

# PROJEKT ADLAB I FUNKCJONALIZM W PRZEKŁADZIE – W STRONĘ STRATEGII AUDIODESKRYPCYJNYCH<sup>1</sup>

---

## Abstract

### The ADLAB Project and Functionalism in Translation: Towards Audio Description Strategies

The article presents a proposal for developing audio description (AD) guidelines in the form of strategies. The author refers to results of a study conducted as part of a European project *ADLAB: Lifelong Access for the Blind*. Following a qualitative AD-process and -product analysis, the so-called “Audio Description Crisis Points” and the corresponding solutions were determined, which may form the basis for developing audio description strategies. In the second part of the article, the author proposes the application of the functional approach to AD, which has been used in both translation practice and theory. The adoption of such an approach would also be an argument for applying different audio description strategies, depending on the purpose of the AD, the text type and the target audience. It should be noted that such strategies would in no way contradict the existing AD standards, but would only supplement them.

**Key words:** audio description (AD), AD guidelines, AD strategies, ADLAB project, functionalism in translation

**Słowa kluczowe:** audiodeskrypcja (AD), standardy AD, strategie AD, projekt ADLAB, funkcjonalizm w przekładzie

---

<sup>1</sup> Praca naukowa finansowana w ramach programu „Uczenie się przez całe życie” Unii Europejskiej (projekt badawczy *ADLAB: Lifelong Access for the Blind* nr 517992-LLP-1-2011-1-ERASMUS-ECUE) oraz ze środków finansowych na naukę w latach 2012–2014 przyznanych na realizację projektu międzynarodowego współfinansowanego.

## Wstęp

Dzięki audiodeskrypcji (AD), czyli słownemu opisowi treści wizualnych, osoby dotknięte niepełnosprawnością wzrokową mają dostęp do dorobku kulturowego – do filmów, dzieł plastycznych, przedstawień scenicznych. W niektórych krajach europejskich (np. w Wielkiej Brytanii, która pozostaje europejskim liderem AD, ale także w Niemczech, Hiszpanii, Belgii i Polsce) ta forma przekładu audiowizualnego rozwija się bardzo dynamicznie.

Większość krajów stosujących AD wypracowała własne standardy jej tworzenia, które z jednej strony ułatwiają pracę audiodeskryptom, z drugiej zapewniają spójność rozwiązań (np. w Wielkiej Brytanii – Ofcom 2010; w Niemczech – Benecke, Dosch 2004; w Polsce – Szymańska, Strzymiński 2010, Künstler i in. 2012, zob. także Rai i in. 2010). Chociaż znaczenia standardów dla podniesienia i ujednoczenia jakości AD w poszczególnych krajach nie można przecenić, audiodeskrytorzy przyznają, że opisując konkretny film – z uwagi na jego specyfikę – czasami muszą naruszyć istniejące zasady bądź znaleźć inne, niestandardowe rozwiązania. Na przykład audiodeskrytorka Izabela Künstler stwierdza, że:

W tekście Ofcomu dla mnie najważniejsze jest następujące stwierdzenie: „Deskrytor powinien stworzyć opis, który sprawi, że publiczność będzie chciała słuchać”. Właśnie to – obok zasady nieprzeszkadzania w odbiorze, czyli niezagłuszania audiodeskrypcją dialogów i innych dźwięków – powinno być nadrzędną zasadą. Kierując się tymi priorytetami – **czasem świadomie naruszam inne, szczegółowe reguły**. Głównie po to, by audiodeskrypcja była zrozumiała i – patrz wyżej – atrakcyjna (Künstler 2010: 16; wyróżnienie I.M.).

Stwierdzenia tego typu sugerują, że być może warto się zastanowić nad opracowaniem bardziej pojemnych wytycznych AD w formie strategii (technik) audiodeskrypcyjnych. Należy przy tym podkreślić, że takie strategie nie stałyby w sprzeczności z istniejącymi standardami AD, a jedynie uzupełniały je o bardziej szczegółowe, opcjonalne rozwiązania.

Celem niniejszego artykułu jest zatem przedstawienie propozycji tak rozumianych strategii audiodeskrypcyjnych. Propozycję tę uzasadniam za pomocą dwóch podejść – oddolnego (*bottom-up*) i odgórnego (*top-down*). W pierwszym przypadku przedstawiam założenia oraz jedną z metodologii zastosowanych w europejskim projekcie ADLAB, którego głównym celem jest stworzenie ogólnoeuropejskich wytycznych AD. W drugim przypadku proponuję natomiast wykorzystanie w audiodeskrypcji dorobku praktyków

i teoretyków przekładu, w szczególności funkcjonalizmu (w tym teorii skoposu), a także strategii i technik tłumaczeniowych. Na końcu przedstawiam przykładowe strategie audiodeskrypcyjne do opisu wyrazu twarzy i gestów bohaterów filmowych.

## Projekt ADLAB

W Europie problem niepełnosprawności wzrokowej jest istotny. Według danych zebranych na potrzeby projektu ADLAB we Włoszech liczba osób niewidomych wynosi 362 000, natomiast osób słabowidzących może być nawet 1,5 miliona. W Niemczech statystyki mówią o 1,2 miliona osób z niepełnosprawnością wzrokową. W Polsce, według danych Głównego Urzędu Statystycznego z 2004 roku, jest ponad 1,8 miliona niepełnosprawnych z powodu uszkodzeń i chorób narządu wzroku we wszystkich grupach wiekowych<sup>2</sup>. Co więcej, przewiduje się, że w związku z wydłużeniem się średniej długości życia, a co za tym idzie, wzrostem prawdopodobieństwa wystąpienia chorób oczu oraz zmian degeneracyjnych narządu wzroku, liczba osób dotkniętych jakąś formą dysfunkcji wzroku będzie wzrastać.

Dzięki audiodeskrypcji takie osoby – pomimo niepełnosprawności – mogą nadal korzystać z produkcji (audio)wizualnych: oglądać telewizję, chodzić do kina i teatru, odwiedzać muzea i wystawy. Dysproporcje między poszczególnymi krajami europejskimi w zakresie liczby produktów dostępnych z audiodeskrypcją, szkolenia audiodeskryptorów i jakości audiodeskrypcji pozostają znaczące.

Europejski projekt *ADLAB: Lifelong Access for the Blind* ma na celu przynajmniej częściowe zniwelowanie tych dysproporcji. Jest to trzyletni projekt (2011–2013) audiodeskrypcyjny finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu „Uczenie się przez całe życie” (*Lifelong Learning Programme, LLP*) (<http://www.adlabproject.eu/>). Główne założenia projektu to opracowanie jednolitych ogólnoeuropejskich wytycznych do tworzenia AD, a także bazujących na nich programów kształcenia audiodeskryptorów (które następnie będą wdrażane na europejskich uczel-

---

<sup>2</sup> Polski Związek Niewidomych podaje natomiast liczbę 63 514 członków – osób z niepełnosprawnością wzrokową (stan na rok 2010). Różnica między danymi GUS a danymi PZN wynika z innej klasyfikacji niepełnosprawności wzrokowej: GUS bierze pod uwagę nawet lekkie uszkodzenia wzroku, natomiast PZN to organizacja zrzeszająca osoby niewidome i tracące wzrok (<http://www.pzn.org.pl>).

niach wyższych). Dodatkowo projekt ma przyczynić się do zwiększenia świadomości społecznej w zakresie audiodeskrypcji oraz do współpracy z nadawcami i organizacjami zrzeszającymi osoby z niepełnosprawnością wzrokową w poszczególnych krajach.

W projekt zaangażowanych jest 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 Artesis, nadawca Vlaamse Radio en Televisie VRT), Niemiec (nadawca Bayerischer Rundfunk) oraz Polski (Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu [UAM]). Koordynatorem projektu jest profesor Christopher Taylor z Uniwersytetu w Trieście.

Projekt obejmuje osiem pakietów roboczych (*work packages*, WPs): Analiza potrzeb użytkowników (WP1), Analiza tekstu (WP2), Przeprowadzenie testów (WP3), Opracowanie wytycznych (WP4), Upowszechnianie wyników projektu (WP5), Eksploatacja i wykorzystanie wyników projektu (WP6), Praktyki i przegląd zadań w projekcie (WP7), Zarządzanie projektem (WP8). Każdy z partnerów jest odpowiedzialny za koordynację jednego pakietu roboczego.

W ramach pierwszego pakietu roboczego sporządzono „mapę audiodeskrypcji” obejmującą kraje reprezentowane w projekcie. Zgromadzono informacje na temat liczby osób z dysfunkcjami wzroku w tych krajach, na temat dostępności usługi AD oraz 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<sup>3</sup>.

Drugi pakiet roboczy koncentrował się wokół analizy tekstu audiowizualnego w celu zidentyfikowania potencjalnych problemów audiodeskrypcyjnych oraz zaproponowania możliwych rozwiązań tych problemów. Przedmiotem analizy był film *Bękart wojny* w reżyserii Quentina Tarantino (2009). Wybór padł na ten właśnie film, ponieważ jest on bardzo złożonym produktem audiowizualnym, zawierającym szereg elementów, które należy wziąć pod uwagę w audiodeskrypcji, oraz które mogą stanowić wyzwanie dla audiodeskrytora. Zidentyfikowane problemy to m.in. gesty i wyraz twarzy, muzyka, elementy drugoplanowe, technika filmowa,

---

<sup>3</sup> ADLAB: Report on user needs assessment 2012 (<http://www.adlabproject.eu/Docs/WP1%20Report%20DEF>).

opis bohaterów, odniesienia intertekstualne/kulturowe, kwestie przestrzenno-czasowe, tekst na ekranie, kwestie językowe i stylistyczne.

Trzeci pakiet roboczy, którego koordynatorem jest UAM, dotyczy przetestowania wybranych rozwiązań na grupie docelowej odbiorców AD, czyli na osobach niewidomych i słabowidzących. Pakiet ten składa się z dwóch części. Część pierwsza obejmuje przygotowanie audiodeskrypcji do wybranych fragmentów *Bękartów wojny* i zidentyfikowanie tzw. Punktów Kryzysowych w Audiodeskrypcji (zob. poniżej), część druga natomiast będzie polegać na faktycznym przetestowaniu wybranych rozwiązań AD w formie kwestionariusza przeprowadzonego wśród osób niewidomych i słabowidzących. W momencie pisania artykułu (maj 2013 roku) zakończono etap pierwszy, a etap drugi jest w trakcie realizacji. Poniżej znajduje się bardziej szczegółowe omówienie etapu pierwszego i jego wyników.

## Punkty Kryzysowe w Audiodeskrypcji

W ramach pierwszego etapu trzeciego pakietu roboczego uczestników projektu poproszono o przygotowanie opisów do pięciu fragmentów filmu, a jednocześnie o zanotowanie wszelkich napotkanych problemów, dylematów i wyzwań w opisywanych fragmentach, rozwiązań branych pod uwagę oraz ostatecznej decyzji (por. protokoły głośnego myślenia, z ang. *think-aloud protocols*, TAPs Krings 1986)<sup>4</sup>. Postępowanie to miało pomóc zidentyfikować problematyczne obszary w AD, które nazywam Punktami Kryzysowymi w Audiodeskrypcji (PKA, z ang. *Audio Description Crisis Points*, ADCPs), czyli takie elementy opisu, które stanowią dla audiodeskrytora wyzwanie, co do których musi podjąć świadomą decyzję, decydując się na konkretne rozwiązania. Termin ten nawiązuje bezpośrednio do istniejącego w przekładoznawstwie pojęcia punktów kryzysowych w tłumaczeniu (z ang. *translation crisis points*, Pedersen 2005), rozumianych jako elementy tekstu wyjściowego, które „sprawiają problemy w tłumaczeniu; stanowią punkty zwrotne, w których tłumacze muszą podjąć świadomą decyzję (...)” (Pedersen 2005: 1; por. także Lörscher 1991; Munday 2010).

---

<sup>4</sup> Należy podkreślić, że w stosowanej tu metodzie nie wykorzystano protokołów głośnego myślenia *sensu stricto*, ponieważ uczestników poproszono jedynie o zanotowanie własnego procesu decyzyjnego bez jego jednoczesnej werbalizacji (z ang. *concurrent verbalisation*).

Tak określone PKA 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 („Co?”), natomiast rozwiązania proponowane przez uczestników mogą być podstawą do opracowania konkretnych rozwiązań lub strategii audiodeskrypcyjnych („Jak?”).

Analizie poddano trzydzieści opisów wybranych scen opracowanych przez sześciu partnerów oraz odpowiadające im zapisy procesu decyzyjnego. Najpierw przeprowadzono analizę procesu, by zidentyfikować problematyczne obszary w AD, a następnie analizę produktu, by określić, jakie rozwiązania zastosowali audiodeskrypcyści. Oba rodzaje analizy miały charakter jakościowy.

W wyniku przeprowadzonej analizy zidentyfikowano 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.

Dokładne omówienie wymienionych punktów kryzysowych leży poza zakresem tego artykułu i będzie przedmiotem odrębnej publikacji. Niemniej – dla lepszego zobrazowania omawianych zagadnień – poniżej przytoczono zaproponowane przez uczestników sposoby zasygnalizowania, że mamy do czynienia z retrospekcją (dotyczy to także licznych przypadków w analizowanym filmie, gdy scena bieżąca przeplata się z retrospekcyjną):

- zasygnalizowanie, że mamy do czynienia z retrospekcją: „Retrospekcja”;
- podanie miejsca akcji: „Ponownie w gabinecie Hitlera”, „W montażowni”, „Ponownie podczas premiery”;
- zasygnalizowanie, kto mówi: „Hitler.”;
- podanie informacji o postaciach występujących w danej scenie: „Butz u Hitlera”;
- zasygnalizowanie na początku sceny, że będziemy mieć do czynienia ze zmianą miejsca akcji: „Akcja toczy się w lesie i w gabinecie Hitlera”;
- użycie jednakowych opisów stroju przy wprowadzaniu retrospekcji przeplatających się z bieżącą sceną: „Shosanna w szarym kombinezonie” i „Shosanna w długiej, czerwonej sukni”.

Zaskakująca jest różnorodność proponowanych rozwiązań. Większość z nich nie jest wymieniona w dostępnych standardach AD. Audiodeskryp-

torzy, opisując wybrane sceny, odwoływali się do swojego doświadczenia, kreatywności i intuicji. Możemy zatem założyć, że mogą one być podstawą opracowania strategii AD w zakresie sygnalizowania retrospekcji.

## Od strategii tłumaczeniowych do funkcjonalizmu w audiodeskrypcji<sup>5</sup>

Niezależnie od wyników uzyskanych w ramach projektu ADLAB jest jeszcze jeden argument przemawiający za opracowaniem wytycznych AD w formie strategii. Audiodeskrypcja jest często traktowana jako rodzaj tłumaczenia (np. Benecke 2007), polegający na przekładzie obrazów na słowa („przekład intersemiotyczny”, por. Jakobson 1959 [2001]). Można zatem założyć, że wypracowane teorie i praktyki tłumaczeniowe, lub przynajmniej jakaś ich część, mogłyby znaleźć zastosowanie w audiodeskrypcji. Niemniej praktycy i teoretycy AD do tej pory w niewielkim stopniu korzystali z teorii i rozwiązań stosowanych w przekładzie. Poniżej przedstawiam propozycję wykorzystania niektórych z nich.

Przed przystąpieniem do tłumaczenia tłumacz może zdecydować, czy jego przekład będzie bardziej lub mniej wiernie odzwierciedlał oryginał, innymi słowy: czy będzie bliższy kulturze źródłowej („wyobcowany”, ang. *foreignized*) czy docelowej („udomowiony”, ang. *domesticated*<sup>6</sup>; Venuti 1995). To ogólne podejście tłumacza do tłumaczonego tekstu często jest określane jako strategia tłumaczeniowa (ang. *translation strategy*), natomiast faktyczne rozwiązania leksykalne lub syntaktyczne stosowane przez tłumacza w tekście nazywane są technikami tłumaczeniowymi (ang. *translation procedures*, np. Newmark 1988). Z kolei Jääskeläinen (1993) używa w tym kontekście pojęć „strategia globalna” (ang. *global strategy*) – jako odpowiednika strategii tłumaczeniowej w sensie omówionym powyżej – i „strategia lokalna” (ang. *local strategy*) na oznaczenie poszczególnych technik tłumaczeniowych stosowanych przez tłumacza.

---

<sup>5</sup> Propozycje zawarte w tym punkcie zostały omówione bardziej szczegółowo w artykule *Gestures and Facial Expressions in Audio Description* (Mazur, w druku).

<sup>6</sup> W języku polskim można spotkać różne tłumaczenia tych terminów, np. adaptacja, asymilacja (*domestication*) i egzotyzyzacja (*foreignization*). Jako że w teorii tłumaczenia funkcjonują także pojęcia *adaptation*, *assimilation* i *exoticism*, zdecydowałam się na użycie tłumaczeń bardziej dosłownych, mając jednocześnie świadomość, że mogą one budzić u czytelnika także inne skojarzenia.

W zależności od obranej przez tłumacza strategii (globalnej) ma on do dyspozycji szereg technik tłumaczeniowych, takich jak zapożyczenie, kalka, generalizacja, substytucja, ekwiwalent funkcjonalny i opuszczenie (np. Vinay, Darbelnet 1958; Newmark 1988; Ivir 1987). Jeśli tekst ma być bardziej „udomowiony”, wówczas możemy oczekiwać zastosowania większej liczby technik bardziej ingerujących w tekst oryginału, takich jak substytucja i pominięcie, jeśli natomiast ma być bardziej zorientowany na kulturę źródłową, wówczas tłumacz najprawdopodobniej sięgnie po więcej zapożyczeń i kalk. Oczywiście podział ten nie jest sztywny i w jednym tekście może występować całe spektrum technik tłumaczeniowych. Należy jednak z całą mocą podkreślić, że wybór poszczególnych technik nie zawsze jest skutkiem wcześniej obranej strategii tłumaczeniowej – czasem mamy sytuację odwrotną: najpierw tłumacz podejmuje decyzje (mniej lub bardziej świadome) co do konkretnych technik, a dopiero na podstawie gotowego tekstu można stwierdzić, czy przekład jest bliższy kulturze źródłowej czy docelowej (por. Kwieciński 2001).

Wpływ na decyzje tłumaczeniowe ma wiele czynników, takich jak cel tłumaczenia, jego funkcja w kulturze docelowej czy profil docelowego odbiorcy – jego wiek, płeć, zakres posiadanej wiedzy itp. (por. teoria skoposu i funkcjonalizm w przekładzie, np. Vermeer 1989 [2000]; Nord 1997). Ten sam tekst może być inaczej przetłumaczony dla dzieci, a inaczej dla dorosłych (np. *Baśnie tysiąca i jednej nocy*, w wersji oryginalnej przepełnione erotyzmem i przemocą, w wersji dla dzieci zostały mocno okrojone). Podobnie, tłumacząc listy dialogowe filmów komediowych, których nadrzędną funkcją jest rozbawienie publiczności, tłumacz ma zwykle większą swobodę w wyborze strategii tłumaczeniowych niż na przykład tłumacz tekstów prawnych lub medycznych, czy nawet tłumacz filmów dokumentalnych. Ten ostatni będzie najprawdopodobniej stosował więcej technik dążących do wiernego oddania treści oryginału, podczas gdy tłumacz komedii może sobie pozwolić na większe „udomowienie” tekstu, korzystając z technik substytucyjnych, szczególnie w dubbingowanych filmach animowanych, gdzie ścieżka oryginału nie jest słyszalna (por. Chmiel 2010).

Analogicznie możemy założyć, że wyżej wspomniane czynniki mają również wpływ na pracę audiodeskryptora. Przed przystąpieniem do opisu danego dzieła audiodeskryptor może obrać ogólną strategię i zdecydować, czy jego opis będzie bliższy oryginałowi czy odbiorcy docelowemu. Tak jak w przypadku przekładu, jego decyzja podyktowana będzie szeregiem czynników, m.in. rodzajem opisywanego dzieła, celem opisu i prze-



de wszystkim tym, kim jest odbiorca docelowy. Można przypuszczać, że w przypadku filmu dla dzieci opis będzie bardziej zorientowany na odbiorcę (np. nacisk położony na narrację), a w przypadku wybitnego dzieła sztuki filmowej (np. *Bekartów wojny* Tarantino) audiodeskryptor może chcieć stworzyć opis „bliższy oryginałowi”, próbując oddać – przynajmniej w jakiejś części – język filmu, np. poprzez użycie terminów filmowych (por. Perego w druku) lub modyfikując odpowiednio język audiodeskrypcji (Mazur, Szymańska w przygotowaniu). W tym drugim przypadku audiodeskrypcja będzie „bliższa oryginałowi”, czyli – parafrazując słowa Schleiermachera – „autor dzieła (reżyser) będzie pozostawiony w spokoju, a widz do niego przybliżony”, w pierwszym przypadku natomiast AD będzie bardziej „udomowiona”, czyli to „widz będzie pozostawiony w spokoju, a reżyser ku niemu przybliżony” (por. Schleiermacher 1813 [1992]).

Audiodeskryptor, opisując na przykład gesty i wyraz twarzy bohaterów – które często odzwierciedlają ich emocje – potencjalnie mógłby zatem skorzystać z następujących strategii audiodeskrypcyjnych<sup>7</sup>:

- 1) **opis dosłowny** (ang. *literalness*) – „dosłowny” opis tego, co widzimy, np. „Marszczy brwi”. Należy jednak zauważyć, że możemy mieć do czynienia z różnym stopniem dosłowności, np. „macha” jest mniej dosłownym opisem niż „podnosi prawą rękę i porusza nią na boki”;
- 2) **eksplicytacja** (ang. *explicitation*)<sup>8</sup> – nazwanie *explicite* emocji, którą dany gest lub wyraz twarzy wyrażają, np. „jest smutna”, „jest rozczłozszczony”;
- 3) **uogólnienie** (ang. *generalization*) – opis za pomocą ogólnego pojęcia, np. „robi miny” lub „gestykuluje”;

---

<sup>7</sup> Niezależnie od wcześniej wspomnianych różnic między strategią a techniką tłumaczeniową, w artykule stosuję określenie „strategia audiodeskrypcyjna” dla oznaczenia poszczególnych rozwiązań audiodeskrypcyjnych (co w tłumaczeniu odpowiada technice tłumaczeniowej lub strategii lokalnej wg Jääskeläinen – patrz powyżej). Dla oznaczenia ogólnego podejścia do opisywanego tekstu proponuję natomiast określenie „ogólna strategia audiodeskrypcyjna”. Moja decyzja jest podyktowana tym, że w dotychczasowych dyskusjach na temat opracowania bardziej pojemnych wytycznych AD – prowadzonych między innymi w ramach projektu ADLAB – przyjęło się używać określenia „strategia” dla oznaczenia poszczególnych rozwiązań AD.

<sup>8</sup> Tak rozumianej eksplicytacji nie należy mylić z eksplicytacją rozumianą jako jedno z uniwersaliów tłumaczeniowych (*universals of translation*). W niniejszym artykule eksplicytacja jest jedną ze strategii świadomie stosowanych przez audiodeskryptora, natomiast eksplicytacja jako uniwersalium tłumaczeniowe nie musi być wynikiem świadomej decyzji tłumacza, ale jedynie „produktem ubocznym” procesu tłumaczenia (np. Baker 1993).

- 4) **pominięcie** (ang. *omission*) – nieuwzględnienie w opisie jakiegoś gestu lub wyrazu twarzy, na przykład z powodu ograniczenia czasowego lub dlatego, że dany gest lub wyraz twarzy nie są istotne z punktu widzenia rozwoju akcji itp.;
- 5) **połączenie strategii** (ang. *combination of strategies*) – połączenie dwóch lub więcej strategii audiodeskrypcyjnych, np. eksplicytacji i dosłowności: „jest rozzłoszczona – marszczy brwi”.

Powyższe strategie mogą służyć realizacji wcześniej przyjętej ogólnej strategii wobec opisywanego tekstu. Strategią, której zastosowanie najbardziej przyczynia się do stworzenia audiodeskrypcji bliskiej oryginałowi, jest opis dosłowny, natomiast pominięcie, które w największym stopniu ingeruje w tekst oryginału, jest strategią najbardziej „udomawiającą”. Należy jednak podkreślić, że powyższe strategie tworzą continuum, a granice między nimi są płynne. Ponadto – tak jak w przypadku przekładu interlingwalnego – i tutaj deskryptor może stosować w jednym opisie wszystkie powyższe strategie bez względu na obraną strategię ogólną. Co więcej – tak jak w tłumaczeniu – możemy też spodziewać się sytuacji odwrotnej: audiodeskryptor intuicyjnie stosuje różne rozwiązania audiodeskrypcyjne, a dopiero potem – na podstawie gotowego opisu – możemy stwierdzić, czy rezultat jest bliższy oryginałowi, czy raczej odbiorcy docelowemu.

Należy podkreślić, że w miarę możliwości audiodeskryptor powinien dążyć do opisów dosłownych, aby z jednej strony umożliwić niewidomym odbiorcom jak najwierniejsze odtworzenie dzieła (audio)wizualnego w wyobraźni, a z drugiej – nie narzucać im swojej interpretacji opisywanych zdarzeń. Niemniej, mając na uwadze podejście funkcjonalne do AD (różne gatunki filmowe, różni odbiorcy itp.), a także – i co ważniejsze – ograniczenia (szczególnie czasowe) związane z opisywanymi dziełami, audiodeskryptor może także posiłkować się strategiami bardziej ingerującymi w tekst.

Poniżej znajduje się przykład potencjalnego użycia niektórych z omawianych strategii audiodeskrypcyjnych. Przykład ten pochodzi z filmu *Bękarty wojny*, a dotyczy sceny, w której jedna z głównych bohaterek, młoda Żydówka Shosanna Dreyfus, spotyka się w paryskiej restauracji z Ministrem Propagandy III Rzeszy Josephem Goebbelsem, jego francuską tłumaczką, szeregowym Fredrickiem Zollerem oraz oficerem Gestapo Dieterem Hellstromem, aby omówić możliwość zorganizowania premiery filmu propagandowego *Duma narodu* w jej paryskim kinie. W pewnym momencie do stolika podchodzi pułkownik SS Hans Landa, który w pierw-

szej scenie wydał rozkaz rozstrzelania rodziny Dreyfusów ukrywającej się w piwnicy domu pewnego francuskiego gospodarza. Shosannie jako jedynej udało się wydostać z piwnicy. Gdy umazana krwią i błotem biegła przez łąkę, Landa wycelował w nią pistolet, ale nie strzelił. Krzyknął za nią jedynie: „Do zobaczenia, Shosanno!”, sugerując, że kiedyś jeszcze się spotkają. Gdy Shosanna zdaje sobie sprawę, kim jest mężczyzna, który podszedł do stolika, jest przerażona. Potencjalne opisy tej sceny mogłyby brzmieć następująco:

- 1) Oczy Shosanny są szeroko otwarte. Ciężko oddycha. (opis dosłowny)
- 2) Shosanna jest przerażona. (eksplicytacja)
- 3) Oczy Shosanny są szeroko otwarte z przerażenia. (połączenie strategii)

Pierwszy opis jest najbardziej dokładny i dosłowny (warto przy tym dodać, że oddech Shosanny jest praktycznie niesłyszalny), ale też najdłuższy z trzech prezentowanych tu rozwiązań. Drugi opis nazywa wprost emocje doświadczane przez bohaterkę, w związku z czym widz nie ma informacji na temat tego, co sprawia, że Shosanna wygląda na przerażoną. Opis trzeci łączy w sobie cechy dwóch poprzednich – zawiera obiektywny opis spojrzenia bohaterki oraz interpretację jej emocji. Wpływ na wybór sposobu opisu tej sceny będą miały między innymi ograniczenia czasowe. W tym wypadku między dialogami występuje przerwa pozwalająca na nieco dłuższy opis, a zatem możliwe byłyby opisy 1 i 3. Opis trzeci mógłby być dodatkowo pomocny w podtrzymaniu ciągłości narracyjnej, chociaż kontekst w tej scenie jest na tyle jasny, że widzowie najprawdopodobniej są w stanie samodzielnie na podstawie opisu wyrazu twarzy Shosanny zinterpretować odczuwane przez nią emocje (por. Szymańska, Strzymiński 2010: 32).

## Wnioski

Przedstawione w artykule strategie audiodeskrypcyjne w dużym stopniu odzwierciedlają istniejącą praktykę AD i rozwiązania stosowane przez audiodeskryptorów, którzy przyznają, że standardy nie zawsze przynoszą jednoznaczne rozstrzygnięcia; także charakter danej sceny czy filmu może niekiedy zmuszać do naruszenia niektórych ogólnych zasad AD. Stosuje się wówczas inne rozwiązania, które wydają się bardziej odpowiednie w konkretnym przypadku.

O ile zawodowi audiodeskrypcyści umieją sami, na podstawie swojego doświadczenia i intuicji, zaproponować niestandardowe rozwiązania,

o tyle dla studentów oraz adeptów tego zawodu przydatne może być opracowanie wytycznych AD w formie strategii. W przekładzie interlingwalnym tłumacz ma do dyspozycji szereg strategii tłumaczeniowych, możemy zatem założyć, że podobne rozwiązanie sprawdziłoby się w audiodeskrypcji. Należy przy tym podkreślić, że ani tłumacz, ani audiodeskryptor nie mają pełnej dowolności w wyborze stosowanych strategii. Wybór ten będzie uwarunkowany wieloma czynnikami, takimi jak cel tłumaczenia czy opisu, typ tekstu i odbiorca docelowy. Tak rozumiane strategie nie stałyby w sprzeczności z istniejącymi standardami AD, a jedynie je uzupełniały. Stworzenie takich strategii audiodeskrypcyjnych jest jednym z założeń europejskiego projektu ADLAB.

