

---

■ AGNIESZKA CHMIEL  
IWONA MAZUR

## PERCEPCJA FILMU A OGÓLNOEUROPEJSKIE STANDARDY AUDIODESKRYPCJI – POLSKI WKŁAD W PROJEKT „PEAR TREE”

---

### Wstęp

Audiodeskrypcja jako przekład intersemiotyczny znalazła się w sferze zainteresowań przekładoznawców specjalizujących się w tłumaczeniu audiowizualnym. Umożliwianie dostępu do mediów osobom z dysfunkcjami wzroku staje się coraz bardziej powszechne, między innymi dzięki legislacyjnemu i finansowemu wsparciu Unii Europejskiej. Do tej pory wiele państw wypracowało własne praktyki i zasady tworzenia narracji filmowej dla osób niewidomych lub niedowidzących. W niektórych krajach jednak, m.in. w Polsce, audiodeskryberzy korzystają wciąż z własnej intuicji oraz wskazówek i standardów instytucji zagranicznych o większym dorobku w tej dziedzinie.

Pojawiły się również próby oceny i porównania standardów audiodeskrypcji w Europie w celu przygotowania ogólnoeuropejskich wytycznych na podstawie najlepszych praktyk stosowanych niezależnie w różnych instytucjach i państwach członkowskich UE. Taką właśnie inicjatywą jest projekt „Pear Tree” realizowany przez przekładoznawców audiowizualnych w kilkunastu krajach europejskich. Projekt wykorzystuje metodologię badania kulturowych różnic w percepcji i narracji obrazów przyjętą w międzynarodowym projekcie „Pear Stories” z lat siedemdziesiątych oraz takie najnowsze zdobycze nauki jak metody śledzenia ruchów gałek ocznych. Celem projektu jest ustalenie, czy kulturowe różnice między poszczególnymi państwami europejskimi są na tyle nieistotne, aby można było opracować ogólnoeuropejskie standardy audiodeskrypcji i szybciej

udostępniać filmy osobom z dysfunkcjami wzroku dzięki tłumaczeniu skryptów na rozmaite języki (obecnie skrypty są w dużej mierze układane od początku w konkretnym języku).

Artykuł przedstawia polski wkład w projekt „Pear Tree”, będący teraz w pierwszej fazie realizacji. Przedstawione poniżej wyniki są zatem wynikami wstępnymi, ale już bardzo obiecującymi dla badań nad audiodeskrypcją. Ponieważ w opisywanej fazie badawczej wykorzystano metodologię z projektu „Pear Stories”, pierwszą część artykułu poświęcamy temu właśnie projektowi. Następnie pokazujemy, w jaki sposób metodologia ta może być przydatna w badaniach nad audiodeskrypcją, oraz porównujemy polskie wyniki eksperymentu z danymi z projektu „Pear Stories” (w sekcji amerykańskiej, angielskiej i greckiej) i projektu „Pear Tree” (w sekcji hiszpańskiej).

### Oryginalny projekt „Pear Stories”

W połowie lat siedemdziesiątych prof. Wallace Chafe i jego współpracownicy z Uniwersytetu Kalifornijskiego w Berkeley przeprowadzili eksperyment pod nazwą „Pear Stories Project” (Chafe 1980). Nadrzędnym celem projektu było znalezienie zależności pomiędzy wiedzą i sposobem formułowania myśli. Badacze chcieli się zwłaszcza przekonać, jak ludzie opowiadają o zdarzeniach, które stały się ich udziałem, a także jak opisują je po pewnym czasie. Przyjęto założenie, że wiedza ludzka jest w dużej mierze przechowywana pozawerbalnie (czego dowodem może być to, że czasem trudno nam wyrazić nasze myśli słowami oraz że rzadko wyrażamy te same myśli w ten sam sposób przy różnych okazjach).

Punktem wyjścia eksperymentu Chafe’a było przeprowadzone przez Bartletta (1967) badanie, którego uczestnicy czytali opowieść, a następnie zapisywali to, co z niej pamiętają. Chafe natomiast chciał, by materiał badawczy był przedstawiony w formie niewerbalnej i by uczestnicy przekazywali swoje opisy ustnie. Badanie miało ponadto być przeprowadzone na użytkownikach różnych języków w celu dokonania kontrastywnej analizy językowej.

Badacze mieli trudności ze znalezieniem filmu, który spełniałby ich kryteria. Według nich, film taki powinien zawierać serię zdarzeń zarówno istotnych, jak i trywialnych, ukazanych częściowo po kolei, częściowo jednocześnie. Powinien też dopuszczać pewną dowolność interpretacyjną. Ponieważ dostępne filmy nie spełniały tych wymagań, eksperymentato-

rzy postanowili wyprodukować materiał specjalnie na potrzeby badań (tzw. *pear film*). Zrealizowany w północnej Kalifornii film trwał sześć minut, kręcony był w kolorze i z dźwiękiem, ale bez ścieżki dialogowej. Charakteryzował się prostym montażem i nie obejmował elementów nacechowanych kulturowo czy historycznie, by przedstawiciele różnych kultur mogli go zrozumieć i opowiedzieć. Sekwencja zdarzeń w filmie była następująca:

Mężczyzna na drabinie zbiera gruszki. Schodzi z drabiny, klęka i przekłada gruszki z kieszeni fartucha do jednego z trzech koszy stojących pod gruszą. Zdejmuje z szyi chustkę i wyciera jedną z gruszek. Następnie wraca na drabinę i wchodzi z powrotem na drzewo.

Pod koniec tej sceny słyszymy beczenie kozy, a kiedy zbieracz stoi znów na drabinie, zbliża się mężczyzna z kozą na postronku. Kiedy mijają kosze z gruszkami, koza wyrывa się do nich, ale mężczyzna ją odciąga i oboje znikają w oddali.

Kolejne zbliżenie zbieracza przy pracy. Najeżdża chłopiec na rowerze, zatrzymuje się przy koszach, zsiada z roweru, kładzie rower, spogląda na zbieracza i podnosi kosz pełen gruszek. Stawia kosz obok roweru, podnosi rower i wsiada na niego, podnosi kosz, umieszcza go na bagażniku przed kierownicą i odjeżdża. Znowu widzimy mężczyznę, który nadal zbiera gruszki.

Chłopiec jedzie teraz drogą i z kosza na rowerze wypada gruszka. Następnie widzimy dziewczynkę na rowerze najeżdżającą z naprzeciwka. Gdy się mijają, chłopiec odwraca się, by spojrzeć na dziewczynkę, gubi kapelusz, a przednie koło jego roweru najeżdża na kamień. Rower przewraca się, kosz spada, gruszki wysypują się na ziemię. Chłopiec uwalnia się spod roweru i otrzępuje się.

Tymczasem słyszymy dźwięk piłeczki odbijanej od rakiетки tenisowej, do której piłeczka jest przymocowana sznurkiem, a następnie widzimy trzech chłopców przyglądających się chłopcu leżącemu na ziemi. Cała trójka zbiera rozsypane gruszki i wkłada je z powrotem do kosza. Chłopiec podnosi rower, a dwóch z trzech chłopców umieszcza na bagażniku kosz z gruszkami. Rowerzysta prowadzi rower w kierunku, w którym jechał wcześniej, podczas gdy trzej chłopcy odchodzą w przeciwną stronę.

Kiedy mijają leżący na drodze kapelusz, chłopiec z rakiетką tenisową zauważa go, podnosi, odwraca się w stronę rowerzysty i słyszymy głośny gwizd. Rowerzysta zatrzymuje się, wyjmując trzy gruszki z kosza i trzymając je na wyciągniętej dłoni, podczas gdy drugi chłopiec zbliża się z kapeluszem. Chłopcy wymieniają się gruszkami i kapeluszem, chłopiec z rowerem idzie dalej, a chłopiec z rakiетką tenisową biegnie do swoich kolegów, którym wręcza po gruszcę. Chłopcy jedzą gruszki.

Znowu widzimy drzewo i zbieracza, który po raz kolejny schodzi z drabiny. Spogląda na dwa kosze w miejscu, gdzie wcześniej stały trzy kosze, wskazuje

na nie, opiera się o drabinę, kręci głową i przechyla kapelusz. Teraz widzimy zbliżających się trzech chłopców, którzy jedzą gruszki. Zbieracz patrzy na nich, kiedy go mijają, a chłopcy odchodzą w dal. (za Du Bois 1980: xii–xiii)

Osoby uczestniczące w eksperymencie oglądały film, a później opowiadały o tym, co zobaczyły (ich nagrane wypowiedzi spisano). Po pewnym czasie poproszono te osoby o ponowną relację z filmu. W badaniach przeprowadzonych przez Chafe'a w 1975 roku wzięły udział anglojęzyczne studentki Uniwersytetu Kalifornijskiego w Berkeley. W następnych latach zebrano dane dla innych języków, np. dla japońskiego (Clancy 1980; Downing 1980 i 1996), niemieckiego (Ehlers 1980), greckiego (Tannen 1980), malajskiego (Azia 1980) oraz dialektów używanych w Chinach (Erbaugh 1990)<sup>1</sup>. Wnioski z eksperymentu istotne dla projektu omawianego w tym artykule przedstawia punkt 4.

Ponieważ eksperyment Chafe'a dotyczył percepcji i opisu zdarzeń wizualnych, można przyjąć założenie, że zastosowana w nim metodologia jest odpowiednia do badań nad audiodeskrypcją.

## Wykorzystanie metodologii PS (Pear Stories) do badań nad audiodeskrypcją

Audiodeskrypcja (AD) jest techniką narracyjną, która przez opis czynności, języka ciała, wyrazu twarzy, scenerii i wyglądu postaci (Benecke 2007, Hernández-Bartolomé i Mendiluce-Cabrera 2004) umożliwia odbiór filmu osobom z dysfunkcjami wzroku. Metodologia projektu Chafe'a wydaje się przydatna w badaniach nad audiodeskrypcją jako intersemiotycznym przekładem ustnym, ponieważ może ukazać tendencje w postrzeganiu i opisywaniu zdarzeń w rozmaitych kulturach. To z kolei bezpośrednio przełożyłoby się na konwencje stosowane w narracji dla osób niewidomych.

Film o zbiorze gruszek, choć nagrany dla celów niezwiązanych z audiodeskrypcją, zawiera kilka ciekawych elementów istotnych dla standardów audiodeskrybowania. Orero zwraca uwagę na cztery takie elementy: mężczyznę z kozą, upadek chłopca na rowerze i wysypanie się gruszek, zabawkę w formie raketki tenisowej z przywiązaną piłeczką oraz odkrycie braku kosza gruszek przez zbieracza (Orero 2008). Inne interesujące aspekty filmu to: zabranie kosza przez chłopca oraz przekazanie trzech

<sup>1</sup> Za: Chafe 1980.

gruszek napotkanym chłopcom. Znaczenie tych wątków dla audiodeskrypcji omówiono szczegółowo poniżej.

– mężczyzna z kozą

Mężczyzna z kozą przechodzący obok zbieracza gruszek nie ma żadnego wpływu na rozwój wydarzeń w filmie. Z powodu obostrzeń czasowych (krótkich przerw pomiędzy dialogami) twórcy audiodeskrypcji często muszą decydować, co i jak szczegółowo opisać. Powstaje również pytanie, czy wydarzenia bez wpływu na fabułę powinny być odzwierciedlone w opisie ze względu na inne swoje funkcje (np. symboliczne, estetyczne, tworzenie scenerii, klimatu sceny itp.). Ciekawe jest zatem, czy osoby relacjonujące film o zbiorze gruszek wspomną o nieistotnym dla całości epizodzie.

– upadek chłopca na rowerze i wysypanie się gruszek

Film ułożono tak, by niejednoznacznie wskazywał na przyczynę upadku chłopca (Tannen 1980: 73). Związki przyczynowo-skutkowe są bardzo ważne w tworzeniu narracji, dlatego interesujące jest ustalenie, jak badani opisują sekwencję zdarzeń. Film zawiera wiele współzależnych elementów: pojawienie się dziewczynki na rowerze, reakcję rowerzysty na dziewczynkę (chłopiec odwraca się, by na nią spojrzeć), kapelusz spadający chłopcu z głowy, kamień na drodze, upadek, wysypanie gruszek. Sposób powiązania tych elementów przez badane osoby może ukazać ich interpretację zdarzeń.

– zabawka w formie rakiетки tenisowej z przywiązaną piłeczką

Wspomniana zabawka jest połączeniem dobrze znanych przedmiotów, ale w wielu językach nie ma ogólnie przyjętej jednowyrazowej nazwy (wyjątkiem jest np. niderlandzki). Tak też jest w języku polskim, dlatego Polki uczestniczące w eksperymencie muszą wybrać jakąś strategię opisu.

– odkrycie braku kosza gruszek przez zbieracza

Jest to końcowa scena, w której zbieracz gruszek schodzi z drabiny i odkrywa brak kosza. Opis może być neutralny, ale bardziej prawdopodobna jest interpretacja zdarzeń za pomocą odpowiedniego doboru słów. Sama Orero określa tę scenę jako odkrycie przez farmera kradzieży kosza (Orero 2008: 185). Słowo *kradzież* wskazuje, jak zrozumiano wcześniejsze zachowanie chłopca, chociaż z filmu nie wynika jednoznacznie, że gruszki zostały skradzione. Innym ważnym aspektem jest opis emocjonalnej re-

akcji zbieracza i wyrazu jego twarzy, zwłaszcza gdy chwilę później obok mężczyzny przechodzą trzej chłopcy z gruszkami. Kwestia interpretacji zdarzeń i uczuć jest w audiodeskrypcji nieco kontrowersyjna. Z jednej strony twierdzi się, że jakiegokolwiek subiektywne sądy o opisywanych zdarzeniach i osobach (np. „piękna kobieta”) są niewłaściwe, a audiodeskryber powinien skupiać się na neutralnym przekazywaniu widzianego obrazu (*ITC Guidance* 2000: 9; Remail 2005: 2). Z drugiej strony panuje opinia, że jakaś interpretacja emocji wyrażanych przez postaci jest konieczna, ponieważ gest lub wyraz twarzy może odzwierciedlać wiele uczuć, czasem sprzecznych (Orero i Vercauteren 2008). Jeśli zatem w relacjach uczestniczek projektu pojawi się subiektywna ocena emocji postaci, może należałoby zmodyfikować stosowane teraz powszechnie wytyczne AD.

- zabranie kosza gruszek przez chłopca  
Kwestia obiektywnego opisu lub interpretacji zdarzenia, jak w scenie omówionej powyżej.
- przekazanie trzech gruszek trzem chłopcom  
Dobór słów w opisie znowu wskazuje na obiektywność lub subiektywność percepcji i narracji.

Inne istotne dla audiodeskrypcji aspekty opisu to np. częstotliwość stosowania metajęzyka filmowego, stylistyka i wykorzystanie synonimów oraz kategorie gramatyczne (np. czasy). Elementy te zostaną dokładniej opisane w dalszej części artykułu.

## Projekt „Pear Tree”

Celem projektu „Pear Tree” jest zharmonizowanie i ujednolicenie standardów audiodeskrypcji obowiązujących w krajach europejskich. Zanim to jednak nastąpi, należy ustalić, czy przedstawiciele różnych języków i kultur europejskich postrzegają obraz w ten sam sposób oraz czy w ten sam sposób interpretują go i opisują. Aby to osiągnąć, badacze wykorzystują metody opracowane przez Chafe’a<sup>2</sup>. Wyniki projektu mają też pomóc

---

<sup>2</sup> Należy jednak zauważyć, że w projekt zaangażowani są także partnerzy spoza Europy – patrz poniżej.

w odpowiedzi na pytanie, czy możliwe jest tłumaczenie skryptów AD na inne języki.

Dwuletni projekt (2008–2010) jest współfinansowany przez Unię Europejską w ramach ICT Policy Support Programme, a koordynowany przez Pilar Orero z Universitat Autònoma de Barcelona. Badania obejmują dwa-ście języków lub ich odmiany, a instytucje biorące udział w projekcie to: Universitat Autònoma de Barcelona i Universidad Pablo de Olavide w Hiszpanii (odpowiednio, język kataloński i hiszpański), University College Antwerp w Belgii (niderlandzki), Università di Macerata i Università di Trieste we Włoszech (włoski), Université Paul Valéry we Francji (francuski), Hellenic Open University w Grecji (grecki), Bayerischer Rundfunk w Niemczech (niemiecki), Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Polsce (polski), University of Surrey w Wielkiej Brytanii (brytyjska odmiana angielskiego), University of Texas w Brownsville, USA (amerykańska odmiana angielskiego), Dublin City University w Irlandii (irlandzka odmiana angielskiego) oraz North-West University w RPA (południowoafrykańska odmiana angielskiego).

Projekt Pear Tree zasadniczo składa się z trzech etapów. W pierwszym etapie około dwudziestu rodzimych użytkowników danego języka (w projekcie – podobnie jak w badaniach Chafe’a – udział biorą wyłącznie kobiety) jest proszonych o wypełnienie kwestionariusza (patrz poniżej), obejrzenie filmu o gruszkach, a następnie zapisanie odręcznie tego, co zapamiętały z filmu. W drugim etapie formuła badania zostaje powtórzona, ale relacja z filmu ma formę ustną. W trzecim etapie udział biorą kobiety niebędące rodzimymi użytkowniczkami danego języka, a film relacjonują w formie pisemnej. Ponadto projekt przewiduje badania z wykorzystaniem aparatu do śledzenia ruchu gałek ocznych (*eyetracker*), co ma pomóc w opracowaniu standardów AD (istotne jest, na jakich elementach obrazu oglądające skupiają wzrok i czy jest to uwarunkowane kulturowo). Przed przystąpieniem do projektu zebrano i porównano normy AD obowiązujące w krajach uczestniczących w projekcie.

Dotąd zgromadzono dane z pierwszego etapu badań przeprowadzonych w pięciu ośrodkach. Jak już wspomniano, w pierwszym eksperymencie wzięły udział wyłącznie kobiety (w wieku 17–25 lat), rodzime użytkowniczki języka, a ich liczba wynosiła przynajmniej dwadzieścia osób. Eksperyment nie miał limitu czasowego. Badane widziały film tylko raz i nie mogły robić notatek w trakcie oglądania. Instrukcje były przedstawione w formie pisemnej. Relację należało zapisać odręcznie (aby badacze mogli później zidentyfikować ewentualne skreślenia, poprawki itp.).

Przed przystąpieniem do badania uczestniczki wypełniały kwestionariusz zawierający pytania o ich wiek, płeć, język ojczysty, język wykorzystywany najczęściej w codziennej komunikacji, dłuższy pobyt za granicą.

Po zakończeniu eksperymentu relacje uczestniczek przepisano na komputerze (uwzględniając skreślenia i poprawki), a następnie, jeśli były w innych językach, przetłumaczono na angielski, aby umożliwić analizę porównawczą między językami stosowanymi w badaniach.

Analiza opierała się na badaniu przeprowadzonym przez Tannen (1980) dla języka angielskiego (w odmianie amerykańskiej) i greckiego, a obejmowała następujące aspekty: zachowanie perspektywy filmowej, użycie czasów gramatycznych, elementy wymienione w scenie upadku, wyjaśnienie przyczyny upadku, sposób określania trzech chłopców, scena z mężczyzną prowadzącym kozę, sposób opisanie zabawki, interpretacja innych zdarzeń. Poniżej przedstawiamy wyniki analizy dla języka polskiego, które – w miarę możliwości – zestawiono z wynikami eksperymentu Tannen (1980) i Orero (2008).

Tannen przeprowadziła swój eksperyment na Uniwersytecie Kalifornijskim w Berkeley oraz w Hellenic-American Union w Atenach. W eksperymencie w USA udział wzięło dwadzieścia kobiet w wieku 18–30 lat, w eksperymencie w Grecji tyle samo uczestniczek w wieku 16–26 lat. W badaniach zorganizowanych przez Orero dla języka hiszpańskiego na Universitat Autònoma de Barcelona uczestniczyło dwadzieścia kobiet w wieku 17–24 lat. Do eksperymentów zaproszono tylko kobiety zasadniczo z dwóch powodów. Po pierwsze, na wydziałach filologicznych studiuje więcej kobiet niż mężczyzn, co ułatwia znalezienie odpowiedniej liczby badanych; po drugie, jeśli płeć nie stanowi zmiennej w eksperymencie, można uzyskać lepszą porównywalność wyników. Podobne założenia przyjęto w badaniu dla języka polskiego, opisanym w następnym punkcie.

## Badania z polskimi uczestniczkami

Badania przeprowadzone dla języka polskiego w ramach projektu „Pear Tree” objęły dwadzieścia uczestniczek w wieku 20–24 lat, studentek różnych lat w Instytucie Filologii Angielskiej Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza w Poznaniu. Dla wszystkich badanych język polski był językiem ojczystym. Przed obejrzeniem filmu uczestniczki poproszono o wypełnienie kwestionariusza oraz przedstawiono im ustne instrukcje



(które następnie powtórzono w formie pisemnej). Badane poinformowano, że za chwilę obejrzą sześciominutowy film bez dialogu, tylko z podkładem dźwiękowym. Po projekcji miały opisać, co zobaczyły i co udało im się zapamiętać, tak jakby relacjonowały film koleżance, która go nie widziała. Uczestniczkom polecono także, by nie robiły notatek i nie rozmawiały w trakcie oglądania i opisywania filmu. Aby zapewnić możliwość koncentracji i ograniczyć interakcje między uczestniczkami, każdą z badanych posadzono przed ekranem osobnego komputera, w słuchawkach.

Wyniki eksperymentu przedstawiamy poniżej, porównując je (jak już wspomniano) z wynikami uzyskanymi przez Tannen dla języka greckiego i amerykańskiej odmiany angielskiego oraz częściowo z dostępnymi obecnie wynikami Orero dla języka hiszpańskiego.

## Zachowanie perspektywy filmowej

Pierwszym aspektem analizowanym przez Tannen było tzw. zachowanie perspektywy filmowej (*maintenance of film perspective*), czyli użycie słów i wyrażeń przypominających odbiorcom o tym, że opisywany jest film: samego słowa *film*, a także innych określeń z zakresu metajęzyka filmowego, np. *bohater*, *ścieżka dźwiękowa*, *zbliżenie*, *scena*, *dialog*, *ujęcie* i *widz*, oraz takich czasowników jak *widzimy*, *widać*, *słyszymy*.

Tabela 1 przedstawia liczbę zastosowań słowa *film*, tabela 2 – liczbę zastosowań słów i zwrotów z zakresu metajęzyka filmowego w poszczególnych opisach (cyfry w kolumnach dotyczących konkretnych języków oznaczają liczbę opisów, w których dane słowo lub wyrażenie wystąpiło x razy).

Co interesujące, w językach greckim, hiszpańskim i polskim słowo *film* lub jego synonimy, jeśli w ogóle były używane, pojawiały się na początku relacji, jakby sygnalizując odbiorcy, że opisywane zdarzenia nie miały miejsca naprawdę, są tylko częścią fabuły filmowej (przykład z języka polskiego: *Film rozpoczyna się od sceny...*). Amerykanki natomiast posługiwały się słowem *film* jako zabiegiem rekontekstualizacyjnym (*recontextualization device*): tak jak użytkowniczki innych języków, zwykle otwierały nim opis, ale potem powtarzały je kilkakrotnie, aby przypomnieć odbiorcy, że opisują fikcję filmową. W podobnym celu wykorzystywano metajęzyk filmowy, dla którego dane zebrane zostały w tabeli poniżej.

Tabela 1. Liczba zastosowań słowa *film* i jego synonimów

Liczba zastosowań słowa <i>film</i> i jego synonimów	Dane dla amerykańskiego angielskiego (Tannen)	Dane dla greckiego (Tannen)	Dane dla hiszpańskiego (Orero)	Dane dla polskiego
0	4	15	12	9
1	8	4	7	9
2	2	1	1	2
3	1	0	0	0
4	2	0	0	0
5	1	0	0	0
6	2	0	0	0

Tabela 2. Liczba zastosowań metajęzyka filmowego

Liczba zastosowań metajęzyka filmowego	Dane dla amerykańskiego angielskiego (Tannen)	Dane dla greckiego (Tannen)	Dane dla hiszpańskiego (Orero)	Dane dla polskiego
0	1	5	10	3
1–8	14	15	10	17
10–15	5	0	0	0

Tannen stwierdziła, że badane Amerykanki mają tendencję do opisywania filmu z punktu widzenia widza i cały czas zachowują perspektywę filmową, podczas gdy Greczynki w znacznej mierze przedstawiają film tak, jakby opowiadały jakąkolwiek inną historię. Zdaniem Orero, Hiszpanki sygnalizują, że to, o czym opowiadają, jest filmem, lecz nie poświęcają już tak dużo uwagi sposobowi jego realizacji jak Amerykanki. Wyniki dla języka polskiego można umieścić pomiędzy wynikami dla języków angielskiego i hiszpańskiego. Aż siedemnaście osób użyło wyrażen z zakresu metajęzyka filmowego od jednego do ośmiu razy, ale – dla porównania – w badaniach amerykańskich aż pięć osób użyło takich sformułowań od dziesięciu do piętnastu razy.

Powyższe dane mają implikacje dla audiodeskrypcji, ponieważ do tej pory nie wypracowano jednolitego stanowiska co do tego, czy opis AD powinien zawierać elementy żargonu filmowego, czy nie. Zgodnie z brytyjskimi wytycznymi (*ITC Guidance*) należy w AD takich zwrotów unikać, ale niektórzy badacze (np. Kruger i Kurger 2008) są zdania, że osoby niewidome powinny mieć dostęp do tego typu informacji. Istnieje zatem potrzeba przeprowadzenia dalszych badań nad opisem zdarzeń filmowych przez przedstawicieli różnych kultur i języków, a także badań nad oczekiwaniami samych niewidomych. Może się jednak okazać, że oczekiwania są różne w różnych krajach i sformułowanie jednolitych zasad będzie trudne, jeśli nie niemożliwe.

### Czasy gramatyczne użyte w opisach

Tannen (1980: 64) wskazuje jeszcze inny istotny element opisywania zdarzeń (narracji): zastosowany czas gramatyczny. Badaczka wyróżnia tu cztery możliwości: użycie wyłącznie czasu teraźniejszego, wyłącznie czasu przeszłego, mieszanie tych czasów lub przechodzenie od czasu przeszłego do teraźniejszego. Tabela 3 przedstawia informacje o stosowaniu czasów w każdym z badanych języków.

Tabela 3. Czasy gramatyczne użyte w opisach

Czasy użyte w opisach	Dane dla amerykańskiego angielskiego (Tannen)	Dane dla greckiego (Tannen)	Dane dla hiszpańskiego (Orero)	Dane dla polskiego
Tylko teraźniejszy	13	3	18	14
Tylko przeszły	2	8	0	1
Mieszany	1	8	2	5
Przeszły → Teraźniejszy	4	1	0	0

Jak wynika z tabeli, w językach angielskim, hiszpańskim i polskim najczęściej używano czasu teraźniejszego (odpowiednio w trzynastu, osiemnastu i czternastu opisach). Inaczej sytuacja wyglądała w języku greckim:

większość badanych użyła albo czasu przeszłego, albo zmieszanych czasów teraźniejszego i przeszłego (w obu przypadkach po osiem osób).

W audiodeskrypcji przyjęło się stosować czas teraźniejszy, jednak dane otrzymane dla języka greckiego wskazują, że tę ogólną zasadę może należałoby zweryfikować w odniesieniu do różnych kultur i języków oraz oczekiwań samych zainteresowanych – osób niewidomych i niedowidzących.

### Elementy wymienione w scenie upadku

Scena upadku przedstawiona jest w filmie tak, aby powiązanie przyczynowo-skutkowe było nie do końca jasne. Ponieważ takie powiązania są kluczowe dla budowania narracji, większość badanych próbuje łączyć w spójną całość spotkanie chłopca z dziewczynką, jego reakcję i takie elementy jak kapelusz i kamień na drodze (Tannen 1980: 73). Tannen wprowadza tutaj termin *interpretacyjne pominięcie* (*interpretive omission*), tj. pominięcie pewnych elementów w opisie wskazujące na sposób percepcji sceny przez opisującego. I tak, Greczynki w eksperymencie Tannen pomijały w opisie to, co uznały za nieistotne dla przebiegu zdarzenia (konkretnie: przyczynę upadku rowerzysty), Amerykanki natomiast wymieniały wszystkie elementy, nawet nieprzyczyniające się do rozwoju akcji (Tannen 1980: 73–74). Polskie dane są zgodne z danymi amerykańskimi (tabela 4).

Tabela 4. Elementy wymienione w scenie upadku

Wymienione elementy	Dane dla amerykańskiego angielskiego (Tannen)	Dane dla greckiego (Tannen)	Dane dla polskiego
tylko upadek	0	0	0
tylko dziewczynka	0	7	0
tylko kamień	0	2	0
tylko kapelusz	0	0	0
dziewczynka i kapelusz	0	1	1
kapelusz i kamień	0	0	0
dziewczynka i kamień	7	6	2
dziewczynka, kamień i kapelusz	13	4	17

Oznacza to, że polskie uczestniczki eksperymentu nie stosowały interpretacyjnego pominięcia, lecz starały się jak najpełniej przedstawić wszystkie aspekty obejrzonej sceny. Spójność z danymi amerykańskimi wydaje się korzystna, bo audiodeskrypcja w Stanach Zjednoczonych ma już ponad dwudziestopięcioletnią tradycję (Snyder 2005). Niewykluczone, że dzięki kulturowym podobieństwom postrzegania obrazu i tworzenia narracji możliwy byłby przekład amerykańskich opisów na polski, co przyspieszyłoby udostępnianie filmów polskojęzycznym osobom niewidzącym.

### Wyjaśnienie przyczyny upadku

Jak wykazała Tannen (1980), Greczynki przypisywały większe znaczenie roli, jaką w sekwencji zdarzeń odegrała dziewczynka, a zdecydowanie większości uczestniczek badań (z grupy amerykańskiej i greckiej) uznało, że chłopiec upadł, bo się obrócił i najechał na kamień. Jak poprzednio, polskie wyniki są dość podobne do amerykańskich (tabela 5).

Tabela 5. Wyjaśnienie przyczyny upadku

Przyczyna	Dane dla amerykańskiego angielskiego (Tannen)	Dane dla greckiego (Tannen)	Dane dla polskiego
odwrócenie się i najechanie na kamień	15	8	10
najechanie na kamień	4	4	6
patrzenie na dziewczynkę	0	2	3
spotkanie z dziewczynką	0	1	0
zderzenie z dziewczynką	0	4	1
pośpiech (i być może dziewczynka)	0	1	0
ukłon poprzez podniesienie kapelusza	1	0	0

Bardziej dramatyczna interpretacja upadku przez greckie uczestniczki eksperymentu świadczy o skłonności do opowiadania ciekawszej historii kosztem obiektywizmu. Amerykanki i Polki przedstawiły przebieg wydarzeń bardziej neutralnie i obiektywnie, co może być pomocną wskazówką dla twórców audiodeskrypcji.

### Sposób określenia trzech chłopców

Tannen przeanalizowała wyrażenia użyte w opisie trzech chłopców. Jak ustaliła, Greczynki górowały nad Amerykankami różnorodnością stylistyczną, bo podawały dwukrotnie więcej różnych określeń (Amerykanki – siedem, Greczynki – czternaście). Tannen konkluduje, że wyniki te zgodne są z konwencjami narracyjnymi obu nacji (1980: 78). Polki plasują się pośrodku skali (dziewięć różnych określeń). Szczegółowe wyniki przedstawia tabela 6. Umiarkowanie wysoki stopień różnorodności stylistycznej potwierdzają rezultaty innych badań (Chmiel i Mazur 2008), w których analizując audiodeskrypcję w języku polskim, zauważono częste użycie synonimów, na przykład dla określenia jakiejś postaci. Taka konwencja przyjęta przez polskich audiodeskryberów stoi nieco w sprzeczności ze standardami audiodeskrypcji obowiązującymi np. w Wielkiej Brytanii (*notabene* stosowanymi również w Polsce). W wytycznych opracowanych przez brytyjską ITC (Independent Television Commission) zaleca się częste powtarzanie imion bohaterów dla większej jasności wypowiedzi (ITC Guidance 2000: 20). Polska konwencja dobrego stylu nakazuje używanie synonimów, aby uniknąć powtórzeń, które uchodzą raczej za cechę złego stylu literackiego. Z tych właśnie względów analiza różnorodności stylistycznej jest tak ważna dla norm audiodeskrypcji w Polsce. Omawiane badania ukazują ewentualną różnicę między amerykańskimi (i brytyjskimi) a polskimi wytycznymi dla AD. Te pierwsze uznają przydatność powtórzeń w uzyskiwaniu jasności i spójności, te drugie będą sugerować zastąpienie powtórzeń klarownymi i łatwo identyfikowalnymi synonimami.

Tabela 6. Sposoby określania trzech chłopców

Określenie	Całkowita liczba wystąpień we wszystkich opisach	Liczba badanych, którzy użyli danego określenia
Dane dla amerykańskiego angielskiego (Tannen)		
boys (chłopaki)	44	16
little boys (chłopcy)	21	6
kids (dzieciaki)	14	7
guys (faceci)	6	3
little kids (dzieci)	1	1
buddies (kumple)	1	1
people (ludzie)	1	1
Dane dla greckiego (Tannen)		
pedhia (dzieci)	37	15
neari (młodzieńcy)	5	3
pedhakia (małe dzieci)	4	3
aghoria (chłopacy)	3	3
aghorakia (chłopcy)	3	1
fili tu (jego koledzy)	2	2
pitsirikadhes (dzieciaki)	2	2
pitsiriki (dzieci)	4	1
bobires (chucherka)	2	1
pitsirikia (dzieci)	1	1
pitsirika (dzieci)	1	1
mikri (maluchy)	1	1
mikra pedhia (małe dzieci)	1	1
sinomiliki tu (równolatki)	1	1
Dane dla polskiego		
chłopcy	83	19
grupa	2	2
trójka	2	2
młodzi	1	1
pomocnicy	1	1
wszyscy trzej	1	1
nieznajomi	1	1
koledzy	1	1
dzieci	4	1

## Scena z mężczyzną prowadzącym kozę

Tannen i Orero nie analizowały tego i następnych dwóch aspektów opisu, podamy zatem wyniki tylko dla polskich badanych. Scenę z mężczyzną prowadzącym na postronku kozę zrelacjonowały wszystkie polskie uczestniczki eksperymentu, mimo że nie miała znaczenia dla rozwoju wydarzeń (jedna z badanych napisała nawet: „ani mężczyzna, ani koza nie pojawiają się w dalszej części filmu”). Taki wynik badania jest istotny dla audiodeskrypcji. Jeśli nie ma przeszkód technicznych (np. dialogu uniemożliwiającego audiodeskrypcję) oraz innych, bardziej priorytetowych zdarzeń, postaci lub elementów wizualnych do opisanego, można w AD wspomnieć także o drugorzędnych elementach fabuły, które posłużą do odmalowania ogólnej atmosfery. Scena z mężczyzną prowadzącym kozę jest ważna choćby dlatego, że w filmie słychać beczenie zwierzęcia. Gdyby ten fragment filmu był audiodeskrybowany, należałoby opisać mężczyznę z kozą, aby wyjaśnić nieoczekiwany dźwięk.

## Określenia użyte do opisu zabawki

Sześć polskich uczestniczek badań pominęło w swojej relacji zabawkę jednego z chłopców, trzynaście badanych opisało ją krótko (raketka/paletka z przyczepioną/ przytwierdzoną/ zamocowaną/ przymocowaną na gumce/ sznurku piłeczką), jedna osoba określiła zabawkę jako „podobną do jojo”. Wyniki wskazują, że brak konkretnej nazwy przedmiotu nie uniemożliwił badanym opisu. Ponadto większość uczestniczek zamieściła w opisie ten właśnie element, chociaż – podobnie jak scena z kozą – nie miał wpływu na bieg wydarzeń. Oznacza to, że w miarę możliwości audiodeskrypcja nie powinna ograniczać się do opisu elementów, które są istotne dla fabuły filmu.

## Interpretacja innych wydarzeń

Jak wcześniej wspomniano, subiektywna interpretacja wydarzeń i emocji postaci jest kwestią sporną wśród badaczy i praktyków audiodeskrypcji (patrz punkt 2). Warto zatem przeanalizować te elementy filmu, które w wyniku interpretacji mogą być opisane neutralnie lub subiektywnie.



W analizowanym materiale filmowym wybrano trzy zdarzenia: zabranie kosza gruszek przez chłopca, przekazanie gruszek trzem chłopcom, odkrycie braku kosza i reakcję zbieracza. Poniżej przedstawiono sposoby relacjonowania tych zdarzeń przez uczestniczki badań.

- zabranie kosza przez chłopca  
opis neutralny: chłopiec zabiera kosz (często jednak badane piszą, że chłopiec sprawdza, czy jego działanie będzie niezauważone) – 17  
interpretacja: kradzież – 3
- przekazanie gruszek trzem chłopcom  
interpretacja: chłopcy otrzymują gruszki w zamian za pomoc – 12  
opis neutralny: chłopiec daje gruszki innym – 4  
chłopiec zabiera gruszki chłopcu na rowerze – 3  
„Nie wiem, czy ukradł, czy dostał.” – 1
- odkrycie braku kosza i reakcja zbieracza  
opis neutralny: mężczyzna zauważa brak kosza – 8  
opis emocji: zdziwienie – 7  
opis emocji i interpretacja: zdziwienie i podejrzliwość wobec jedzących gruszki chłopców – 5

Okazuje się, że w odniesieniu do dwóch zdarzeń (zabrania kosza przez chłopca i odkrycia braku kosza przez zbieracza) najczęściej stosowano opis neutralny. Tylko trzy badane osoby zinterpretowały pierwsze zdarzenie bezpośrednio jako kradzież, większość natomiast przedstawiła je obiektywnie tak, że na podstawie opisu można do tej interpretacji dojść samodzielnie (rozwiązanie sugerowane dla AD zwłaszcza w wytycznych amerykańskich; Snyder 2005). Relacjonując przekazanie gruszek, uczestniczki badań znacznie częściej interpretowały to zdarzenie jako wyraz wdzięczności za pomoc. Dwanaście badanych opisało emocje zbieracza po odkryciu braku kosza (w tym pięć osób dodało subiektywną interpretację, wspominając o podejrzliwości mężczyzny wobec przechodzących obok chłopców). Może to sugerować, że subiektywny opis emocji jest naturalnym elementem opisu obrazu i należy go włączyć do audiodeskrypcji. Powyższe dane są oczywiście zbyt niejednoznaczne, aby stanowić podstawę kategoriycznych stwierdzeń. Pokazują jednak korzyści płynące z zastosowania metodologii projektu „Pear Stories” w badaniach nad intersemiotycznym przekładem audiowizualnym.

Określają też kierunek dalszych dociekań, które powinny skupiać się na konwencjach narracyjnych i recepcji opisów z różnymi zmiennymi (np. brak opisu emocji lub opisywanie emocji, subiektywna interpretacja lub neutralny opis) przez osoby niewidzące.

W badaniach odnotowano też pojedyncze interpretacje innych zdarzeń. Pewna uczestniczka tak opisała spotkanie dziewczynki i chłopca: „oboje nacierają na siebie”, a spotkanie rowerzysty z trójką chłopców: „na początku sytuacja wygląda tak, jakby chłopcy chcieli zrobić krzywdę rowerzyście. Jednak, ku mojemu zdziwieniu, jeden z chłopców pomaga poszkodowanemu otrzepać się z kurzu”. Tak subiektywne opisy są bardzo rzadkie i dowodzą, że nadmierna interpretacja wydarzeń nie jest właściwa ani w audiodeskrypcji (por. np. Remael 2005: 4), ani w opisie stworzonym dla innych celów.

## Wnioski

Polskie i (częściowe) hiszpańskie wyniki pierwszej fazy projektu „Pear Tree” pokazują, że użycie metodologii z projektu „Pear Stories” jest korzystne dla badań nad audiodeskrypcją. Zastosowana procedura badawcza pozwoliła na analizę percepcji i sposobu budowania narracji na podstawie filmu, który zawierał między innymi wydarzenia nieistotne dla rozwoju fabuły, umożliwiał neutralny opis lub subiektywną interpretację zdarzeń oraz opis emocji doznawanych przez bohaterów. Wszystkie te kwestie są ważne przy określaniu wytycznych dobrej audiodeskrypcji.

Wyniki eksperymentu z udziałem Polek dowodzą, że polskie opisy są pod wieloma względami podobne do amerykańskich, np. w użyciu czasu teraźniejszego, relacjonowaniu fragmentów filmu, które nie wpływają bezpośrednio na fabułę, w ograniczeniu subiektywnej interpretacji i neutralnym traktowaniu pewnych zdarzeń. Niewykluczone zatem, że przynajmniej w tych kwestiach polskie i amerykańskie konwencje AD byłyby tożsame, co umożliwiłoby tłumaczenie amerykańskich skryptów na język polski. Przyspieszyłoby to w Polsce proces udostępniania audiodeskrywanych filmów osobom z dysfunkcjami wzroku.

Są też elementy opisu, które różnią się w językach polskim i angielskim. Badania związane z projektem „Pear Tree” wskazują na różny stopień urozmaicenia stylistycznego i użycia synonimów. Wyniki eksperymentu i polskie konwencje dobrego stylu świadczą o tym, że w Polsce

sprawdzi się w audiodeskrypcji stosowanie klarownych synonimicznych określeń postaci, a nie częste powtarzanie imion lub innych wyrażeń.

Wyniki badań dotyczące użycia metajęzyka filmowego są niejednoznaczne. Polskie uczestniczki eksperymentu nie opisywały filmu z perspektywy widza tak często jak choćby Amerykanki, ale nie stroniły całkowicie od filmowych określeń metajęzykowych. Nie jest to w pełni zgodne z ogólnie przyjętymi standardami AD, które zalecają unikanie wyrażeń wskazujących na opis z perspektywy widza. Dlatego kwestia ta powinna być przedmiotem dalszych analiz. I tutaj przydatne będą badania populacji niewidomych i stopnia, w jakim użycie terminów z żargonu filmowego ułatwia lub utrudnia percepcję filmu. Podobnie nierozstrzygniętym zagadnieniem jest opis emocji postaci i dopuszczalny stopień subiektywizmu, co również wymaga głębszych badań.

Raz jeszcze należy podkreślić, że zebrane informacje stanowią wstępny etap projektu. Artykuł przedstawia dane uzyskane tylko od polskich badanych, bardzo ciekawa natomiast będzie konfrontacja ustaleń dla wszystkich analizowanych języków i narodowości europejskich i kilku pozaeuropejskich. Ponadto ze względu na zastosowaną metodologię (bodźce wizualne) omawiany eksperyment, mający istotne znaczenie dla audiodeskrypcji, przeprowadzono z udziałem osób, które nie są docelowymi odbiorcami AD. Dlatego tak ważne będą badania nad odbiorem opisu filmów przez osoby niewidome. Oczywiście należy przy tym posłużyć się innymi metodami: odpowiednio zmanipulowanymi opisami, aby przetestować stopień rozumienia i percepcji w zależności od różnych zmiennych. Godne uwagi zmienne wskazała powyższa analiza; wiążą się one z kontrowersyjnymi aspektami audiodeskrypcji (np. subiektywny/obiektywny opis emocji, interpretacja zdarzeń i związków przyczynowo-skutkowych, uwzględnianie lub pomijanie elementów nieistotnych dla rozwoju akcji, ale być może przydatnych do tworzenia nastroju, oraz stopień wykorzystania metajęzyka filmowego).

Audiodeskrypcja jest zatem bardzo interesującą dziedziną także z naukowego punktu widzenia. Jako przekład intersemiotyczny uchodzi za przedmiot badań przekładoznawczych i audiowizualnych, lecz – podobnie jak wiele innych działów przekładoznawstwa – jest dziedziną interdyscyplinarną, łączącą w sobie aspekty językoznawstwa, filmoznawstwa, badań nad percepcją obrazu, semiotyki itd. Analiza audiodeskrypcji ma też charakter nauki stosowanej, ponieważ większość wyników może wpływać bezpośrednio na praktykę i podwyższanie jakości życia osób niewidomych przez poszerzanie dostępu do mediów wizualnych.

## Bibliografia

- Bartlett F.C. 1967. *Remembering. A Study in Experimental and Social Sociology*, Cambridge.
- Benecke B. 2007. *Audio Description: Phenomena of Information Sequencing*, referat wygłoszony na konferencji MuTRA – LSP Translation Scenarios, Wiedeń.
- Chafe W. (red.). 1980. *The Pear Stories. Cognitive, Cultural and Linguistic Aspects of Narrative Production*, Norwood.
- Chmiel A., Mazur I. 2008. *Overcoming Barriers – The Pioneering Years of Audio Description in Poland*, referat wygłoszony na konferencji Audiovisual Translation: Multidisciplinary Approaches, Montpellier.
- Du Bois J.W. 1980. *Introduction – The Search for a Cultural Niche. Showing the Pear Film in a Mayan community*, w: W. Chafe (red.), *The Pear Stories. Cognitive, Cultural and Linguistic Aspects of Narrative Production*, 1–7.
- Hernández-Bartolomé A., Mendiluce-Cabrera G. 2004. *Audesc. Translating Images into Words for Spanish Visually Impaired People*, „Meta” 49 (2), 264–277.
- ITC Guidance on Standards for Audio Description*. 2000.
- Kruger J.L., Kruger H. 2008. *Defining the Position of the Audio Describer: A Narratological Perspective*, referat wygłoszony na konferencji Audiovisual Translation: Multidisciplinary Approaches, Montpellier.
- Orero P. 2008. *Three Different Receptions of the Same Film. The Pear Stories Project Applied to Audio Description*, „European Journal of English Studies” 12 (2), 179–193.
- Orero P., Vercauteren G. 2008. *The Audio Description of Facial Expressions*, referat wygłoszony na konferencji Audiovisual Translation: Multidisciplinary Approaches, Montpellier.
- Remael A. 2005. *Audiodescription for Recorded TV, Cinema and DVD. Experimental Stylesheet for Teaching Purposes*, www.hivt.be.
- Snyder J. 2005. *Audio Description. The Visual Made Verbal Across Arts Disciplines – Across the Globe*, „Translating Today” 4, 15–17.
- Tannen D. 1980. *A Comparative Analysis of Oral Narrative Strategies. Athenian Greek and American English*, w: W. Chafe (red.), *The Pear Stories: Cognitive, Cultural and Linguistic Aspects of Narrative Production*, 51–87.

Audio description (AD) is an intersemiotic translation technique that allows blind and partially sighted people access to the visual side of various cultural events, such as film, play, exhibition, or dance performance. While Poland has only just begun work in this area, other Western European countries and the USA have developed their own professional audio description standards. Recently, there appeared an idea to harmonize such standards so as to facilitate and accelerate the production of audiodescribed materials (for example, by way of translating AD scripts). However, before this happens, it is necessary to determine whether cultural differences in the perception and description

of visual stimuli are not so significant as to undermine the development of such harmonized guidelines. This article presents the Polish contribution to the first stage of the international Pear Tree Project, whose purpose is to perform such verification. The project uses methodology on visual perception and narration developed by Chafe for the Pear Stories Project in the 1970s, which can be applied to research such aspects essential to AD as the presentation of events irrelevant to plot development, the neutral description or subjective interpretation of events, the use of film jargon, the type of tense used, or stylistic variation. Some of the Polish data have been compared against the data obtained in the original Pear Stories Project by Tannen (1980) for American English and Greek as well as against the data from a test carried out as part of the Pear Tree Project for Spanish (Orero 2008). It should be emphasized that the results presented in the article are preliminary; however, in the authors' opinion, they are very promising for both AD research and practice.

