)

Audiodeskryptor każdorazowo podejmuje decyzję, czy dany termin jest specjalistyczny i wymaga wyjaśnienia, czy też należy do słownictwa codziennego i dodatkowego opisu nie wymaga. Poniższe przykłady ilustrują powyższe rozwiązania:

To **krupier**, pracownik kasyna. (*Rain Man*)

Na środku stoi odwrócony plecami młody mężczyzna. Ubrany w pomarańczową kamizelkę. W dłoni ustawiona pionowo **łata niwelacyjna**. (*Krótki film o zabijaniu* – ML)

Podjęta decyzja jest często subiektywna i zależy od wiedzy o świecie danego audiodeskryptora. Wydaje się, że w powyższych przykładach można by z powodzeniem zamiennie zastosować wybrane strategie – nie definiować rzeczownika „krupier”, który może być znany większości osób, ale zdefiniować „łatę niwelacyjną”, która jest chyba terminem bardziej specjalistycznym.

Opisy filmów historycznych lub dokumentalnych mogą wymagać od audiodeskryptora odpowiedniego przygotowania i zdobycia wiedzy specjalistycznej, dzięki czemu możliwe będzie zastosowanie właściwego słownictwa. Szarkowska i Künstler (2012: 84) podają przykład filmu *1920 Bitwa Warszawska*, do opisu którego audiodeskryptorka przygotowała się, oglądając i czytając materiały o tym okresie historycznym, co pozwoliło na zastosowanie właściwych terminów, np. budionówki. Konsultacje ze statystą konnym poszerzyły wiedzę audiodeskryptorki na temat nazw mundurów, broni i formacji wojskowych (np. kawalerzysta, szwoleżer). Podobna wiedza o innym okresie historycznym przydała się do audiodeskrypcji *Pana Tadeusza*, gdzie także pojawiły się specjalistyczne określenia formacji i elementów mundurów.

Przejeżdżają oddziały ułanów, **kirasjerów**, huzarów.
Na czele Tadeusz w granatowym mundurze z żółtymi **wylogami**,
żółtymi **epoletami** i białą **kitą** na ułańskiej czapce.

Oprócz konieczności poszerzania wiedzy i słownictwa, praca audiodeskryptora przypomina pracę tłumacza również w kontekście kreatywności. Czasami audiodeskryptor musi się takową wykazać i stworzyć neologizm, dzięki któremu ułatwi sobie opisanie warstwy wizualnej w AD. Künstler podaje przykład z serialu *Ranczo*, gdzie często powtarzającym się motywem jest kilku mężczyzn pijących piwo na ławce przed lokalnym sklepem i komentujących rzeczywistość. Zamiast każdorazowo wymieniać imiona czterech postaci, audiodeskryptorka zdecydowała się na użycie neologizmu „ławkowicze”. Neologizm ten nazywa zbiorowość często pojawiającą się na ekranie, jest żartobliwy i nacechowany życzliwością, przez co pasuje do konwencji serialu³.

Ławkowicze przybierają niewinne pozy.
Ksiądz w sutannie i birecie idzie obok sklepu. **Ławkowicze** pospiesznie
chowają piwo.
Ławkowicze podnoszą się i z trudem łapią równowagę.

Warto też zwrócić uwagę na użycie terminologii filmowej (np. nazw planów czy ujęć) w języku audiodeskrypcji. Remael (2005: 3) sugeruje jej ograniczenie do najbardziej znanych terminów, a i te powinny być według niej używane bardzo ostrożnie (więcej na ten temat piszemy w podrozdziale 4.2.).

5.2.3. Przymiotniki

Przymiotniki są bardzo przydatne w audiodeskrypcji, ponieważ umożliwiają określenie cech opisywanych postaci, przedmiotów lub miejsc. I w tym wypadku zaleca się używanie jak najbardziej konkretnych i obrazowych słów (np. „przebiegły” zamiast „zły”, Remael 2005: 3). Poniższe przykłady ilustrują użycie takich właśnie przymiotników (i imiesłów przymiotnikowych):

Beżowy **sfatygowany** strój. (*Rio Bravo*)
Kanciaste ramię robota przejeżdża po podłodze.

³ Za zwrócenie uwagi na podany przykład dziękujemy Izabeli Künstler.

Lamia wsiada do **przeszklonej** windy. (*Seksmisja*)
Stłoczone, powykrzywiane kamienice różnych wysokości.
 Unosi się **smolisty** dym.
 Chłopak hebluje **masywną** belkę. (*Danny Boy*)
 Czajka (...) odzywa się **chrapliwym** jękiem.
 W gnieździe **jasne cętkowane** jaja. (*Na skraju lasu*)
 Strumyk obmywa **omszałe** kamienie. (*Rok w puszczy*)

W wielu wytycznych audiodeskrypcyjnych pojawia się też odniesienie do kolorów. Zasadniczo zaleca się, aby w opisie nie unikać kolorów (ITC Guidance 2000: 21; American Council of the Blind 2009: 31; Georgakopoulou 2008). Należy pamiętać, że większość osób niewidomych to osoby ociemniałe, które kolory znają, a nawet osoby niewidome od urodzenia mają pewne wyobrażenie o kolorach i skojarzenia z nimi związane. W badaniu AD-Verba (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu) zapytałyśmy respondentów, czy audiodeskrypcja powinna zawierać kolory. Aż 68% badanych odpowiedziało, że tak, 28% zdecydowanie tak, 2% raczej tak i tylko 2%, że nie (średnia odpowiedzi w skali siedmiopunktowej to 6,2, czyli „tak”). Należy przy tym zauważyć, że 70% respondentów to osoby niewidome (w tym 38% wszystkich respondentów to osoby niewidome od urodzenia). Oznacza to, że nawet osoby niewidome od urodzenia i mające surogatowe wyobrażenia kolorów oczekują takiego elementu w opisie audiodeskrypcyjnym. Kolory są często znane niewidomym z literatury, są one częścią wielu związków frazeologicznych (czarny jak smoła, czerwony jak burak, zzielenieć z zazdrości), budzą pewne skojarzenia – czarny oznacza żalobę, biały niewinność. Kolory mogą być też ważnym elementem charakterystyki postaci. Na przykład Wioletka z serialu *Ranczo* opisana została jako „blondynka w różowej sukience”. Kolor sukienki wydaje się być tu istotny, jako że postać Wioletki wpisuje się w stereotyp tzw. „głupiej blondynki”, której atrybutem jest często kolor różowy (zob. Chmiel i Mazur 2011b: 289 oraz dyskusję na temat wymiaru tematycznego bohatera według klasyfikacji Phelana w podrozdziale 3.1.).

Ważne wydarzenia w życiu człowieka zwykle wiążą się z określonymi kolorami, np. biała sukienka zakładana na ślub lub na uroczystość komunii świętej. W poniższym przykładzie audiodeskryptor zdecydował się właśnie na opis białych sukienek dziewczynek, zapewne zakładając, iż odbiorcy będą w stanie sami powiązać kolor sukienek z uroczystością komunii świętej:

Zdjęcie dziewczynki w **białej** sukni. Na głowie wianuszek z kwiatów. Dłonie złożone na płasko na wysokości serca. Palce skierowane ku górze. (...) Zdjęcie dziewczynki wisi w gablocie pomiędzy innymi zdjęciami dziewczynek w białych sukniach. (*Krótki film o zabijaniu* – ML)

Określenia kolorów są dość istotne w opisach natury (zwłaszcza w filmach dokumentalnych).

Zielona polana. Po niebie suną **szaro-białe** obłoki. **Biało-czarna** głowa ptaka. (*Na skraju lasu*)

Należy jednak pamiętać o używaniu określeń kolorów z umiarem. Przymiotniki oznaczające kolory rzadkie niewiele wniosą do opisu, dlatego Künstler i in. (2012) zalecają unikanie takich określeń jak amarantowy czy pistacjowy.

5.2.4. Przysłówki

Według brytyjskich wytycznych (ITC Guidance 2000: 21) przysłówki są bardzo przydatne do opisywania sposobu wykonania danej czynności, ale należy ich używać ostrożnie, wystrzegając się przysłówek niejednoznacznych i nieobiektywnych. Przykłady opisowych, konkretnych przysłówek, które mogą się pojawić w audiodeskrypcji to: „ostrożnie”, „wesoło”, „chętnie”, „bojaźliwie”. Przysłówki niejednoznaczne, które w audiodeskrypcji raczej nie powinny się znaleźć to na przykład: „charakterystycznie”, „odpowiednio” (ITC Guidance 2000: 21). Poniższe przykłady pokazują, w jaki sposób przysłówki mogą modulować znaczenie czasowników.

Pije **zachłannie**...

Anne siedzi **apatycznie**. (*Sponsoring*)

Frank pochyła się **napastliwie**. Patrzy **blagalnie**.

Charlie **nerwowo** przetyka ślinę.

Charlie **niepewnie** podchodzi.

Frank **zdawkowo** poklepuje jej policzek.

Raptownie przyciąga ją do siebie.

Machinalnie przygląda zmierzwione włosy.

Donna dotyka ręki Franka, patrzy **wyczekująco**.

Niemrawo unosi głowę.

Charlie **pośpiesznie** podaje papiery.

Badawczo patrzy na Franka.

Ojciec **stanowczo** patrzy na George'a. (*Zapach kobiety*)

Poniżej podajemy przykłady przysłówków modulujących jeden wybrany czasownik „uśmiechać się”. Opis mimiki jest szczególnym wyzwaniem w AD, ponieważ ludzka twarz może wyrażać nieskończenie wiele emocji w różnych ich odcieniach i nie zawsze możliwy jest obiektywizm. Przysłówki są tą częścią mowy, która może w sposób istotny przydać się do opisu mimiki (zob. także podrozdział 3.3.). Zobaczmy, jak bardzo zmienia się znaczenie danego uśmiechu w zależności od przysłówka.

Lola uśmiecha się **pobłaźliwie**.
 Lola uśmiecha się **figlarnie**.
 Blondyn uśmiecha się **zagadkowo**.
 Uśmiecha się **błogo**.
 Uśmiecha się **ciepło**.
 Uśmiecha się **krzepiąco**. (*Sponsoring*)
 Charlie uśmiecha się **niepewnie**. (*Zapach kobiety*)

5.3. Spójność tekstu

Spójność tekstu (zwana też kohezją) to połączenia gramatyczne i leksykalne, dzięki którym tekst jest całością. W audiodeskrypcji spójność można zdefiniować jako relacje wewnątrz samego opisu i relacje między tekstem audiodeskrypcji a dialogami. Audiodeskrypcja jest uzupełnieniem i dopełnieniem dialogów, nie funkcjonuje jako samodzielny tekst. Co więcej, AD powinna być spójna nie tylko z dialogami, ale także z całą warstwą dźwiękową filmu. Zachowanie spójności w audiodeskrypcji jest ważne, ponieważ ułatwia przetwarzanie opisu i budowanie sensu przez osoby niewidome.

Spójność tekstu można osiągnąć między innymi poprzez użycie spójników, elips, powtórzeń, synonimów, parafraz, relacji semantycznych i leksykalnych (Halliday i Hasan 1975; De Beaugrande i Dressler 1981). Poniżej przedstawiamy kilka przykładów spójności w AD osiągniętej poprzez elipsę, zaimki i synonimy. Zgodnie z zasadą kontynuacji, jeśli wypowiedź postaci poprzedzona jest audiodeskrypcją, w której opisana jest czynność wykonywana przez tę postać, niepotrzebna jest dodatkowa identyfikacja postaci.

Pułkownik idzie przez łąkę.
Landa: Czy to posiadłość Pierre'a LaPadite? (Bękarty wojny)

Rick sięga po notes majora.

Rick: Mam piwne oczy? (Casablanca)

W powyższych przykładach widzimy zatem spójność między tekstem AD a tekstem dialogów. Podobnie dorozumiany może być wykonawca czynności, która opisana jest w formie zdania z pominięciem podmiotu po wypowiedzi postaci.

Jagna: Robię, co robię, a tobie wara do mnie.

Wychodzi z chaty. (Chłopi)

Ewa: Nie wiem, po co ja to mówię.

Spogląda na Adama. Przelyka ślinę. (W imię...)

Jerzy: Nie, nałóg. Widzi Pani, kiedyś to u każdego jakoś się zaczyna.

Przy pierwszym niepowodzeniu. Jeżeli wypadnie cyfra parzystą, to może coś się uda. A potem człowiek robi to już automatycznie.

Przepraszam.

Kieruje paczkę w stronę blondynki. (Pociąg)

Podobny mechanizm zastosowano w poniższej audiodeskrypcji. W ostatnim zdaniu nie ma powtórzenia podmiotu, ponieważ dotyczy osoby, która odezwała się wcześniej, czyli LaPadite'a. Jednak kilka osób niewidomych oglądających ten fragment audiodeskrypcji w projekcie ADLAB (Mazur i Chmiel 2013) uznało, że elipsa nie była jasna i bardziej komunikatywne byłoby powtórzenie nazwiska spoglądającej w okno postaci. Być może utrudnieniem w tym wypadku był fakt, iż audiodeskrypcję dograno do filmu tłumaczonego w wersji lektorskiej, co zawsze utrudnia identyfikację postaci na podstawie głosu.

Julie stawia miskę na parapecie. Jej ojciec wyciera twarz. Wstaje zmęczony i powoli idzie w stronę domu.

LaPadite: Dziękuję, skarbie. Idź do sióstr.

W pieńku wbita siekiera. Julie kieruje się w stronę domu.

LaPadite: Nie biegnij.

Spogląda w okno, po czym ochlapuje wodą twarz i brudną, podartą koszulę.

Warto zatem każdy przypadek rozpatrywać indywidualnie i podejmować decyzję (powtórzenie nazwiska postaci lub elipsa) po rozważeniu kontekstu i potencjalnego obciążenia kognitywnego niewidomego widza.

W scenach z liczbą postaci większą niż dwie i w filmach w wersji lektorskiej warto zastanowić się nad tworzeniem spójności poprzez częstszą identyfikację postaci.

W niektórych sytuacjach konieczne jest wskazanie, która z przywołanych wcześniej postaci wykonuje opisywaną czynność. Aby uniknąć powtórzeń, można zastosować zaimek osobowy, względny lub synonim rzeczownikowy.

W ławkach pomiędzy zebranymi Michał i **Szatynka**. **Ona** spogląda na Michała. (*W imię...*)

Niemiec policzkuje **policjanta**. **Ten** – oddaje. (*Casablanca*)

Tosia wciąż uśmiecha się do **Małgorzaty**. **Kobieta** ma oczy przepełnione łzami, opuszcza głowę, łzy spływają po policzkach.

(*Listy do M.*)

W ostatnim przykładzie z kontekstu wiadomo, że Tosia to dziewczynka, zatem kobieta jest tutaj synonimem Małgorzaty. Nie trzeba powtarzać imienia, ani budować długiego zdania z zaimkiem względnym „która”. W powyższych przykładach (zwłaszcza w ostatnich dwóch, gdzie obie postaci są tej samej płci) pominięcie podmiotu w drugim zdaniu zakłóciłoby spójność tekstu i przekaz komunikacyjny AD. Powtórzenie imienia lub określenia postaci mogłoby razić, więc użycie zaimka lub synonimu wydaje się być dobrym rozwiązaniem.

Spójność funkcjonuje też na poziomie całego tekstu i filmu. Czasami istotna jest eksplicytacja związku między danymi elementami, ponieważ widzowie z dysfunkcją wzroku są pozbawieni całości bądź znacznej części warstwy wizualnej, której pewne aspekty mogą budować spójność na poziomie treści filmu.

Autobus zatrzymuje się **na przystanku, na którym wysiadał Franek** – stara wiata stoi wśród pól, naprzeciwko przydrożnej kapliczki.

(*Pokłosie*)

Staruszka z trudem łapie równowagę **na chodniku, który Kacper oblał wodą**. (*Listy do M.*)

Widz bez dysfunkcji wzroku może z łatwością zidentyfikować przystanek lub chodnik z przykładów powyżej jako miejsce dwóch zdarzeń – obecnie opisywanego i wcześniejszego. Ze względu na obostrzenia czasowe, w AD nie zawsze można zawrzeć taki opis miejsca akcji, aby osoba niewidoma mogła z łatwością zidentyfikować je jako to samo. Dlatego

w powyższych przykładach wyraźnie nawiązano do wcześniejszych wydarzeń, wzmacniając tym samym spójność komunikatu.

Podobną strategię eksplicytacji zastosowano do jednego z rekwizytów w filmie *Przetrzymać tę miłość*. Butelka szampana pojawia się na początku filmu na pikniku poprzedzającym wypadek balonu, które to wydarzenie uruchamia łańcuch dość dramatycznych zdarzeń. Butelka pojawia się na ekranie kilkakrotnie i zawsze kojarzy się z katastrofą balonu.

Joe picks up the bottle of Don Perrignon **he had on the field of the balloon accident.**

[Joe podnosi butelkę Don Perrignon, **którą miał ze sobą na łące w chwili wypadku balonu.**]

He pulls out the bottle of champagne **he had that fateful day.**

[Wyciąga butelkę szampana, **którą miał ze sobą tego feralnego dnia.**]

The same wide sloping green field in the middle of the countryside **where it all began.**

[**Ta sama** szeroka, pochyła, zielona łąka pośród wiejskiego krajobrazu, **gdzie wszystko się zaczęło.**]

Audiodeskryptor wyraźnie zaznaczył w opisie, że jest to ta sama butelka. Podobnie postąpił przy opisie łąki, która jest miejscem rozgrywania się pierwszej i ostatniej sceny filmu, niejako spinając fabułę.

5.4. Porównania i metafory

W wielu wytycznych audiodeskrypcyjnych podkreśla się rolę porównań i metafor w tworzeniu obrazu poprzez słowo (Künstler i in. 2012: 4; Remael 2005: 3). Snyder (American Council of the Blind 2009: 9) sugeruje opisywanie kształtów, rozmiarów i innych cech obiektów poprzez porównanie do innych obiektów, które są bardziej znane grupie docelowej:

Czy Pomnik Waszyngtona ma 170 m wysokości czy jest wysoki jak 50 słoni ustawionych jeden na drugim? W ten sposób staramy się przekazać opis za pomocą pewnego rodzaju „wewnętrznej wizji”, co prowadzi do bardzo obrazowego opisu (...). Nie ma tam żadnych słoni – ale można o nich wspomnieć, aby przekazać określony obraz (tu wysokość Pomnika Waszyngtona). Tak, stoi to w sprzeczności z zasadą opisywania tylko tego, co widzimy, ale działa w niektórych przypadkach.

Autorzy polskich standardów zdecydowanie odżegnują się od takiego podejścia (Szymańska i Strzymiński 2010: 30):

Nie opisuj obiektów, podając własne skojarzenia, np. budynek przypomina... Pamiętaj, iż każdy widz niewidomy podobnie jak widzący może dysponować inną warstwą skojarzeniową konkretnego słowa, konkretnego obiektu, a w związku z tym również percypowanych charakterystycznych cech tego obiektu. Opisuj zatem obiekty, uwydatniając jego charakterystyczne cechy, tak by widz niewidomy mógł sam stworzyć własne skojarzenia.

Warto zauważyć, że autorzy przytaczają powyżej nieco inny argument przeciwko porównaniom niż ten, który stara się zbić w swoim wywodzie Snyder. Szymańska i Strzymiński zwracają uwagę na to, że porównania mogą być nieczytelne nie dlatego, że odwołują się do obiektów, których nie widać na ekranie, ale dlatego, że te odwołania i skojarzenia mogą być subiektywne.

W projekcie AD-Verba zadałyśmy pytanie o preferencje w zakresie wykorzystania porównań w AD (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu). Średnia odpowiedzi w siedmiopunktowej skali to 4,0, czyli brak preferencji. Natomiast nieco inaczej przedstawiały się odpowiedzi, gdy przytaczaliśmy różne przykłady. Porównanie „budynek tak wysoki jak dziesięć słoni ustawionych jeden na drugim” (często przytaczane w amerykańskich wytycznych, jak wskazujemy wyżej) nie spodobało się respondentom – średnia odpowiedzi to 3,0, czyli „raczej nie”. Nieco więcej osób przychylniej odniosło się do porównania „bagno o kolorze i konsystencji soku pomidorowego” – średnia 3,8, co nadal wskazuje raczej na negatywną preferencję. Natomiast porównanie „porusza ustami niczym ryba łapiąca powietrze” zyskało aprobatę i większość respondentów zaakceptowałoby je w AD. Średni wynik to 5,3, czyli nieco lepiej niż „raczej tak”. Jak widać, nie należy zdecydowanie stronić od porównań w audiodeskrypcji, lecz warto z uwagą wybierać takie porównania, które przyczynią się do lepszej wizualizacji opisywanego obrazu. Wydaje się, że dwa pierwsze z przytoczonych przykładów można by zastąpić innym, może bardziej czytelnym porównaniem lub określeniem. Natomiast ostatnie (jako że dotyczy mimiki, którą trudno zwięźle opisać) dobrze oddaje warstwę wizualną.

Analiza istniejących audiodeskrypcji pokazuje, że ich autorzy nie rezygnują z możliwości tworzenia obrazu za pomocą porównań.

Karina dla niepoznaki potrząsa szlafrokiem – **jakby chłodziła dekollet.**
(Listy do M.)

Na głowie czarna opaska z dwoma stojącymi uszami **na podobieństwo uszu zająca**.

Starsza kobieta **wyprostowana jak struna** przechodzi wąskim korytarzem. (*Bejbi blues*)

Mężczyzna **chwytą strzykawkę jak rzutkę**, wbija w pośladek. (*Seksmisja*)

Złączone sylwetki bledną, **jakby rozplywały się we mgle**. (*Sponsoring*)

Nick okłada ich laską. **Padają jak muchy**. (*Ślepa furia*)

The stage stands on end and **sinks like the Titanic**.

[Scena przeszła się na bok i **tonie niczym Titanic**.]

(*The Simpsons Movie*)

Barbara powoli zdejmuje dużą **bluzę założoną tył na przód jak fartuch lekarski**. (*Piąta pora roku*)

Na smukłych plecach metalowy stelaż. Pionowe i poziome **plaskowniki jak sztuczne zebra**. (*Frida*)

Zapala dwie świece stojące w osobnych lichtarzach. Rozpościera nad nimi dłonie. Krąży dłońmi, **jakby coś zagarniała** ku sobie, raz, drugi, trzeci. (*Skrzypek na dachu*)

Mierniczy kręci głową, **jakby coś odradzał**. (*Krótki film o zabijaniu* – IK)

Czytelność tych porównań wymaga oczywiście badania empirycznego. Warto jednak zwrócić uwagę na obecność wielu z nich w języku codziennym (np. „wyprostowana jak struna” lub „padają jak muchy”), co może sugerować, że spełniłyby one swoją funkcję w AD.

Metafory również mogą wspomóc budowanie obrazu za pomocą środków językowych. Zwiększają one atrakcyjność i poetyckość opisu.

Ocean kipi od podskakujących ryb.

Piorun uderza w wodę. **Pajęczyna niebieskich zygzaków** rozświetla wzburzony ocean.

Błyski podświetlają **bałwany ciemnych chmur**. (*Życie Pi*)

Struga miodu leje się na splecione ręce Kaśki i Uhorczyka. **Pozłoczone miodem dłonie** gładzą się nawzajem. (*Janosik*)⁴

Oczywiście należy pamiętać o umiarkowanym użyciu takich zabiegów językowych. Metafory będą szczególnie przydatne przy dłuższych, bardziej ilustracyjnych opisach, a mniej przy opisach codziennych czynności, które stanowią większość tych pokazywanych w filmach.

⁴ Ostatni przykład pochodzi z publikacji autorstwa Künstler i in. (2012: 4).

5.5. Uporządkowanie informacji

Ze względu na ograniczenia czasowe w AD audiodeskryptor musi dokonać wyboru dotyczącego typu i uporządkowania podawanych informacji. Przy scenach zaczynających się od planu totalnego opis podąża zazwyczaj za kamerą, podawane są informacje ogólne, a po nich następują bardziej szczegółowe (zob. także podrozdział 4.2.4.). Przy zbliżeniach centralnym punktem opisu jest pokazywany detal. Czasami jednak sytuacja jest bardziej złożona, a wybór sposobu uporządkowania informacji nieoczywisty.

W projekcie ADLAB (Mazur i Chmiel 2013) zbadaliśmy poziom zrozumienia opisu w zależności od sposobu uporządkowania informacji. Obie wersje audiodeskrypcji różniły się organizacją opisu przedmiotów, które w scenie przesłuchania jeden z bohaterów wyciąga z teczki i kładzie na stole. W pierwszej wersji listę podzielono na cztery części przeplatane fragmentami dialogu. Taka organizacja odzwierciedla dokładnie warstwę wizualną. W drugiej wersji listę zawarto w jednym zdaniu.

Wersja A:

Na stole stawia kałamarz ...

Landa: Wiem o tym.

... i kładzie dokumenty.

Landa: Czytałem raporty.

Otwiera kałamarz.

Landa: Jednak jak w każdej firmie pod nowym zarządem przykładamy podwójne starania do pracy. To pewnie strata czasu, ale jednocześnie konieczność.

Napełnia wieczne pióro...

Landa: Mam tylko kilka pytań.

... i zakręca je.

Landa: Kiedy udzieli pan na nie odpowiedzi, mój wydział będzie mógł zamknąć sprawę.

Ostrożnie zamyka kałamarz.

Wersja B:

Stawia kałamarz na stole.

Landa: Wiem o tym. Czytałem raporty. Jednak jak w każdej firmie pod nowym zarządem przykładamy podwójne starania do pracy. To pewnie strata czasu, ale jednocześnie konieczność. Mam tylko kilka pytań.

Ułożył na stole dokumenty, wyciągnął z kieszeni pióro i napełnił je atramentem.

Jak widać, druga wersja jest bardziej narracyjna, zawiera nawet czas przeszły, sugerujący, że opisane czynności miały miejsce nieco wcześniej, podczas rozmowy. W kwestionariuszu znalazło się pytanie wielokrotnego wyboru na rozumienie treści. W założeniu grupa B, która słuchała audiodeskrypcji bardziej narracyjnej i niepodzielonej, osiągnąć miała wyższy wynik niż grupa A. Wyniki potwierdziły to założenie – zanotowano 79% poprawnych odpowiedzi w grupie A i 84% w grupie B. Dla porównania, grupa kontrolna złożona z osób widzących oglądających film bez AD osiągnęła wynik 94%. Niższy wynik w grupie A może wynikać z tego, że informacje podawane w częściach przedzielonych dialogiem wymagają od widza większego skupienia i zaangażowania większej uwagi w przetwarzanie warstwy werbalnej. Wydaje się zatem, że poziom trudności przetwarzania przekazu słownego powinien być jednym z czynników branych pod uwagę przy wybieraniu strategii porządkowania informacji.

Ciekawy przykład uporządkowania i syntezy informacji pochodzi z opisu początkowej sekwencji filmu *Pan Tadeusz*.

Pokój z jednym oknem wychodzącym na podwórze. W pokoju znajdują się stolik, krzesła, kanapa, piec, portret Cesarza Napoleona wiszący nad wygasłym kominkiem. W środku jest osiem osób w różnym wieku. Staruszek zastygł bez ruchu na krześle pod oknem. Dwie kobiety siedzą obok siebie. Młodsza wyszywa igłą z nitką na materiale. Starsza pije herbatę. Odstawia filiżankę na stół. Oparty o kominek mężczyzna trzyma brulion i ołówek, szkicuje. Inny, młodszy, stoi i patrzy przed siebie.

Na scenę składają się ujęcia różnych osób przebywających w opisywanym pomieszczeniu. Jednak określenie liczby tych osób wymaga kilkukrotnego obejrzenia tej sceny, ponieważ ujęcia przekazują informacje raczej fragmentarycznie. W opisie zdecydowano się na syntetyczne przedstawienie opisywanej rzeczywistości, najpierw koncentrując się na pomieszczeniu, a później na dokładnej liczbie osób, ich umiejscowieniu i wykonywanych czynnościach.

5.6. Obiektywizm języka

O zasadzie obiektywnego opisu piszemy więcej w podrozdziale 1.1.4. w kontekście ogólnych zasad w audiodeskrypcji. Poniżej podajemy wyniki badań ankietowych dotyczących obiektywizmu i opisujemy możliwe strategie.

W badaniu preferencji w projekcie AD-Verba (Chmiel i Mazur, w przygotowaniu) zapytałyśmy respondentów, czy opis powinien zawierać przymiotniki wartościujące i oceniające, podając jako przykłady przymiotniki „piękny” i „brzydki”. Średnia odpowiedzi na siedmiopunktowej skali to 4,6, czyli brak preferencji z niewielkim odchyleniem w stronę odpowiedzi „raczej tak”. Nie oznacza to, że respondenci nie byli zdecydowani w swoich preferencjach. 54% udzieliło odpowiedzi „tak” (czyli 6 w siedmiopunktowej skali), a 24% respondentów odpowiedziało „nie” (czyli 2 w siedmiopunktowej skali). Średni wynik pokazuje raczej, że zdecydowane preferencje rozkładają się w sposób raczej symetryczny, nie pokazując globalnej preferencji w którymkolwiek z kierunków.

W jednym z klipów użytych do badania preferencji w projekcie Maria Antonina, główna bohaterka pije do śniadania przezroczysty płyn z kryształowego kielicha. Wersje audiodeskrypcji przygotowane do tego fragmentu różniły się w tym szczególe. W wersji UK-AD, przygotowanej na podstawie brytyjskiej audiodeskrypcji, w opisie padła informacja, że Maria Antonina piła wodę. W wersji ET-AD zrezygnowano z takiej interpretacji i wspomniano jedynie o przezroczystym płynie. Na pytanie o płyn, który Maria Antonina piła do śniadania, wszyscy respondenci oglądający wersję UK-AD odpowiedzieli, że piła wodę; natomiast respondenci oglądający wersję ET-AD udzielili następujących odpowiedzi: przezroczysty płyn (50%), woda (17%), brak odpowiedzi (33%). To sugeruje, że informacje były przypominane przez respondentów raczej w formie werbalnej, w jakiej były obecne w opisie. Były one interpretowane jedynie w niewielkim stopniu (17%) (Mazur i Chmiel, w przygotowaniu).

Poniższe przykłady pokazują, w jaki sposób audiodeskryptor może zachować obiektywność opisu, używając hiperonimów.

Anne z ponurą miną stoi przy blacie, obok robota kuchennego.
W przezroczystym naczyniu wiruje biała substancja. (*Sponsoring*)
Wydra popija z metalowego kubka parujący napój. (*Oblawa*)

Nawet jeśli w danym wypadku można byłoby się pokusić o bardziej szczegółowe określenie, wybierając najbardziej prawdopodobną opcję, autor audiodeskrypcji zrezygnował z takiego rozwiązania. Wybór pomiędzy zachowaniem obiektywności a interpretacją lub nadinterpretacją treści warstwy wizualnej był tutaj oczywisty.

5.7. Opis a narracja

W projekcie Maria Antonina (Mazur i Chmiel, w przygotowaniu) do trzech fragmentów filmu przygotowano opisy w oparciu o różne przesłanki. Wersje UK-AD były tłumaczeniem brytyjskiej audiodeskrypcji, bardziej narracyjnej i środkami werbalnymi opowiadającej fabułę czytelną dla osób widzących dzięki środkom właściwym dla sztuk wizualnych. Wersje ET-AD były oparte na danych okulograficznych zebranych od osób widzących, odzwierciedlały język filmu, opisywały elementy widoczne na ekranie, zostawiając widzom niewidomym zadanie rekonstrukcji fabuły. Były zatem bardziej opisowe, a mniej narracyjne.

Audiodeskrypcja klipu „Komnaty” oparta na danych okulograficznych i odzwierciedlająca język filmu (ET-AD) była łatwiejsza do wyobrażenia (średni wynik 4,83 w skali pięciopunktowej) niż bardziej narracyjna AD oparta na brytyjskich standardach (UK-AD) (średni wynik 3,33). Podobną tendencję można zauważyć w wypadku klipu trzeciego pt. „Buty i słodycze” (średnia 4,5 dla ET-AD i 3,5 dla UK-AD). Wyniki te są rozbieżne z rezultatami dotyczącymi łatwości wyobrażenia sobie klipu drugiego pt. „Śniadanie”. Tutaj respondentom łatwiej było sobie wyobrazić audiodeskrypcję narracyjną (5,0) niż opisową (4,0). Poziom szczegółowości wszystkich opisów oceniano bardzo podobnie (wyniki oscyływały wokół 3 punktów w skali pięciopunktowej, co oznaczało „w sam raz”): dla klipu pierwszego 3,16 dla UK-AD i 2,83 dla ET-AD, dla klipu drugiego 3,0 dla obu wersji i dla klipu trzeciego 2,6 dla UK-AD i 3,3 dla klipu ET-AD.

W ramach wywiadów zadano kilka pytań otwartych. Odpowiedzi skwantyfikowano na potrzeby niniejszej analizy. Za każdy element informacyjny w odpowiedzi przyznawano 1 punkt.

Tabela 9. Informacje uzyskane w pytaniach otwartych w projekcie Maria Antonina.

Pytanie	UK-AD (wersja narracyjna)	ET-AD (wersja opisowa)
elementy wystroju wnętrz	2,3	3,6
kolory we wnętrzach	0,5	1,3
przymiarki dam	1	2,5

Z danych wynika, że więcej informacji przywołano po obejrzeniu audiodeskrypcji bardziej opisowej, odzwierciedlającej język filmu i dane okولوجraficzne (ET-AD).

Wszyscy respondenci widzieli ostatni klip w obu wersjach audiodeskrypcji (ale w różnej kolejności, aby zlikwidować zmienną zakłócającą w postaci kolejności bodźców). Preferencje nie są jednoznaczne. 7 osób wybrało wersję ET-AD, a 5 wersję UK-AD. Bardzo ciekawe są uzasadnienia tych decyzji. Niektórzy preferują wersję ET-AD, ponieważ jest bardziej szczegółowa, a inni ponieważ jest mniej szczegółowa. Niektórzy wybrali UK-AD, ponieważ uznali ją za mniej szczegółową i chaotyczną. Wydaje się zatem, że preferencje są bardzo zindywidualizowane i nie mają bezpośredniego przełożenia na zastosowane rozwiązania. Odpowiedzi na kolejne pytania potwierdzają tę tezę. Na pytanie o preferencje dotyczące typu AD (opisowa, odzwierciedlająca to, co widać na ekranie czy narracyjna, opowiadająca akcję niczym w książce) pięć osób wybrało opcję pierwszą, a sześć drugą. W dalszych pytaniach odczytywano fragmenty AD w dwóch wersjach i preferencje ponownie nie były bardzo wyraźne. W jednym wypadku wersję opisową preferowało pięć osób, a narracyjną sześć, natomiast w drugim wersję opisową wybrały cztery osoby, a wersję narracyjną pięć osób. Kilku respondentów nie wyraziło preferencji i nie widziało znaczącej różnicy między przedstawianymi wersjami. Jeden z respondentów zauważył w komentarzach, że wybiera wersję bardziej narracyjną (UK-AD) i podobną do książki, ponieważ ma wyćwiczoną koncentrację poprzez słuchanie audiobooków i taki właśnie typ audiodeskrypcji zwalnia go z obowiązku wyężania uwagi. Pokazuje to ponownie, że preferencje w dużym stopniu determinowane są poprzez indywidualne doświadczenie, a sama grupa odbiorców AD jest bardzo niehomogeniczna nie tylko ze względu na różny typ dysfunkcji wzroku.

Wyniki zdają się sugerować, że ilość informacji przywoływanych przez badanych po obejrzeniu fragmentów filmu z AD nie jest bezpośrednio pochodną typu opisu i poziomu jego szczegółowości, a bardziej zależy od indywidualnych predyspozycji, pamięci i koncentracji.

W projekcie ADLAB (Mazur i Chmiel 2013) również przygotowano dwie różniące się wersje opisu. Pierwsza (AD-A) była bardziej opisowa, zawierała krótkie zdania bezpośrednio odzwierciedlające elementy widoczne na ekranie. Druga (AD-B) była bardziej narracyjna, zawierała dłuższe zdania, podobnie do narracji powieściowej, oraz więcej elementów

językowych wzmacniających spójność tekstu. Niewidomym respondentom pokazano dwa fragmenty filmu w obu wersjach (w różnej kolejności). Oba opisy były jednakowo łatwe do wyobrażenia (fragmenty w wersji bardziej opisowej uzyskały średnią ocenę 4,2 i 3,9, a fragmenty w wersji narracyjnej – 4,1 i 4,1 w pięciopunktowej skali, gdzie 1 oznaczało opis bardzo trudny do wyobrażenia, a 5 – bardzo łatwy). Poziom szczegółowości obu wersji opisów również oceniono podobnie (ocena 3,0 dla wersji opisowej i 3,1 dla wersji narracyjnej na pięciopunktowej skali, gdzie 1 oznaczało zdecydowanie za mało szczegółów, 3 – w sam raz, a 5 – zdecydowanie zbyt wiele szczegółów). Po obejrzeniu obu wersji preferencje respondentów wyglądały następująco: w wypadku pierwszego fragmentu – 34% respondentów wybrało wersję opisową, 37% wersję narracyjną, 29% nie wybrało żadnej wersji; w wypadku drugiego fragmentu – 32% wybrało wersję opisową, 40% wersję narracyjną, a 28% nie miało wyraźnych preferencji w tym względzie.

Wyniki te potwierdzają wnioski płynące z wyżej opisanego projektu Maria Antonina. Preferencje dotyczące rodzaju audiodeskrypcji (opisowa czy narracyjna) nie są wyraźne, mniej więcej taka sama liczba osób wybiera każdą z wersji. Jest też spora grupa respondentów, dla których różnice w opisach nie są na tyle wyraźne, by skłoniły ich do wyboru jednej z wersji.

5.8. Przemoc i erotyka

Sceny przemocy, makabra i zachowania seksualne w filmie mogą stanowić niemałe wyzwanie dla audiodeskrytora. Ich opis wymaga odpowiedniej wrażliwości i wypośrodkowania obranej strategii. Autorzy polskich standardów AD sugerują następujące podejście: „Audiodeskrytor musi przekazywać obiektywnie wizualne elementy nagości, czynów seksualnych, przemocy, nie używając eufemizmów. Przy opisywaniu tych scen warto wykorzystywać pojawiające się dźwięki i tło muzyczne” (Szymańska i Strzyński 2010: 36).

5.8.1. Sceny przemocy i elementy makabryczne

W opisie przemocy należy zwrócić uwagę na to, że „podczas gdy osoby widzące mogą odwrócić wzrok, gdy nie mogą znieść danej sceny, osoba niewidoma słuchająca audiodeskrypcji nie może się obronić przez

okropnym obrazem” (ITC Guidance 2000: 33). W brytyjskich wytycznych zaleca się zatem użycie do opisu słów, które odzwierciedlają przekaz danej sceny bez tworzenia niepotrzebnego dyskomfortu u odbiorców AD. Oznacza to opisywanie szczegółów nawet okrutnych zbrodni w sposób prosty i rzeczowy, ponieważ „obrazy są już wystarczająco wstrząsające bez językowych ozdobników” (ITC Guidance 2000: 33). W tym samym dokumencie przytoczono następujący przykład z *Milczenia owiec*:

Lieutenant Boyle hangs crucified on the cage bars, his stomach cut open, his insides removed.
[Porucznik Boyle wisi ukrzyżowany na kratkach klatki z rozerwanym brzuchem i wyjętymi wnętrznościami.]

Kolejne przykłady pochodzą z polskich audiodeskrypcji:

Dzień. Pracownia Arkadka. Na stole leżą rozczłonkowane ludzkie kości – fragmenty szczęki, kręgosłupa, palców. Mama w rękawiczkach napelnia nimi futerał na skrzypce. (*Rewers*)

Kwiatkowska zakrywa dłońmi usta. Wytrzeszcza oczy. Przed nią na podłodze zwłoki Telaka. Głowa mężczyzny w kałuży krwi. W lewym oku wbity metalowy pręt. (*Uwikłanie*)

Na drzwiach stodoły wisi ukrzyżowany Józek. (...) Franek podchodzi blisko, zadziera głowę. Patrzy na udreżone ciało brata – zmasakrowaną, poczerniałą twarz, strużki krwi płynące po ramionach od przebitych nadgarstków... (*Pokłosie*)

Ciągnie zwłoki przez obóz. Na skraju, wśród śmieci i połamanych gałęzi, przewraca się. Zostawia ciało Niemca. Wstaje. Odchodzi na bok. (...) Wraca z siekierką. Stoi nad zwłokami. Unosi siekierę... Niesie odrąbaną głowę. Wrzuca ją do kotła.

Unosi pokrywę. W kotle spod powierzchni wody wyziera zniekształcona twarz niemieckiego spadochroniarza. Obok pływają grzyby. Pestka zanurza chochlę... nabiera... Wydra podstawia dwie menażki. (*Oblawa*)

Ponieważ powyższe przykłady są wyrwane z kontekstu, może się wydawać, że taki rzeczowy opis odzwierciedla warstwę wizualną w nieco złagodzony sposób. Należy jednak pamiętać o tym, że dany opis odbierany jest przez osobę z dysfunkcją wzroku w kontekście – jako część historii, z tłem

muzycznym i efektami dźwiękowymi, a to wszystko przyczynia się do budowy obrazu w umyśle niewidomego widza.

5.8.2. Sceny erotyczne

Opis scen erotycznych wymaga od audiodeskryptora wrażliwości. Zły dobór słów może prowadzić do powstania opisu zawstydzającego, prymitywnego lub po prostu nudnego (ITC Guidance 2000: 31). W polskich standardach audiodeskrypcji zawarto następujące zalecenia dotyczące opisu erotyki.

Opisy scen erotycznych nie powinny przypominać monotonnego monologu ani pornografii. Wykorzystaj bogaty język erotyzmu. Zadbaj o to, by opis nie był wulgarny, drastyczny, zbyt dosadny, czy też suchy i kliniczny, przepełniony fałszywą pruderią, rygorystyczną moralnością i obyczajowością. Używaj słów, które subtelnie określają wstydlive części ciała lub stany cielesnej ekscytacji. Pojedynczymi słowami, krótkimi frazami odzwierciedlaj charakter aktu seksualnego. Nie opisuj zbyt szczegółowo, by opis nie stał się komiczny. (Szymańska i Strzymiński 2010: 36)

Autorzy brytyjskich wytycznych również podkreślają, że opis nie powinien być zbyt dokładny, zwłaszcza że ścieżka dźwiękowa w takich scenach również sugestywnie buduje obraz (ITC Guidance 2000: 33). Ważne jest oddanie nastroju danej sceny erotycznej (ITC Guidance 2000: 33). Poniższe przykłady pochodzą z dwóch filmów, w których sceny erotyczne mają zupełnie inny wydźwięk.

Ciemne wnętrze. W półmroku majaczy postać nagiego mężczyzny leżącego na wznak. To dojrzały wąsacz. Obok – kobieta. Jej głowa, pochylona nad kroczem mężczyzny, rytmicznie unosi się... i opada... Unosi się... i opada. Długie włosy zasłaniają twarz. Mężczyzna łapie oddech przez otwarte usta... Odchyła głowę, wciska ją w materac łóżka. (*Sponsoring*)

Kopulują. Alicja w samej koszulce. Stoi pochylona, oparta o stół. Szpakowaty mężczyzna, nagi, przywiera lędźwiami do jej pośladków. Porusza się rytmicznie. Jedną ręką przyciska tułów Alicji do stołu, drugą trzyma na jej biodrze. (*Sponsoring*)

Lola z klientem. Oboje nadzy. Klient popycha Lolę na łóżko. To kędzierzawy ciemny blondyn około trzydziestki. Lola leży na wznak. Blondyn sunie ustami po jej podbrzuszu, po biodrze... Ślini dłoń... Wsuwa palce między nogi Loli. Lola przymyka oczy. Jej ciałem wstrząsa dreszcz. Blondyn leży na Loli. Lola liże swoje palce... Blondyn wkłada je sobie do ust... (...) Blondyn sunie ustami po jej szyi, brodzie... Patrzą na siebie z uśmiechem. (*Sponsoring*)

W objęciach padają na łóżko. Łapczywie przemykają dłońmi po swoich ciałach. (*Uwikłanie*)

W łóżku. Smolar całuje jej szyję, błądzi dłońmi po jej ciele. Agata zaciska objęcia. Chwyta go za kark, zatapia palce we włosach. (*Uwikłanie*)

Sceny z filmu *Sponsoring* to współżycie kobiet trudniących się prostytutką z ich klientami. Opisy są rzeczowe i koncentrują się na fizyczności. Dwa ostatnie przykłady z *Uwikłania* to namiętne zbliżenia byłych kochanków. W opisie wykorzystano metafory, oddając charakter współżycia.

Przy opisie scen łączących seks z przemocą dobrym rozwiązaniem jest – jak przy scenach przemocy – opis rzeczowy, bez zbędnych ozdobników, ponieważ odbiór sceny dodatkowo zdeterminuje muzyka i efekty dźwiękowe.

Wpycha szyjkę butelki między jej nogi. Szarpie Lolę za włosy. Lola zatyka dłonią usta. Blondyn przywiera do jej pleców, opiera brodę o jej ramię. Gwałci ją butelką. Obserwuje w lustrze jej wykrzywioną płaczem twarz. (*Sponsoring*)

He puts the condom on and then anally rapes her.
[Zakłada kondom i gwałci ją analnie.] (*Dziewczyna z tatuażem*)

Drugi opis zawiera tak naprawdę dopowiedzenie w stosunku do warstwy wizualnej. Osoba oglądająca *Dziewczynę z tatuażem* nie widzi prezerwatywy zakładanej na genitalia, ale tak właśnie interpretuje ujęcie, w którym widać jedynie część sylwetki gwałciciela.

5.8.3. Wulgarny język

Przy okazji omawianych tutaj treści wrażliwych warto wspomnieć jeszcze o wulgarnym języku. Szymańska i Strzymiński (2010: 36) podkreślają, że audiodeskrytor nie może cenzurować opisywanych treści, nawet jeśli

zawierają wulgarny język. Zatem jeśli pojawiający się na ekranie tekst (który należy odczytać w audiodeskrypcji) zawiera wulgaryzmy, należy je uwzględnić w audiodeskrypcji w niezmienionej formie. Autorzy polskich standardów podają następujący przykład (2010: 36):

Kujon odwraca się. Roman pokazuje mu kartkę. Na niej napis: Mój podwójci w dupę chuj ci.

Użycie wulgarnego języka nie dotyczy natomiast samego opisu warstwy wizualnej. Jak pokazujemy w powyższych podrozdziałach, sceny erotyczne można opisać rzeczowo lub nawet poetycko, wystrzegając się wulgaryzmów lub kolokwializmów z negatywnymi konotacjami.

5.9. Gatunki filmowe

Język audiodeskrypcji powinien być dostosowany do gatunku opisywanego filmu w zakresie słownictwa i stylu (Künstler i in. 2012: 6; Rai i in. 2010: 64; Remael 2005: 3). W hiszpańskich wytycznych wspomina się w tym kontekście zwłaszcza o filmach dla dzieci, przy audiodeskrypcji których warto też odpowiednio dostosować ton głosu (Rai i in. 2010: 17). Remael (2005: 3) podkreśla, że należy kierować się zdrowym rozsądkiem i nie stosować wulgarnego języka, nawet jeśli przekleństwa padają często i gęsto z ust postaci. Jedynym wyjątkiem jest odczytanie tekstu pojawiającego się na ekranie (o czym piszemy w podrozdziale 4.8.3.). Adamowicz-Grzyb (2013: 173) podaje przykład użycia adekwatnego słownictwa z epoki, w której dzieje się akcja filmu (doktorostwo, melonik).

Zasadę stylistycznego współgrania języka z gatunkiem filmowym należy jednak interpretować dość ostrożnie. Jak pisze Georgakopoulou (2008: 2), język AD nie powinien przyciągać uwagi widza i nie powinien charakteryzować się takim stopniem oznaczoności, jak język dialogów. Owo współgranie można zatem realizować poprzez wykorzystanie pojedynczych określeń slangowych lub pojedynczych zabiegów stylistycznych.

Poniżej dwa przykłady z filmu *Rock of Ages*, który można zaklasyfikować jako musical komediowy.

They drink booze.
[Ostro tankują.]

Mayor is with his secretary, getting a bit fruity. She (...) proceeds to spank him on a bum with a ruler.
[Burmistrz zabawia się z sekretarką. (...) zaczyna bić go linijką po pupie.]

Użycie słów „booze”, „fruity” czy „bum” odzwierciedla raczej imprezowy styl życia bohaterów w pierwszym przykładzie i pewną frywolność erotyczną w drugim przykładzie.

5.9.1. Filmy dla dzieci

W audiodeskrypcji filmów dla dzieci należy wziąć pod uwagę fakt, iż dzieci niewidome od urodzenia często mają opóźniony rozwój językowy ze względu na ograniczenia poznawcze wynikające z dysfunkcji wzroku (ITC Guidance 2000: 28). Należy mieć też świadomość tego, że AD to kolejne, obok samej ścieżki dźwiękowej, źródło informacji, które dzieci muszą zrozumieć i przyswoić (Orero 2011a: 170). Oznacza to, że język i tempo audiodeskrypcji należy dostosować do wieku i specyfiki grupy docelowej (Ofcom 2010: 15). Ponadto Puigdomènech i in. (2008: 387) zwracają uwagę na edukacyjny aspekt audiodeskrypcji, dzięki której dzieci z dysfunkcją wzroku mogą nauczyć się pojęć oczywistych dla dzieci widzących, na przykład związanych z językiem ciała i gestami oraz emocjami w ten sposób wyrażanymi. Autorzy podają przykład skojarzenia w opisie podniesionych brwi z wyrażeniem sceptycznego nastawienia, dzięki czemu dzieci przyswoją sobie społeczne znaczenie takiego elementu mimiki. Werbalizacja, która ma miejsce w audiodeskrypcji może też pomóc w rozwoju języka dzieci z dysfunkcjami wzroku, służąc jako uniwersalna pomoc dydaktyczna (Palomo López 2008). Dzieci niewidome mają problemy z kategoryzacją pojęć – z powodu braku bodźców wizualnych trudno im wnioskować na temat przynależności pojęć do kategorii nadrzędnych (Peraita i in. 1992 za Palomo López 2008: 123). Poprzez kojarzenie pojęć z ich kategoriami nadrzędnymi i podrzędnymi audiodeskrypcja może wspomóc rozwój języka dzieci niewidomych w tym właśnie aspekcie.

Jak już wspomniano, język audiodeskrypcji, a zwłaszcza słownictwo i strukturę zdań, należy dostosować do wieku grupy docelowej audycji lub filmu. Opisy nie powinny być zbyt długie, ponieważ dzieci potrafią skupić uwagę jedynie na krótko i trudno jest im przyswoić wiele informacji werbalnych jednocześnie. Należy zatem raczej postawić na przekazanie fabuły, a nie jak najpełniejsze opisywanie warstwy wizualnej

(RNIB 2010 za Palomo López 2010: 216). Palomo López (2010: 217) cytuje zalecenia dla rodziców dzieci niewidomych – rodzice powinni zwracać się do dzieci uproszczonym językiem. Analogicznie, audiodeskrypcja powinna zawierać zwięzłe i proste informacje.

W brytyjskich wytycznych wspomina się między innymi o pełnometrażowych filmach animowanych Disneya, których opisanie może być wyzwaniem dla audiodeskrypcji między innymi ze względu na potrzebę oddania w opisie tego, jak stylizowany jest wygląd określonych postaci animacji filmowej (na przykład poprzez określenia „złota rybka z długimi podkreślonymi rzęsami” lub „jelonek z dużymi brązowymi oczami” zdradza się swoisty „urok” bohaterów) (ITC Guidance 2000: 28).

Sposób odczytania audiodeskrypcji również należy dostosować do grupy docelowej. Do dzieci trafi na pewno bardziej ekspresyjna intonacja i modulacja głosu (Orero 2011a: 170), podobna do tej używanej podczas czytania lub opowiadania bajek. Jak pisze Palomo López (2010: 222), lektor AD powinien zwiększyć tempo odczytywania tekstu na przykład przy opisie przygód bohaterów i zastosować pauzy w celu zwiększenia efektu dramatycznego przy opisie sekwencji z niebezpieczną sytuacją lub perypetią.

Piosenki są tym elementem filmów dla dzieci, które zwiększają atrakcyjność przekazu i trafiają nawet do dzieci, które mają problemy z przetwarzaniem języka (ITC Guidance 2000: 29). Dlatego w audiodeskrypcji dla dzieci raczej nie należy łamać zasady niezagłuszania piosenek opisem. Jeśli konieczne jest opisanie warstwy wizualnej, należy to zrobić w trakcie powtórzenia refrenu lub w czasie fragmentów instrumentalnych.

Palomo López (2007) zwraca też uwagę na opisywanie głośniejszych efektów dźwiękowych. Sugeruje nazywanie ich przed samym wystąpieniem, aby dzieci nie przstraszyły się głośniejszego dźwięku i mogły skojarzyć go z odpowiednim znaczeniem.

Poniższe fragmenty pochodzą z filmu rysunkowego *Pok i Mok*. Widzimy tutaj wiele prostych zdań, które odzwierciedlają szybko następujące po sobie wydarzenia i dramatyzują opis.

Tata przejmuje wiadro. Pok ukradkiem przemyka za nim... wraca z wiadrem! Chlust za okno!

Pok gotowy do walki – na łapach rękawice bokserskie, na wzmocnienie pożera kolejne ziemniaki.

Mok: Poku Jęczybuło, na ring! Czas na finaal!

Mok daje susa! Powala Poka.

Mok: Stawaj do walki!
Obaj triumfalnie unoszą kończyny górne! Mok na ringu.
Pok, Mok: Jeeee!! Juuhuuu!
Mok: Mega Mok Niszczyciel wraca z supermocą!
Kołowrotek! ... superskok! Potężny cios! Chwyć za łeb!

Tak dynamicznie oddana walka bohaterów z pewnością przyciągnie uwagę niewidomych maluchów i dostarczy rozrywki, nie tworząc jednocześnie zbyt wysokich wymagań w zakresie przetwarzania treści werbalnych.

5.9.2. Komedie

Audiodeskrypcja do filmów komediowych powinna wpisywać się w ogólną funkcję filmu i współtworzyć efekt komiczny, zwłaszcza w wypadku humoru sytuacyjnego. „Niezrozumiały śmiech irytuje. Jeśli w filmie mamy do czynienia z typowym humorem sytuacyjnym w scenie bez dialogu, opis należy tak zsynchronizować, aby widz z dysfunkcją wzroku zrozumiał żart równocześnie z publicznością widzącą” (ITC Guidance 2000: 29). W takim wypadku ważne stają się pauzy w odczytywaniu audiodeskrypcji.

W komedii *Hitch* efekt komiczny uzyskano w audiodeskrypcji dzięki zastosowaniu odpowiedniej pauzy.

Albert's in the men's room, psyching himself for the board meeting.
Albert: Take it easy.
He breaks a sink.
Albert: Oh, my god! Oh, god!
His trousers are soaking. Albert pulls out a lot of paper towels and removes his trousers and hangs them under the hand-dryer. (...) Albert puts down his trousers and picks up a message from Hitch on his Blackberry which reads: "She's in the elevator. Altoids – left pocket." Albert finds the tin of mints and takes one out **before strolling calmly out of the room... without his trousers on**. He dashes back in for his trousers.

[Albert w męskiej toalecie zbiera się w sobie przed posiedzeniem zarządu.

Albert: Tylko spokojnie.
Niszczy umywalkę.
Albert: O, Boże! O, Boże!
Spodnie ociekają wodą. Albert wyciąga ręczniki papierowe z dyspensera, ściąga spodnie i podstawia je pod suszarkę do rąk. (...) Albert odkłada spodnie i odczytuje na telefonie wiadomość od Hitcha:

„Jest w windzie. Miętówki – lewa kieszeń”. Albert znajduje pudełeczko z miętówkami, bierze jedną do ust i **spokojnie wychodzi z toalety... bez spodni**. Wpada z powrotem po spodnie.]

Można założyć, że dzięki dobrej synchronizacji AD z opisywanym humorem sytuacyjnym publiczność niewidoma zacznie się śmiać równocześnie z innymi widzami.

Dobra synchronizacja jest równie ważna i trochę trudniejsza, kiedy mamy do czynienia z połączeniem humoru słownego i sytuacyjnego w jednej scenie. Audiodeskryptor musi najpierw podjąć decyzję, gdzie umieścić opis dowcipu sytuacyjnego. Jeśli po gagu następuje słowna puenta, a po niej słychać śmiech „z puszek” (czyli efekt dźwiękowy w postaci nagranych śmiechu, który ma wzmacniać efekt komiczny), opis musi nastąpić po puencie, czyli na tle ściszonego śmiechu (ITC 2000: 29). Wadą takiego rozwiązania jest to, że niektórzy widzowie mogą być niezadowoleni z sytuacji, w której zamiast włączyć się w ogólną wesołość muszą koncentrować się na wysłuchaniu audiodeskrypcji, co z pewnością zmniejsza efekt rozrywkowy (ITC 2000: 29). W brytyjskich wytycznych sugeruje się też stosowanie bardziej komicznego opisu. Na przykład zamiast dość płaskiego opisu: „Mężczyzna ślizga się na skórcie od banana i upada na ziemię” można zastosować opis bardziej atrakcyjny: „Stopa mężczyzny spotyka się ze skórą od banana, mężczyzna podskakuje do góry i pada na ziemię”.

Poniższe przykłady pochodzą z *Seksmisji*. Pierwsza grupa to opisy walki Maksa, który wraz z Albertem, drugim głównym bohaterem, stara się uciec przedstawicielkom Ligi Kobiet.

Strażniczka w pozycji karate. Maks robi krok, kobieta cofa się. Maks przyciska ją do ściany. Przywiera ustami do jej ust. Kobieta powoli osuwa się na ziemię. (...) Strażniczka zrywa się. Nogą staje na miotle. Kij uderza ją w czoło, kobieta pada. (...) Strażniczka unosi gwizdek. Maks doskakuje, wrywa go.

Maks: Avanti!

Zamyka jej usta pocałunkiem. Strażniczka mdleje.

Strażniczka: Na pomo..., na pomo...

Maks kryje się za perkusją. W tle na długim stole rzędy tortów. (...) Dekadentka okłada strażniczki gitarą. Na twarzy Maksa rozpryskuje się tort. Dekadentka uderza głową strażniczki o pianino. (...) Maks z patelnią.

Maks: Chodź! No chodź, no chodź...!

Na jego twarzy ląduje tort. Rzuca patelnię. Wyciera twarz w spódnicę kobiety, walczącej obok.

Poniższy przykład to opis sceny, w której Maks i Albert odkrywają prawdziwą tożsamość (i płeć) Jej Ekscelencji stojącej na czele Ligi Kobiet.

Chwytają kobietę. Przez rozpiętą koszulę Albert zrywa sztuczne piersi. Podrzuca je, spadają mu na głowę. Drżącymi rękoma odrzuca je. Kobieta obejmuje się ramionami. Maks zrywa jej perukę. (...)

Maks: To nas tu o mało nie wykastrowały, a ty cycki sobie będziesz, cyganie, przyprawiał?!'

Maks stuka plastikowymi **cyckami**⁵.

W powyższym przykładzie audiodeskrypcja jest stylistycznie spójna z dialogiem (użycie potocznego określenia „cycki”), co wzmacnia humorystyczny efekt opisu, który w pozostałej części jest raczej neutralny, ale w połączeniu z wypowiedziami bohaterów i efektami dźwiękowymi sprzyja wywołaniu komizmu.

Dla pogłębienia efektu komicznego w języku opisu w *Seksmisji* starano się odzwierciedlić ideologię Ligi Kobiet, czyli organizacji odpowiedzialnej za stworzenie antyutopijnego podziemnego świata bez mężczyzn. Stąd odniesienia do mężczyzn jako samców i następujący opis ostatniego ujęcia z filmu:

Między nóżkami noworodka samczy narząd kopolacyjny.

Autorzy audiodeskrypcji zdecydowali się na takie właśnie opisanie męskich genitaliów, aby podkreślić efekt komiczny ostatniego ujęcia.

W podrozdziale 1.3.7. opisujemy również alternatywne podejście do audiodeskrypcji, które polega na wykorzystaniu w opisie fragmentów scenariusza, co może przyczynić się do zwiększenia efektu komicznego (tak jest np. w opisanym we wspomnianym podrozdziale audiodeskrypcji autorskiej do filmu *Volver*).

⁵ Za zwrócenie uwagi na ten i kolejny przykład dziękujemy Barbarze Szymańskiej.

5.9.3. Seriale

Wiele współczesnych seriali rozpoczyna się od przypomnienia treści poprzednich odcinków. Audiodeskrypcja takich streszczeń jest zazwyczaj niemożliwa, ponieważ pokazywane fragmenty to właściwie tylko kwestie wypowiedziane wcześniej przez bohaterów. Czasami jednak pokazywane są też ujęcia bez dialogów – wtedy audiodeskrypcja wydaje się być pożądana.

W serialu *Londyńczycy* dość niekonsekwentnie potraktowano kwestię audiodeskrypcji ujęć z poprzednich odcinków. W niektórych odcinkach przypomnienia nie są opisywane ze względu na brak czasu, w innych audiodeskrypcja pojawia się w miarę możliwości czasowych, a jeszcze w innych opisu nie ma nawet wtedy, gdy ujęcie na to pozwala.

Popularną odmianą serialu telewizyjnego jest telenowela, w której fabułę budują głównie dialogi, a wiele scen odbywa się w podobnych lokalizacjach. Oznacza to, że raczej trudno w audiodeskrypcji telenowel umieścić dłuższe opisy, choć z drugiej strony konsekwencją powtarzalności pojawiających się postaci i miejsc jest brak konieczności dokładnego i częstego ich opisu. Często lokalizację nowej sceny w telenoweli widz identyfikuje dzięki krótkiemu ujęciu ukazującemu na przykład budynek, w którym znajduje się mieszkanie bohatera. Takie krótkie ujęcie bezpośrednio poprzedza wprowadzaną scenę. Wtedy można w audiodeskrypcji krótko nazwać miejsce akcji, które zazwyczaj nie wymaga dłuższego opisu, ponieważ pojawia się w serialu po raz kolejny.

Można założyć, że niewidomi widzowie danego serialu po obejrzeniu kilku odcinków będą w stanie rozpoznawać bohaterów, jednak zawsze w nowej scenie warto wspomnieć o biorących w niej udział postaciach. W brytyjskich wytycznych (ITC Guidance 2000: 25) pojawia się też sugestia, że nowych bohaterów można częściowo opisać w trakcie czołówki niejako w formie audiowprowadzenia (zaczynając na przykład od słów: „W dzisiejszym odcinku pojawia się...”).

5.9.4. Musicale

O audiodeskrypcji musicali piszemy obszernie w podrozdziale 4.7. dotyczącym ścieżki dźwiękowej, gdzie analizujemy dokładnie możliwe strategie opisywania warstwy wizualnej bez uszczerbku dla słów śpiewanych piosenek. Poniżej przedstawiamy jeszcze kilka uwag dotyczących opisywania sekwencji tanecznych, typowych dla musicali.

Zgodnie z brytyjskimi wytycznymi, „w opisie sekwencji tanecznej ważniejsze jest oddanie ogólnego wyglądu i ruchu w tańcu niż dokładne opisanie tańca krok po kroku. Lepiej nie opisywać wcale, niż opisać coś źle” (ITC Guidance 2000: 24). Pomocne w opisywaniu sekwencji tanecznych byłyby uwagi choreografa do scenariusza, jest to jednak materiał bardzo trudny do uzyskania.

Poniższy opis to całość audiodeskrypcji do ponad dwuminutowego utworu śpiewanego i tańczonego przez bohaterów filmu. Pauzy to dłuższe fragmenty piosenki.

The lights in the shop are dimmed. Drew dances around with a red guitar. Sherrie and the other customers get into it. In the Bourbon Room office Dennis and Lonny sing. // They drink booze. In Tower Records Drew prowls along a display stand, guitar in hand and the kids gather around. // The kids make two-fingered devil horns gestures. // The kids reach out to the rock god Drew.

[Światła w sklepie przygasają. Drew tańczy z czerwoną gitarą. Sherrie i inni klienci wtórują mu. W biurze Bourbon Roomu śpiewają Dennis i Lonny. // Ostro tankują. W Tower Records Drew skrada się po regale z płytami – w ręku gitara, wokół zbierają się dzieciaki. // Dzieciaki robią dwoma palcami gest rogów diabła. // Dzieciaki rzucają się na gwiazdę rocka Drew.] (*Rock of Ages*)

Jak widać, opis jest dość skąpy, odzwierciedla najważniejsze aspekty warstwy wizualnej. Wiele sekwencji tanecznych pozostało nieopisanych, ponieważ pierwszeństwo ma muzyka. Podobną strategię wykorzystano w analizowanym poniżej musicalu z Bollywood.

Bursts of yellow flame shoot up in a line along the stage. A glamorous babe in a spangled bikini and a revealing sarong sings while fit-looking bare chested men dance around her. // More flames shoot up, the singer rises and caresses her body. // The fit male dances and moves sexily around her.

[Żółte płomienie strzelają w górę wzdłuż sceny. Śpiewa na niej fantastycznie wyglądająca dziewczyna w ozdobionym cekinami bikini i skąpym sarongu. Wokół niej tańczą dobrze zbudowani mężczyźni o nagich torsach. // Strzelają kolejne płomienie, piosenkarka wstaje i głaszcze swe ciało. // Przystojny mężczyzna tańczy seksownie wokół niej.] (*Duma i uprzedzenie*)

Wearing white pyjamas the sisters dance around following the miserable looking Lalitta. // Lalitta points a warning finger at her sisters

then enters her room and shuts the French windows on them. She sings.
 // They all dance through the villa. // (...) They dance on the sofas.
 Lalitta sits looking depressed then springs up and starts to dance. The
 sisters sit, then get up and jig around her.

[Siostry w białych piżamach tańczą, podążając za nieszczęśliwą Lalittą.
 // Lalitta grozi siostrą palcem, wchodzi do swojej sypialni
 i zatrzaskuje siostrą szklane drzwi przed nosem. Śpiewa. // Wszystkie
 tańczą po całym domu. // (...) Tańczą na kanapach. Lalitta siedzi
 i wygląda na zrozpaczoną, a potem zrywa się i zaczyna tańczyć. Siostry
 siedzą, potem wstają i tanecznym krokiem podskakują wokół niej.]
 (*Duma i uprzedzenie*)

Nie ma dokładnych opisów ruchów wykonywanych przez tańczące postaci, oddano raczej charakter tańca (np. „głaszcze swe ciało”, „tańczy seksownie”, „tanecznym krokiem podskakują”).

Kolejny fragment opisu sekwencji tanecznej pochodzi co prawda z filmu dokumentalnego, a nie z musicalu, ale warto przytoczyć przykład z polskiej audiodeskrypcji (a nie tylko przykłady tłumaczone z angielskiego), a autorkom nie są znane żadne musicale z sekwencjami tanecznymi, do których napisano polską audiodeskrypcję. Zasada, którą kierował się autor audiodeskrypcji, jest tutaj podobna do tej stosowanej w opisie sekwencji tanecznych w musicalach. Opis nie powinien konkurować z muzyką i śpiewem, powinien raczej dopełniać obraz. W opisie jest wiele pauz, podczas których niewidomy odbiorca może wsłuchać się w efekty dźwiękowe. Często można usłyszeć tekst pełnej zwrotki, a opis wstawiono w bardziej instrumentalne fragmenty utworu.

Tancerki w wielobarwnych pasiastych spódnicach, gorsetach i białych bluzkach z haftem tworzą krąg, w którym zamknięci są tancerze. // Tancerze posuwistym krokiem chodzą po okręgach, jeden krąg wewnątrz drugiego. Z mniejszego formuje się kwiat. Barwny środek tworzą ukwiecone głowy dziewcząt. Płatki to sukmany pochylonych tancerzy. // Powstają dwa taneczne kręgi. // W centrum sceny jedna para. Szeroka kolorowa spódnica nadyma się, wirując w tańcu. Powiewa długa jasna sukmana tancerza. // Wbiega inna para. W barwnych strojach dominuje fiolet. Tancerz wskakuje partnerce na rękę. Wyrzuca nogi wysoko w górę. // Grupa dziewcząt tworzy krąg. Wzniesione złożone na górze ręce układają się w kształt korony. Przechodzą pod nimi chłopcy. Tancerze chwytają partnerki w pól, unoszą je nad głowy. Podtrzymywani przez partnerki chłopcy wywijają w powietrzu nogami, kręcąc młynka. // Objęte w pól pary szybko wirują. Zespół kłania się widzom. (*Mazowsze*)

Na uwagę zasługują ciekawe opisy figur tworzonych przez tancerzy i wykorzystanie metafory kwiatu. W opisie nie zastosowano specjalistycznego słownictwa, co ułatwia wyobrażenie sobie tańca przez laika.

We wszystkich przytoczonych opisach zastosowano zasadę z brytyjskich wytycznych, opisując raczej ogólnie sekwencje taneczne, bez użycia specjalistycznych nazw figur tanecznych. Jako priorytet potraktowano wrażenia estetyczne (czyli możliwość posłuchania śpiewu i muzyki) i oddanie ogólnego wydźwięku warstwy wizualnej.

5.9.5. Filmy dokumentalne

Audiodeskrypcja w filmach dokumentalnych różni się nieco od tej w filmach fabularnych, jest bardziej ilustracyjna. Ponieważ warstwę wizualną w filmie dokumentalnym opisuje komentarz lektora, treść audiodeskrypcji powinna jedynie wzbogacać oryginalny komentarz, a w żadnym wypadku nie powinna go powielać. „Audiodeskrypcja (...) opisuje otoczenie, tło, na którym pojawia się obiekt opisywany przez lektora w filmie” (Szymańska i Strzymiński 2010: 24):

Lektor: Las stwarza korzystne warunki życia wielu gatunkom zwierząt, które znajdują w nim dostateczną ilość pokarmu i bezpieczne kryjówki. Pomiędzy wrzosami przechodzi szary jeź.

Lektor: A oto pasikonik śpiewający. Nasz bohater postanowił wspiąć się po źdźble trawy na wyższe piętro krzewu jeżyny. Pasikonik zawieszony jest grzbietem do dołu. Obejmuje źdźbło kończynami. Wdrapuje się kilka kroków do góry. Ześlizguje się, wdrapuje się ponownie. Zjeżdża po źdźble.
Lektor: Zmagania godne Syzyfa. (Na skraju lasu)

Poniższe przykłady również pokazują, w jaki sposób opisano obraz ilustrujący komentarz lektora (uzupełnianie jadłospisu zwierząt w dwóch pierwszych przykładach i zacięte walki w trzecim).

Lektor: Łoszaki od trzeciego miesiąca życia uzupełniają swój jadłospis pokarmem stałym.
Łoszak przechadza się pomiędzy drzewami. Skubie trawę.

Klempa zadziera głowę. Sięga do gałęzi dębu. Nagina je.
Lektor: Łosie chętnie uzupełniają swój bogaty jadłospis liśćmi drzew.
Z pyska łosia wystają kępki jasnozielonych liści dębu. (Na skraju lasu)

Lektor: W trakcie toków często dochodzi między konkurującymi ptakami do zaciętych walk.

Łąka. Dwa koguty biją się dziobami. Ogony rozłożone w liry. Ptak zrywa się, trzepocze skrzydłami, ląduje. Dwa pochylone koguty stoją naprzeciwko, nacierają na siebie, wzlatają. (*Moczary i uroczyska*)

Szymańska i Strzymiński (2010: 24) oraz autorzy brytyjskich wytycznych (ITC Guidance 2000: 26) zwracają też uwagę na słownictwo. Zaleca się stosowanie „powszechnie znanych pojęć przyrodniczych, a nie skomplikowanej nomenklatury przyrodniczej” (Szymańska i Strzymiński 2010: 24). Audiodeskrypcja powinna też pomóc w zrozumieniu terminów używanych przez lektora, znaczenie których osoba widząca może odgadnąć dzięki warstwie wizualnej. Poniższy fragment pokazuje, jak audiodeskrypcja tłumaczy specjalistyczny język (w tym wypadku wyraz „lira”) poprzez opisanie obrazu i połączenie go z danym terminem.

Lektor: Dominujące samce tokują w centrum tokowiska i – jak wykazały badania – są one wyróżniane przez samice.

Cietrzew pochyla się.

Lektor: Stwierdzono przy tym, że samice wolą starsze samce z lepiej rozwiniętą lirą.

Samiec rozkłada ogon w lirę – szeroki wachlarz. (*Moczary i uroczyska*)

Nieznane zwierzęta warto również opisać, natomiast opis tych znanych można w audiodeskrypcji ominąć. W poniższych fragmentach autor audiodeskrypcji uznał, że większość osób nie zna wyglądu czajki lub cietrzewia, natomiast nie zdecydował się na opis swojskiego bociana.

Lektor: Czajki spełniają w tych warunkach rolę strażników, ponieważ to one jako pierwsze alarmują o niebezpieczeństwie.

Czarno-biały ptak. Na czubku głowy dwa długie pióra. Podrywa się do lotu. Nadlatuje bocian. (*Na skraju lasu*)

Cietrzew stoi na łące.

Lektor: To kulminacja toków cietrzewi.

Kogut. Samiec jest czarny. Ma czerwony czubek i biały ogon. (*Moczary i uroczyska*)

Podobnie jak w wypadku filmów fabularnych należy też pamiętać o wartości rozrywkowej tego gatunku filmowego. Widz powinien mieć szansę wysłuchania efektów dźwiękowych i ilustracji muzycznej, a opis nie powinien męczyć nadmiarem informacji.

Rozdział szósty

Aspekty techniczne

Zasadnicze etapy w procesie tworzenia AD to wybór programu do opisu, zapoznanie się z opisywanym dziełem, opracowanie skryptu AD, a także nagranie lub odczytanie audiodeskrypcji. W proces pisania audiodeskrypcji powinny być zaangażowane dwie do trzech osób (w tym osoba niewidoma). Audiodeskrypcję może odczytywać jej twórca bądź lektor. Szymańska i Strzymiński (2010: 4) proponują odrębne określenia dla tak zarysowanych ról: „deskrytor” – czyli autor skryptu oraz „audiodeskrytor” – czyli autor skryptu i lektor w jednej osobie (zob. także podrozdział 1.1.2.). My – co do zasady – nie stosujemy tego podziału i używamy określenia „audiodeskrytor” w obu przypadkach.

Jak wspomniano w rozdziale pierwszym, audiodeskrytor powinien posiadać doskonałe umiejętności językowe, aby – przy użyciu właściwej gramatyki, leksyki i stylu – w sposób jak najbardziej precyzyjny i zwięzły oddać to, co dzieje się na ekranie. Oprócz wiedzy językowej wskazane jest posiadanie szerokiej wiedzy encyklopedycznej, aby właściwie rozpoznać i nazwać opisywane elementy. W tym celu musi także sprawnie posługiwać się narzędziami pomocnymi w audiodeskrypcji, takimi jak słowniki wyrazów bliskoznacznych, poprawnej polszczyzny, różnego rodzaju encyklopedie i leksykony (w tym internetowe). Audiodeskrytor zajmujący się audiodeskrypcją filmową powinien znać język filmu i techniki filmowe, aby właściwie odczytać i oddać intencje reżysera. Poza tym ważne są spostrzegawczość, koncentracja, wiedza o dysfunkcjach wzroku i funkcjonowaniu osób niewidomych i słabowidzących oraz oczywiście znajomość zasad tworzenia audiodeskrypcji.

6.1. Wybór programu do opisu

Mimo iż większość osób niewidomych lubi oglądać podobne programy, co osoby widzące, należy pamiętać, że nie każdy program nadaje się do audiodeskrypcji (ITC Guidance 2000: 8). Przykładem takich programów są teleturnieje, programy typu „talk show” i programy publicystyczne, które bazują głównie na przekazie słownym, więc miejsca na opis jest

niewiele. Poza tym można założyć, że ponieważ to właśnie przekaz słowny jest ich esencją, osoby niewidome będą w stanie je śledzić nawet bez audiodeskrypcji. Z podobnych względów nieodpowiednim materiałem do opisu są także programy informacyjne. Mimo iż zapewne opis wizualnych „ilustracji” wiadomości pomógłby niewidomym w ich odbiorze, szybkie tempo programu i praktycznie nieprzerwany przekaz słowny zwykle na to nie pozwalają. Niemniej okazuje się, że w Polsce niektóre stacje telewizyjne, chcąc ułatwić sobie wypełnienie obowiązku nałożonego przez ustawodawcę co do zapewnienia określonej liczby godzin z audiodeskrypcją (zob. podrozdział 1.1.6.), ze swojej szerokiej oferty wybierają do audiodeskrypcji programy, które można śledzić bez dodatkowego opisu (np. talk show).

Podobnie filmy bazujące głównie na dialogach, między którymi jest niewiele przerw, nie będą dobrym materiałem do opisu. Po pierwsze, audiodeskrypcja takiego filmu musiałaby być bardzo okrojona ze względu na ograniczenia czasowe (lub musiałaby nachodzić na dialogi, tym samym naruszając jedną z podstawowych zasad AD). Po drugie, film stałby się jeszcze bardziej „przegadany”, a zatem trudniejszy w odbiorze. Z drugiej strony filmy, w których jest więcej akcji niż dialogów, również mogą być nieodpowiednie, ponieważ ciągły opis może okazać się męczący dla odbiorcy (ITC Guidance 2000: 8). Są jednak przykłady przeczące tej zasadzie. Po projekcji stuminutowego filmu *Afonia i pszczoły*, w którym dialogi zajmują zaledwie pięć minut, okazało się, że podobał się on bardziej osobom niewidomym niż osobom widzącym, które obejrzały film bez audiodeskrypcji i przez to zrozumiały go w mniejszym stopniu:

Krótka sonda wśród widzów wykazała, że niekorzystający z audiodeskrypcji widzowie nie zrozumieli filmu po jednorazowym obejrzeniu. Wiele filmów wymaga koncentracji i spostrzegawczości widza. Słuchając audiodeskrypcji, można dowiedzieć się więcej i to nie z powodu manipulacji lub interpretacji, ale dzięki temu, że audiodeskrypcja na bieżąco zwraca uwagę na szczegóły, które okazują się ważne dla rozwoju fabuły. (Künstler 2010: 19)

Powyższy przykład pokazuje, że być może nie ma filmów „nieaudiodeskrybowalnych” tak jak – zdaniem niektórych teoretyków przekładu – nie ma tekstów nieprzekładalnych. Poza tym przykład ten potwierdza obserwację Snydera, że przeciętny widz nie dostrzega wielu elementów

oglądanego obrazu, a zatem jest także potencjalnym odbiorcą audiodeskrypcji (2007; zob. także podrozdział 1.1.4.).

6.2. Zapoznanie się z opisywanym materiałem

Zanim audiodeskryptor przystąpi do opisu filmu, powinien się z nim uważnie zapoznać. Zwykle zaleca się najpierw wysłuchanie samej ścieżki dźwiękowej ze zwróceniem szczególnej uwagi na dialogi, długość przerw między nimi, a także na wszelkie istotne dźwięki budujące narrację. Dzięki temu można się przekonać, które informacje niewidomi będą mogli odczytać z dialogów i tła dźwiękowego, a zatem co będzie można pominąć w opisie, jednocześnie przeznaczając zaoszczędzony w ten sposób czas na opis innych istotnych dla zrozumienia filmu treści bądź też zrezygnować z opisu i pozwolić widzom na „chwilę odpoczynku”. Z drugiej strony w ten sposób można także określić elementy, których nie da się wywnioskować z dialogów lub ścieżki dźwiękowej filmu, a które są absolutnie niezbędne dla jego zrozumienia. Jest to wskazówka, że audiodeskrypcja będzie musiała tę lukę uzupełnić i że to właśnie te brakujące informacje powinny zostać potraktowane priorytetowo w opisie. Audiodeskrytorka Izabela Künstler (2010: 14) tak opisuje ten proces:

Zamykam oczy. Wsłuchuję się w dialogi. Wylawiam wyraźne i ważne dźwięki. Zastanawiam się, czego w opisie na pewno nie może zabraknąć. Co jest najważniejsze nie tylko dla zrozumienia fabuły, także dla wyobrażenia sobie i odczucia klimatu. Gdy stanę przed alternatywą – co zostawić, a z czego zrezygnować z braku czasu – wybiorę słowo, które klimat podkreśli.

Na przykład w jednej z pierwszych scen filmu *Tatarak* słyszalne są dwa rodzaje tła dźwiękowego – odgłosy głuchego, pustego domu (słuchać kroki po drewnianej podłodze, szcęk klucza w zamku) oraz poranny śpiew ptaków. Pierwszy rodzaj dźwięków jest tłem dla wydarzeń bieżących – rozmowy doktorowej Marty z mężem, natomiast drugi rodzaj sygnalizuje retrospekcje – starzejąca się i schorowana Marta wspomina zmarłych synów, gdy byli małymi chłopcami. Wsłuchanie się w ścieżkę dźwiękową pozwoli te dwa tła dźwiękowe wychwycić¹.

¹ Za ten i wiele innych przykładów wykorzystanych w niniejszym rozdziale dziękujemy Izabeli Künstler.

Kolejnym krokiem jest uważne obejrzenie filmu – najlepiej więcej niż jeden raz (choć warunki czasowe nie zawsze na to pozwalają) – ze zwróceniem uwagi na wszelkie, najdrobniejsze szczegóły, które mogą mieć wpływ na zachowanie ciągłości narracyjnej bądź właściwy odbiór filmu, a które mogą umknąć podczas jednorazowego obejrzenia. Ważne jest także, aby audiodeskryptor znał techniki filmowe i funkcje, które pełnią w filmie. Na przykład zbliżenie na jakiś przedmiot może sugerować, że będzie miał on kluczowe znaczenie w dalszych scenach. Ponadto – jak zauważa Snyder – audiodeskryptor musi oglądać film „aktywnie”, ponieważ – jego zdaniem – większość osób „patrzy, ale nie widzi” (2007: 102; zob. także podrozdział 1.1.4.). Na przykład film *Wino truskawkowe* zawiera scenę, w której przebywający na przepustce więziennej Zakościejny siedzi przy stoliku w barze z butelką wódki i dwiema szklankami. Wcześniej przy tym samym stoliku zamordował swojego kolegę, Wasylczuka. Dosiada się do niego Andrzej. Zakościejny twierdzi, że przyszedł porozmawiać z Wasylczukiem (druga szklanka jest dla niego). Zakościejny prosi o jeszcze jedną szklankę i, rozmawiając z Andrzejem, nalewa wódkę do trzech szklanek (przy czym szklanki nie są widoczne, w kadrze ujęto tylko trzykrotny gest nalewania). Andrzej i Zakościejny podnoszą swoje szklanki i wypijają wódkę. Okazuje się jednak, że trzecia szklanka też jest pusta, co sugeruje, że wódkę wypił duch Wasylczuka. Ten szczegół najprawdopodobniej nie zostanie zauważony przez tzw. „przeciętnego widza”, natomiast audiodeskryptor powinien go wychwycić (Künstler 2014b). Oczywiście istnieje ryzyko, że po kilkukrotnym obejrzeniu filmu pewne informacje będą się wydawały audiodeskryptorowi oczywiste i może on zbyt szybko odkryć przed niewidomym widzom jakąś tajemnicę, podczas gdy intencją reżysera mogło być jej odkrycie dopiero na końcu filmu, chociaż wcześniej pojawiały się sugestie pewnego rozwoju wypadków.

Dodatkowo audiodeskryptor powinien zapoznać się z wszelkimi materiałami związanymi z danym filmem, na przykład z informacjami promocyjnymi, wywiadami z reżyserem i aktorami, recenzjami, komentarzem reżysera dołączanym do materiałów dodatkowych na DVD/BluRay (jeśli jest dostępny) oraz scenariuszem (jeśli jest w stanie uzyskać do niego dostęp). Da mu to pełniejszy obraz dzieła oraz lepszy wgląd w intencje reżysera, a co za tym idzie, będzie mógł w sposób bardziej kompetentny dokonać opisu. Warto również poprosić zleceniodawcę o udostępnienie listy dialogowej, która ułatwi synchronizację opisu z dialogami (patrz podrozdział 6.3.2.3.).

6.3. Opracowanie skryptu AD

Przyjmuje się, że opracowanie skryptu AD do produkcji trwającej około dwie godziny zajmuje około tygodnia, choć czas ten będzie oczywiście zależał od gatunku i stopnia skomplikowania audycji oraz doświadczenia audiodeskryptora (Szymańska i Strzymiński 2010: 14; Jankowska 2014: 37). Opracowanie skryptu obejmuje kilka etapów, które omawiamy poniżej.

6.3.1. Warsztat pracy

Po dokładnym zapoznaniu się z filmem, jego ścieżką dźwiękową oraz dostępnymi materiałami dodatkowymi audiodeskryptor przystępuje do opisu. Ponownie ogląda film, tym razem fragment po fragmencie, i opisuje poszczególne sceny, zaznaczając w skrypcie kody czasowe (zob. podrozdział 6.3.2.1.). Miejsce pracy audiodeskryptora zwykle wyposażone jest w komputer, monitor, głośniki lub słuchawki, odtwarzacz DVD oraz program do odtwarzania plików filmowych, a także edytor tekstu. Jeśli plik filmowy odtwarzany jest na tym samym komputerze, na którym znajduje się edytor tekstu, dobrym pomysłem jest podział ekranu na dwie części – po jednej stronie znajduje się program do odtwarzania filmu, a po drugiej edytor tekstu. Dzięki temu można edytować tekst, przy jednoczesnym podglądzie opisywanego filmu. Na rynku dostępne jest także specjalne oprogramowanie do tworzenia AD, na przykład Swift ADePT, AutoDescription czy oprogramowanie firmy Starfish Technologies, które usprawnia pracę, między innymi umożliwiając jednoczesne odtwarzanie filmu oraz edycję tekstu oraz automatycznie generując kody czasowe. Programy te rozpoznają miejsca w materiale filmowym, w których nie ma dialogów i podają kody początkowe i końcowe tych miejsc, między którymi audiodeskryptor może umieścić opis. Niektórzy audiodeskrypcy wykorzystują programy do tworzenia napisów (np. Subtitle Workshop) w celu szybszego generowania kodów czasowych. Kod czasowy wykorzystywany do audiodeskrypcji jest niejako negatywem kodu czasowego stosowanego przy tworzeniu napisów – AD wpisuje się w miejsce, gdzie dialogów (napisów) nie ma. Programy te można zwykle nabyć po niższej cenie niż profesjonalne oprogramowanie audiodeskrypcyjne lub za darmo pobrać z Internetu.

6.3.2. Redakcja tekstu

Jako że audiodeskrypcja musi być bezwzględnie zsynchronizowana z opisywanym dziełem, ważny jest jej właściwy zapis tak, aby lektor mógł ją poprawnie odczytać. Pomocne w tym są: kody czasowe, odpowiednie formatowanie oraz wskazówki lektorskie. Wszystkie te elementy omawiamy poniżej.

6.3.2.1. Kod czasowy

Kod czasowy (*timecode*), zwany potocznie „czasówką”, pomaga precyzyjnie określić dany moment w filmie. Powinien być wgrany w materiał filmowy przez zleceniodawcę (wówczas najczęściej znajduje się w górnej części ekranu). Taki kod składa się z ośmiu cyfr odpowiadających godzinom, minutom, sekundom i klatkom. Najczęściej rozpoczyna się od cyfry 10 (np. 10:06:27:00). Jeśli nie dysponujemy tak przygotowaną kopią filmu, możemy skorzystać z kodów czasowych wyświetlanych na licznikach urządzenia, którego używamy do odtwarzania filmu (odtwarzacz DVD, program komputerowy). Taki kod składa się z sześciu cyfr oznaczających godziny, minuty i sekundy (np. 00:06:27). Należy pamiętać, że kod czasowy wgrany w materiał filmowy najprawdopodobniej będzie różnić się od tego wyświetlanego przez odtwarzacz (Adamowicz-Grzyb 2013: 22).

Wpisanie do skryptu kodów czasowych jest niezbędne w celu odpowiedniej synchronizacji czytanego tekstu z obrazem, dialogami i innymi istotnymi dźwiękami w filmie. Jest to szczególnie ważne, jeśli audiodeskrypcję będzie odczytywał lektor, a nie autor audiodeskrypcji. Do skryptu wpisuje się dwa kody czasowe – kod początkowy (czas wejścia) i kod końcowy (czas wyjścia), oznaczające – odpowiednio – moment rozpoczęcia i moment zakończenia odczytania opisu. Zwykle umieszcza się sześć pierwszych cyfr kodu, na przykład:

00:03:30 – 00:03:39

Adam wchodzi do sypialni. Anna leży na łóżku.

Oznacza to, że lektor powinien rozpocząć odczytanie powyższego opisu w 3 minucie i 30 sekundzie filmu i ma na to 9 sekund.

6.3.2.2. Formatowanie tekstu

Redagując skrypt, należy pamiętać, aby był on jak najbardziej przejrzysty i czytelny dla lektora. Ważny jest odpowiedni krój czcionki. Zalecane są klasyczne czcionki monotypiczne o stałej szerokości (np. Courier, Courier New) oraz czcionki szeryfowe (np. Bookman Old Style), które ułatwiają czytanie tekstów drukowanych (jeśli tekst czytany będzie z ekranu komputera, wówczas bardziej odpowiednie będą czcionki bezszeryfowe, np. Arial, Verdana). Czcionka powinna mieć rozmiar 12-13 pkt, a odstępy między wierszami warto ustawić na 1,5 wiersza. Aby optycznie oddzielić tekst audiodeskrypcji od innych informacji, można użyć dwóch rodzajów czcionek, na przykład tekst audiodeskrypcji może być zapisany czcionką szeryfową, a kod czasowy i inne informacje ułatwiające synchronizację obrazu z opisem, czcionką bezszeryfową. Powinno się także zachować odstępy pomiędzy tekstem AD a pozostałym tekstem (patrz przykłady poniżej). Poszczególne elementy skryptu można dodatkowo wyróżnić innym kolorem czcionki, na przykład niebieskim (kod początkowy), czerwonym (kod końcowy), zielonym (napisy na ekranie, dialogi). Nie należy przenosić wyrazów do kolejnej linii, ani tym bardziej na kolejną stronę. Co więcej, strony powinny być ponumerowane (Szymańska i Strzymiński 2010: 20-21). Powyższe uwagi są wskazówkami orientacyjnymi, audiodeskrypcy mogą wypracowywać własny format zapisu treści audiodeskrypcji. Ważne jest, aby zapis był przejrzysty i czytelny, tak aby lektor był w stanie bez problemów audiodeskrypcję przeczytać i zsynchronizować ją z obrazem.

6.3.2.3. Wskazówki lektorskie

W synchronizacji opisu z obrazem pomocne może być umieszczenie w skrypcie fragmentu (lub całości) poprzedzającego dialogu oraz opis charakterystycznych dźwięków lub czynności wykonywanych przez bohaterów, w czasie których lub po których należy odczytać AD. Dobrym pomysłem jest też uwzględnienie w skrypcie wskazówek co do odczytania tekstu przez lektora, np. „spokojnie”, „dynamicznie”, „agresywnie”. Można w tym celu użyć określeń tempa stosowanych w muzyce, na przykład „powoli i śpiewnie”, „zdecydowanie”, „w tempie spokojnego kroku”, „umiarkowanie” (Szymańska i Strzymiński 2010: 16). Uwagi tego typu zwykle umieszcza się w nawiasach okrągłych:

00:00:21 (spokojnie) Ciemnoniebieskie wody Wisły.

Na powierzchni srebrzy się drobna kra. Wzdłuż brzegów – ciemne pasy bezlistnych zarośli. Na horyzoncie – niewyraźne zarysy Pałacu Kultury i wieżowców. //

Jest osiem po ósmej, 24 grudnia.

00:00:43 (szybko) Ulice Warszawy... W radiowym studiu Mikołaj – blondyn po trzydziestce. (*Listy do M.*)²

lub kwadratowych:

00:43:01 – 00:43:04

[tempo spacerowe]

Pod wodą.

Pi płynie żabką. (*Życie Pi*)³

Na początku skryptu można także umieścić ogólne wskazówki dla lektora oraz omówienie przyjętych rozwiązań redakcyjnych:

Treść dialogów – czcionka w kolorze czarnym

Treść audiodeskrypcji – czcionka w kolorze zielonym

Wskazówki lektorskie do synchronizacji audiodeskrypcji z oryginalną ścieżką filmu – czcionka w kolorze czerwonym, nawiasy kwadratowe.

Treść audiodeskrypcji nie powinna wchodzić na dialogi.

W odczytywaniu ważne jest tempo i ton głosu dostosowany do charakteru scen.

Znaki interpunkcyjne: kropki, czyli nowe zdania; przecinki, czyli czynność trwająca jedna po drugiej; wielokropek, czyli zawieszenie głosu, powinny być akcentowane. Są to istotne przejścia uwzględniające rozkładanie zdań w czasie, by móc jak najlepiej odzwierciedlić czasowo-przestrzenną naturę filmu.

Audiodeskrypcja pojawia się na dźwiękach z offu, odgłosach np. śmiechu, krzyku.

Puste linie w treści audiodeskrypcji (enter), oznaczają długość pauzy.

1 pauza (jeden enter), to ok. 1 s.

Time code:

start czytania – kolor zielony, koniec czytania – kolor czerwony.⁴

² Przykład pochodzi ze skryptu udostępnionego przez Izabelę Künstler.

³ Przykład pochodzi ze skryptu udostępnionego przez Barbarę Szymańską.

⁴ Przykład pochodzi ze skryptu udostępnionego przez Barbarę Szymańską.

Jeśli audiodeskrypcja odczytywana będzie przez jej autora, rygorystyczne zapisywanie kodów czasowych ma mniejsze znaczenie, ponieważ zwykle doskonale zna on opisywany film i wystarczy mu na przykład zapis kwestii dialogowych (z ich ewentualnymi kodami czasowymi przeniesionymi z listy dialogowej). W poniższym przykładzie w oryginalnym skrypcie tekst audiodeskrypcji miał kolor czarny, natomiast dialogi były zapisane kolorem zielonym:

Wpada na starszego mężczyznę.

02:23

Witam Pana profesora.

02:25

Witaj Frido.

Frida odbiega. W jej dłoni teczka.

Wbiega na dziedziniec. Podbiega do grupki młodych osób. (Frida)⁵

Podobnie jest w wypadku odczytywania skryptów na żywo (zob. podrozdział 6.4.5.). W takiej sytuacji podanie kodów czasowych jest nieuzasadnione, ponieważ i tak nie będą one widoczne na ekranie. O wiele ważniejsze jest dokładne zaznaczenie, po jakiej kwestii dialogowej bądź dźwięku należy rozpocząć odczytanie AD. W przypadkach gdy audiodeskryptor jest jednocześnie lektorem, może on opracować swój system znaków pomocnych we właściwym odczytaniu skryptu. Poniżej przytaczamy przykład skryptu z użyciem specjalnych symboli, który opracowałyśmy do *Serca na dłoni*:

Na pokładzie lądującego samolotu dwóch mężczyzn w ciemnych garniturach kończy partię pokera. Grze przygląda się grupa mężczyzn, również w garniturach. (...)

[Konstanty przygląda się kartom]

Konstanty, starszy, siwowłosy mężczyzna wyklada zwycięskie karty na stół.

AKT I

KONSTANTY: I did it, I, I.

PARTNER: Ale pan oszukuje.

KONSTANTY: Kto, ja? Ależ skąd.

>>Nowicki wyciąga Konstantemu kartę z rękawa.<<

PARTNER: Stąd.

⁵ Przykład pochodzi ze skryptu udostępnionego przez Marcina Laskowskiego.

KONSTANTY: A to nie moje...

Samolot ląduje. ^{^^}Tymczasem w supermarkecie do kasy podchodzi staruszka.

STARUSZKA: Ile by to kosztowało?

STEFAN: Dziewięć pięćdziesiąt.

Kobieta przelicza monety w portmonetce.

STARUSZKA: To może ja to odniosę z powrotem.

Stefan zatrzymuje staruszkę gestem, spogląda na kamerę, mruga porozumiewawczo i podaje kobiecie słoik bez kasowania. Staruszka odwdzięcza się serdecznym uśmiechem.

W oryginalnym skrypcie dialogi były zapisane kolorem czarnym, audiodeskrypcja – niebieskim (wielkość czcionki – 14 pkt), a wskazówki w nawiasach kwadratowych – czerwonym. Użyte symbole oznaczają: >>...<< (tekst ma być odczytany szybko), ^{^^} (tekst ma być odczytany na końcu poprzedniej sceny – zob. podrozdział 6.4.), podkreślenie linią falowaną (tekst ma być odczytany wolno, spokojnie). Audiodeskrypcję czytałyśmy na żywo w sali kinowej przez mikrofon, przy słabym oświetleniu. Zapis ten okazał się bardzo czytelny, ponieważ wskazówki co do sposobu odczytania były widoczne od razu, bez konieczności wczytywania się w dodatkowe uwagi.

6.3.3. Wykorzystanie scenariusza

Przy opracowywaniu audiodeskrypcji pomocny może być wgląd do scenariusza filmowego. Zawarte w scenariuszu informacje mogą przydać się przy opisywaniu postaci, miejsc, zwróceniu uwagi na istotne elementy, które scenarzysta chciał przekazać. Należy jednak pamiętać, aby korzystać ze scenariuszy ostrożnie, ponieważ często reżyserzy dokonują zmian lub czynią to sami aktorzy. Poza tym opisy postaci czy miejsc są często bardzo subiektywne, czego – co do zasady – należy w audiodeskrypcji unikać. Co więcej, reżyser może mieć nieco odmienną wizję realizowanego przez siebie filmu i opisy postaci lub miejsc mogą nie znaleźć odzwierciedlenia w filmie. Wydaje się zatem, że scenariusz będzie bardziej przydatny w wypadku tzw. „kina autorskiego”, w którym scenarzysta i reżyser to ta sama osoba – wówczas można liczyć na to, że modyfikacji dokonanych na planie w stosunku do pierwotnego scenariusza będzie mniej, choć na pewno należy mieć je na względzie

i zawsze zachować czujność (zob. także podrozdział 1.3.7., w którym piszemy o audiodeskrypcji autorskiej).

Innym sposobem na odzwierciedlenie wizji reżyserskiej w AD są konsultacje z reżyserem w trakcie opracowywania skryptu audiodeskrypcji. Taka sytuacja miała miejsce na przykład podczas pisania audiodeskrypcji do filmu *Popiełuszko. Wolność jest w nas* Rafała Wiczyńskiego (Künstler 2014b). Z kolei w czasie realizacji filmu *Imagine* w reżyserii Andrzeja Jakimowskiego audiodeskrypcja od początku była częścią projektu filmowego. Taka sytuacja jest bardzo pożądana, ponieważ koszty udostępnienia filmu dla osób niewidomych (i niesłyszących) są uwzględniane w budżecie filmu. Szacuje się, że koszt stworzenia AD na etapie produkcji filmu to około pięć tysięcy złotych. Kwota ta obejmuje przygotowanie skryptu audiodeskrypcji, nagranie lektora, zsynchronizowanie AD ze ścieżką filmu oraz nagranie AD na odpowiedni nośnik. Z kolei koszt napisów to około trzy tysiące złotych. Łączny koszt udostępnienia filmu osobom z niepełnosprawnością wzroku i słuchu to osiem tysięcy złotych, czyli kwota, która gubi się w zwykle ogromnym budżecie filmu. Poza tym dołączenie AD i napisów do pierwszej kopii nowo powstałego filmu jest łatwiejsze i tańsze niż robienie tego później (Zawiśliński 2013; zob także podrozdział 1.3.7.).

O pomysł uwzględnienia audiodeskrypcji na etapie tworzenia filmu czy serialu pisze także de Snerck (brak daty), odpowiedzialny za udostępnianie produkcji audiowizualnych osobom z niepełnosprawnością wzrokową i słuchową we flamandzkiej stacji radiowo-telewizyjnej VRT. Dzięki temu możliwe byłoby uwzględnienie AD już na etapie pisania scenariusza oraz podczas montażu materiału, na przykład poprzez wydłużenie przerwy między dialogami tam, gdzie jest to konieczne. W chwili obecnej VRT opracowuje audiodeskrypcje wyłącznie do programów, których jest producentem. Takie podejście umożliwiło współpracę ze scenarzystą jednego z audiodeskrybowanych seriali. De Snerck zauważa, że zaletą takiego rozwiązania jest to, że scenarzysta bardzo dobrze zna serial, jest zorientowany w niuansach, zna techniki stosowane przez reżyserów. Autor podkreśla, że mimo iż taka sytuacja nie zawsze jest możliwa, zaleca się chociażby minimalną współpracę z twórcami filmu czy serialu.

6.3.4. Tłumaczenie skryptów AD

Powyżej omówiliśmy etapy pisania skryptu AD. Alternatywnym sposobem jest tłumaczenie istniejących skryptów z języka obcego na polski. Głównym źródłem skryptów AD może być Wielka Brytania – lider we wdrażaniu audiodeskrypcji w Europie (Jankowska 2014: 26). Takie rozwiązanie ma potencjalnie wiele zalet. Po pierwsze, brytyjski audiodeskryptor dokonał wnikliwej analizy filmu, selekcji treści wizualnych oraz zredagował opis i skonsultował go z osobą niewidomą. Zatem głównie na tych etapach opracowywania skryptu można szukać oszczędności czasowych tłumaczenia AD (Remael i Vercauteren 2007; Jankowska 2014). Do zadania tłumacza należy przede wszystkim przetłumaczenie skryptu oraz zsynchronizowanie go z przerwami między dialogami (często tekst tłumaczony z języka angielskiego na polski bywa dłuższy, konieczna jest zatem adaptacja). Dodatkowo, tłumacz może skonsultować opis z osobą niewidomą tak, aby po ewentualnych zmianach tekst audiodeskrypcji był czytelny dla polskiego odbiorcy docelowego oraz aby mógł on bez przeszkód podążać za fabułą filmu. Jankowska (2014: 25) zauważa, że koszt tłumaczenia jednego aktu filmu (czyli dziesięciominutowego fragmentu) jest niższy niż koszt pisania audiodeskrypcji, a przeprowadzone przez nią badanie wykazało, że przetłumaczenie skryptu jest dwu- lub nawet trzykrotnie mniej czasochłonne niż jego napisanie od nowa, zatem autorka konkluduje, iż tłumaczenie skryptów AD jest korzystne zarówno ze względu na oszczędność czasu koniecznego dla przygotowania skryptu, jak i z powodu możliwej redukcji kosztów (2014: 38). Kwestią, którą należy wziąć pod uwagę – oprócz różnic językowych i kulturowych, z którymi dobry tłumacz powinien sobie poradzić bez względu na rodzaj tłumaczonego tekstu – jest znajomość zasad audiodeskrypcji w języku docelowym (polskim), aby przetłumaczona AD odpowiadała konwencjom tworzenia skryptów w tymże języku (zob. podrozdział 6.5. poniżej).

6.3.5. Korekta tekstu

W rozdziale pierwszym wspominałyśmy o konieczności zachowania obiektywizmu przy tworzeniu audiodeskrypcji, co jest niezmiernie trudne ze względu na subiektywny charakter ludzkiej percepcji. Orero (2007a: 117) zauważa, że audiodeskryptor potrzebuje „drugiej pary oczu”, która

pomoże mu zweryfikować opis. Co za tym idzie, zaleca się, aby audiodeskrytorzy pracowali w parach, wspólnie redagując skrypt AD. Wówczas – po wcześniejszym wysłuchaniu ścieżki dźwiękowej filmu oraz jego uważnym obejrzeniu – oglądają oni wspólnie film fragment po fragmencie i redagują opis. Pozwala to na wzajemną weryfikację rozumienia fabuły, selekcję opisywanych elementów oraz proponowanych opisów czy rozwiązań językowych. Większość osób (w tym audiodeskrytorów) posługuje się swego rodzaju idiolektem, ma swoje ulubione sformułowania (których nadużywa), może używać regionalizmów, może różnie rozumieć pewne pojęcia i mieć z nimi różne skojarzenia. Dzięki wspólnej redakcji tekstu można – przynajmniej w jakimś stopniu – te różnice zniwelować i opracować opis, który będzie bardziej obiektywny i pozbawiony idiosynkratycznych rozwiązań językowych. Powyższy tryb pracy autorki przyjęły, opisując *Serce na dłoni*. W trakcie pracy okazało się, że używamy różnych określeń i sformułowań oraz mamy inne skojarzenia z pewnymi terminami. Długą dyskusję prowadziłyśmy na przykład na temat pojęcia „polna droga” – jednej z nas kojarzyła się ona wyłącznie z drogą biegnącą przez pole, drugiej z każdą drogą gruntową. Oczywiście w takim wypadku z pomocą może przyjść *Słownik poprawnej polszczyzny*, ale to właśnie dzięki obecności drugiej osoby nasze rozumienie pewnych pojęć może zostać poddane w wątpliwość i zweryfikowane. O podobnych doświadczeniach podczas opisywania serialu *Ranczo* opowiada audiodeskrytor Krzysztof Szubzda w wywiadzie z Agnieszką Szarkowską (2008: 134):

Za każdym razem przekonywałem się, jak nieuważnym jestem widzem i jak zachwaszczona jest moja polszczyzna. (...) Zwykle opowiadam jako anegdotę, jak szukaliśmy różnicy między przecinaniem a odcinaniem czubka jajka, jak zastanawialiśmy się, gdzie kończy się utykanie, a zaczyna kuśtykanie, czy ktoś, kto rezygnuje z czegoś powodowany tchórzostwem, wciąż jeszcze rezygnuje, czy już rejteruje.

Idealnym rozwiązaniem byłoby włączenie do zespołu także osoby niewidomej (patrz także poniżej), która zweryfikuje nasze rozwiązania pod względem ich przejrzystości dla osób z dysfunkcjami wzroku. Takie rozwiązanie przyjęto na przykład w Niemczech w stacji radiowo-telewizyjnej Bayerischer Rundfunk (BR) – tam audiodeskrypcje tworzone są przez trzyosobowy zespół – dwie osoby widzące i jedną niewidomą. Niemniej taka sytuacja jest raczej ewenementem, głównie ze

względu na wysoki koszt. Nie sprawdzi się także raczej w przypadku audiodeskryptorów pracujących na własny rachunek (a nie – tak jak w przypadku BR – zatrudnionych przez nadawcę).

Dlatego bardziej realnym rozwiązaniem jest korekta gotowego skryptu AD przez innego audiodeskryptora lub osobę niewidomą. Inny audiodeskryptor może zweryfikować język AD (np. wychwycić regionalizmy), a także – po wcześniejszym obejrzeniu filmu – selekcję opisywanego materiału. Z kolei osoba niewidoma może pomóc stwierdzić, czy opis jest przejrzysty i łatwy do wyobrażenia przez osoby z dysfunkcją wzroku oraz czy jest on kompletny, to znaczy czy po jego wysłuchaniu fabuła filmu jest zrozumiała i nie brakuje w opisie żadnych istotnych elementów. Oczywiście możemy spodziewać się rozbieżności w opiniach niewidomych konsultantów z uwagi na dużą heterogeniczność grupy odbiorców docelowych. Tak samo jak osoby widzące, osoby niewidome posługują się idiolektem, a dodatkowo mają różne wyobrażenia opisywanych pojęć i zjawisk, w zależności między innymi od rodzaju dysfunkcji wzroku oraz momentu jej wystąpienia (zob. podrozdział 1.1.3.). Na przykład wcześniej wspomniany opis „jesienne słońce” użyty przez nas w audiodeskrypcji *Serca na dłoni* został zakwestionowany przez jednego z dwojga naszych niewidomych konsultantów – mimo iż osoba ta była osobą ociemniałą, nie zachowała w pamięci obrazu miękkiego światła jesiennego słońca, podczas gdy drugi konsultant nie miał problemów z wyobrażeniem sobie tego opisu.

Po zredagowaniu skryptu powinien on zostać próbnie odczytany podczas odtwarzania filmu, aby upewnić się, że wszystkie opisy mieszczą się między dialogami.

6.4. Odczytanie audiodeskrypcji

Kolejnym etapem procesu tworzenia audiodeskrypcji jest jej odczytanie. Jak wcześniej wspomniano, twórca skryptu może go odczytać sam lub powierzyć to zadanie komuś innemu. Ponadto, podstawowym rozróżnieniem przy odczytywaniu skryptu jest to, czy dzieje się to na żywo, czy też audiodeskrypcja jest utrwalana na odpowiednim nośniku. Kwestie te omawiamy szczegółowo poniżej.

6.4.1. Lektor

Czwartym filarem audiodeskrypcji według Snydera (2007: 102) są „umiejętności wokalne”. Jak pisałyśmy w podrozdziale 1.1.4., Snyder – posiadacz istic radiowego głosu – sam odczytuje swoje opisy. Jednak nie zawsze umiejętność redagowania dobrych audiodeskrypcji idzie w parze z odpowiednimi predyspozycjami głosowymi. Dlatego coraz częściej funkcje audiodeskryptora i osoby odczytującej audiodeskrypcje są rozdzielane i to drugie zadanie powierza się profesjonalnemu lektorowi, który – jako osoba z dużym doświadczeniem – jest w stanie sprawnie odczytać tekst AD, nawet bez żadnych poprawek. Może to nastąpić pod warunkiem, że skrypt jest przygotowany profesjonalnie, z odpowiednim zaznaczeniem kodów czasowych i wskazówek interpretacyjnych (Künstler 2014b; zob. także podrozdział 6.3.2.). Ma to istotne znaczenie, biorąc pod uwagę fakt, iż wynajęcie profesjonalnego studia nagrań jest kosztowne, a poprawki to dodatkowy czas, za który trzeba zapłacić.

6.4.1.1. Płeć lektora

Ważną kwestią przy wyborze lektora odczytującego AD jest jego płeć. Zasadniczo preferowane są głosy męskie, które mają niższą częstotliwość, a zatem łatwiej „wtapiają się” w oryginalną ścieżkę dźwiękową. Zapewne w związku z tym w większości polskojęzycznych filmów audiodeskrypcję czytają mężczyźni. Ważną rolę przy wyborze lektora odgrywa gatunek filmowy. Głosy męskie zdecydowanie lepiej sprawdzają się w filmach wojennych, sensacyjnych czy horrorach. Natomiast głosy żeńskie mogą być odpowiednie do komedii romantycznych czy filmów dla dzieci (w tym kreskówek). Swoboda w doborze głosu może być ograniczona istniejącym już tłumaczeniem listy dialogowej, które w Polsce odczytywane jest zwykle przez lektora płci męskiej. Wówczas do odczytania skryptu AD bardziej odpowiednim będzie głos żeński tak, aby widz z dysfunkcją wzroku mógł łatwo odróżnić audiodeskrypcję od dialogów. Należy zauważyć, że nawet w sytuacji gdy na potrzeby audiodeskrypcji filmu tłumaczenie jest nagrywane od nowa, można założyć, że ze względu na siłę przyzwyczajenia odbiorców, będzie ono odczytane przez lektora-mężczyznę. W istocie w większości analizowanych przez nas filmów zagranicznych z AD głos lektora dialogów to głos męski, a AD czyta kobieta bez względu na gatunek filmowy (np. *Casablanca*, *Imagine*, *Rio*

Bravo, Skrzypek na dachu, Zapach kobiety). Choć były też przypadki odwrotne – w *Rozstaniu* czy filmie *Diabeł ubiera się u Prady* AD czyta mężczyzna, a tłumaczenie dialogów kobieta.

Ciekawe rozwiązanie zastosowano przy produkcji audiodeskrypcji do filmu *Len* w reżyserii Joanny Jasińskiej-Koronkiewicz finansowanej przez Fundację Audiodeskrypcja w partnerstwie z Galerią im. Sleńdzińskich w Białymstoku. Tekst audiodeskrypcji został odczytany przez dzieci, które wcześniej opracowały opis podczas warsztatów filmowo-plastycznych realizowanych w ramach projektu „Słowa zaklęte w obrazie, czyli o tym, jak tworzy się film”. To eksperymentalne rozwiązanie mogłoby znaleźć szersze zastosowanie, ponieważ wydaje się, że dziecięce głosy są odpowiednie do odczytywania AD do filmów dla dzieci.

6.4.1.2. Modulacja głosu

Głos lektora powinien być spójny z produkcją audiowizualną i nie powinien odciągać uwagi widza od jej treści. Niewidomy odbiorca powinien zapomnieć o tym, że słucha opisu i zacząć wyobrażać sobie obrazy malowane słowami. Dobrze odczytana audiodeskrypcja jest dyskretna i neutralna, ale nie monotonna czy jednostajna (ITC Guidance 2000: 10; Szymańska i Strzymiński 2010: 40). Lektor powinien dostosować sposób odczytania skryptu do gatunku filmowego. Na przykład w thrillerach, filmach sensacyjnych czy dramatach psychologicznych lektor powinien być w stanie oddać napięcie budowane obrazami. Dobrym przykładem jest tu *Krótki film o zabijaniu* (IK), w którym głos lektora jest „mroczny”, dostosowany do poważnej i tragicznej fabuły filmu. Za to w filmach romantycznych lepiej sprawdzi się głos subtelny, łagodny. Z kolei AD do programów komediowych powinna zostać odczytana lekko, radośnie, z nutą humoru w głosie, natomiast w filmach dla dzieci możemy oczekiwać lektora-gawędziarza, który odczyta AD żywo, wciągając dzieci w opowiadaną historię. Dobrym przykładem jest tutaj audiodeskrypcja do filmu *Charlie i fabryka czekolady*, gdzie brytyjski lektor pełni raczej funkcję narratora, który emocjonalnie angażuje się w opowiadaną historię.

Bez względu na gatunek filmowy zawsze ważna jest odpowiednia emisja głosu – wyraźna wymowa oraz właściwa prozodia. Jak zauważają Szymańska i Strzymiński (2010: 40):

Intonacją i modulacją głosu można wyczarować nastroje i tworzyć ich dramaturgię – uspokajać, zaciekawiać, przykuwać uwagę. Głosem można też wyrażać wątpliwości albo rozśmieszać. Różnorodnością barwy głosu tworzyć półcienie i malować niedomówienia. Odpowiednim frazowaniem i akcentowaniem eksponować te elementy obrazu, na których nam szczególnie zależy.

W tym kontekście ciekawym rozwiązaniem jest powierzenie odczytania audiodeskrypcji zawodowym aktorom. Ich głos jest bardziej elastyczny, potrafią lepiej akcentować logicznie, czy zwiększać dynamikę wypowiedzianych słów, ponieważ w odgrywanych przez siebie rolach muszą być w stanie wyrazić całe spektrum emocji. Z kolei głos polskich lektorów, przyzwyczajonych do odczytywania tłumaczenia list dialogowych, jest raczej monotony, jednostajny i pozbawiony emocji. Dobrym przykładem wykorzystania głosu aktora jest audiodeskrypcja do animowanego filmu *Maska* braci Quay, która została odczytana przez aktora teatralnego. Mroczny i psychodeliczny klimat filmu został oddany między innymi za pomocą odpowiednich technik filmowych (np. powtarzania ujęć), które znalazły odzwierciedlenie zarówno w języku audiodeskrypcji („Podnosi ręce od bioder do piersi, od bioder do piersi, podnosi ręce od bioder do piersi. Unosi głowę. Unosi głowę”), jak i w sposobie jej odczytania na zasadzie zwiększenia tempa i nasilenia natężenia głosu – im obraz był bliżej, tym opis był czytany głośniejszy (Szymańska i Zabrocka-Śliwka 2013).

6.4.2. Synteza mowy

Alternatywą dla ludzkiego głosu jest zastosowanie do odczytania skryptu AD programu do syntezy mowy (Szarkowska 2011). Rozwiązanie to zakłada, że niewidomi otrzymują plik tekstowy ze skrytem AD (w formacie .txt lub .sub), w którym kody czasowe są zsynchronizowane z kodami czasowymi opisywanej produkcji audiowizualnej. Następnie przy użyciu komputerowego odtwarzacza filmów oraz syntezy mowy (programu przekształcającego tekst na syntetyczny głos ludzki) osoby niewidome i słabowidzące mogą oglądać filmy z AD bez wychodzenia z domu. To rozwiązanie ma szereg zalet. Po pierwsze, koszt produkcji takiej audiodeskrypcji jest stosunkowo niski, ponieważ obejmuje jedynie opracowanie skryptu AD, bez konieczności jego profesjonalnego nagrania, a co za tym idzie, zatrudniania lektora i wynajmowania studia

nagrań. Co więcej, odtworzenie filmu z AD nie wiąże się z kosztami po stronie odbiorców, ponieważ używają oni w tym celu posiadanego sprzętu i oprogramowania. Należy także podkreślić, że spora część niewidomych korzysta z programów do syntezy mowy, co oznacza, że mogą odtwarzać AD przy użyciu głosów, do których są przyzwyczajeni. AD z syntezą mowy można zastosować zarówno do produkcji krajowych, jak i zagranicznych (np. dubbingowanych lub z wersją lektorską). Pomimo licznych zalet, powyższe rozwiązanie nie jest pozbawione wad: jest ono właściwie dostępne jedynie dla osób, które posługują się komputerem (co wyklucza na przykład większość starszych osób). Poza tym, jak przy każdym rozpowszechnianiu materiałów audiowizualnych poza oficjalnymi kanałami dystrybucji, tak i tutaj do rozstrzygnięcia pozostają kwestie związane z prawami autorskimi. Ponadto, mimo iż głosy generowane przez syntezytor mowy są coraz lepszej jakości, nadal daleko im do plastyczności głosów ludzkich, często pożądanej w odczytywaniu audiodeskrypcji, o czym piszemy powyżej. Niemniej jednak, jak podkreśla Szarkowska (2011: 146), celem audiodeskrypcji z syntezą mowy nie jest zastąpienie audiodeskrypcji czytanej przez głos ludzki, ale zwiększenie liczby opisanych filmów i programów. Ponadto, badania przeprowadzone przez badaczkę pokazują, że mimo iż widzowie preferują ludzką mowę w AD, to wielu uznaje głosy syntetyczne za akceptowalne (zob. także podrozdział 2.1.6.).

6.4.3. Nagranie audiodeskrypcji

Przed przystąpieniem do nagrania lektor powinien przećwiczyć odczytanie tekstu AD, upewniając się, że tekst mieści się w przerwach między dialogami oraz zwrócić uwagę, które fragmenty odczytać szybciej, a które wolniej (pomogą mu w tym wskazówki od audiodeskryptora – zob. podrozdział 6.3.2.3.). De Snerck (brak daty) podkreśla, że w VRT na przećwiczenie odczytania AD przeznaczona jest dwa razy więcej czasu niż na jej nagranie. W tym czasie dokonywane są wszelkie niezbędne poprawki tak, aby nie wydłużać czasu w studio, którego wynajęcie jest kosztowne. Należy także sprawdzić, czy kod czasowy w skrypcie odpowiada temu wyświetlanemu przez program do nagrywania i ewentualnie je uzgodnić, ponieważ nawet małe przesunięcia mogą skutkować brakiem synchronizacji audiodeskrypcji z dialogami i obrazem (ITC Guidance 2000: 10; Szymańska i Strzyński 2010: 40).

Przy odczytywaniu AD każde słowo powinno być wypowiedziane wyraźnie, ponieważ – w przeciwieństwie do osób widzących, które czerpią informacje zarówno z obrazu, jak i z dźwięku – osoby niewidome polegają jedynie na informacjach odbieranych przez narząd słuchu, a co za tym idzie, jeśli czegoś nie usłyszą lub jeśli coś źle usłyszą, z pomocą nie przyjdzie im obraz, tak jak w wypadku osób widzących (ITC Guidance 2000: 10). W tym kontekście bardzo ważna jest też odpowiednia modulacja głosu, o której piszemy w podrozdziale 6.4.1.2. powyżej. De Snerck (brak daty) radzi, aby AD do początkowych fragmentów filmu czy programu nagrać ponownie, po nagraniu całości, ponieważ na początku głos lektora może być „nierozgrzany” i początek audiodeskrypcji będzie się różnił od całości nagrania. Ta praktyka stosowana jest powszechnie w VRT. Ponadto audiodeskrypcja powinna być odpowiednio zsynchronizowana z obrazem i ścieżką dźwiękową. Opis nie powinien zachodzić na dialogi, co więcej wskazane jest, aby między opisem a dialogami zawsze była chwila ciszy (ITC Guidance 2000: 10).

Zaleca się, aby w trakcie nagrania w studio obecny był audiodeskrytor, ponieważ ma wówczas szansę zachowania wpływu na efekt swojej pracy – może dopilnować, aby opis został przeczytany poprawnie, w odpowiednim tempie oraz w odpowiednich momentach (choć właściwe przygotowanie skryptu powinno zminimalizować potrzebę zbyt częstego ingerowania w proces nagrywania – zob. podrozdział 6.3.2. o redagowaniu skryptu). W czasie nagrania może się jednak okazać, że w audiodeskrypcji są na przykład kakofoniczne zbitki słów, które można na bieżąco poprawić. Może też okazać się, że tekst jest za długi, wówczas trzeba go skrócić, lub odwrotnie, lektor może przeczytać coś szybciej, wówczas można opis nieco rozbudować.

Istotną rolę w procesie nagrywania AD odgrywa realizator dźwięku, który dostosowuje poziom głośności oryginalnej ścieżki dźwiękowej do poziomu głośności audiodeskrypcji. Ważne jest, aby AD i dialogi były słyszalne mniej więcej na tym samym poziomie, natomiast tło dźwiękowe powinno zostać odpowiednio ściszone, aby nie zagłuszało audiodeskrypcji. De Snerck (brak daty) wspomina także o sytuacji odwrotnej – realizator dźwięku może zwiększyć głośność konkretnego dźwięku (np. odgłos tłuczonej szyby) tak, aby nie był konieczny opis, tym samym oszczędzając czas, który można przeznaczyć na opis innego elementu.

Średni czas nagrania audiodeskrypcji do godzinnej audycji to dwie do dwóch i pół godziny (ITC 2000: 11; de Snerck, brak daty). Po nagraniu

należy odsłuchać audiodeskrypcję, w celu sprawdzenia, czy została ona nagrana prawidłowo, czy jest odpowiednio zsynchronizowana z obrazem, dialogami i tłem dźwiękowym, czy jej treść zgadza się ze skrytem AD (z wyjątkiem zmian wprowadzonych podczas nagrania, uzgodnionych z audiodeskryptorem) oraz czy jakość pozwala na odbiór dzieła audio-wizualnego bez zakłóceń.

6.4.4. Brak synchronizacji opis – obraz

Synchronizacja AD z obrazem i ścieżką dźwiękową jest szczególnie ważna dla widzów słabowidzących, którzy mogą posiadać widzenie reszkowe i czuć się zdezorientowani, kiedy na przykład słyszą opis: „Anna podchodzi do drzwi”, podczas gdy na ekranie mogą dostrzec, że bohaterka leży w łóżku. Niemniej dopuszcza się zaburzenie synchronizacji opis – obraz w sytuacjach, gdy na przykład gęsty dialog nie pozwala na synchroniczne umieszczenie opisu elementu ważnego dla zrozumienia sceny. Wówczas opis może nastąpić przed zdarzeniami prezentowanymi na ekranie (w języku angielskim określa się to mianem *signposting* lub *foreshadowing*) lub po nich. Taka sytuacja występuje często przy zmianie sceny, gdy nowa scena rozpoczyna się od razu dialogiem. Jako że kluczowe jest zasygnalizowanie widzom, iż mamy do czynienia ze zmianą miejsca lub czasu akcji, nawet najkrótszy opis zostanie odczytany jeszcze w trakcie trwania poprzedniej sceny, np. „W biurze” lub „Dzień”. Czasem można spotkać bardziej rozbudowane opisy. Na przykład w *Winie truskawkowym* na końcu sceny bieżącej można usłyszeć następujący opis, zapowiadający następną scenę:

Wieczorem u Lewandowskiego. Lewandowski nalewa wina do szklaneczki, podaje Andrzejowi.

Opis ten sygnalizuje zarówno zmianę miejsca i czasu akcji, a także opisuje dwie czynności wykonywane przez bohatera (nalanie wina, podanie szklanki). Tak szczegółowy opis był w tym wypadku konieczny, ponieważ bez niego znaczenie kwestii dialogowej rozpoczynającej tę scenę („Nie, dziękuję”) nie byłoby jasne.

6.4.5. Audiodeskrypcja czytana na żywo

O audiodeskrypcji odczytywanej na żywo pisaliśmy już między innymi w podrozdziale 1.3. Należy zauważyć, że raczej odchodzi się już od odczytywania AD na żywo podczas projekcji filmów (szczególnie w wersji „otwartej”), niemniej jednak rozwiązanie to nadal bywa stosowane przy projekcjach jednorazowych, na przykład podczas festiwalu filmowych. Zasadniczo przy czytaniu AD na żywo stosuje się te same zasady co przy nagrywaniu AD, niemniej lektor powinien poświęcić więcej czasu na odpowiednie przećwiczenie odczytywania skryptu. Mimo iż to głównie w wypadku opery, teatru czy wydarzeń sportowych lektor musi liczyć się z koniecznością zachowania szczególnej uwagi i koncentracji oraz wprowadzania ewentualnych zmian w audiodeskrypcji na bieżąco (patrz podrozdziały 1.3.3. i 1.3.4.), może się to również zdarzyć podczas projekcji filmowych. Na przykład podczas premierowej projekcji *Serca na dłoni* na 33. Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni zauważyliśmy, że wyświetlany film ma nieco inną ścieżkę dźwiękową od tej, która była dołączona do kopii filmu, którą otrzymaliśmy w celu przygotowania audiodeskrypcji. W kadrze był widoczny kot, którego opisałyśmy, ponieważ w wersji, którą otrzymaliśmy, nie był on słyszalny. Natomiast w wersji kinowej słychać było miauczenie, zatem zgodnie z przyjętymi zasadami AD nasz opis był zbędny. Jeszcze większa niespodzianka czekała nas pod koniec filmu, okazało się bowiem, iż końcowa scena różni się od tej z naszej wersji. Jak nam wyjaśniono po projekcji, różnice te były sposobem zabezpieczenia kopii filmu przed jej nieupoważnionym rozpowszechnieniem. Przykład ten pokazuje jednak konieczność zwiększania świadomości w branży filmowej co do specyfiki audiodeskrypcji.

6.5. Proces tworzenia audiodeskrypcji a proces przekładu międzyjęzykowego

Proces tworzenia audiodeskrypcji opisany powyżej ma wiele punktów wspólnych z procesem tłumaczenia międzyjęzykowego (zob. także omówienie AD jako typu tłumaczenia w podrozdziale 1.1.5. oraz Jankowska 2013a: 56-59). Audiodeskryptor musi dokładnie zapoznać się z tekstem źródłowym, czyli opisywanym dziełem (filmem, sztuką teatralną, dziełem plastycznym). Podobnie tłumacz musi dokładnie

zapoznać się z tłumaczonym tekstem – przeczytać go uważnie, najlepiej kilkakrotnie, wyjaśnić wszelkie wątpliwości, ustalić znaczenie oraz znaleźć odpowiedniki nieznanego mu terminów. Musi zapoznać się z fachową literaturą z zakresu tłumaczonej dziedziny, poszukać tekstów paralelnych itp. Aby dokładnie zrozumieć tłumaczony tekst, tłumacz musi doskonale posługiwać się językiem oryginału, czyli w przypadku tłumaczenia na język ojczysty, językiem obcym, z którego tekst przekłada. Podobnie audiodeskrytor powinien znać „język oryginału”, czyli w przypadku audiodeskrypcji filmowej, język filmu.

Audiodeskrytor, tak jak tłumacz, musi odpowiednio zredagować tekst zarówno pod względem formalnym (odpowiednie formatowanie, czyli wielkość i krój czcionki, odstępy itp.), jak i językowym – w obu wypadkach tekst docelowy powinien być zredagowany zgodnie z zasadami gramatycznymi, ortograficznymi, interpunkcyjnymi i stylistycznymi języka docelowego. Co za tym idzie, powinien poprawnie posługiwać się tymże językiem, znać jego zasady, odznaczać się wrażliwością językową oraz precyzją w formułowaniu myśli. W razie wątpliwości tak audiodeskrytor, jak i tłumacz powinni być w stanie skorzystać z odpowiednich słowników i leksykonów. Zarówno w opisywanym filmie, jak i w tłumaczonym tekście – odpowiednio – audiodeskrytor i tłumacz mogą napotkać specjalistyczne pojęcia. W takiej sytuacji konieczna może się okazać konsultacja ze specjalistami z danej dziedziny w celu właściwego odczytania tekstu źródłowego (zrozumienia filmu) oraz znalezienia adekwatnych słów do opisu lub terminów tłumaczeniowych. I w końcu – tak w audiodeskrypcji, jak i w tłumaczeniu wskazana jest korekta. W tłumaczeniu dokonuje jej inny tłumacz, który może sprawdzić tekst pod względem właściwego użycia języka docelowego i zgodności z oryginałem. Pierwszym czytelnikiem przekładu jest też rodzimy użytkownik języka (w wypadku tłumaczenia na język obcy). W audiodeskrypcji korekty dokonuje inny audiodeskrytor (który – analogicznie – sprawdzi zarówno język właściwy dla AD, jak i dokona rewizji zgodności AD z „oryginałem”, czyli z obrazem filmowym) oraz niewidomy konsultant, którego w tym kontekście można uznać za „rodzimego” (docelowego) użytkownika audiodeskrypcji.

Biorąc zatem pod uwagę fakt, iż kompetencje tłumaczy i audiodeskrytorów oraz proces tłumaczenia i AD mają wiele punktów wspólnych, zasadnym wydaje się włączenie audiodeskrypcji do programów szkolenia tłumaczy. Jest to szczególnie uzasadnione w kontekście

potencjalnego tłumaczenia istniejących skryptów AD (na przykład z języka angielskiego; zob. podrozdział 6.3.4.). Wówczas tak wyszkoleni tłumacze mogliby dokonywać przekładu międzyjęzykowego skryptu, a następnie – bazując na zdobytej wiedzy z zakresu AD – byłiby w stanie odpowiednio zredagować tekst tak, aby odpowiadał konwencjom tworzenia AD w języku ojczystym.

Audiodeskrypcja zatem doskonale wpisuje się w nurt badań przekładoznawczych jako intersemiotyczny przekład audiowizualny. Jak każda poddziedzina przekładoznawstwa, i ta jest z natury interdyscyplinarna, wykraczająca poza badania językoznawcze i kulturowe, stawiająca przed badaczem nowe wyzwania na pograniczu filmoznawstwa, kognitywistyki i wielu innych dziedzin badawczych.

Uwagi końcowe

Na ostatnich stronach naszej pracy chcielibyśmy wyrazić nadzieję dotyczącą kilku kwestii. Po pierwsze, ufamy, że udało nam się w tym tomie zawrzeć większość najważniejszych kwestii dotyczących udostępniania sztuk wizualnych (głównie filmów) osobom z dysfunkcją wzroku, i że publikacja ta okaże się przydatna dla badaczy, studentów filologii, osób zaangażowanych w tworzenie i popularyzację audiodeskrypcji oraz samych odbiorców AD, czyli osób niewidomych i słabowidzących.

Trudno nam było zakończyć proces pisania niniejszej pracy, ponieważ właściwie codziennie pojawiają się nowe artykuły i rozprawy o różnych aspektach audiodeskrypcji, informacje o nowych wydarzeniach uwzględniających AD i nowych rozwiązaniach technologicznych poprawiających jej dostępność (takich jak na przykład aplikacje na telefony komórkowe umożliwiające odsłuchiwanie pobranych wcześniej skryptów do filmów oglądanych w kinie). Tekst monografii można by zatem aktualizować bez końca – i to niezmiernie cieszy, ponieważ pokazuje, że audiodeskrypcja rozwija się zarówno jako praktyka, jak i dziedzina nauki. Z pewnością za kilka lat niemożliwe będzie napisanie monografii pretendującej do objęcia całości zagadnienia. Aby temat potraktować kompleksowo, taka praca musiałaby mieć zapewne kilka tomów. W przyszłości możemy się raczej spodziewać publikacji o określonych aspektach audiodeskrypcji, a zatem bardziej specjalistycznych i zawężonych tematycznie.

Mamy nadzieję, że w naszej pracy udało się pokazać, że audiodeskrypcja jest nie tylko bardzo pożądanym rozwiązaniem oferującym osobom z dysfunkcją wzroku dostęp do sztuk wizualnych, ale również niezwykle ciekawym zagadnieniem wartym opisu naukowego. W tym zjawisku mamy do czynienia z bogactwem tworzywa filmowego – różne kadry, montaż, sposób budowania narracji, ruch kamery – wszystko to w zamierzeniu reżysera ma znaczenie i współtworzy doświadczenie będące udziałem widza w kinie czy przed telewizorem. Ten swoisty język filmowy w jakiś sposób należy przetłumaczyć z kodu wizualnego na werbalny, z kodu postrzeganego holistycznie na kod odbierany linearnie – co niesie ze sobą oczywiste konsekwencje i trudności. Z drugiej strony mamy bogactwo języka, którym możemy malować obrazy w wyobraźni

odbiorcy audiodeskrypcji – strukturą zdań, odpowiednio dobranym słownictwem, porównaniem, zabiegami retorycznymi. Fascynujący w zjawisku audiodeskrypcji jest właśnie przekład z jednego kodu semiotycznego na inny – fascynujący w swych wyzwaniach i możliwościach.

Punktem wyjścia dla naszych rozważań teoretycznych i analizy autentycznych rozwiązań praktycznych było przekładoznawstwo i dziedzina jemu pokrewna – językoznawstwo. Perspektywa filmoznawcza z oczywistych względów znalazła swoje miejsce w niniejszej publikacji (poświęciliśmy jej cały rozdział czwarty i fragmenty innych rozdziałów), natomiast nie leży w centrum naszych zainteresowań badawczych. Dlatego kwestie filmoznawcze potraktowaliśmy niejako technicznie – jako elementy analizy skryptu AD. Pozostaje nam wyrazić nadzieję, że niedługo audiodeskrypcja znajdzie się też w polu zainteresowań filmoznawców i kulturoznawców, i że pojawią się prace, które wniosą nieco inne spojrzenie, bardziej skupione na filmie jako dziele sztuki.

Liczymy na to, że udało nam się spełnić obietnicę złożoną we wstępie, czyli zastosować do analizy audiodeskrypcji podejście deskryptywne, a nie preskryptywne. Naszym celem było przede wszystkim opisanie – a nie ocenianie – określonych rozwiązań, różnorodnych możliwości i wachlarza strategii, z których audiodeskryptor może wybierać, opisując dany element wizualny. Mimo iż praktyków audiodeskrypcji w Polsce jest niewiele, udało nam się zgromadzić bogaty materiał i zaprezentować wiele przykładów różnych strategii.

I wreszcie mamy nadzieję, że udało nam się pokazać, iż dzięki audiodeskrypcji osoba z dysfunkcją wzroku może naprawdę obejrzeć film i że określenie „niewidomy widz” nie musi być oksymoronem.

Bibliografia

- Adamowicz-Grzyb, Grażyna. 2013. *Tłumaczenia filmowe w praktyce*. Warszawa: Fortima.
- Adamowicz-Hummel, Antonina. 2011. Niewidomi, słabowidzący. (http://www.fss.aps.edu.pl/pliki/Niewidomi_slabowidzacy.pdf) (data dostępu: 15.07.2013).
- ADLAB. 2012. Report on user needs assessment. (<http://www.adlabproject.eu/Docs/WP1%20Report%20DEF>) (data dostępu: 21.12.2013).
- ADLAB. 2013. Report on text analysis and development. (<http://www.adlabproject.eu/Docs/WP%202%20Report%20DEF>) (data dostępu: 17.07.2014).
- AENOR. 2005. *Norma UNE 153020. Audiodescripción para personas con discapacidad visual. Requisitos para la audiodescripción y elaboración de audioguías*. Madrid: AENOR.
- Allwood, Jens. 2008. „Multimodal corpora”, w: Anke Lüdeling i Merja Kytö (red.), *Corpus linguistics: An international handbook*. Berlin: Mouton de Gruyter, 207-224.
- American Council of the Blind. 2009. Audio Description Standards. (http://www.acb.org/adp/docs/ADP_Standards.doc) (data dostępu: 5.08.2014).
- Arijon, Daniel. 2008. *Gramatyka języka filmowego*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Arma, Saveria. 2011. The language of filmic audio description: A corpus-based analysis of adjectives. [Niepublikowana rozprawa doktorska, Università Federico II, Naples].
- Arregui, Juan P. i Juan Ángel Vela del Campo (red.). 2007. *La ópera trascendiendo sus propios límites*. Valladolid: Universidad de Valladolid.
- Audio Description Coalition. 2013. (<http://www.audiodescriptioncoalition.org/>) (data dostępu: 21.08.2014).
- Audiodeskrypcja na Stadionie Narodowym. 2013. (Materiał wideo). (<http://www.stadionnarodowy.org.pl/aktualnosci/2189,tydzien-akcji-i-audiodeskrypcja-na-narodowym>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Audiointros.org. 2014. Man on wire. (<http://www.audiointros.org/man-on-wire>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Bachtin, Michaił. 1983. *Dialog, język, literatura*. Warszawa: PWN.
- Baker, Mona. 1993. „Corpus linguistics and Translation Studies: Implications and applications”, w: Mona Baker, Gill Francis i Elena Tognini-Bonelli (red.), *Text and technology: In honour of John Sinclair*. Amsterdam: Benjamins, 233-250.
- Bal, Mieke. 1995. *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Baldry, Anthony i Paul Thibault. 2006. *Multimodal transcription and text analysis*. London: Equinox.
- Belczyk, Arkadiusz. 2007. *Tłumaczenie filmów*. Wilkowice: Dla szkoły.
- Benecke, Bernd. 2007. „Audiodescription: Phenomena of Information Sequencing”, w: Heidrun Gerzymisch-Arbogast i Gerhard Budin (red.), *Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra: LSP Translation Scenarios – Vienna, 30 April – 1*

- May 2007. (http://www.euroconferences.info/proceedings/2007_Proceedings/2007_Benecke_Bernd.pdf) (data dostępu: 21.12.2013).
- Benecke, Bernd. 2014. *Audiodeskription als partielle Translation. Modell und Methode*. Berlin/Münster/Wien/Zürich/London: Lit Verlag.
- Bertin, Jacques. 1970. „La graphique”, *Communications* 15: 169-185.
- Biederman, Irving. 1981. „On the semantics of a glance at a scene”, w: Michael Kubovy i James R. Pomerantz (red.), *Perceptual Organisation*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 213-253.
- Bielecki, Piotr. 2014. Laban Movement Analysis – Labanowska Analiza Ruchu. ([http://www.taniecpolska.pl/files/txt/taniecpolska\[pl\]_71_20120321.pdf](http://www.taniecpolska.pl/files/txt/taniecpolska[pl]_71_20120321.pdf)) (data dostępu: 21.06.2014).
- Bordwell, David. 1985. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David i Kristin Thompson. 1990. *Film art: An introduction* (wydanie trzecie). New York: McGraw Hill.
- Bordwell, David i Kristin Thompson. 2008. *Film art. An introduction*. New York: McGraw Hill.
- Bordwell, David i Kristin Thompson. 2013. *Film art. An introduction* (wydanie dziesiąte). New York: McGraw Hill.
- Bordwell, David i Kristin Thompson. 2014. *Sztuka filmowa. Wprowadzenie*. Warszawa: Wydawnictwo Wojciech Marzec.
- Brady, Timothy F., Talia Konkle, George A. Álvarez i Aude Oliva. 2008. „Visual long-term memory has a massive storage capacity for object details”, *Proceedings of the National Academy of Science of the United States of America* 105 (38): 14325-14329.
- Branigan, Edward. 1992. *Narrative comprehension and film*. London and New York: Routledge.
- Braun, Sabine. 2007. „Audio Description from a discourse perspective: A socially relevant framework for research and training”, *Linguistica Antverpiensia NS* 6: 357-369.
- Braun, Sabine. 2008. „Audio description research: state of the art and beyond”, *Translation Studies in the New Millennium* 6: 14-30.
- Braun, Sabine i Pilar Orero. 2010. „Audio Description with Audio Subtitling – an emergent modality of audiovisual localization”, *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3): 173-188.
- Brown, Blain. 1996. *Motion Picture and Video Lighting*. Boston: Focal Press.
- Brown, Gillian i George Yule. 1983. *Discourse Analysis*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bühler, Karl. 1934. *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*. Frankfurt am Main/Berlin/Wien: Ullstein.
- Cabeza i Cáceres, Cristóbal. 2010. „Opera audio description at Barcelona’s Liceu theatre”, w: Jorge Díaz-Cintas, Anna Matamala i Josélia Neves (red.), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for All 2*. Amsterdam: Rodopi, 227-238.

- Cabeza i Cáceres, Cristóbal. 2011. Intonation in AD: does it affect users' comprehension? (Referat wygłoszony na konferencji Media For All. Audiovisual Translation: Taking Stock w Londynie, 28 czerwca-1 lipca 2011).
- Casacuberta, David, Anna Maszerowska i Pilar Orero. W druku. „Audio describing silence: Lost for words”.
- Chmiel, Agnieszka. W druku. „Teaching voice-over in the voice-over land”, w: Anna Jankowska i Agnieszka Szarkowska (red.), *New Points of View on Audiovisual Translation and Accessibility*. Bern/Berlin: Peter Lang Verlag.
- Chmiel, Agnieszka i Iwona Mazur. 2011a. „Audiodeskrypcja jako intersemiotyczny przekład audiowizualny – percepcja produktu i ocena jakości”, w: Iwona Kasperska i Alicja Żuchelkowska (red.), *Przekład jako produkt i kontekst jego odbioru*. Poznań: Wydawnictwo Rys, 13-30.
- Chmiel, Agnieszka i Iwona Mazur. 2011b. „Overcoming barriers – the pioneering years of audio description in Poland”, w: Adriana Serban, Anna Matamala i Jean-Marc Lavour (red.), *Audiovisual Translation in Close-up. Practical and Theoretical Approaches*. Bern/Berlin: Peter Lang Verlag, 279-296.
- Chmiel, Agnieszka i Iwona Mazur. W przygotowaniu. The preferences of Polish audio description users – the AD-Verba project.
- Ciborowski, Mateusz. 2010. „Pod lupą: Chodź, opowiedz mi świat”, *Pochodnia* 4 (871). (http://pochodnia.pzn.org.pl/artukul/311-pod_lupa_chodz_opowiedz_mi_swiat.html) (dostęp 20.7.2014).
- Cohen, Michael A., Todd S. Horowitz i Jeremy W. Wolfe. 2009. „Auditory recognition memory is inferior to visual recognition memory”, *Proceedings of the National Academy of Science of the United States of America* 106 (14): 6008-6010.
- Crook, Tim. 1999. *Radio drama theory and practice*. London: Routledge.
- Dávila Montes, Josep i Pilar Orero. W druku a. „Strategies for the audio description of brand names”, *Across Languages and Cultures*.
- Dávila Montes, Josep i Pilar Orero. W druku b. „Audio description washes wither? A study in brand names and advertising”, *Digital Creativity*.
- De Beaugrande, Robert i Wolfgang Dressler. 1981. *Introduction to Text Linguistics*. London: Longman.
- De Snerck, Erick. [b.d.] From paper to screen. [Niepublikowany artykuł].
- Di Giovanni, Elena. 2014. „Visual and narrative priorities of the blind and non-blind: Eye-tracking and audio description”, *Perspectives: Studies in Translatology* 22 (1): 136-153.
- Di Giovanni, Elena i Agnese Morettini. 2012. Audio description meets audio introduction: An Italian experiment. (Referat wygłoszony na konferencji Languages and the Media, 9th International Conference on Language Transfer in Audiovisual Media w Berlinie, 23 listopada 2012).
- Díaz-Cintas, Jorge. 2007. Accessibility and/in translation training. (Referat wygłoszony na 5. Kongresie EST „Why Translation Studies matters” w Ljubljanie, 3-5 września 2007).
- Dima, Vlad. 2009. „Tarantino's Inglourious Basterds 1. Film Kills”, *Bright Lights Film Journal* 66. (<http://brightlightsfilm.com/66/66ig1dima.php>) (data dostępu: 4.02.2014).

- Doloughan, Fiona i Margaret Rogers. 2005. To see things and texts: audiovisual translation, audiodescription and multimodality. (Referat wygłoszony na konferencji Multimodal Texts: Engaging Sign Systems w Portsmouth, 22-23 października 2005).
- Dosch, Elmar i Bernd Benecke. 2004. *Wenn aus Bildern Worte werden. Durch Audio-Description zum Hörfilm*. Monachium: Bayerischer Rundfunk.
- Dretske, Fred. 1995. „Meaningful perception”, w: Stephen Kosslyn i Daniel Osherson (red.), *Visual cognition: An invitation to cognitive science* (vol. 2). Cambridge: MIT Press, 331-352.
- Ekman, Paul i Wallace V. Friesen. 1978. *Facial Action Coding System: A Technique for the Measurement of Facial Movement*. Palo Alto: Consulting Psychologists Press.
- Fels, Deborah I., John P. Udo, Jonas E. Diamond i Jeremy I. Diamond. 2006. „A comparison of alternative narrative approaches to video description for animated comedy”, *Journal of Visual Impairment and Blindness*: 295-305.
- Fox, Julia R. 2004. „A signal detection analysis of audio/video redundancy effects in television news video”, *Communication Research* 31: 524-536.
- Franco, Eliana, Anna Matamala i Pilar Orero. 2010. *Voice-over Translation. An Overview*. New York/Oxford/Wien: Peter Lang.
- Fresno, Nazaret. 2012. „Experimenting with characters: An empirical approach to the audio description of fictional characters”, w: Aline Remael, Pilar Orero i Mary Carroll (red.), *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads. Media for All 3*. Amsterdam: Rodopi, 25-42.
- Fresno, Nazaret. 2014. „Is a picture worth a thousand words? The role of memory in audio description”, *Across Languages and Cultures* 15 (1): 111-129.
- Fryer, Louise. 2010. „Audio description as audio drama – a practitioner’s point of view”, *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3): 205-213.
- Fryer, Louise i Johnatan Freeman. 2012. „Audio description and its potential for virtual reality applications”, *Journal of CyberTherapy and Rehabilitation* 5 (1): 15-23.
- Fryer, Louise i Johnatan Freeman. 2013. „Cinematic language and the description of film: keeping AD users in the frame”, *Perspectives: Studies in Translatology* 21 (3), 1-15. [Egzemplarz autorski].
- Fryer, Louise i Pablo Romero-Fresco. 2014. „Audiointroductions”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 11-28.
- Fundacja Audiodeskrypcja. 2010. Audiodeskryptor czy audiodeskryber? (<http://www.audiodeskrypcja.org.pl/faq-definicje-pytania-i-odpowiedzi/definicje/81-audiodeskryptor-czy-audiodeskryber.html>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Fundacja Audiodeskrypcja. 2011. Dotknąć barwę, usłyszeć perspektywę i zobaczyć obraz – czyli sztuka dostępna osobom niewidomym. (<http://www.audiodeskrypcja.org.pl/projekty-fundacji-audiodeskrypcja/247-dotkn-barw-usysze-perspektyw-i-zobaczy-obraz-czyli-sztuka-dostpna-osobom-niewidomym.html>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Geiger, Esther. [b.d.] Using Laban Movement Analysis to assist blind audiences. [Niepublikowany artykuł].

- Georgakopoulou, Yota. 2008. Audio description guidelines for Greek. A working document. [Niepublikowany dokument European Captioning Institute, Ltd., Londyn].
- Gerzymisch-Arbogast, Heidrun. 2007. „Universal thought in translation”, w: H. Gerzymisch-Arbogast i G. Budin (red.), *MUTRA 2007: LSP translation scenarios. Proceedings of the Marie Curie euroconferences MuTra*. (http://www.euroconferences.info/proceedings/2007_Proceedings/2007_proceedings.html) (data dostępu: 6.06.2014).
- Gosk, Hanna. 2006. „Opowieść (o) współczesnej postaci literackiej”, *Polonistyka* 10: 6-11. (www.edupress.pl/download/gfx/edupress/pl/defaultopisy/.../3167.pdf) (data dostępu: 14.11.2013).
- Greening, Joan i Deborah Rolph. 2007. „Accessibility: raising awareness of audio description in the UK”, w: Jorge Díaz-Cintas, Pilar Orero i Aline Remael (red.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi, 128-138.
- Grzegorzewska, Maria. 1929. *Psychologia niewidomych*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowego Towarzystwa Pedagogicznego.
- Gunning, Tom. 1986. „The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-garde”, *Wide Angle* 8 (3-4): 63-70.
- Halliday, Michael A.K. 1973. *Explorations in the functions of language*. London: Edward Arnold.
- Halliday, Michael A.K. i Ruqaiya Hasan. 1975. *Cohesion in English*. London: Longman.
- Heffernan, James A. W. 1991. „Ekphrasis and representation”, *New Literary History* 22 (2): 297-316.
- Hendrykowski, Marek. 2014. *Semiotyka ruchomych obrazów*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM.
- Hernández-Bartolomé, Ana i Gustavo Mendiluce-Cabrera. 2004. „Audesc: Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People”, *Meta* 49 (2): 264-277.
- Holland, Andrew. 2009. „Audio description in the theatre and the visual arts: images into words”, w: Jorge Díaz Cintas (red.), *Audiovisual Translation. Language transfer on screen*. Basingstoke: Palgrave, 170-185.
- Hull, Tim i Heather Mason. 1995. „Performance of blind-children on digit-span tests”, *Journal of Visual Impairment and Blindness* 89 (2): 166-169.
- Igareda, Paula. 2012. „Lyrics against images: music and audio description”, *MonTI* 4: 233-254.
- Iglesias Fernández, Emilia, Silvia Martínez Martínez i Antonio Chica Núñez. 2011. Reception studies in audio description and interpreting quality assessment: a case of cross-fertilization. (Referat wygłoszony na konferencji Media For All. Audiovisual Translation: Taking Stock w Londynie, 28 czerwca-1 lipca 2011).
- ITC Guidance on Standards for Audio Description. 2000. (http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html) (data dostępu: 21.12.2013).
- Iverson, Jana M. i Susan Goldin-Meadow. 1997. „What’s communication got to do with it? Gestures in congenitally blind children”, *Developmental Psychology* 33: 453-467.

- Jääskeläinen, Riitta. 1993. „Investigating translation strategies”, w: Sonja Tirkkonen-Condit i John Laffling (red.), *Recent trends in empirical translation research*. Joensuu: University of Joensuu, Faculty of Arts, 99-120.
- Jakobson, Roman. 1966. „On linguistic aspects of translation”, w: Reuben A. Brower (red.), *On Translation*. Cambridge: Harvard University Press, 232-239.
- Jankowska, Anna. 2008. „Audiodeskrypcja – wzniosły cel w tłumaczeniu”, w: Jerzy Brzozowski i Maria Filipowicz-Rudek (red.), *Między oryginałem a przekładem: wzniosłość i styl wysoki w przekładzie*. Kraków: Księgarnia Akademicka, 225-256.
- Jankowska, Anna. 2013a. Tłumaczenie skryptów audiodeskrypcji z języka angielskiego jako alternatywna metoda tworzenia skryptów audiodeskrypcji. [Niepublikowana rozprawa doktorska, Uniwersytet Jagielloński].
- Jankowska, Anna. 2013b. Talking a British idea to Poland: audio introductions for voiced-over films. (Referat wygłoszony na konferencji 4th Advanced Research Seminar on Audio Description w Barcelonie, 13-14 marca 2013).
- Jankowska, Anna. 2014. „Tłumaczenie jako alternatywna metoda tworzenia audiodeskrypcji”, *Przekładaniec* 28: 23-38.
- Jerzakowska, Beata. 2013. „Ekfrazja poetycka w audiodeskrypcji”, *Polonistyka* 5: 10-13.
- Jiménez, Catalina, Ana Rodríguez i Claudia Seibel. 2010. *Un corpus de cine. Teoría y práctica de la audiodescripción*. Granada: Tragacanto.
- Jiménez, Catalina i Claudia Seibel. 2012. „Multisemiotic and multimodal corpus analysis in audio description: TRACCE”, w: Aline Remael, Pilar Orero i Mary Carroll (red.), *Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads. Media for All 3*. Amsterdam: Rodopi, 409-426.
- Jimenez Hurtado, Catalina i Silvia Soler Gallego. 2013. „Multimodality, translation and accessibility: a corpus-based study of audio description”, *Perspectives: Studies in Translatology* 21 (4): 577-594.
- Kendon, Adam. 1988. „How gestures can become like words”, w: Fernando Poyatos (red.), *Crosscultural Perspectives in Nonverbal Communication*. Toronto: Hogrefe, 131-141.
- Kostiumy Magdaleny Tesławskiej-Biernawskiej i Małgorzaty Stefaniak. 2013. (<http://film.onet.pl/wiadomosci/kostiumy-magdaleny-teslawskiej-biernawskiej-i-malgorzaty-stefaniak/pjcsy>) (data dostępu: 23.11.2013).
- Krejtz, Izabela, Agnieszka Szarkowska, Agnieszka Walczak, Krzysztof Krejtz i Andrew T. Duchowski. 2012. „Audio Description as an Aural Guide of Children’s Visual Attention: Evidence from an Eye-Tracking Study”, *ETRA’12 Proceedings of the Symposium on Eye Tracking Research and Applications, ACM, New York, NY, USA*, 99-106.
- Krings, Hans Peter. 1986. *Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht. Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern*. Tübingen: Narr-Verlag.
- Kristeva, Julia. 1969. *Sémiotiké, recherches pour une sémanalyse*. Paris: Seuil.
- Kruger, Jan-Louis. 2010. „Audio narration: re-narrativising film”, *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3): 232-248.

- Kruger, Jan-Louis. 2012. „Making meaning in AVT: eye tracking and viewer construction of narrative”, *Perspectives: Studies in Translatology* 20 (1): 67-86.
- Künstler, Izabela. 2010. „Audiodeskrypcja – jak to się robi?”, w: *Białą laską po kinowym ekranie*. Warszawa: Wydawnictwo Polskiego Związku Niewidomych, 14-20.
- Künstler, Izabela. 2014a. „Cel uświęca środki audiodeskrypcji”, *Przekładaniec* 28: 140-152.
- Künstler, Izabela. 2014b. Warsztaty z tworzenia audiodeskrypcji na Wydziale Anglistyki UAM, 22.01.2014.
- Künstler, Izabela, Urszula Butkiewicz i Robert Więckowski. 2012. Audiodeskrypcja – standardy tworzenia. (<http://dzieciom.pl/wp-content/uploads/2012/09/Audiodeskrypcja-zasady-tworzenia.pdf>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Laban, Rudolf. 1960. *The mastery of movement*. London: MacDonal and Evans.
- Lakritz, James i Andrew Salway. 2002. The semi-automatic generation of audio description from screenplays. [Niepublikowany artykuł].
- Lang, Annie. 1995. „Defining audio/video redundancy: from a limited-capacity information processing perspective”, *Communication Research* 22 (1): 86-115.
- Langacker, Ronald. 2009. *Gramatyka kognitywna*. Kraków: Universitas.
- Lörscher, Wolfgang. 1991. *Translation performace, translation process, and translation strategies. A psycholinguistic investigation*. Tübingen: Günter Narr.
- Lucey, P. 1996. „Twelve Strategies for Enhancing Visual Content. Creative Screenwriting”, *Writing Independent Film* 3 (1): 98-106.
- Lukasiak, Elżbieta i Elżbieta Oleksiak. 2011. „Osoby niewidome i niedowidzące”, w: Beata Maria Kaczmarek (red.), *Zbiórca raport z diagnozy świadczonych usług z zakresu rehabilitacji społecznej dla osób niepełnosprawnych w Polsce*. (http://www.koalicjaon.org.pl/photo/File/projekt_standardy/raport_zbiorczy_z_diagnozy_swiadczonych_uslug_rehabilitacyjnych.pdf) (data dostępu: 21.12.2013).
- Malcolm, Karen. 2010. *Phasal analysis: Analysing discourse through communication linguistics*. London: Continuum.
- Mälzer-Semlinger, Nathalie. 2012. „Narration or description: What should audio description ‘look’ like?”, w: Elisa Perego (red.), *Emerging topics in translation: Audio description*. Trieste: EUT (Edizioni Università di Trieste), 29-36.
- Marzà Ibañez, Anna. 2010. „Evaluation criteria and film narrative. A frame to teaching relevance in audio description”, *Perspectives: Studies in Translatology* 18(3): 143-153.
- Masciocchi, Christopher Michael, Stefan Mihalas, Derrick Parkhurst i Ernst Niebur. 2009. „Everyone knows what is interesting: Salient locations which should be fixated”, *Journal of Vision* 9 (11): 1-22.
- Maszerowska, Anna. 2013. „Language without words: Light and contrast in audio description”, *Journal of Specialised Translation* 20: 165-180.
- Maszerowska, Anna i Carme Mangiron. 2014. „Strategies for dealing with cultural references in audio description”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 159-177.
- Matamala, Anna. 2005. „Live audio description in Catalonia”, *Translating Today* 4: 9-11.

- Matamala, Anna. 2014. „Audio describing text on screen”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 103-120.
- Matamala, Anna i Pilar Orero. 2007. „Accessible opera in Catalan: opera for all”, w: Jorge Díaz-Cintas, Pilar Orero i Aline Remael (red.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi, 201-214.
- Matamala, Anna i Pilar Orero. 2011. „Opening credit sequences: audio describing films within films”, *International Journal of Translation* 23 (2): 35-58.
- Matamala, Anna i Naila Rami. 2009. „Analysis comparativo de la audiodescription española y alemana de Good-bye Lenin”, *Hermeneus* 11: 249-266.
- Matamala, Anna i Aline Remael. W druku. „Audio-description reloaded: An analysis of visual scenes in *2012* and *Hero*”, *Perspectives: Studies in Translatology* 8 (1): 1-19.
- Mazur, Iwona. 2014a. „Gestures and facial expressions in audio description”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 179-197.
- Mazur, Iwona. 2014b. „Projekt ADLAB i funkcjonalizm w przekładzie – w stronę strategii audiodeskrypcyjnych”, *Przekładaniec* 28: 11-22.
- Mazur, Iwona. W druku. „Audio Description Crisis Points: The idea of common European audio description guidelines revisited”, w: Kristijan Nikolić i Jorge Díaz-Cintas (red.), *Media for All* 5.
- Mazur, Iwona i Agnieszka Chmiel. 2011. „Odzwierciedlenie percepcji osób widzących w opisie dla osób niewidomych. Badania okulograficzne nad audiodeskrypcją”, *Lingwistyka Stosowana* 4: 163-180.
- Mazur, Iwona i Agnieszka Chmiel. 2012a. „Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project data”, w: Aline Remael, Pilar Orero i Mary Carroll (red.), *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads. Media for All* 3. Amsterdam: Rodopi, 173-188.
- Mazur, Iwona i Agnieszka Chmiel. 2012b. „Towards common audio description guidelines: Results of the Pear Tree Project”, *Perspectives: Studies in Translatology* 20 (1): 5-23.
- Mazur, Iwona i Agnieszka Chmiel. 2013. ADLAB Report on Testing. (<http://www.adlabproject.eu/Docs/WP3%20Report%20on%20Testing>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Mazur, Iwona i Agnieszka Chmiel. W przygotowaniu. Should audio description reflect the way sighted viewers look at films? Combining eye-tracking and reception study data.
- Mazur, Iwona i Barbara Szymańska. W przygotowaniu. Odzwierciedlenie języka filmu w audiodeskrypcji.
- Mączyńska, Magdalena i Agnieszka Szarkowska. 2011. Text-to-speech audio description with audio subtitling to a non-fiction film „La Soufrière” by Werner Herzog. (Referat wygłoszony na konferencji Media For All. Audiovisual Translation: Taking Stock w Londynie, 28 czerwca-1 lipca 2011).
- McNeill, David. 1992. *Hand and Mind. What Gestures Reveal about Thought*. Chicago: Chicago University Press.

- Media Access Australia. 2012. Audio Description Guidelines. (<http://www.mediaaccess.org.au/practical-web-accessibility/media/audio-description-guidelines>) (data dostępu: 7.08.2014).
- Michalewicz, Irena. 2013. Goal! – Audio description for Euro 2012. (Referat wygłoszony na konferencji 4th Advanced Research Seminar on Audio Description w Barcelonie, 13-14 marca 2013).
- Michalewicz, Irena. 2014. „Audiodeskrypcja po Euro 2012 – zawrotne tempo akcji czy para w gwizdek?”, *Przekładaniec* 28: 153-162.
- Monaco, James. 1977. *How to Read a Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Monaco, James. 2009. *How to Read a Film* (wydanie czwarte). Oxford: Oxford University Press.
- Munday, Jeremy. 2010. Critical points of decision-making in translation and interpreting. (Referat wygłoszony na konferencji 5th International Maastricht-Lódź Duo Colloquium on „Translation and Meaning” w Łodzi, 16-19 września 2010).
- Neves, Joselia. 2011. *Guia de audiodescrição. Imagens que se ouvem*. Leiria: Instituto Politécnico de Leiria.
- Neves, Josélia. 2012. „Multi-sensory approaches to (audio)describing the visual arts”, *MonTI* 4: 277-293.
- Nord, Christiane. 1997. *Translating as a purposeful activity. Functionalist approaches explained*. Manchester: St. Jerome.
- Ofcom Code on Television Access Services. 2010. (<http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/broadcast/other-codes/ctas.pdf>) (data dostępu: 21.12.2013).
- O'Hagan, Minako. 2012. „From fan translation to crowdsourcing: Consequences of Web 2.0 user empowerment in audiovisual translation”, w: Aline Remael, Pilar Orero i Mary Carroll (red.), *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads. Media for All* 3. Amsterdam: Rodopi, 25-42.
- Orero, Pilar. 2005. „Audio description: professional recognition, practice and standards in Spain”, *Translation Watch Quarterly* 1: 7-18.
- Orero, Pilar. 2007a. „Sampling audio description in Europe”, w: Jorge Díaz-Cintas, Pilar Orero i Aline Remael (red.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi, 111-126.
- Orero, Pilar. 2007b. „Audiosubtitling: A possible solution for opera accessibility in Catalonia”, *TradTerm* 13: 135-149.
- Orero, Pilar. 2011a. „Audio Description for Children: Once upon a time there was a different audio description for characters”, w: Elena di Giovanni (red.), *Entre texto y receptor: accesibilidad, doblaje y traducción*. Frankfurt: Peter Lang, 169-184.
- Orero, Pilar. 2011b. „The audio description of spoken, tactile, and written languages in ‘Be With Me’”, w: Adriana Serban, Anna Matamala i Jean-Marc Lavaur (red.), *Audiovisual Translation in Close-up. Practical and Theoretical Approaches*. Bern/Berlin: Peter Lang Verlag, 239-255.
- Orero, Pilar. 2012a. „Film reading for writing audio descriptions: A word is worth a thousand images?”, w: Elisa Perego (red.), *Emerging topics in translation: Audio description*. Trieste: EUT (Edizioni Università di Trieste), 13-28.

- Orero, Pilar. 2012b. „Audio description behaviour: Universals, regularities and guidelines”, *International Journal of Humanities and Social Science* 2 (17): 195-202.
- Orero, Pilar i Anna Vilaró. 2012. „Eye tracking analysis of minor details in films for audio description”, *MonTi* 4: 295-319.
- Pahlen, Kart. 1963. *Qué es la ópera*. Buenos Aires: Columba.
- Palomo López, Alicia. 2007. Should audio description for children be different? (Referat wygłoszony na konferencji Media For All w Leirze, 7 listopada 2007).
- Palomo López, Alicia. 2008. „Audio Description as Language Development and Language Learning for Blind and Visual Impaired Children”, w: Rebecca Hyde Parker i Karla Guadarrama García (red.), *Thinking Translation: Perspectives from Within and Without*. Boca Raton, Florida: Brown Walker Press, 113-134.
- Palomo López, Alicia. 2010. „The benefits of audio description for blind children”, w: Jorge Díaz-Cintas, Anna Matamala i Josélia Neves (red.), *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility. Media for All 2*. Amsterdam: Rodopi, 213-226.
- Pedersen, Jan. 2005. „How is Culture Rendered in Subtitles”, w: Heidrun Gerzymisch-Arbogast i Sandra Nauert (red.), *Challenges of Multidimensional Translation: Proceedings of the Marie Curie Euroconferences MuTra*. (http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_Pedersen_Jan.pdf) (data dostępu: 21.12.2013).
- Pedersen, Jan. 2008. „High felicity: A speech act approach to quality assessment in subtitling”, w: Delia Chiaro, Christiane Heiss i Chiara Bucaria (red.), *Between text and image: Updating research in screen translation*. Amsterdam: John Benjamins, 101-115.
- Peraita, Herminia, Rosa Elosúa i Paloma Linares. 1992. *Representación de categorías naturales en niños*. Madrid: Editorial Trotta.
- Perego, Elisa. 2014. „Film language and tools”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 81-101.
- Phelan, James. 1989. *Reading People, Reading Plots: Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago/Londyn: University of Chicago Press.
- Piety, Philip J. 2003. Audio description, a visual assistive discourse: An investigation into language used to provide the visually disabled access to information in electronic texts. [Niepublikowana praca magisterska, Georgetown University, Washington, D.C.].
- Piety, Philip. 2004. „The language system of audio description: an investigation as a discursive process”, *Journal of Visual Impairment and Blindness* 98 (8): 453-469.
- Pitkänen, Kari K. 2003. *The Spatio-Temporal Setting in Written Narrative Fiction. A Study of Interaction between Words, Texts and Encyclopedic Knowledge in the Creation of Textual Meaning*. Helsinki: University of Helsinki.
- Poyatos, Fernando. 2002. *Nonverbal Communication across Disciplines. Volume II: Paralanguage, Kinesics, Silence, Personal and Environmental Interaction*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Plaźewski, Jerzy. 1961. *Język filmu*. Warszawa: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.

- Płażewski, Jerzy. 2008. *Język filmu* (wydanie trzecie). Warszawa: Książka i Wiedza.
- Puigdomènech, Laura, Pilar Orero i Anna Matamala. 2008. „The Making of a Protocol for Opera Audio Description”, w: Luis Pegenaute, Janet DeCesaris, Mercè Tricás i Elisenda Bernal (red.), *La traducción del futuro: mediación lingüística y cultural en el siglo XXI*. Barcelona: PPU, 381-392.
- Pujol, Joaquim i Pilar Orero. 2007. „Audiodescription precursors: ekphrasis and narrators”, *Translation Watch Quarterly* 3 (2): 49-60.
- Quirk, Randolph, Sidney Greenbaum, Geoffrey Lech i Jan Svartvik. 1985. *A comprehensive grammar of the English language*. Harlow: Longman.
- Raczek, Tomasz. 2010. „Krótka historia filmu dla niewidzących”, w: *Białą laską po kinowym ekranie*. Warszawa: Wydawnictwo Polskiego Związku Niewidomych, 10-14.
- Rai, Sonali. 2009. Bollywood for all. (http://www.rnib.org.uk/aboutus/Research/reports/accessibility/Documents/2009_09_Bollywood_AD_report.pdf) (data dostępu: 14.12.2009).
- Rai, Sonali, Joan Greening i Leen Petré. 2010. A Comparative Study of Audio Description Guidelines Prevalent in Different Countries. (http://www.rnib.org.uk/professionals/solutionsforbusiness/tvradiofilm/Pages/international_AD_guidelines.aspx) (data dostępu: 17.02.2012).
- Remael, Aline. 2005. Audio description for recorded TV, cinema and DVD. An experimental stylesheet for teaching purposes. (<http://www.hivt.be>) (data dostępu: 9.12.2009).
- Remael, Aline. 2012a. „Audio description with audio subtitling for Dutch multilingual films: manipulating textual cohesion on different levels”, *Meta* 57 (2): 385-407.
- Remael, Aline. 2012b. „For the use of sound. Film sound analysis for audio-description: Some key issues”, *MonTI* 4: 255-276.
- Remael, Aline i Nina Reviere. 2013. Audio description for live performances: The role of the introduction. (Referat wygłoszony na konferencji 4th Advanced Research Seminar on Audio Description w Barcelonie, 13-14 marca 2013).
- Remael, Aline i Gert Vercauteren. 2007. „Audio describing the exposition phase of films. Teaching students what to choose”, *Trans* 2: 73-94.
- Remael, Aline i Gert Vercauteren. 2010. „The translation of recorded audio description from English into Dutch”, *Perspectives: Studies in Translatology* 18 (3): 155-171.
- Remael, Aline i Gert Vercauteren. 2011. *Basisprincipes voor audiobeschrijving voor televisie en film*. Antwerp: Departement Vertalers and Tolken, Artesis Hogeschool.
- RNIB. 2010. Audio description for children. (www.rnib.org/xpedio/groups/public/documents/publicwebsite/public_ADforchildren.doc) (data dostępu: 2.01.2010).
- RNIB. 2014. Audio Description (AD). (<http://www.rnib.org.uk/information-everyday-living-home-and-leisure-television-radio-and-film/audio-description>) (data dostępu: 18.07.2014).
- Rokem, Ariel i Merav Ahissar. 2009. „Interactions of cognitive and auditory abilities in congenitally blind individuals”, *Neuropsychologia* 47: 843-848.
- Romero-Fresco, Pablo i Louise Fryer. 2013. „Could audio described films benefit from audio introductions? An audience response study”, *Journal of Visual Impairment and Blindness* 107 (4): 287-285.

- Rönnerberg, Jerker i Lars-Göran Nilsson. 1987. „The modality effect, sensory handicap and compensatory functions”, *Acta Psychologica* 65: 263-283.
- Ryan, Marie-Laure. 2012. Space. (<http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/space>) (data dostępu: 22.01.2014).
- Sadowska, Anna. 2014. „Audiodeskrypcja do ilustracji w prasie – wskazówki dla trenerów szkolących audiodeskrypcyjistów”, *Przekładaniec* 28: 124-139.
- Salway, Andrew. 2007. „A corpus-based analysis of the language of audio description”, w: Jorge Díaz-Cintas, Pilar Orero i Aline Remael (red.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language*. Amsterdam: Rodopi, 151-174.
- Salzhauer Axel, Elisabeth, Virginia Hooper, Teresa Kardoulias, Sarah Stephenson Keyes i Francesca Rosenberg. 1996. AEB's Guidelines for Verbal Description. (<http://www.artbeyondsight.org/handbook/acs-guidelines.shtml>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Schmeidler, Emilie i Corrine Kirchner. 2001. „Adding audio description. Does it make a difference?”, *Journal of Visual Impairment and Blindness* 95 (4): 197-212.
- Snyder, Joel. 2005. „Audio Description. The Visual Made Verbal Across Arts Disciplines – Across the Globe”, *Translating Today* 4: 15-17.
- Snyder, Joel. 2007. „Audio Description: The Visual Made Verbal”, *The International Journal of the Arts in Society* 2 (2): 99-104.
- Snyder, Joel. 2008. „Audio Description: The Visual Made Verbal”, w: Jorge Díaz-Cintas (red.), *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: Benjamins, 191-198.
- Snyder, Joel. 2014. *The visual made verbal. A comprehensive training manual and guide to the history and applications of audio description*. Arlington, VA: American Council of the Blind.
- Sperber, Dan i Deidre Wilson. 1995. *Relevance. Communication and cognition*. Oxford: Blackwell.
- Spitzer, Leo. 1962. „The ‘Ode on a Grecian Urn’ or content vs. metagrammar”, w: Anna Hatcher (red.), *Essays on English and American literature*. Princeton: Princeton University Press: 67-96.
- Stadion Narodowy. 2013. Audiodeskrypcja podczas meczów dostępna także w TVP. (<http://www.stadionnarodowy.org.pl/aktualnosci/2143,audiodeskrypcja-podczas-meczow-dostepna-takze-w-tvp>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Stankov, Lazar i Georgina Spilsbury. 1978. „The measurement of auditory abilities of blind, partially sighted and sighted children”, *Applied Psychological Measurement* 2 (4): 491-503.
- Sternberg, Meir. 2009. „How (not) to advance toward the narrative mind”, w: Geert Brône i Jeroen Vandaele (red.), *Cognitive Poetics: Goals, Gains and Gaps*. Berlin/Nowy Jork: Mouton de Gruyter: 455-532.
- Szarkowska, Agnieszka. 2008. „Audiodeskryberem być – wywiad z Krzysztofem Szubzdą”, *Przekładaniec* 20 (1): 131-135.
- Szarkowska, Agnieszka. 2011. „Text-to-speech audio description: towards wider availability of AD”, *Journal of Specialised Translation* 15: 142-163.

- Szarkowska, Agnieszka. 2012. Everything you always wanted to know about audio describing Woody Allen in Polish. (Referat wygłoszony na konferencji Languages and the Media w Berlinie, 22-23 listopada 2012).
- Szarkowska, Agnieszka. 2013. „Auteur description – from the director’s creative vision to audio description”, *Journal of Visual Impairment and Blindness* 107 (5): 383-387.
- Szarkowska, Agnieszka i Anna Jankowska. 2012. „Text-to-speech audio description of voiced-over films. A case study of audio described *Volver* in Polish”, w: Elisa Perego (red.), *Emerging topics in translation: Audio description*. Trieste: EUT (Edizioni Università di Trieste), 81-94.
- Szarkowska, Agnieszka i Izabela Künstler. 2012. „Audiodeskrypcja w kinie, teatrze i muzeum: wprowadzenie do działań praktycznych”, w: Mariusz Trzeciakiewicz (red.), *Audiodeskrypcja w teorii i praktyce, czyli jak mówić o tym, czego nie można zobaczyć*. Wrocław: Fundacja Katarynka, 65-107.
- Szarkowska, Agnieszka i Pilar Orero. 2014. „The importance of sound in audio description”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 121-139.
- Szarkowska, Agnieszka i Piotr Wasylczyk. 2014. „Audiodeskrypcja autorska”, *Przekładaniec* 28: 48-62.
- Szewczyk, Łukasz. 2012. Canal+ Sport z audiodeskrypcją meczów piłkarskich. (<http://media2.pl/media/96691-Canalplus-Sport-z-audiodeskrypcja-meczow-pilkarskich.html>) (data dostępu: 20.08.2014).
- Szymańska, Barbara i Monika Marciniak. 2014. Audio description from the perspective of the fisheye lens. Blind viewers in a spherical cinema. (Referat wygłoszony na konferencji naukowej InATra: Interdisciplinary Approaches to Translation w Bydgoszczy, 27-28 marca 2014).
- Szymańska, Barbara i Tomasz Strzymiński. 2010. Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych. (<http://www.audiodeskrypcja.org.pl/index.php/standardy-tworzenia-audiodeskrypcji/do-produkcji-audiowizualnych>) (data dostępu: 21.12.2013).
- Szymańska, Barbara i Monika Zabrocka-Śliwka. 2013. Audiodescription – verbs and sounds creating the movie’s scenes. (Referat wygłoszony na konferencji naukowej Intermedia w Łodzi, 22-23 listopada 2013).
- Taylor, Christopher. 2014. „Textual cohesion”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 29-60.
- Telewizja Polska. 2013. TVP liderem w niwelowaniu barier. (<http://www.tvp.pl/o-tvp/centrum-prasowe/komunikaty-prasowe/tvp-liderem-w-niwelowaniu-barier/11348322>) (data dostępu: 20.08.2014).
- Thom, Randy. 1999. Designing a movie for sound. (http://filmsound.org/articles/designing_for_sound.htm) (data dostępu: 21.12.2013).
- Thomas, Robert. 1996. Gregory T. Frazier, 58; Helped Blind See Movies With Their Ears. (<http://www.nytimes.com/1996/07/17/us/gregory-t-frazier-58-helped-blind-see-movies-with-their-ears.html>) (data dostępu: 17.09.2014).

- Tomaszkiewicz, Teresa. 2006. *Przekład audiowizualny*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
- Toury, Gideon. 2004. „Probabilistic explanations in Translation Studies: Universals or a challenge to the very concept?”, w: A. Mauranen i P. Kujamäki (red.), *Translation universals: Do they exist?* Amsterdam: Benjamins, 15-32.
- Turner, James. 1998. „Some characteristics of audio description and the corresponding moving image”, *Information Access in the Global Information Economy: Proceedings of the 61st ASIS [American Society for Information Science] Annual Meeting* 35: 108-117.
- Udo, John P. i Deborah I. Fels. 2009. „‘Suit the action to the word, the word to the action’: An unconventional approach to describing Shakespeare’s Hamlet”, *Journal of Visual Impairment and Blindness* 103(3): 178-184.
- Udo, John P. i Deborah I. Fels. 2010. „Re-fashioning fashion: an exploratory study of a live audio described fashion show”, *Universal Access in the Information Society* 9: 63-75.
- Vandaele, Jeroen. 2012. „What meets the eye. Cognitive narratology for audio description”, *Perspectives: Studies in Translatology* 20 (1): 87-102.
- Vecchi, Tomaso. 1998. „Visuo-spatial imagery in congenitally totally blind people”, *Memory* 6 (1): 91-102.
- Vercauteren, Gert. 2006. Practical guidelines for audio description. (Referat wygłoszony na konferencji Audiovisual Translation Scenarios w Kopenhadze, 1-5 maja 2006).
- Vercauteren, Gert. 2012. „Narratological approach to content selection in audio description. Towards a strategy for the description of narratological time”, *Monti* 4: 207-232.
- Vercauteren, Gert i Pilar Orero. 2013. „Describing facial expressions: much more than meets the eye”, *Quaderns* 20: 187-199.
- Vercauteren, Gert i Aline Remael. 2014. „Spatio-temporal settings”, w: Anna Maszerowska, Anna Matamala i Pilar Orero (red.), *Audio description. New perspectives illustrated*. Amsterdam: Benjamins, 61-80.
- Vermeer, Hans J. 1989 [2000]. „Skopos and commission in translational action”, w: Lawrence Venuti (red.), *The Translation Studies Reader*. London: Routledge, 221-232.
- Vilaró, Anna, Andrew T. Duchowski, Pilar Orero, Tom Grindinger, Stephen Tetreault i Elena Di Giovanni. 2012. „How sound is The Pear Tree? Testing the effect of varying audio stimuli on visual attention distribution”, *Perspectives: Studies in Translatology* 20 (1): 55-65.
- Walczak, Agnieszka i Wojciech Figiel. 2013. Domesticate or foreignize? Culture-specific items in audio description. (Referat wygłoszony na konferencji Intermedia 2013 w Łodzi, 22-23 listopada 2013).
- Webster, Rosamund. 2011. Cohesion strategies in audio subtitling. (Referat wygłoszony na konferencji Media For All. Audiovisual Translation: Taking Stock w Londynie, 28 czerwca-1 lipca 2011).
- Więckowski, Robert. 2010. „Na imię ma audiodeskrypcja”, w: *Białą laską po kinowym ekranie*. Warszawa: Wydawnictwo Polskiego Związku Niewidomych, 5-10.

- Wollen, Peter. 1972. *Signs and Meaning in the Cinema*. Nowy Jork: Viking.
- World Blind Union. 2011. World Blind Union Toolkit on providing, delivering and campaigning for audio description on television and film. (<http://www.worldblindunion.org/English/resources/Pages/Toolkits.aspx>) (data dostępu: 15.07.2014).
- Yos, Gabriele. 2005. „Verknüpfungen von Audiodeskription und Filmdialog”, w: Ulla Fix (red.), *Hörfilm. Bildkompensation durch Sprache*. Berlin: Erich Schmidt, 99-116.
- Zawiśliński, Marcin. 2013. *Imagine, Popieluszko i czarna dziura*. (<http://www.portalfilmowy.pl/wydarzenia,49,14437,1,2,Imagine-Popieluszko-i-czarna-dziura.html>) (data dostępu: 20.12.2013).
- Ziółkowski, Wojciech. 2010. „Słowo wstępne”, w: *Białą laską po kinowym ekranie*. Warszawa: Wydawnictwo Polskiego Związku Niewidomych, 4-5.
- ZOO Wrocław. 2014. Trasa z audiodeskrypcją. (http://www.zoo.wroclaw.pl/index.php?strona=247&id_kat=792) (data dostępu: 21.12.2013).

Filmografia

- 1920 Bitwa Warszawska*. 2011. Jerzy Hoffman (reż.). Fundacja Siódmy Zmysł (AD).
2012. 2009. Roland Emmerich (reż.).
21. 2008. Robert Luketic (reż.).
39 kroków. 1935. Alfred Hitchcock (reż.). David Banks (AD).
Bądź ze mną. 2005. Eric Khoo (reż.).
Bejbi blues. 2012. Katarzyna Rosłaniec (reż.). Marcin Laskowski (AD).
Bękarty wojny. 2009. Quentin Tarantino i Eli Roth (reż.).
Blind. 2007. Tamar van den Dop (reż.).
Caracas. 2006. Anna Błaszczuk (reż.). Marek Kotula i Barbara Szymańska (AD).
Casablanca. 1942. Michael Curtiz (reż.). Izabela Künstler i Urszula Butkiewicz (AD).
Charlie i fabryka czekolady. 2005. Tim Burton (reż.).
Chłopi. 1972. Jan Rybkowski (reż.). Marcin Laskowski (AD).
Chopin. Pragnienie miłości. 2002. Jerzy Antczak (reż.). Studenci SWPS pod kierunkiem Izabeli Künstler (AD).
Czarny czwartek. 2011. Antoni Krauze (reż.). Marcin Laskowski (AD).
Człowiek na linie. 2008. James Marsh (reż.).
Danny Boy. 2010. Marek Skrobecki (reż.). Marek Kotula i Barbara Szymańska (AD).
Determinator. 2007. Mirosław Gronowski (reż.). Izabela Künstler i Małgorzata Zawadzka (AD do odcinka 11).
Diabeł ubiera się u Prady. 2006. David Frankel (reż.). Marcin Laskowski (polska AD); Lolly Evans i Jennifer Hill (brytyjska AD).
Dream to fly. 2013. Paulina Majda (reż.). Monika Marciniak i Barbara Szymańska (AD).
Droga do szczęścia. 2008. Sam Mendes (reż.).
Duma i uprzedzenie. 2004. Gurinder Chadha (reż.). Ellen Vaysee (AD).
Dzień świra. 2002. Marek Koterski (reż.).
Dziewczyna z tatuażem. 2011. David Fincher (reż.).
Epoka lodowcowa 2: Odwilż. 2006. Carlos Saldanha (reż.). Krzysztof Szubzda (AD).
Frida. 2002. Julie Taymor (reż.). Marcin Laskowski (polska AD); Veronika Hyks (brytyjska AD).
Godziny. 2002. Stephen Daldry (reż.). IMS Studio Production (AD).
Good Bye Lenin! 2003. Wolfgang Becker (reż.).
Harry Potter i kamień filozoficzny. 2001. Chris Columbus (reż.). Diane Langfold (brytyjska AD); Justyna Drożdż (polskie tłumaczenie brytyjskiej AD); Krzysztof Szubzda (polska AD).
Hero. 2002. Yimou Zhang (reż.).
Hitch. 2005. Andy Tennant (reż.).
Ichthys. 2005. Marek Skrobecki (reż.). Marek Kotula i Barbara Szymańska (AD).
Imagine. 2012. Andrzej Jakimowski (reż.). Monika Marciniak i Barbara Szymańska (AD).

- Janosik. Prawdziwa historia.* 2009. Agnieszka Holland i Kasia Adamik (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- Julia.* 2004. István Szabó (reż.). James O'Hara (AD).
- Julie i Julia.* 2009. Nora Ephron (reż.).
- Katyń.* 2007. Andrzej Wajda (reż.). Dariusz Jakubaszek (AD).
- Kiler.* 1997. Juliusz Machulski (reż.).
- Królowa.* 2006. Stephen Frears (reż.).
- Krótki film o zabijaniu.* 1987. Krzysztof Kiesłowski (reż.). Izabela Künstler (AD); Marcin Laskowski (AD).
- Len.* 2005. Joanna Jasińska-Koronkiewicz (reż.). Dziecięca grupa warsztatowa Bingo (AD).
- Listy do M.* 2011. Mitja Okorn (reż.). Izabela Künstler i Urszula Butkiewicz (AD).
- Londyńczycy.* 2008. Greg Zgliński (reż.) Małgorzata Zawadzka i Izabela Künstler (AD do odcinka 1); Małgorzata Zawadzka i Urszula Butkiewicz (AD do odcinka 2); Urszula Butkiewicz i Małgorzata Zawadzka (AD do odcinka 3).
- Magiczne drzewo.* 2003. Andrzej Maleszka (reż.). Małgorzata Zawadzka i Izabela Künstler (AD do odcinka 2).
- Maria Antonina.* 2006. Sofia Coppola (reż.).
- Maska.* 2010. Stephen Quay i Timothy Quay (reż.). Marek Kotula i Barbara Szymańska (AD).
- Mazowsze.* 2007. Roy A. Hammond (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- Milczenie owiec.* 1991. Jonathan Demme (reż.).
- Moczary i uroczyska.* 2007. Tomasz Ogrodowczyk i Michał Ogrodowczyk (reż.). Jarosław Krawczyk (AD).
- Musimy porozmawiać o Kevinie.* 2011. Lynne Ramsay (reż.).
- Na skraju lasu.* 2010. Tomasz Ogrodowczyk i Michał Ogrodowczyk (reż.). Jarosław Krawczyk i Marcin Laskowski (AD).
- Oblawa.* 2012. Marcin Kryształowicz (reż.). Izabela Künstler (AD).
- Okup.* 1996. Ron Howard (reż.).
- Pan Tadeusz.* 1999. Andrzej Wajda (reż.). Jarosław Krawczyk, Marcin Laskowski i Tomasz Strzymiński (AD).
- Piąta pora roku.* 2012. Jerzy Domaradzki (reż.). Izabela Künstler i Urszula Butkiewicz (AD).
- Pociąg.* 1959. Jerzy Kawalerowicz (reż.). Marcin Laskowski (AD).
- Pok i Mok.* 2011. Leszek Zduń (reż.). Izabela Künstler i Urszula Butkiewicz (AD do odcinka 34).
- Pokłosie.* 2012. Władysław Pasikowski (reż.). Izabela Künstler (AD).
- Powrót do Brideshead.* 2008. Julian Jarrold (reż.). Alice Sanders (AD).
- Przemek.* 2009. Piotr Sobczak (reż.). Iwona Mazur i Agnieszka Chmiel (AD).
- Przetrzymać tę miłość.* 2004. Roger Michell (reż.). Lolly Evans i James O'Hara (AD).
- Rain Man.* 1988. Barry Levinson (reż.). Urszula Wołos (AD).
- Rancho.* 2006. Wojciech Adamczyk (reż.). Krzysztof Szubzda i Izabela Künstler (AD do odcinka 28)
- Rewers.* 2009. Borys Lankosz (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).

- Rio Bravo*. 1959. Howard Hawks (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- RocknRolla*. 2008. Guy Ritchie (reż.).
- Rock of Ages*. 2012. Adam Shankman (reż.). Matthew Vickers (AD).
- Rok w puszczy*. 2006. Tomasz Ogrodowczyk (reż.). Marcin Laskowski (AD).
- Rozstanie*. 2011. Asghar Farhadi (reż.). Marcin Laskowski (AD).
- Seksmisja*. 1983. Juliusz Machulski (reż.). Monika Marciniak i Barbara Szymańska (AD).
- Serce na dłoni*. 2008. Krzysztof Zanussi (reż.). Iwona Mazur i Agnieszka Chmiel (AD).
- Skrzypek na dachu*. 1971. Norman Jewison (reż.). Izabela Künstler i Urszula Butkiewicz (AD).
- Slumdog. Milioner z ulicy*. 2008. Danny Boyle i Loveleen Tandan (reż.).
- Sponsoring*. 2011. Małgorzata Szumowska (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- Spotkanie*. 1945. David Lean (reż.).
- Stowarzyszenie Umarłych Poetów*. 1989. Peter Weir (reż.).
- Ślepa furia*. 1989. Phillip Noyce (reż.). Studio Sonoria (AD).
- Tajemnica twierdzy szyfrów*. 2007. Adek Drabiński (reż.). Małgorzata Zawadzka i Izabela Künstler (AD do odcinka 1).
- Tatarak*. 2009. Andrzej Wajda (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- Testosteron*. 2007. Andrzej Saramonowicz i Tomasz Konecki (reż.).
- The Pear Film*. 1975. Wallace Chafe (reż.). (<http://pearstories.org/>).
- The Simpsons Movie*. 2007. David Silverman (reż.). IMS (AD).
- Tylko mnie kochaj*. 2006. Ryszard Zatorski (reż.).
- Tylko ona*. 2008. Remigiusz Zawadzki i Józef Herold (reż.). Agnieszka Chmiel i Iwona Mazur (AD).
- Uwikłanie*. 2011. Jacek Bromski (reż.). Monika Marciniak i Barbara Szymańska (AD).
- Volver*. 2006. Pedro Almodóvar (reż.).
- Wadja*. 2012. Haifaa Al-Mansour (reż.).
- W ciemności*. 2011. Agnieszka Holland (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- W imię...*. 2013. Małgorzata Szumowska (reż.). Marcin Laskowski (AD).
- Wino truskawkowe*. 2008. Dariusz Jabłoński (reż.). Małgorzata Zawadzka i Izabela Künstler (AD).
- Wszystko o Stevenie*. 2009. Phil Traill (reż.).
- Zapach kobiety*. 1992. Martin Brest (reż.). Urszula Butkiewicz i Izabela Künstler (AD).
- Ziemia, słońce i księżyc*. Brak daty. (Brak informacji o reżyserze). Monika Marciniak i Barbara Szymańska (AD).
- Ziemia obiecana*. 1974. Andrzej Wajda (reż.). Izabela Künstler (AD).
- Zwartboek*. 2006. Paul Verhoeven (reż.).
- Życie Pi*. 2012. Ang Lee (reż.). Marek Kotula i Barbara Szymańska (AD).



Agnieszka Chmiel pracuje jako adiunkt w Zakładzie Studiów nad Przekładem Wydziału Anglistyki UAM. Jej rozprawa doktorska dotyczyła neurokognitywnych aspektów tłumaczenia konferencyjnego. Obecne zainteresowania badawcze to psycholingwistyczne aspekty tłumaczenia konferencyjnego, audiodeskrypcja i tłumaczenie audiowizualne. Pracuje jako tłumacz konferencyjny i pisemny. Od 14 lat szkoli tłumaczy ustnych w WA UAM. Jest współautorką audiodeskrypcji kilku filmów (pokazywanych m.in. na 33. Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni i na Festiwalu „Integracja Ty i Ja” w Koszalinie) i uczestnikiem krajowych i międzynarodowych projektów naukowych z zakresu audiodeskrypcji i dydaktyki przekładu ustnego. W latach 2009-2012 była kierownikiem Studiów Podyplomowych Tłumaczenia Audiowizualnego prowadzonych w IFA UAM.



Iwona Mazur jest adiunktem w Zakładzie Studiów nad Przekładem Wydziału Anglistyki UAM. Od ponad 10 lat kształci tłumaczy na WA w ramach specjalizacji tłumaczeniowych oraz studiów podyplomowych. Jej zainteresowania naukowe obejmują audiodeskrypcję oraz tłumaczenie audiowizualne. Jest współautorką audiodeskrypcji kilku filmów (pokazywanych m.in. na 33. Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni i na Festiwalu „Integracja Ty i Ja” w Koszalinie) i uczestnikiem krajowych i międzynarodowych projektów naukowych z zakresu audiodeskrypcji. Zasiada w zarządach organizacji międzynarodowych European Society for Translation Studies EST oraz European Association for Studies in Screen Translation ESIST.