





Originele titel van het werk:  
*Pictures painted in words: ADLAB audio description guidelines*

Questo volume è integralmente disponibile online a libero accesso nell'archivio digitale OpenstarTs, al link: <https://www.openstarts.units.it/handle/10077/22757>



Impaginazione  
Martina Steffinlongo

© copyright Edizioni Università di Trieste, Trieste 2018.

Proprietà letteraria riservata.  
I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, di riproduzione e di adattamento totale e parziale di questa pubblicazione, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm, le fotocopie e altro) sono riservati per tutti i paesi.

ISBN 978-88-5511-006-8 (print)  
ISBN 978-88-5511-007-5 (online)

EUT Edizioni Università di Trieste  
via Weiss 21, 34128 Trieste  
<http://eut.units.it>  
<https://www.facebook.com/EUTEdizioniUniversitaTrieste>

# Beelden in woorden: ADLAB richtlijnen voor audiodescriptie

Onder redactie van  
Aline Remael,  
Nina Reviers,  
Gert Vercauteren

Vertaling door  
Hans Pellegrims



# Woord vooraf

De richtlijnen in dit document zijn het resultaat van een drie jaar durend onderzoeksproject (2011-2014) over audiodescriptie (AD) voor blinden en slechtzienden. Het project werd gefinancierd door de Europese Unie onder het Lifelong Learning Programme (LLP). De fundamentele motivering voor het project was de noodzaak om een reeks betrouwbare en consequente op onderzoek gebaseerde richtlijnen te definiëren en te creëren, om kunst en media beschikbaar te maken voor blinden en slechtzienden door middel van AD.

Deze richtlijnen zijn bedoeld voor AD-professionals en studenten om hen te helpen kwaliteitsvolle diensten aan te bieden, maar ze zijn ook bestemd voor mensen die in contact zijn gekomen met AD in hun persoonlijke of professionele leven en de uitdagingen van de praktijk beter willen begrijpen. De richtlijnen kunnen in hun geheel gelezen worden, maar ze zijn zo gestructureerd dat u ook een specifiek probleem kunt aanklikken en dat hoofdstuk doorlezen. De hoofdstukken zijn gegroepeerd in drie secties: sectie 1 is een inleiding tot AD en introduceert enkele verwante concepten. Sectie 2, AD-scenario's schrijven, bestaat uit richtlijnen voor het schrijven van audiodescriptie voor opgenomen AD, meer bepaald cinema en televisie. Sectie 3, Informatie over het AD-proces en varianten, biedt een goed inzicht in de verschillende stappen van de productie van een volledig AD-product. De hoofdstukken in sectie 3 zijn informatief en werden ontworpen om u in een notendop een maximum aan inzicht en kennis over het

hele AD-productieproces te geven. Om af te sluiten hebben de richtlijnen ook een aantal appendices: een voorbeeld van een AD-script en een audio-introductie, een woordenlijst met sleutelbegrippen en hun definities en om af te sluiten een sectie met aanbevolen lectuur.

Deze richtlijnen zijn tot stand gekomen onder redactie van Aline Remael, Gert Vercauteren and Nina Reviere (Universiteit Antwerpen) en bevatten bijdragen van de volgende auteurs: Iwona Mazur, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Gert Vercauteren, Aline Remael, Universiteit Antwerpen, Anna Maszerowska, Universitat Autònoma de Barcelona, Elisa Perego, Università di Trieste, Agnieszka Chmiel, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Anna Matamala, Pilar Orero, Universitat Autònoma de Barcelona, Chris Taylor, Università di Trieste, Bernd Benecke and Haide Völz, Bayerischer Rundfunk, Nina Reviere, Universiteit Antwerpen, Joséia Neves, Instituto Politécnico de Leiria.

We willen van de gelegenheid gebruik maken om iedereen te bedanken die heeft meegewerkt aan het ADLAB-project, in het bijzonder: Manuela Francisco (Instituto Politécnico de Leiria) voor haar werk aan de e-boekversie van deze richtlijnen, de leden van de raad van advies voor hun constructieve suggesties, Alex Varley (Media Access Australia) en Jan-Louis Kruger (Macquarie University, Australia) en alle gebruikersverenigingen, organisaties, musea, providers, bedrijven uit alle partnerlanden die zo vriendelijk waren om bij te dragen aan het project, en iedereen die op een of andere manier geholpen heeft.

Daarnaast zouden we Pathé UK willen bedanken om ons het AD-script van *Slumdog Millionaire* te laten gebruiken, Katrien Lievois, omdat we haar dank verschuldigd zijn voor haar onderzoek naar intertekstualiteit in AD ('Audio-describing cinematographic allusions', paper voorgesteld op de International Media for All Conference, Dubrovnik, september 2013) en willen we vermelden dat de bijdragen van Iwona Mazur en Agnieszka Chmiel deels ondersteund werden door een onderzoeksbeurs van het Pools ministerie voor wetenschap en hoger onderwijs tijdens de jaren 2012-2014, toegekend om een medegefinancierd internationaal project te implementeren (akkoord nummer 2494/ERASMUS/2012/2).

# Inhoudstafel

Table of Contents	7
1. Introduction: basic	9
1.1 Wat is audiodescriptie: een definitie	9
1.2 Overzicht van het proces van begin tot eind	10
1.3 Wat is een verhaal en hoe wordt het verteld	11
1.3.1 Hoe een auteur of regisseur een verhaal creëert	12
1.3.2 Hoe het publiek verhalen reconstrueert	13
1.4 Audiodescriptie: van visuele naar verbale vertelling	15
1.4.1 Het gemengde doelpubliek	15
1.4.2 Verhaalreconstructie, equivalentie en objectiviteit	15
1.5 Gebruiksaanwijzing voor deze richtlijnen	16
2. AD-scenario's schrijven	19
2.1 Narratologische bouwstenen	19
2.1.1 Personages en actie	19
2.1.2 Spatiaal-temporele settings en hun continuïteit	24
2.1.3 Genre	27
2.2 Filmtechnieken	31
2.2.1 Filmtaal	31
2.2.2 Geluidseffecten en muziek	36
2.2.3 Tekst op het scherm	40
2.2.4 Intertekstuele verwijzingen	43

2.3 De taal van AD	47
2.3.1 Verwoording en stijl	47
2.3.2 Cohesie	52
3. Informatie over het AD-proces en varianten	57
3.1 Technische aspecten	57
3.2 Audio-introducties	60
3.3 Audiodescriptie combineren met audio-ondertitels	64
3.4 Inleiding tot andere vormen van AD	67
3.4.1 AD van theateropvoeringen	67
3.4.2 Descriptieve gidsen: toegang tot musea, cultuurinstellingen en erfgoedsites	71
4. Appendices	75
4.1 Voorbeeld van een getimed AD-script	75
4.2 Voorbeeld van een audio-introductie	77
4.3 Bijkomende tips voor het ontwerpen van descriptieve gidsen	80
4.4 Woordenlijst	84
4.5 Aanbevolen lectuur	89
4.6 Filmografie	95



# 1. Inleiding: Audiodescriptie - basisconcepten

*Aline Remael, Nina Reviërs, Gert Vercauteren,  
Universiteit Antwerpen*

Deze inleiding voorziet in de noodzakelijke conceptuele structuur betreffende audiodescriptie die u nodig zult hebben om deze richtlijnen optimaal te kunnen gebruiken. Eerst wordt er een korte definitie van AD en het productieproces ervan gegeven. Dan wordt uitgelegd hoe verhalen verteld worden in audiovisuele media, en worden de belangrijkste onderwerpen voorgesteld die in meer detail worden uitgelegd in sectie 2, het schrijven van AD-scripts. Daarna volgt een beschrijving van het doelpubliek, gevolgd door een bespreking van twee netelige kwesties binnen AD: equivalentie en objectiviteit. Tenslotte is er een sectie over hoe u deze richtlijnen kan gebruiken.

## 1.1 WAT IS AUDIODESCRIPTIE: EEN DEFINITIE

AD is een dienst die visuele kunst en media toegankelijk maakt voor blinden en slechtzienden. Kort samengevat levert deze dienst een mondelinge beschrijving van de relevante visuele componenten van een kunstwerk of mediaproduct, zo-

dat het blinde en slechtziende doelpubliek de vorm en inhoud ervan volledig begrijpen. AD wordt aangeboden bij verschillende soorten kunst en media, en moet dan ook aan verschillende vereisten voldoen. Descripties van ‘statische’ visuele kunst zoals schilderijen en beeldhouwwerken worden gebruikt om een museum of tentoonstelling toegankelijk te maken voor blinden en slechtzienden. Deze descripties kunnen live aangeboden worden, bijvoorbeeld als onderdeel van een gegidste rondleiding, of ze kunnen opgenomen worden als deel van een audiogids. AD van ‘dynamische’ kunst en media moet aan enigszins verschillende vereisten voldoen. De descripties van essentiële visuele elementen van films, tv-series, opera, theater, muziek- en dansvoorstellingen of sportevenementen moeten ingelast worden in de ‘natuurlijke pauzes’ in de oorspronkelijke soundtrack van de productie. Het is alleen in combinatie met de oorspronkelijke geluiden, muziek en dialogen dat de AD een coherent en zinvol geheel of ‘tekst’ vormt. AD voor dynamische producten kan opgenomen worden en aan de oorspronkelijke soundtrack worden toegevoegd (wat meestal het geval is voor film en tv) of live gebracht worden (wat het geval is voor podiumkunsten).

Afhankelijk van de aard van een productie kunnen verdere elementen nodig zijn om ze volledig toegankelijk te maken. In het geval van ondertitelde films moeten de ondertitels ingesproken worden en veranderd worden in wat audio-ondertitels heet. Sommige films en theatervoorstellingen krijgen ook een mondeling inleiding (audio-introductie of AI genoemd). In het geval van museumtentoonstellingen kunnen descripties gecombineerd worden met aanraaktours of andere tastbare informatie. In alle gevallen kunnen websites gebruikt worden om extra informatie over een productie of tentoonstelling te voorzien, als die op hun beurt toegankelijk zijn.

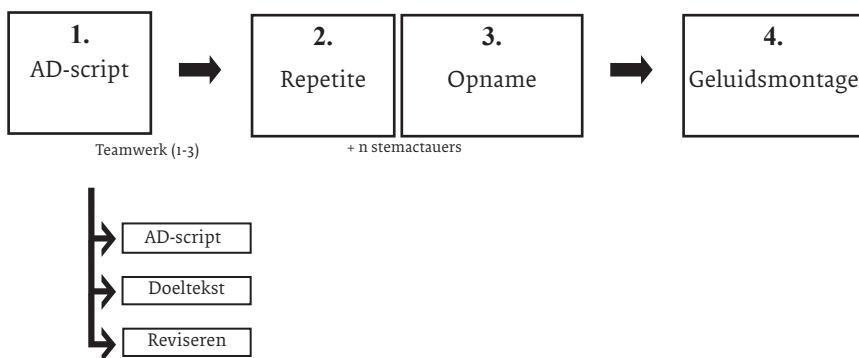
## 1.2 OVERZICHT VAN HET PROCES VAN BEGIN TOT EIND

De creatie en verspreiding van ADs is een complex proces waarvoor de samenwerking van meerdere professionals uit verschillende sectoren nodig is: audiobeschrijvers, stemacteurs, geluidstechnici en gebruikers. Zelfs al heeft elke AD-leverancier in zekere mate zijn eigen methode, toch bestaat het productieproces voor films en tv-series meestal uit de volgende stappen:

- (1) Het AD-script schrijven
  - Het doelmateriaal (hierna brontekst of BT genoemd) bekijken en analyseren. Dit kan ook gedeeltelijk “blind” gebeuren (met geluid, zonder beeld).
  - De descripties opschrijven in wat het AD-script heet (ook wel doelttekst of DT) en ze timen zodat ze niet overlappen met andere kanalen op de soundtrack, vooral de dialogen.

- Het AD-script herwerken tijdens het bekijken van de film. Dit kan samen met een blinde of slechtzienende collega gebeuren.
- (2) De descripties inoefenen met de stemacteurs en waar nodig laatste aanpassingen maken. Soms zijn de schrijver van het AD-script en de stemacteur(s) dezelfde persoon.
- (3) De AD opnemen met stemacteurs of synthetische stemmen.
- (4) De AD mixen met de oorspronkelijke soundtrack in het juiste formaat (verschillend voor DVD, cinema, festivals, etc.).

De nadruk ligt in deze richtlijnen op stap 1, het AD-script schrijven. Dit proces is min of meer hetzelfde voor alle types AD, van film tot theater en visuele kunst. Maar het productieproces voor live AD omvat uiteraard niet stappen 3 en 4. Het opnameproces voor audiogidsen met AD verschilt ook erg van dat voor film.



AFBEELDING 1 – Het AD-productieproces

### 1.3 WAT IS EEN VERHAAL EN HOE WORDT HET VERTELD

Een van de theoretische principes die aan de basis liggen van de benadering in deze richtlijnen is dat veel films, tv-programma's, theaterstukken, etc. hun publiek een ervaring willen aanbieden die gedreven wordt door een verhaal of vertelling. Vanwege hun inherent multimodale aard zijn de verhalen in deze en andere audiovisuele producten slechts gedeeltelijk toegankelijk voor een blind en slechtzienend publiek. Het is de taak van de audiobeschrijver om de informatie waartoe dit publiek geen toegang heeft, beschikbaar te maken zodat ze het verhaal van de BT zo goed mogelijk kunnen reconstrueren. Deze taak bestaat uit twee delen die ook weerspiegeld worden in de structuur van de verschillende hoofdstukken van deze richtlijnen: eerst moeten beschrijvers hun BT analyseren om te identificeren welk verhaal regisseurs willen vertellen en welke principes en technieken ze gebruiken om dat verhaal te vertellen. Daarna moeten beschrijvers beslissen

welke narratieve elementen ze in de DT of het AD-script opnemen en hoe ze hun descriptie formuleren.

Hoe beter audiobeschrijvers weten hoe regisseurs verhalen vertellen en hoe een publiek die verhalen reconstrueert, des te beter ze gewapend zijn om een goede AD te creëren. Daarom introduceren de volgende paragrafen kort de belangrijkste principes waarmee een regisseur een verhaal creëert en een publiek het reconstrueert.

### 1.3.1 HOE EEN AUTEUR OF REGISSEUR EEN VERHAAL CREËERT

Deze sectie is verre van uitgebreid genoeg om uitvoerig alle narratologische principes te bespreken waarmee verhalen gecreëerd worden, maar in grote lijnen bestaat het maken van een verhaal uit drie fases en combineren auteurs of regisseurs daarin elementen die weleens omschreven worden als de “narratieve bouwstenen” van het verhaal. In de eerste fase beslist de auteur 1) welke personages hij in het verhaal opneemt en wat ze doen of ondergaan, en 2) tegen welke spatiale en temporele setting (setting in ruimte en tijd) hun acties zich afspelen. In de tweede fase beslist de auteur hoe het verhaal precies verteld zal worden:

- de auteur beslist in welke volgorde de acties zullen voorkomen. Hij kan ze chronologisch weergeven of beslissen om de volgorde te veranderen: hij kan een flashback gebruiken om een karaktereigenschap uit te leggen, of gewoon om de actie uit te stellen en dus spanning te creëren. Hij kan beslissen om twee verschillende acties apart te presenteren of om ze door elkaar te weven om de parallellen en verschillen ertussen te tonen. Hij moet ook beslissen hoe vaak acties voorkomen: hij kan besluiten om acties meer dan eens te tonen (misschien vanuit het perspectief van verschillende personages) of ze helemaal niet te tonen, bijvoorbeeld om het publiek in verwarring te brengen. Ten slotte moet hij over de duur van de acties nadenken, dit wil zeggen of de actie tegen normale snelheid of in fastforward getoond zal worden (bijvoorbeeld om onbelangrijke delen van de vertelling weg te laten of om een komisch effect te creëren) of in slow motion (bijvoorbeeld om te tonen hoe een personage mentaal reageert op een actie, of om de vertelling te vertragen en zo spanning te creëren);
- de auteur geeft detail aan de personages: hun fysieke karakteristieken, hun mentale eigenschappen en hun gedrag;
- ten slotte moet de auteur de temporele en spatiale omgeving en de details ervan invullen. In andere woorden moet hij besluiten wanneer en waar de actie zal plaatsvinden.

In deze eerste twee fases is het verhaal in feite een abstracte structuur. In de derde fase beslist de auteur dan hoe hij het abstracte verhaal concreet gaat weerge-

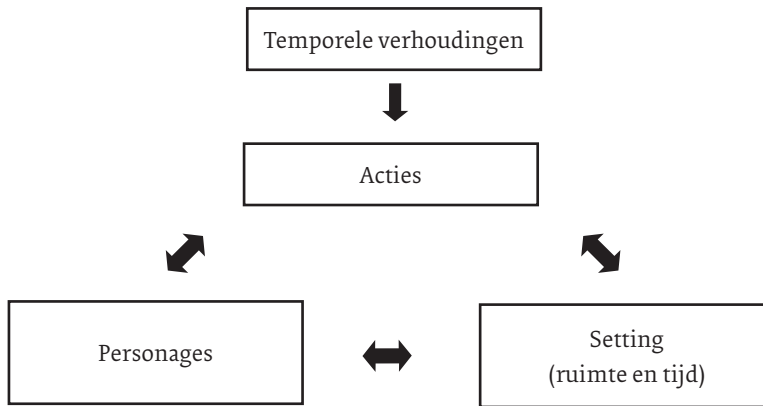
ven. In het geval van films en andere opgenomen audiovisuele producten worden hiervoor heel wat verschillende filmtechnieken gebruikt. Die bepalen mee wat er getoond wordt en wat niet (bijvoorbeeld een close-up om te tonen hoe een personage reageert op een gebeurtenis, of een panoramashot om een majestueus landschap weer te geven), hoe het getoond wordt (bijvoorbeeld een bepaalde camerahoek om de superioriteit van een personage tegenover een ander weer te geven, een scène in zwart-wit om duidelijk te maken dat dit een droom is) en wat de verhouding tussen verschillende shots is (bijvoorbeeld een flashback om uit te leggen welke gebeurtenissen ertoe hebben geleid dat een personage op een bepaalde manier reageert, etc.). Eén erg belangrijk aspect van deze verhoudingen is dat de auteur of regisseur de continuïteit moet bewaren. Hij moet er met andere woorden voor zorgen dat de technieken die hij gebruikt om de shots en scènes te combineren een coherent en consequent geheel vormen. Niet alleen hebben deze technieken een narratieve functie, ze worden ook gebruikt om de stijl van de BT te bepalen en zorgen ervoor dat die coherent is.

Het maken van een verhaal is met andere woorden een zeer complex proces met meerdere fases en bijna oneindig veel mogelijkheden wanneer het gaat over het selecteren en combineren van verschillende elementen. Pas na een aandachtige analyse van zowel inhoud en stijl van de BT kan de beschrijver een descriptie maken die deze BT weerspiegelt.

### 1.3.2 HOE HET PUBLIEK VERHALEN RECONSTRUEERT

Verhalen worden nooit in een vacuüm gemaakt. Ze worden gemaakt om gelezen, beluisterd of bekeken te worden door een publiek dat het tegenovergestelde pad volgt in vergelijking met de auteur, zoals beschreven in de sectie hierboven. Met andere woorden: een publiek krijgt de concrete vertelling voorgelegd, en ze moeten die interpreteren en verwerken om aan te komen bij het oorspronkelijke, abstracte (chronologische) denkbeeld van waaruit de auteur vertrokken was. Dit is ten dele een individueel proces dat afhangt van de kennis en setting van eenieder in het publiek, maar toch is deze verhaalreconstructie door het publiek een min of meer universeel proces dat we allemaal geleerd hebben. Een publiek reconstrueert verhalen volgens algemene principes en beter inzicht in deze principes kan beschrijvers helpen wanneer ze beslissen wat ze in hun descripties opnemen en hoe ze die formuleren om de verhaalreconstructie gemakkelijker te maken voor blinden en slechtzienden.

Een publiek reconstrueert verhalen door er mentale modellen van te maken, meer bepaald mentale modellen van wie wat heeft gedaan met/tegen iemand, waar, wanneer en waarom. Deze introductie biedt wederom niet de ruimte om uit te weiden over hoe een publiek deze mentale modellen construeert, maar ze kunnen als volgt schematisch worden weergegeven:



AFBEELDING 2 – Mentale modellen in verhaalreconstructie

De acties die het verhaal doen vooruitgaan staan centraal in deze weergave. Ze nemen een essentiële positie in het model in en alle andere aspecten zijn ermee verbonden. Wanneer een publiek een verhaal verwerkt en interpreteert, kijkt het met andere woorden naar de acties en combineert het die met andere informatie uit het verhaal: de personages die de acties veroorzaken en ondergaan en de setting in ruimte en tijd waartegen ze plaatsvinden. Daarnaast verwerkt het publiek de temporele verhoudingen tussen de verschillende acties om de chronologische volgorde ervan te reconstrueren. Wanneer het verhaal verdergaat, herziet het publiek voortdurend zijn mentale model van het verhaal door er nieuwe informatie aan toe te voegen of te bevestigen wat het al wist of vermoedde, en door bestaande informatie of vermoedens aan te passen op basis van informatie die ze later werd aangeleverd.

Net als het maken van een verhaal is deze verhaalreconstructie een enorm complex proces dat, in zeer algemene termen, samengevat kan worden op twee niveaus. Op het eerste niveau maakt een publiek algemene *mental frames*, een soort mentaal kader dat dient als context voor elke gebeurtenis in het verhaal. In deze *frames* neemt de informatie over de aanwezige personages en de setting in ruimte en tijd waartegen een gebeurtenis zich afspeelt, de vorm aan van algemene labels, bijvoorbeeld 'John', 'Londen', '1997'. Op het tweede niveau wordt bijkomende, meer gedetailleerde informatie toegevoegd aan deze labels: John is een donkerharige man van in de veertig, hij woont in een flat in een bepaalde wijk. Het is een zonnige dag in de zomer van 1997. Een voorbeeld van een *frame* zou het kantoor van een personage kunnen zijn, en een voorbeeld van een meer gedetailleerde weergave, een beschrijving van een bepaalde bureaustoel. Zo'nop het eerste gezicht onbelangrijk element in de *mise-en-scène* kan belangrijk zijn als het een symbolische functie heeft.

Wanneer er zich later in het verhaal een nieuwe gebeurtenis voordoet, zal het publiek nagaan of die plaatsvindt in een *frame* dat reeds bestaat, dan wel of een bestaand *frame* bijgewerkt zal moeten worden (bijvoorbeeld omdat de set-

ting dezelfde is gebeven maar sommige personages de setting verlaten of er juist nieuwe bijkomen) of dat er een nieuw *frame* zal moeten gemaakt worden (een nieuwe locatie, bijvoorbeeld). Deze *frames* vormen de basis voor het begrip van het verhaal: wanneer een publiek een gebeurtenis (bijvoorbeeld, een moord) niet aan een *frame* (bijvoorbeeld, een mogelijke erfenis) kan verbinden, of geen nieuw *frame* kan maken voor een bepaalde gebeurtenis (bijvoorbeeld, een onverklaarbare verandering in de verhouding tussen personages), zal het, tijdelijk of permanent, het verhaal niet kunnen volgen.

In de context van AD moeten beschrijvers er in de eerste plaats voor zorgen dat hun AD (samen met de oorspronkelijke BT) alle noodzakelijke aanwijzingen bevat waarmee het blinde en slechtziende publiek een context kan creëren voor elke gebeurtenis in het verhaal. In een tweede fase selecteren ze de meer gedetailleerde informatie die in die bepaalde context past.

## 1.4 AUDIODESCRIPTIE: VAN VISUELE NAAR VERBALE VERTELLING

### 1.4.1 HET GEMENGDE DOELPUBLIEK

Het belangrijkste doelpubliek van AD bestaat uit blinde en slechtziende kijkers. Dit publiek is nochtans erg divers. Sommigen werden blind geboren (een minderheid), sommigen werden vroeger of later in hun leven blind (bijvoorbeeld na een ziekte). Anderen hebben in verschillende mate een verminderd zicht. De doelgroep bestaat kortom uit subgroepen die allemaal bestaan uit individuen met andere visuele ervaringen en een andere kennis van de wereld. Om economische en praktische redenen probeert AD zich vandaag de dag op al deze groepen te richten, wat betekent dat een deel van de uitdaging eruit bestaat om de gulden middenweg te vinden die de BT toegankelijk maakt voor iedereen.

Daarnaast wordt AD door een steeds grotere groep ziende kijkers gebruikt omwille van een even groot aantal redenen. Immigranten kunnen AD gebruiken om de taal van hun gastland te leren, kinderen kunnen AD gebruiken wanneer ze talen leren, mensen met ADHD kunnen de informatie in de AD gebruiken om hen te helpen concentreren op het programma. Dit betekent allemaal dat sommige gebruikers in mindere of meerdere mate nog steeds zullen steunen op de visuele informatie, terwijl anderen de AD zouden kunnen gebruiken als een pratend boek. Dit heeft belangrijke implicaties voor de synchronie tussen AD, geluiden/dialogen en beeld.

### 1.4.2 VERHAALRECONSTRUCTIE, EQUIVALENTIE EN OBJECTIVITEIT

Audiobeschrijvers zijn ook kijkers. Dit betekent dat het filmverhaal zoals dat verteld wordt door audiobeschrijvers altijd hun eigen interpretatie van de film zal

zijn. Verschillende audiobeschrijvers zullen (enigszins) verschillende audiodescripties produceren. In deze zin lijkt AD op andere vormen van vertaling.

In de vertaalwetenschap (VTW) is equivalentie een term die nog steeds gebruikt wordt om te verwijzen naar de verhouding tussen BT en DT maar die ook als problematisch gezien wordt omdat zulke 'equivalentie' erg moeilijk te definiëren en nooit absoluut is. Eender welke vertaling zal weglatingen, toevoegingen, herformuleringen, etc. bevatten in vergelijking met de DT. In het geval van AD is het concept nog problematischer: wanneer is de verbale weergave van een audiovisuele productie 'equivalent' aan de auditieve/visuele BT? Een waterdichte definitie is nooit mogelijk. Aan de andere kant streeft AD ernaar om haar doelpubliek een ervaring te geven die te vergelijken is met die van het ziende doelpubliek, dat ook bestaat uit individu's die de film allemaal anders zullen zien.

Toch is films en tv-series kijken ook een sociaal gebeuren: de film meemaken geeft blinden en slechtzienden een inkijk in de sociale wereld van ziende mensen. Bijgevolg wordt van de AD verwacht dat die het BT-genre en het verhaal respecteert, waardoor de auditieve filmkanalen hun bijdrage kunnen leveren. Daarnaast is het kijken van een film vaak een ontspannende activiteit. Dit betekent dat de AD zich niet slechts als doel stelt om de ontbrekende informatie te geven, maar ook een aangename ervaring tracht te creëren zonder de informatieverwerkingscapaciteiten van het publiek te overbelasten.

Al was 'objectiviteit' een doel dat voorkwam in vele vroegere AD-richtlijnen, toch ziet niemand ooit dezelfde film, zoals u wel gemerkt zult hebben in discussies met vrienden. Dit is niet anders voor het blinde en slechtziende publiek aangezien het net zo heterogeen is als het ziende publiek. AD is ook altijd tot op zekere hoogte subjectief omdat het gebaseerd is op de interpretatie van de audiobeschrijver. Bovendien maakt het weergeven van beelden in woorden een visueel stuk informatie vaak min of meer expliciet. Dat hangt af van de noden van het verhaal, wat altijd zorgt voor kleine veranderingen in betekenis. Dit is onvermijdelijk. Het is ook onvermijdelijk dat de AD de kijkers tot op een zekere hoogte zal 'gidsen'. Een balans vinden tussen een persoonlijke interpretatie en persoonlijke verwoording (subjectiviteit) en meer tekstgebaseerde interpretatie en verwoording (objectiviteit) die ruimte laat voor verdere interpretatie door de blinde en slechtziende gebruikers, maakt deel uit van het beslissingsproces en de schrijfvaardigheden van AD die besproken worden in de hoofdstukken van deze richtlijnen.

## 1.5 GEBRUIKSAANWIJZING VOOR DEZE RICHTLIJNEN

De bovenstaande secties hebben het belang geïllustreerd van een gedetailleerde analyse van tekst en productiecontext om een professionele AD te maken die duidelijk en aantrekkelijk is. Deze analyse bestaat uit een aandachtig onderzoek van het bronmateriaal, gaande tot achtergrondonderzoek over de tekst en de pro-



ductie ervan. Dit beïnvloedt mee de beslissingen die u als beschrijver moet maken over wat u opneemt in de DT en hoe, waarbij u het specifieke maar heterogene doelpubliek in gedachten houdt. Alle beslissingen die u over de AD maakt zullen altijd mee bepaald worden door de precieze context waarin een gegeven gebeurtenis (bijvoorbeeld, de introductie van een personage) zich voordoet en vaak zult u dit op meer dan één manier kunnen beschrijven. Het doel van sectie 2, het schrijven van AD-scenario's, is u te helpen uw eigen beslissingen te maken en gepaste strategieën te identificeren.

Elk hoofdstuk in deze sectie is gewijd aan een bepaald lastig probleem met betrekking tot het schrijven van AD-scenario's (Personages en actie, Spatiaal-temporele settings, Genre, Filmtaal, Geluidseffecten en muziek, Tekst op het scherm, Intertekstuele referenties, Verwoording en stijl, Cohesie) en volgt dezelfde basisstructuur. Eerst wordt het onderwerp gedefinieerd. Daarna helpt een sectie genaamd 'Brontekstanalyse' u om de juiste vragen over dit onderwerp te stellen. Aan de hand van deze vragen kunt u analyseren wat de bronteksten naar hun gebruikers overbrengen en hoe ze dat doen. In het bijzonder zullen ze u helpen begrijpen hoe het medium film de aandacht van het publiek op de belangrijkste elementen van de vertelling vestigt. Zulke inzichten zullen u deze kernelementen helpen te onderscheiden van minder belangrijke setting-elementen: een essentiële vaardigheid aangezien tijd voor beschrijving beperkt is bij AD. Tenslotte zal de sectie 'Doeltekstcreatie' mogelijke strategieën voorstellen om te beslissen hoe u deze resultaten in een AD-script zou kunnen vertalen.

Hierna kunt u uw eigen beslissingsproces ontwikkelen, dat over het algemeen de volgende stappen bevat:

- (1) Bepalen welke narratieve elementen idealiter opgenomen moeten worden in de AD;
- (2) De 'stille gaten' vinden in de BT, kijken hoe lang ze zijn en hoe veel AD er kan worden toegevoegd;
- (3) Bepalen welke elementen ook duidelijk gemaakt worden door andere kanalen behalve het visuele, bijvoorbeeld door geluiden of dialoog;
- (4) Op basis van stappen 1, 2 en 3 beslissen of een gegeven narratief element weggelaten kan worden (geen tijd of niet nodig dankzij andere kanalen) of dat het beschreven moet worden. Maak in geval van twijfel een aantekening dat een testvertoning met een blinde of slechtziende collega nodig kan zijn;
- (5) Kies een gepaste strategie voor de elementen die beschreven moeten worden, waar ze moeten voorkomen in de AD en hoe ze te formuleren.

Er bestaat een reeks mogelijke strategieën om een gebeurtenis in de vertelling te beschrijven, met verschillende gradaties in de uitvoerigheid van de descriptie, die uitgelegd en geïllustreerd worden in elk van de volgende hoofdstukken. In het algemeen impliceren ze keuze tussen "objectief" beschrijven wat u op het

scherm ziet (een strategie die zich aan het ene eind van het spectrum bevindt), nauwkeuriger benoemen wat zichtbaar is (wat zich ergens in het midden van het spectrum bevindt) of uitleggen wat het visuele element betekent (wat zich aan het andere eind van het spectrum bevindt). Een voorbeeld:

“Een flashback” versus “In 1930”

“Ze spert haar ogen open” versus “Ze is versted”

Of een combinatie hiervan:

“Ze spert haar ogen versted open.”

Het doel van sectie 3 ‘Informatie over het AD-proces en varianten’ is om uw rol als audiobeschrijver binnen het hele AD-proces beter te begrijpen. De sectie zal u de beslissingen helpen begrijpen die specialisten in de andere fases van het AD-proces nemen, bijvoorbeeld hoe de montage gebeurt of welke stemmen er gekozen worden om het script op te nemen. Omdat het goed en zelfs wenselijk is om op de hoogte te zijn van het gehele proces staan er in die sectie hoofdstukken over technische problemen zoals het script voor opname voorbereiden of het voorzien van audio-ondertitels. Hierdoor zult u uw plaats als de AD-scenarioschrijver in het grotere geheel beter begrijpen en leert u technische problemen, de uitdagingen van AD voor meertalige producties en varianten van opgenomen AD kennen. Daarbij bevat sectie 3 informerende hoofdstukken over de belangrijkste AD-varianten (Audio-introducties, Audiodescriptie combineren met audio-ondertitels en descriptieve gidsen voor musea, cultuurinstellingen en erfgoed-sites). In de appendices in sectie 4 vindt u een gedetailleerde woordenlijst en een literatuurlijst voor verdere studie.

# 2. AD-scenario's schrijven

## 2.1 NARRATOLOGISCHE BOUWSTENEN

### 2.1.1 PERSONAGES EN ACTIE

*Iwona Mazur*  
*Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu*

#### WAT ZIJN PERSONAGES?

Personages en hun acties en reacties zijn een essentieel onderdeel van een filmverhaal. Zij laten het verhaal verdergaan. Personages hebben een fysiek lichaam, maar ze hebben ook kenmerken, zoals vaardigheden, meningen, gewoontes of voorkeuren. Als een personage maar een paar kenmerken heeft, wordt gezegd dat het eendimensionaal is, als personages veel kenmerken hebben (soms tegenstrijdige), zijn ze driedimensionaal. In film worden kenmerken van personages meestal snel en rechtlijnig bekendgemaakt.

We leren personages kennen door hun fysieke voorkomen, acties en reacties (die duidelijk worden door bijvoorbeeld gebaren en gezichtsuitdrukkingen) en ook door wat ze zeggen en hoe ze dat zeggen. In *The Devil Wears Prada* (Frankel, 2006) bijvoorbeeld, is de manier waarop Andrea zich kleedt (en de metamorfose die ze ondergaat) een belangrijk onderdeel van de vertelling. In *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) wordt de nauwgezetheid van Col. Landa weergegeven in zijn acties: hoe hij zijn schrijfgerei op tafel netjes rangschikt wanneer hij LaPadite ondervraagt, of hoe hij een strudel eet in een Parijs' café wanneer hij met Shosanna spreekt. In *All About Steve* (Traill, 2009), worden Mary's emotionele reacties daarentegen weerspiegeld in haar uitgebreide grimassen en zenuwachtigheid die een belangrijk onderdeel van haar karakterisatie zijn. En tenslotte wordt in *Annie Hall* (Allen, 1977) de neurotische aard van Alvy Singer vooral duidelijk door wat hij zegt en hoe hij het zegt. Maar personages kunnen ook weergegeven worden door hoe anderen op hen reageren of door hun omgeving (zie hoofdstuk 2.1.2 over spatiaal-temporele settings) of door middel van filmtechnieken. In *Away from Her* (Polley, 2006) wordt de voortschrijdende ziekte van Alzheimer van het hoofdpersonage bijvoorbeeld weerspiegeld in de "gerafelde" montage (zie hoofdstuk 2.2.1 voor meer informatie over filmtechnieken).

Wanneer u de BT analyseert, kunt u de volgende checklist gebruiken om de aard en rol van uw karakters te identificeren.

- In een verhaal is er meestal tenminste één centraal personage (protagonist, antagonist). Centrale personages ontwikkelen het verhaal het meeste. Naast hen kunnen er ondersteunende personages zijn, wier rol in een vertelling van ondergeschikt belang kan zijn, al kan hun belang voor de film of een bepaalde scène aanzienlijk zijn. Er zijn meestal enkele settingpersonages (gespeeld door zogenoemde extra's). Oorlogsfilms en epische films in het bijzonder gebruiken een groot aantal settingacteurs;
- Personages kunnen nieuw of gekend zijn. Als een personage nieuw is, verschijnt het voor de eerste keer in de film, als het bekend is, verschijnt het opnieuw. In dat geval ziet het er hetzelfde uit (of grotendeels hetzelfde) of anders. Bijvoorbeeld, in *Tootsie* (Pollack, 1982) begint Michael Dorsey, het hoofdpersonage gespeeld door Dustin Hoffman, zich als een vrouw te kleden en verandert ze in 'Dorothy Michaels';
- Personages kunnen gebruikt worden voor temporele orkestratie (zie hoofdstuk 2.1.2). Hun veranderde uiterlijk kan het verstrijken der tijd aanduiden (bijvoorbeeld Benjamin Button die jonger wordt in *The Curious Case of Benjamin Button* (Fincher, 2008)) of gebruikt worden om een flashback of flashforward aan te geven. In *Slumdog Millionaire* (Boyle & Tandan, 2008) is Jamal Malik bijvoorbeeld 18 jaar oud tijdens de televisiequiz, maar wordt hij als vijf

jaar oud, tien jaar oud etc. weergegeven tijdens de flashbacks die niet chronologisch overeenkomen met Jamals leven. Het verhaal wisselt dus tussen verschillende perioden van Jamals leven (kinderjaren, puberteit);

- Personages kunnen verwant of verbonden zijn. Bijvoorbeeld, in *The Wedding Planner* (Shankman, 2001) ontmoet en valt huwelijksplanner Mary voor een man die Steve heet, en die later 'Eddie', de verloofde van haar klant blijkt te zijn;
- Personages kunnen echt of fictief zijn. Fictieve personages zijn verzonnen door de scenarioschrijver, maar echte verwijzen naar werkelijk bestaande personen. Ze kunnen gespeeld worden door acteurs (bijv. Virginia Woolf gespeeld door Nicole Kidman (Daldry, 2002), of Julia Child door Meryl Streep in *Julie & Julia* (Ephron, 2009)) of ze kunnen verschijnen als zichzelf (een zogeheten cameo). Bijvoorbeeld, in *The Devil Wears Prada* (Frankel, 2006) is er een cameo van de modeontwerper Valentino Garavani. Echte personages kunnen ofwel bekend of onbekend zijn bij het publiek. Bij bekende echte personages wordt verondersteld dat ze bekend zijn bij de meerderheid van het doelpubliek, maar bij onbekende echte personages is dat niet altijd het geval. Dit kan erg afhangen van cultuur of land. We kunnen bijvoorbeeld aannemen dat de Amerikaanse kokkin en televisiepersoonlijkheid Julia Child bekend is bij het grootste deel van het Amerikaanse publiek, maar niet noodzakelijk buiten de VS (zie ook hoofdstuk 2.2.4 over intertekstuele verwijzingen);
- Personages kunnen echt of onrealistisch zijn. Deze laatste zijn vooral populair in sciencefiction, fantasy en kinderfilms, bijvoorbeeld E.T. in *E.T. the Extra-Terrestrial* (Spielberg, 1982), hobbits en Gollum in *The Lord of the Rings* (Jackson, 2001-2003) of De Tinnen Man in *The Wizard of Oz* (Langley, 1939);
- Personages kunnen een symbolische functie hebben: ze kunnen een bepaalde groep mensen, sociale klasse, beroep, stereotype of idee voorstellen. In *Rock of Ages* (Shankman, 2012) is Stacey Jaxx bijvoorbeeld een prototypische rockster, zowel qua uiterlijk als gedrag.

#### DOELTEKSTCREATIE

Nadat u de soorten personages in een film en hun functies hebt geanalyseerd, kunt u nu verdergaan met uw descriptie.

- Bepaal wie de centrale personages en belangrijke ondersteunende personages zijn. Deze zullen waarschijnlijk het grootste deel van uw descriptie innemen. Als er symbolische personages zijn, besluit dan door welke eigenschap(pen) het/ze een bepaalde groep of idee voorstelt/voorstellen;
- Bepaal op welke manier de personages en hun kenmerken zich vooral kenbaar maken (bijv. uiterlijk, acties, reacties, dialoog). Dit zou duidelijker moe-

ten maken wat u prioriteit geeft in uw descriptie. Maar als er voldoende tijd tussen dialogen is, neem dan een beschrijving van het uiterlijk van een personage op, zelfs al is het geen belangrijke factor: dit zal helpen om de blinden het verhaal beter te laten visualiseren;

- Bepaal of er echte personages in de film voorkomen. Zo ja, bepaal of ze bekend of onbekend zijn bij het doelpubliek (zie voorbeelden hieronder). Kijk of er cameo's zijn die belangrijk zijn voor het verhaal;
- Identificeer de onrealistische personages en bepaal hun prominentste eigenschappen (zie voorbeelden hieronder). Beslis of u vergelijkingen of metaforen zult gebruiken om ze te beschrijven, bijv. konijnenoren;
- Stel alle verbindingen of verwantschappen tussen personages vast. Beslis of u deze verbindingen expliciet wilt vermelden of dat het publiek ze zelf kan opmaken uit dialoog of plot;
- Bepaal of een personage nieuw of gekend is;
- Als het personage nieuw is, beslis dan om de naam ervan meteen te vermelden of te wachten totdat het met naam genoemd wordt in de film. Hou bij uw beslissing rekening met het moment waarop het personage met naam genoemd wordt in de film en ga na of de identiteit van het personage eventueel geheim gehouden moet worden. Als u beslist om het personage niet meteen bij naam te noemen, gebruik dan een korte, consequente descriptie om het te identificeren (zie onder). Als het personage gekend is, beslis dan of zijn uiterlijk veranderd is op een manier die belangrijk is voor het verhaal of het tijdsverloop van de film. Als het personage eerst moeilijk te herkennen is, beslis dan of u expliciet zult zeggen wie het is, of dat u zijn veranderde uiterlijk beschrijft en de kijkers zijn identiteit zelf laat opmaken, gebaseerd op de context of dialogen;
- Als het personage nieuw is, beslis dan hoe u het uiterlijk ervan zult beschrijven. Bepaal de kenmerken die het meest in het oog springen: een litteken of een witte baard, bijvoorbeeld. U kan die kenmerken gebruiken om consequent te verwijzen naar personages die nog niet meteen met naam genoemd werden (zie boven), bijvoorbeeld "een man met een witte baard";
- U kunt ook besluiten om een personage geleidelijk aan te beschrijven, door een kenmerk of twee toe te voegen wanneer het personage weer in beeld verschijnt. Dit kan nodig zijn omwille van beperkte tijd of omdat u het publiek niet in één keer wilt overbelasten met een al te lange en gedetailleerde beschrijving, waardoor hun concentratie zou kunnen verzwakken;
- Bepaal welke acties en reacties van een personage het verhaal het meeste vooruitduwen. Beslis welke woorden het levendigst en bondigst de acties van het personage zullen overbrengen (zie hoofdstuk 2.3.1 over verwoording en

stijl). Identificeer gebaren en gezichtsuitdrukkingen die het best hun reacties weerspiegelen en beslis welke u beschrijft en welke u weglaat (zie voorbeelden hieronder);

- Bepaal wat de omgeving van een personage en de reacties van anderen daarop of het gebruik van specifieke filmtechnieken ons vertellen over het personage. De pedante aard van een personage kan bijvoorbeeld benadrukt worden door hoe alle voorwerpen in zijn appartement overdreven netjes geordend zijn. Beslis welke elementen u beschrijft en hoe (zie hoofdstuk 2.1.2 over spatioal-temporele settings). Qua reacties zou u in het geval van een mooie vrouw kunnen beschrijven hoe mannen haar met ontzag en bewondering nakijsen. En beslis ten slotte qua filmtechnieken (zie hierboven het voorbeeld uit *Away from Her* (Polley, 2006)) hoe u ze weergeeft in uw descriptie (zie voor meer informatie hoofdstuk 2.2.1 over filmtaal).

#### VOORBEELDEN

Een voorbeeld van echte personages uit *The Hours* (Daldry, 2002):

- “Virginia Woolf” (naam)
- “The English writer Virginia Woolf”(glos + naam)
- “A middle-aged woman with a slightly hooked nose and hair pulled back in a bun” (beschrijving)
- “A middle-aged woman with a slightly hooked nose and hair pulled back in a bun, Virginia Wolf“ (beschrijving en naam)

Een voorbeeld van onrealistische personages uit *The Lord of the Rings* (Jackson, 2001-2003):

- “A hobbit” (naam)
- “A short human-like creature with slightly pointed ears and large fur-covered feet” (beschrijving)
- “A hobbit: a short human-like creature with slightly pointed ears and large fur-covered feet” (naam en beschrijving)

Een voorbeeld van gebaren uit *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009)

- “He makes the characteristic Italian hand gesture” (glos)
- “He makes the ‘What do you want’ gesture” Or: “He makes the ‘annoyance’ gesture” (benoem het gebaar)
- “His fingertips pressed together, turned towards his face” (beschrijving)
- “He makes the Italian ‘What do you want’ gesture: his fingertips pressed together, turned towards his face” (benoeming en beschrijving)

Een voorbeeld van gezichtsuitdrukkingen uit *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009)

- “Shosanna’s eyes are wide open. She’s gasping for breath” (beschrijving)
- “Shosanna is petrified” (benoem de emotie)
- “Shosanna’s eyes are wide open in terror” (beschrijf en benoem de emotie)

### 2.1.1.2 SPATIAAL-TEMPORELE SETTINGS EN HUN CONTINUÏTEIT

Aline Remael, Gert Vercauteren  
Universiteit Antwerpen

#### WAT ZIJN SPATIAAL-TEMPORELE SETTINGS?

Alle verhalen vinden plaats tegen bepaalde spatiaal-temporele settings (settings in ruimte en tijd waarnaar in de rest van deze sectie naar verwezen zal worden als “settings”), die bestaan uit een temporele en een ruimtelijke dimensie. Deze settings zijn intrinsiek verbonden met de personages en hun acties (zie hoofdstuk 2.1.1) zoals die plaatsvinden in het verhaal (er kunnen geen acties zijn zonder een setting). Settings zijn daarom een van de narratologische bouwstenen (zie inleiding hoofdstuk 1) en hebben daarom speciale aandacht in de descriptie nodig. Daarbij komt dat het belang en de functie van tijd en setting kan veranderen doorheen het verloop van het verhaal. Deze veranderingen worden in de tekst aangekondigd door middel van aanwijzingen, te weten verschillende filmtechnieken (zie hoofdstuk 2.2.1), die beschrijvers moeten opmerken wanneer ze de BT analyseren.

De verschillende settings van een filmverhaal zijn ook met elkaar verbonden door middel van montage (zie hoofdstuk 2.2.1) en de manier waarop ze verbonden zijn kunnen verschillende temporele verbanden ertussen weerspiegelen. Ze kunnen elkaar chronologisch opvolgen, of in flashback of flashforward. De tijds-spanne tussen scènes zal variëren. We zullen naar deze tijdsfactor verwijzen als temporele orkestratie.

#### BRONTEKSTANALYSE

Wanneer u uw BT analyseert voor spatiaal-temporele settings en de verbintenissen tussen deze verschillende settings, kunt u de volgende checklist van de belangrijkste spatiaal-temporele kenmerken gebruiken om hun precieze aard te achterhalen.

- Settings kunnen globaal zijn (bijv. een bergketen, zoals in de openingsscène van *Brokeback Mountain* (Lee, 2005)) of lokaal (bijv. een verhoorkamer, zoals in



de openingsscène van *Slumdog Millionaire* (Boyle & Tandan, 2008)). Tijdens de film en zelfs binnenin scènes kunnen deze settings verschuiven van globaal naar lokaal of andersom, zoals in de openingsscène van *The Forgotten* (Ruben, 2004) die begint met een globaal bovenaanzicht van een stad, en zich naar een meer lokale of specifieke locatie verplaatst, namelijk naar een speeltuin in een park;

- Settings kunnen het decor zijn voor de actie of een narratieve/symbolische functie vervullen. Een politiekantoor bijvoorbeeld, kan gewoon het decor zijn voor een deel van de actie in een crimi. Een kasteel daarentegen kan de macht van de bewoner ervan symboliseren, en een bouwvallig kasteel kan de ondergang van die persoon voorstellen. Een eiland, of een instelling op een eiland, kan opsluiting voorstellen, zoals in *Shutter Island* (Scorsese, 2010);
- Settings kunnen echt of ingebeeld zijn. Een setting die echt is wordt als zodanig ervaren door de personages in de fictieve wereld van het verhaal, een setting die ingebeeld is bestaat misschien enkel in de geest, herinneringen of dromen van een van de personages (bijv. in de filmversies van *Alice in Wonderland* (Burton, 2010)).
- Settings kunnen nieuw of gekend zijn. Een nieuwe setting is er een die voor het eerst te zien is. Een gekende spatiaal-temporele setting kan precies dezelfde zijn als wanneer die voor het eerst te zien was, of kan veranderd zijn (bijv. in *Ransom* (Howard, 1996) is het penthouse waar de protagonist woont een warme verwelkomende plek in de openingsscène, maar wordt het een veel killere omgeving nadat zijn zoon ontvoerd is en de strijd om hem terug te krijgen intensiever wordt);
- Settings kunnen expliciet of impliciet voorgesteld worden. In de openingsscène van *Slumdog Millionaire* (Boyle & Tandan, 2008) vertelt de tekst op het scherm (Mumbai, 2006) ons expliciet waar en wanneer het verhaal zich afspeelt, terwijl in *Girl with a Pearl Earring* (Webber, 2003) de 17<sup>e</sup>-eeuwse setting impliciet wordt voorgesteld door middel van de gebouwen en de kleding van de personages;
- Settings kunnen bekend of onbekend zijn en hoe ze in dit geval geïdentificeerd worden, zal afhangen van de afkomst en kennis van de kijker, de beschrijver inclusief. Sommigen zullen St Paul's Cathedral in Londen als dusdanig herkennen, sommigen zullen een grote kerk of kathedraal zien. De locatie kan echter expliciet vermeld worden in de film (zie hierboven);
- Settings zijn verbonden met elkaar en/of met personages en hun acties. In *The Hours* (Daldry, 2002) bijvoorbeeld zijn de drie hoofdpersonages elk verbonden met een specifieke setting: Virginia Woolf met Londen in 1923; Laura met Los Angeles in 1951 en Clarissa met New York in 2001. Een setting kan

– dus soms geïdentificeerd worden met behulp van een personage, omdat het geweten is dat dit personage verbonden is met die setting.

Alle verschillende functies hierboven kunnen aangegeven worden door filmontage, filmtechnieken, dialoog en/of geluidseffecten/muziek, dat wil zeggen door de verschillende communicatiekanalen van de film (zie respectievelijk hoofdstukken 2.2.1 en 2.2.2).

#### DOELTEKSTCREATIE

Nadat u een gegeven setting en de verhoudingen met de voorgaande setting(s) en de andere narratieve elementen (zoals de personages, zie het voorbeeld *The Hours* (Daldry, 2002)) erin geanalyseerd hebt, kunt u voortgaan met de creatie van uw descriptie. Bepaal eerst wat beschreven moet worden. Zie voor meer informatie over hoe u moet beschrijven hoofdstuk 2.3.1 over verwoording en stijl en hoofdstuk 2.3.2 over cohesie.

- Bepaal door welk kanaal de spatiaal-temporele informatie voorzien wordt (wordt het visueel voorgesteld en moet het beschreven worden, of kan het afgeleid worden uit de dialoog of een geluidseffect). Beslis of u het zult beschrijven of niet. Neem de informatie zeker op in uw beschrijving als er genoeg tijd is tussen dialogen. Informatie die via meerdere kanalen herhaald wordt, zal uw doekpubliek helpen de setting te identificeren;
- Bepaal of een setting nieuw is of reeds gekend;
- Als een setting nieuw is, bepaal dan of die globaal of lokaal is, echt of ingebeeld, als decor dient of een narratief-symbolische functie dient. Beslis wat en hoe veel u beschrijft: functionele settings hebben een korte beschrijving nodig waaraan het publiek een plaats kan herkennen. Settings die meer symbolische functies hebben, moeten gedetailleerder beschreven worden. Globale settings kunnen in algemenere termen beschreven worden, descripties van lokale settings zullen meer detail bevatten. Het verschil tussen echte en ingebeelde settings kan bijvoorbeeld aangegeven worden door hoe een protagonist naar een foto staart, terwijl zijn geest afdwaalt (in *Nights in Rodanthe* (Wolfe, 2008) kijkt de protagonist naar een foto en dwaalt zijn geest af naar een scène uit zijn verleden). Identificeer welke aspecten van de setting het belangrijkste zijn voor het verhaal en prioriteit moeten krijgen in de descriptie. Beschrijf kenmerken die typisch zijn en die u later opnieuw kunt gebruiken wanneer een setting terugkeert (denk aan het mentale model/*mental frame* van de gebruiker, besproken in hoofdstuk 1);
- Als een setting bekend is, bepaal dan of die identiek is (herhaling), of iets toegevoegd is (accumulatie), of dat de setting een volledige transformatie heeft ondergaan. Beslis hoe u dit aangeeft: identieke settings kunnen kort beschreven worden met een of twee kenmerken die voorheen al gebruikt werden

om ze te beschrijven (bijv. Terug op kantoor); als er iets nieuws toegevoegd is, moet deze nieuwe informatie beschreven worden (bijv. Het kantoor. Het schilderij is verdwenen); als de setting volledig veranderd is, beschrijf dan wat er veranderd is (bijv. van een kasteel naar een bouwvallig kasteel);

- Bepaal de verhoudingen tussen settings en de personages erin en/of hun acties. Zorg dat u deze verhoudingen identificeert als een setting nieuw is, (bijv. Een eenverdiepingshuis in een voorstad van Los Angeles, 1951, Laura leest Mrs. Dalloway, *The Hours* (Daldry, 2002)). Als de setting herhaaldelijk voorkomt, kunt u gewoon verwijzen naar een van de kenmerken ervan (bijv. Terug in Los Angeles; In 1951; Terug bij Laura) en de rest van de setting zal ook geactiveerd worden in het brein van de gebruiker;
- Bepaal of een spatioal-temporele setting expliciet weergegeven wordt (bijv. door middel van tekst op het scherm, zie hoofdstuk 2.2.3, die een specifieke plaats aangeeft of door middel van een secundair element, zoals een klok die het tijdstip toont), of impliciet, of dat die bekend of onbekend is (bijv. Eiffeltoren vs. de rivier de Charles). In het geval van een expliciete verwijzing kan uw descriptie die gewoon vermelden (bijv. Londen, 1923). Beslis in het geval van een impliciete referentie of u de referentie impliciet wilt houden, ze wilt beschrijven en benoemen, of enkel benoemen, afhankelijk van de (wekerende) functie van de setting in het verhaal en de beschikbare hoeveelheid tijd voor de AD.

#### VOORBEELDEN

- “Een groot wit spiraalvormig gebouw” (impliciete verwijzing/beschrijving)
- “Het grote witte spiraalvormige gebouw van het Guggenheimmuseum in Manhattan” (beschrijving en benoeming)
- “Het Guggenheimmuseum in Manhattan” (benoeming)

#### 2.1.3 GENRE

*Anna Maszerowska*  
*Universitat Autònoma de Barcelona*

#### WAT IS GENRE?

Genre is een manier om films te classificeren, om ze te identificeren aan de hand van specifieke formele, esthetische of narratieve kenmerken. Er zijn veel verschillende filmgenres: komedie, melodrama, actie, thriller, western, etc. Het la-

bel van een bepaald genre kan het publiek helpen om zijn algemene verwachting van de film te formuleren: in een musical zal (een deel van) de dialoog uitgedrukt (en/of vervangen) worden door liedjes, in een horrorfilm zullen dreigende muziek, enge scènes en ambigue focalisatie aanwezig zijn, terwijl in een dramafilm een verward en onzeker personage waarschijnlijk een belangrijke plaats zal innemen. Vandaag de dag is het echter moeilijker en moeilijker om een film binnen een bepaald genre te plaatsen. De meeste films mengen elementen van verschillende genres en roepen daardoor nieuwe definities en hybride categorieën in het leven (bijv. romantische komedies, sci-fi-horrorfilms).

Eén genre dat nog steeds gemakkelijk herkenbaar is en meestal aanzienlijk verschilt van andere, meer narratieve genres of fictiefilms is de documentaire, die meestal beschouwd wordt als non-fictie. Zelfs documentaires hebben subgenres, maar in het algemeen zijn ze informatiever, bevatten ze min of meer objectieve weergaves van feiten, sociale problemen of natuurfenomenen. Ze hebben vaak ook een onderhoudende dimensie maar die is meestal van ondergeschikt belang. Vanuit een formeel gezichtspunt gebruiken documentaires vaker buitenbeeldse vertelling en interviews.

#### BRONTEKSTANALYSE

Wanneer u uw BT analyseert vanuit een genre-gerelateerd gezichtspunt, kunt u de volgende checklist gebruiken:

- Genre is zichtbaar op veel narratieve niveaus. Let op iconografische elementen wanneer u naar de film kijkt. Symbolische objecten of settings en iconische voorwerpen kunnen gebruikt worden om de aard van het beeld te versterken. Bijvoorbeeld, in een sciencefictionfilm zal er vroeg of laat een ruimteschip of tijdsCapsule voorkomen (*Back to the Future* (Zemeckic, 1985)), in een oorlogsfilm zal er een overvloed aan legeruniformen en uitrusting voorkomen (*Saving Private Ryan* (Spielberg, 1998)), en in een horrorfilm zal er een bebloede bijl of zaag voorkomen (*Cold Creek Manor* (Figgis, 2003)). Andere props kunnen verwijzen naar het tijdperk of de geschiedkundige periode waarin de actie van een film zich afspeelt. Dit is bovenal van toepassing op kostuumfilms zoals *Pride and Prejudice* (Langton, 1995) waarin kledingstukken of meubels de film in een min of meer specifieke tijdsperiode situeren;
- De visuele stijl of filmtaal van de film (zie hoofdstuk 2.2.1 over filmtaal) kan een belangrijke aanwijzing zijn. Let op belichting, montage, mise-en-scène en mise-en-shot. Dit is belangrijk om coherente descripties te maken waardoor de visuele feel van het beeld overeenkomt met het genre. Een komedie zal bijvoorbeeld beter bericht worden om aan de luchthartige atmosfeer bij te dragen (*Hitch* (Tennant, 2005)), een actiefilm kan snelle veranderingen van shot en korte gemiddelde shotlengtes bevatten om het tempo van de gebeur-

tenissen op te drijven (bijv. *Déjà Vu* (Scott, 2006)), een horrorfilm zal veel gebruik maken van ruimte buiten beeld en vage en/of ambigue focalisatie om spanning en suspense over te brengen (bijv. *The Ring* (Verbinski, 2002)), en een documentaire zal veel close-ups en medium shots bevatten omte focussen op de specialisten die tijdens interviews voor de camera zitten (*The Imposter* (Layton, 2011)), of long shots om de uitgestrektheid van een landschap in beeld te brengen;

- Sommige “pure” genrefilms zullen ook bepaalde prototypische of zelfs stereotypische personages bevatten, die specifieke persoonlijkheden en gedragspatronen voorstellen. In een misdaadfilm zullen er een slechterik en een held zijn (bijv. een politiemann in *The Brave One* (Jordan, 2007)), een romantische film zal een verliefd koppel bevatten (*The Notebook* (Cassavetes, 2004)), en in een avonturenfilm kan bijvoorbeeld een groep vrienden samen op reis vertrekken (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Jackson, 2001)).

#### DOELTEKSTCREATIE

In verband met de voorbereiding van het AD-script is de kennis om een film te classificeren als onderdeel van een bepaald genre van relatief belang. Genre zal belangrijker zijn om de globale eerder dan de lokale AD-strategie te bepalen en expliciete verwijzingen naar een genre in AD zijn zeldzaam, behalve in gevallen van intertekstualiteit (zie hoofdstuk 2.2.4). Niettemin kan vaststellen tot welk genre de bronfilm behoort u helpen om prioriteiten te stellen. Wanneer u uw AD maakt, kunt u de volgende checklist volgen:

- Bepaal welke iconografische elementen er op het scherm verschijnen en kijk of ze alleen visueel voorkomen of ook vermeld worden in de dialoog, voice-over, etc. Beslis of u het element zult beschrijven of niet (zie ook hoofdstuk 1, de inleiding), en welke strategie u zult gebruiken: een algemene beschrijving van het element dat impliciet verwijst naar het genre (bijv. een bebloede bijl, een futuristisch ruimteschip), of een meer expliciete en verklarende beschrijving als er tijd is. Als er reeds verbaal naar het element verwezen wordt, kunt u het weglaten uit de AD, behalve als het voorwerp van bijzonder belang is voor het filmgenre en u het explicieter wilt weergeven;
- Bepaal welke genrespecifieke props gebruikt worden en of u de namen ervan kent. Beslis of u ze wilt beschrijven en welke strategie u zult gebruiken. U kunt, opnieuw, gewoon het object benoemen, een veralgemenende beschrijving geven of het voorwerp benoemen en uitleggen. Wat een onbelangrijke prop lijkt, kan belangrijk zijn in een specifiek genre, al lijkt het op het eerste gezicht misschien een onbelangrijk element. Met deze laatste optie kunt u bijkomende informatie geven over objecten die anders ambigu zouden blijven;

- Bepaal welke elementen van de visuele stijl of filmtaal van de film (zie hoofdstuk 2.2.1) verwijzen naar het genre ervan. Een groot deel van de actie in een misdaadfilm zal bijvoorbeeld 's nachts plaatsvinden, op straat, misschien in een louche buurt (*The Brave One* (Jordan, 2007)). Een bepaalde stemming kan opgeroepen worden door het gebruik van levendige of sombere kleuren (*Contagion* (Soderbergh, 2011)). Als deze kenmerken cruciaal zijn voor het verhaal, gebruik dan woorden die het gevoel van zulke scènes zo getrouw mogelijk oproepen (zie ook hoofdstuk 2.3.1 over verwoording en stijl);
- Bepaal hoe de personages geportretteerd worden en kijk of er een direct verband is met het filmgenre. Vaak worden slechteriken opgenomen in donkere belichting, omringd door een smerig decor, met hun gezicht moeilijk zichtbaar door de schaduw (*The Lovely Bones* (Jackson, 2009)). Beslis of u deze eigenschappen direct wilt uitdrukken, bijvoorbeeld door de bewegingen, gebaren of gezichtsuitdrukkingen van het personage te beschrijven, of dat u de verhouding met het genre indirect wil weergeven, bijvoorbeeld door de grimmige setting te beschrijven (zie ook hoofdstuk 2.1.1 over personages en hoofdstuk 2.1.2 over spaciaal-temporele settings);
- Bepaal of er specifieke aspecten betreffende de focalisatie en shotweergave zijn die verband houden met het genre. Door onduidelijke focalisatie in een misdaadfilm twijfelt het publiek soms over wie wat ziet, waardoor er spanning wordt opgebouwd. Beslis of en hoe dit beschreven zal worden, bijvoorbeeld door aan te geven dat wie kijkt maar een deel van de scène kan zien;
- Voor de AD van documentaires kunnen bijkomende beslissingen nodig zijn. Eerst moet u bepalen of en waar er nog beschrijving nodig is, want veel van de visuele informatie is waarschijnlijk al te vinden in de voice-overs of interviews. Het kan volstaan om tekst-naar-spraak audio-ondertitels te gebruiken omwille van de informatieve aard van het verbale onderdeel van de BT (zie hoofdstuk 3.3 over audio-ondertitels en 3.1 over technische problemen betreffende het kiezen en opnemen van stemmen).

## 2.2 FILMTECHNIEKEN

### 2.2.1 FILMTAAL

*Elisa Perego*  
*Università di Trieste*

#### *WAT IS FILMTAAL?*

De algemeen aanvaarde systemen, methodes of conventies waarmee het filmverhaal aan het publiek ‘verteld’ wordt, staan bekend als filmtaal. Filmtaal is flexibel en is gebaseerd op de min of meer conventionele aard, vorm en combinatie van shots. Het dient om te communiceren met het publiek, om de verwachtingen van het publiek te gidsen, om zijn emotionele reacties te bepalen, etc. Filmtaal geeft een film ook zijn kenmerkende vorm en karakter, dit wil zeggen zijn stijl en esthetische waarde.

Filmtaal is de som van een combinatie van verscheidene filmtechnieken die allemaal tegelijkertijd gebruikt worden en die gegroepeerd kunnen worden in drie ruime categorieën: mise-en-scène, cinematografie en montage. Mise-en-scène verwijst naar wat gefilmd wordt in een shot en omvat decor, kostuums en make-up, en opvoering. Cinematografie behandelt hoe shots gefilmd worden en omvat hun fotografische eigenschappen, kadrering en duur. Montage verwijst naar de verhouding tussen verschillende shots, die een grafische, ritmische, spatiole en temporele dimensie omvatten. Filmtaal bepaalt met andere woorden de vorm waarin het verhaal verteld worden.

Filmtechnieken kunnen vier verschillende functies uitvoeren: een aanduidende functie (tonen wat belangrijk is voor de vertelling), een expressieve functie (de emoties van een personages weergeven of een stemming of emotie uitlokken bij het publiek), een symbolische functie of een puur esthetische functie.

#### *BRONTEKSTANALYSE*

Filmtechnieken worden vaak samen gebruikt en er is een grondige analyse nodig om de technieken en hun respectieve betekenissen te identificeren en isoleren. Filmtechnieken tonen het publiek niet alleen wat belangrijk is in een beeld. Ze kunnen verwachtingen van de kijker zowel leiden als misleiden, afhankelijk van hoe duidelijk, consequent, coherent en conventioneel ze gebruikt worden. Ze kunnen gebruikt worden om spanning of verrassing op te wekken en meer langdurige stemmingen te ontlokken bij het publiek. Met andere woorden, ze bepalen zowel wat er verteld wordt als hoe het verteld wordt, en ze zijn daarom dus net zo belangrijk als de echte narratieve bouwstenen van de film. Wanneer u de filmtaal van uw BT analyseert, kunt u de volgende checklist gebruiken om

te bepalen welke filmtechnieken er gebruikt worden en wat hun precieze betekenis is.

- Filmtechnieken kunnen bepalen wat er in een specifiek shot getoond wordt aan het publiek, hoe het gepresenteerd wordt en wat de verhoudingen tussen opeenvolgende shots zijn;
- Wanneer een filmtechniek bepaalt wat er gepresenteerd wordt, dit wil zeggen wanneer het behoort tot de ruimere categorie van de mise-en-scène, zijn er drie basismogelijkheden. Het kan gaan over het decor van een specifiek shot, dit wil zeggen hoe de verschillende elementen van een shot georganiseerd zijn. Een analyse van deze compositie kan aangeven wat belangrijker is (meestal elementen in het midden van het shot) en wat zowel letterlijk als figuurlijk perifeer is. Ten tweede kan het gaan over kostuums en make-up. Deze kunnen ook gebruikt worden om de aandacht van het publiek te vestigen op de belangrijkste elementen in het beeld. Een kostuum kan in het bijzonder gebruikt worden om de algemene tijdsperiode waarin een film zich afspeelt te duiden. Ten slotte gaat mise-en-scène over de opvoering, dit wil zeggen de beweging en het spel van de acteurs (zie hoofdstuk 2.2.1 over personages en actie voor meer informatie over dit aspect);
- Wanneer een filmtechniek bepaalt hoe de informatie gepresenteerd wordt, dit wil zeggen wanneer het tot de ruimere categorie van cinematografie behoort, moet u op drie belangrijke elementen letten, die alle drie op meerdere manieren betekenis creëren. Ten eerste zijn er de fotografische eigenschappen van het shot: kleur, bewegingssnelheid, belichting, camerahoek en focus. In *Women in Love* (Russel, 1969) bijvoorbeeld, worden de lichte kleuren van de openingsscène opgevolgd door bleke en zachtere tinten in het midden van de film en daarna door voornamelijk zwart-witte beelden in de laatste sekwenties van de film, wat de bekoelde passie van de personages weerspiegelt. In *Déjà Vu* (Scott, 2006) wordt slow motion gebruikt om de mentale reactie van het hoofdpersonage op de dramatische nasleep van een terreuraanslag af te beelden. Op een algemener niveau is focus nog een andere fotografische techniek, die gebruikt wordt om het publiek het belangrijkste in beeld te tonen. Ten tweede is er de kadrering van het shot. Dit is de techniek die bepaalt wat er getoond wordt in het filmframe, met andere woorden wat je ziet en hoe je het ziet. Kadrering is intrinsiek verbonden met de verschillende soorten shots, die gaan van extreme long shots tot extreme close-ups. In *The Shining* (Kubrick, 1980) wordt er een helikoptershot gebruikt in de openingsscène om het contrast tussen de grootsheid van het landschap en de nietigheid van de auto van het hoofdpersonage te benadrukken. Aan de andere kant vullen in *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) de ogen van Shosanna het hele beeld in een extreme close-up, wat dit personage isoleert van de actie en de emotionele intensiteit van het moment beklemtoont. Tenslotte gaat cinematografie



ook over de duur van een shot. Een long take kan gebruikt worden om het publiek een bepaald landschap te laten appreciëren, of om verveling uit te drukken. Korte shotlengtes kunnen daarentegen gebruikt worden om suspense te creëren of om de rusteloosheid van een personage duidelijk te maken;

- Wanneer een filmtechniek de verhoudingen tussen verschillende shots bepaalt, dit wil zeggen wanneer het tot de ruimere categorie van de montage hoort, moet u op vier verschillende soorten verhoudingen letten. Ten eerste kan de verhouding tussen opeenvolgende shots grafisch van aard zijn. In *Memoirs of a Geisha* (Marshall, 2005) gaat een shot dat toont hoe kersenbloesems wegvliegen op de wind over in een volgend shot waarin de kersenbloesems grafisch veranderd worden in sneeuwvlokken, wat een sprong in de tijd aangeeft. Opeenvolgende shots kunnen ook ritmisch verbonden zijn, wanneer verschillende shotlengtes in een scène gecombineerd worden om een precies patroon te vormen. In actiescènes, bijvoorbeeld, zullen opeenvolgende shots korter worden om de toenemende suspense te weerspiegelen en het publiek in spanning te houden. Ten derde zijn er zogenaamde spatiale verhoudingen tussen opeenvolgende shots: een regisseur kan eerst een algemene ruimte tonen met een algemeen establishing shot en in het volgende shot inzoomen op een detail in deze ruimte. Tenslotte kunnen shots ook temporeel verbonden zijn: twee opeenvolgende shots kunnen elkaar chronologisch opvolgen, of ze kunnen een flashback of flashforward vormen.

Wanneer u geanalyseerd hebt welke filmtechnieken in een shot/scène gebruikt worden, kunt u hun functie vaststellen. Ten eerste kan een techniek een aanduidende functie hebben, de techniek kan met andere woorden gebruikt worden om de aandacht van het publiek te vestigen op de belangrijkste elementen in het frame (bijv. een vrouw in een witte jurk omringd door mannen in zwarte smoking). Filmtechnieken kunnen ook een expressieve functie hebben. Bepaalde kleuren kunnen gebruikt worden om de stemming van de personages te weerspiegelen (cfr. het voorbeeld van *Women in Love* (Russell, 1969) hierboven) of ze kunnen gebruikt worden om een bepaalde emotie of stemming bij het publiek op te roepen (bijv. snelle montage om spanning op te roepen). Filmtechnieken kunnen ook een symbolische functie hebben. In *Away from her* (Polley, 2006) wordt onregelmatige montage gebruikt om de verergerende Alzheimer van de protagonist voor te stellen. Tenslotte kunnen filmtechnieken een esthetische functie hebben, bijvoorbeeld wanneer bepaalde kleurenschema's gebruikt worden omdat ze mooi zijn.

#### DOELTEKSTCREATIE

Nadat u de filmtaal en filmtechnieken in een shot of scène geanalyseerd hebt, kunt u met de descriptie beginnen. Denk er wel aan dat de meeste cuts van een shot naar een ander niet beschreven worden in ADs, vooral wanneer scène-

wissels geen bijzondere betekenis hebben. In een kort uittreksel van *The Hours* (2002) dat vijf scènewissels bevat, wordt geen ervan expliciet vermeld in de AD, die gewoon de beschrijving van de verschillende scenario's op elkaar laat volgen: "As the woman's head sinks beneath the water, the man drops the letter to the floor and runs towards the back door. The woman's body, face down, is carried by the swift current through swaying reeds along the murky river bed, her gold wedding band glinting on her finger, a shoe slipping off her foot."

Bepaal eerst in welke categorie de technieken thuishoren die u in een shot of scène hebt aangetroffen:

- Als een techniek tot de categorie van de mise-en-scène behoort, bepaal dan of die te maken heeft met de setting van het shot of de scène, met de kostuums en make-up of met de opvoering;
- Als een techniek tot de categorie van de cinematografie behoort, bepaal dan of die te maken heeft met de fotografische eigenschappen van het shot, met de kadrering of met de duur van het shot;
- Als een techniek tot de categorie van de montage behoort, bepaal dan of die technische grafische, ritmische, temporele of spatiale verbanden tussen twee shots of scènes bewerkstelligt.

Stel daarna vast welke functie de technieken uitoefenen. Het is belangrijk om te weten dat een techniek niet losgeweekt kan worden van de functie die hij uitoefent en dat deze functie in grote mate zal bepalen of en hoe u de techniek zult beschrijven:

- Als een techniek een aanduidende functie heeft, dit wil zeggen wanneer de aandacht gevestigd wordt op belangrijke narratieve informatie, bepaal dan of die informatie beschreven moet worden, of dat die al gekend is uit vorige scènes of andere kanalen. Kostuums, bijvoorbeeld, kunnen aangeven dat een scène zich in een specifieke eeuw afspeelt, maar dit kan ook worden aangekondigd door tekst op het scherm. In dit laatste geval kan de beschrijver beslissen om de kostuums niet te beschrijven en prioriteit te geven aan andere informatie, zoals acties;
- Als een techniek een expressieve functie heeft, bepaal dan of die een intradiegetische emotie of stemming van een of meer van de personages uitdrukt, of dat de techniek een emotie of stemming wil opwekken in het publiek. Bepaal in het geval van een intradiegetische expressieve functie of de emotie afgeleid kan worden uit andere informatie zoals dialoog. Als dat het geval is, kunt u beslissen om de emotie niet te herhalen en de prioriteit aan andere informatie te geven. Als dat niet het geval is, kunt u de emotie weergeven in de descriptie. Als de techniek een bepaalde stemming wilt opwekken in het publiek, zal het beslissingsproces enigszins anders zijn: aangezien de techniek geen narratieve informatie geeft, zal u niet moeten beslissen wat u beschrijft

(bijv. “je moet je triest voelen door de donkere kleuren”). In de plaats moet u bepalen of die stemming ook wordt opgewekt door andere kanalen, zoals de muziek, en moet u beslissen of u dit in uw descriptie wilt herhalen en hoe: u kunt bijvoorbeeld een bepaalde stemming opwekken in het publiek door middel van AD door een bepaald type taalgebruik of om de descriptie in te spreken op een manier die de stemming weerspiegelt die de regisseur voor ogen had (zie hoofdstuk 3.1 Technische problemen);

- Als een techniek een symbolische functie heeft, bepaal dan wat die symboliseert en of de gesymboliseerde informatie uit andere kanalen of uit eerdere descripties kan worden opgemaakt. Als het duidelijk genoeg is, beslis dan of u dit herhaalt of dat u de prioriteit geeft aan andere informatie. Als het niet duidelijk is, beslis dan of en hoe u de symbolische informatie in de descriptie weergeeft. Opnieuw betekent dit dat u moet beslissen op welke manier u deze informatie weergeeft: u kunt de symbolische betekenis uitleggen en die dus expliciet weergeven, of die op een impliciete manier weergeven en het overlaten aan het publiek om de symbolische betekenis uit uw descriptie op te maken;
- Als een techniek een esthetische functie heeft, moet u weer beslissen of en hoe u die zal weergeven in uw DT. U kunt besluiten om zich uitsluitend op de narratieve inhoud te richten en de esthetische functie weg te laten, of u kunt de narratieve inhoud weergeven met specifiek taalgebruik (zie hoofdstuk 2.3.1 over verwoording en stijl) of door de descriptie op zo’n manier uit te (laten) spreken dat de esthetische functie erin weerspiegeld wordt.

Ten slotte moet u beslissen hoe u de techniek zult beschrijven. U kunt besluiten om de techniek te benoemen (“nu in close-up”), om de techniek te benoemen en de functie ervan te beschrijven (“een close-up weerspiegelt de angst in haar ogen”) of enkel de functie of betekenis van de close-up te beschrijven (“angst wordt weerspiegeld in haar ogen”). Welke beslissing u neemt hangt ook af van de stijl van de film (en de regisseur, het genre en studio). Als de techniek niet veelzeggend is, kunt u besluiten om die niet te beschrijven. Als een techniek daarentegen erg veelzeggend is, vaak voorkomt of veel bijdraagt tot de stijl, zorgt u er best voor dat u die in uw AD weergeeft. Als u dezelfde techniek meer dan eens moet vermelden, gebruik dan dezelfde formulering doorheen de AD. Coherentie en cohesie (zie hoofdstuk 2.3 De taal van AD) zijn belangrijk en kunnen in de AD behouden worden door een consequente weergave van filmtaal.

#### VOORBEELDEN

Een voorbeeld van cinematografie uit *Déjà Vu* (2006) waarin de reactie van inspecteur Doug Carlin wordt weergegeven wanneer hij lijzakkens op de kaai ziet nadat een explosie op een ferry tientallen mensen doodt:

- “Now in slow motion. Doug walks past the body bags lined up on the quay.” (benoem de techniek)
- “Now in slow motion. Taking in the emotional scene, Doug walks past the body bags lined up on the quay.” (benoem de techniek + beschrijf de betekenis/functie ervan)
- “Taking in the emotional scene, Doug walks past the body bags lined up on the quay.” (beschrijf de betekenis/functie van de techniek)

Een ander voorbeeld van cinematografie uit *The Lady Vanishes* (Hitchcock, 1938): de eigenschappen van het shot die de stijl van de film bepalen, zouden op meerdere manieren beschreven kunnen worden.

- “Now, in black and white footage, a mountain top view looks down over a village nestled in foothills” (benoem de techniek).
- “In a 30s movie, in black and white footage, a mountain top view looks down over a village nestled in foothills” (beschrijf de betekenis/functie van de techniek + benoem die).
- “In a 30s movie, a mountain top view looks down over a village nestled in foothills” (beschrijf de betekenis/functie van de techniek)

Een voorbeeld van montage uit *Nights in Rodanthe* (Wolfe, 2008): een man denkt terug aan de dag die zijn leven drastisch veranderd heeft. Hij ligt op bed en kijkt naar een foto die verschillende herinneringen oproept. De flashback zou op meerdere manieren beschreven kunnen worden:

- “Lying on his bed, Paul studies an old photograph. A flashback” (dialogo) (benoem de techniek)
- “Lying on his bed, Paul studies an old photograph and he thinks back to that last surgery. A flashback” (beschrijf de betekenis/functie van de techniek + benoem die)
- “Lying on his bed, Paul studies an old photograph as his mind starts wandering.” (beschrijf de betekenis/functie van de techniek).

### 2.2.2 GELUIDSEFFECTEN EN MUZIEK

*Agnieszka Chmiel*  
*Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu*

#### WAT IS FILMGELUID?

Onder geluid in film verstaan we spraak (in de vorm van dialoog, buitenbeeldse vertelstemmen en liedjesteksten), geluidseffecten en muziek. Geluidseffecten

en muziek kunnen gebruikt worden om een stemming op te roepen, om te wijzen op een temporele of spatiale setting (zie hoofdstuk 2.1.2), om de film realistischer of minder realistisch te maken, suspense te creëren, of om een gezichtspunt duidelijk te maken (door het geluidsvolume aan te passen). Geluid kan de aandacht van de kijkers ergens op richten en de vertelling helpen door de nadruk te leggen op specifieke visuele elementen die anders minder belangrijk zouden lijken. De AD zal deel uitmaken van de soundtrack en steunen op de informatie die de verschillende onderdelen van de soundtrack overbrengen. Het is belangrijk om de cohesie tussen deze componenten te verzekeren (zie ook hoofdstuk 2.3.2 over cohesie).

#### BRONTEKSTANALYSE

In uw analyse kan het een goed idee zijn om (ook) naar uw film te luisteren zonder de beelden te bekijken om geluiden op te merken die u anders misschien zouden ontgaan. Wanneer u uw BT analyseert op gebied van geluid om het nut ervan voor uw AD te bepalen, kunt u de volgende checklist gebruiken:

- Geluiden kunnen diëgetisch (d.w.z. dat ze behoren tot de realiteit die in de film afgebeeld wordt) of non-diëgetisch (d.w.z. dat ze er niet toe behoren) zijn. Een diëgetisch geluid is, bijvoorbeeld, een ronkende automotor in de openingsscène van *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) wanneer een legerkolonne een hut nadert. Een non-diëgetisch geluid is gewoonlijk muziek of een stem buiten beeld (bijv. die van een verteller, zoals in *Vicky Cristina Barcelona* (Alles, 2008));
- Diëgetische geluiden kunnen intern zijn (bijv. wanneer het publiek de gedachten van de protagonist kan horen) of extern (wanneer ook andere personages die kunnen horen);
- Geluiden kunnen binnen beeld plaatsvinden als de bron ervan zichtbaar is op het scherm, of buiten beeld als de bron ervan niet zichtbaar is. Voetstappen zijn een voorbeeld van het eerste wanneer een wandelende protagonist zichtbaar is in de scène, of een voorbeeld van het tweede wanneer we de reactie van een andere protagonist zien op de nog onzichtbare naderende persoon;
- Geluiden kunnen individueel zijn (bijv. de plof van een vallend voorwerp) of een soundscape vormen (bijv. geluiden van sirenes, motoren en walkietalkies in *The Girl with the Dragon Tattoo* (Fincher, 2011) wanneer hulpdiensten ter plekke zijn bij de scène van een auto-ongeval);
- Geluiden kunnen gelijktijdig of niet gelijktijdig met het beeldmateriaal klinken. Een geluidsfalshback is een voorbeeld van het tweede, wanneer we een protagonist in het heden zien en een gesprek uit het verleden horen dat de protagonist zich herinnert;

- Geluiden kunnen een illustratieve of symbolische functie hebben. Illustratieve geluiden verhogen het realistische gehalte van een film en komen overeen met de afgebeelde setting en objecten. Symbolische geluiden kunnen, bijvoorbeeld, de dromen van de protagonist voorstellen. In de Poolse tv-serie *Londyńczycy* [De Londenars] (Zglinski, 2008), bezoekt Stas, een jongen van tien, zijn moeder die in Londen werkt. Op een dag gaat hij niet naar zijn taallessen en bezoekt hij Wembley Stadium. Het stadion is leeg maar we kunnen de geluiden van een voetbalwedstrijd horen (supporters die het volkslied zingen, juichende toeschouwers) die suggereren dat Stas ervan droomt een beroemde speler te worden;
- De muziek in de film kan instrumentaal of gezongen zijn. De liedjesteksten zijn in het tweede geval vaak van betekenis voor de vertelling, in het bijzonder in musicals.

#### DOELTEKSTCREATIE

Wanneer u de geluiden in uw film analyseert, kunt u de volgende checklist gebruiken om te beslissen of en wanneer ze vermeld moeten worden in de AD, en dan hoe (veel) u beschrijft.

- Bepaal, in het geval van een dialoog of monoloog met erg korte pauzes, of de beelden belangrijk genoeg zijn om beschreven te worden. Zo niet is de dialoog altijd een prioriteit in AD. Soms krijgt de AD echter prioriteit, zoals bijvoorbeeld in *The 39 Steps* (Hitchcock, 1935). Tijdens een toespraak van het hoofdpersonage geeft een vrouw hem aan bij agenten die wachten totdat hij gedaan heeft met spreken om hem daarna te arresteren. De descriptie past onmogelijk in de pauzes en moet over de toespraak ingesproken worden omdat de visuele informatie belangrijker is voor het verhaal dan de toespraak van het hoofdpersonage;
- Bepaal of het geluidseffect gemakkelijk te identificeren is (ofwel auditief ofwel door een verwijzing in de dialoog) of niet. Zo niet kan de beste optie zijn om het geluid of de bron ervan in de AD te vernoemen;
- Bepaal of het belangrijk is dat u de bron identificeert van het gemakkelijk te identificeren geluid (bijv. wie er wie slaat) of dat het belangrijk is wat er precies het geluid maakt (bijv. een piepende deur of een piepende vogel), en beslis of het nodig is dat de bron expliciet vermeld wordt in de AD;
- Bepaal of het geluid diëgetisch of non-diëgetisch is. Als het non-diëgetisch is (bijv. stemmen buiten beeld) bepaal dan of het duidelijk is wie spreekt en of het belangrijk is om dat te weten, en beslis in dat geval of een verwijzing in de AD nodig is. Als het geluid diëgetisch is, bepaal dan of het extern of intern is. Gebruik in het geval van extern geluid de richtlijnen hierboven, beslis in

het geval van intern geluid of het speciaal vermeld moet worden in de AD en identificeer het geluid in geval van twijfel;

- Als het geluid individueel is en AD vereist is (omdat het moeilijk is om het duidelijk te identificeren, zie hierboven), bepaal dan wanneer u het best beschrijft. Soms is er geen keuzemogelijkheid omdat er enkel voor of enkel na het geluid een pauze beschikbaar is. Volgens sommigen is het beter om AD na het geluid in te lassen om zo het dramatische effect te behouden. Volgens anderen is het beter om AD voor het geluid in te lassen omdat het publiek zo sneller het geluid herkent en de inspanning kleiner is. Beslis in elk afzonderlijk geval, op basis van de context, wat het beste werkt (zie ook hoofdstuk 2.3.2 over cohesie);
- Bepaal de functie van het geluid. Als het illustratief is, beslis dan of het expliciet in de AD vermeld moet worden en hoeveel beschrijving er nodig is (bijv. in het geval van de karakteristieke geluiden van een restaurant, kan de AD van de spatiale setting voldoende zijn, bijvoorbeeld “in een restaurant”. Een andere mogelijkheid is om meer details toe te voegen, “in een restaurant, mensen lachen en praten”). Als het geluid symbolisch is en niet overeenkomt met de beelden, beslis dan hoeveel AD nodig is om de incongruentie duidelijk te maken;
- Bepaal of het geluid niet-gelijktijdig is en beslis of dat expliciet vermeld moet worden in de AD. Als u beslist om een geluidsflashback op te nemen in de AD, kunt u dat ofwel direct doen (bijv. “een flashback” of “in een flashback”) of indirect (bijvoorbeeld door te beschrijven dat de protagonist herinneringen ophaalt);
- Als het gaat om muziek met tekst, bepaal dan hoe betekenisvol de tekst is en of het belangrijk is voor het verhaal om de beelden te beschrijven. Als de tekst niet betekenisvol is en de beelden niet belangrijk, bepaal dan hoeveel descriptie er nodig is. Als de tekst niet betekenisvol is maar de beelden wel belangrijk zijn, beschrijf dan wat er gebeurt tijdens het liedje. Als de tekst betekenisvol is en de beelden belangrijk, beslis dan in welke mate de AD kan overlappen met de liedjestekst. Gebruik ofwel synchrone descriptie (beschrijf de beelden terwijl ze op het scherm verschijnen) of asynchrone descriptie (beschrijf ze eerder of later zodat de tekst van de eerste strofe en het eerste refrein te horen zijn).

#### VOORBEELDEN

- “Charles rolls the door closed.” (beschrijf de bron van een onherkenbaar geluid)
- “Andy chuckles at the similarity of the two blue belts.” (benoem het geluid en de bron, wat nodig is in een groepsscène)

- “Shouts off-screen.” (identificeer geluiden buiten beeld)
- “Jamie’s thoughts.” (identificeer een intern diëgetisch geluid)
- “Mary looks at a photo of her son.” (identificeer een intern diëgetisch geluid: de protagonist die denkt aan haar zoon)
- “She looks through the window, deep in thought. A flashback.” (verwijs direct naar een geluidsflashback)
- “She frowns as she remembers an earlier conversation with John.” (verwijs indirect naar een geluidsflashback)

### 2.2.3 TEKST OP HET SCHERM

*Anna Matamala en Pilar Orero*  
*Universitat Autònoma de Barcelona*

#### WAT IS TEKST OP HET SCHERM?

Tekst op het scherm verwijst naar eender welk type geschreven tekst die op het scherm verschijnt. Tekst op het scherm omvat openingstitels en de eindgeneriek, titels, tussentitels, en alle andere titels die als het ware bovenop het beeld worden geplaatst. Andere non-diëgetische elementen zoals logo’s en diëgetische elementen die deel uitmaken van de scène (een brief, een sms’je of een poster, bijvoorbeeld) kunnen ook geschreven taal bevatten. Ondertitels kunnen ook beschouwd worden als tekst op het scherm: ze kunnen verschijnen als deel van de oorspronkelijke film (vooral in meertalige producties) of ze kunnen een vertaling zijn van de oorspronkelijke dialoog voor een ander publiek (zie hoofdstuk 3.3 over audio-ondertitels).

#### BRONTEKSTANALYSE

Wanneer u uw BT analyseert, kunt u de volgende checklist gebruiken om de functie en relevantie van alle tekst op het scherm te bepalen.

- Tekst op het scherm kan tot verscheidene categorieën behoren en verschillende functies uitoefenen. Bepaal met welk type tekst op het scherm u te maken heeft (begin- of eindgeneriek, titel, tussentitels, andere titels of inserts bovenop het beeld, logo’s met tekst, andere diëgetische tekst, ondertitels, etc.) en de functie en relevantie ervan binnen de vertelling. De openingstitels kunnen bijvoorbeeld niet alleen gebruikt worden om de beroemdste cast- en crewleden op te noemen, maar ook om bijkomende intertekstuele betekenissen over te brengen (zie hoofdstuk 2.2.4 over intertekstuele verwijzingen) door middel van een specifiek lettertype. De openingstitels van *Sin City* (Miller et al., 2005) bootsen bijvoorbeeld het typische lettertype van stripboeken na. Ti-



tels in superpositie kunnen gebruikt worden om de naam van een personage op het scherm te identificeren;

- Tekst op het scherm kan deel van de actie zijn (diëgetisch) of kan later toegevoegd worden, tijdens het montageproces (non-diëgetisch);
- Tekst op het scherm kan informatie weergeven die uniek of redundant is. Een titel in superpositie kan bijvoorbeeld verwijzen naar een spatioal-temporele setting (zie hoofdstuk 2.1.2) die een dialoog of voice-over al expliciet heeft gemaakt, en dezelfde informatie dus via een gesproken en geschreven kanaal overbrengen;
- Inserts of titels in superpositie kunnen veel elementen zoals de spatioal-temporele setting of een personage helpen identificeren (zie hoofdstuk 2.2.1). Bijvoorbeeld, in de film *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009), wordt de tussentitel "Once upon a time... in Nazi-occupied France" gevolgd door een onderschrift "1941". In dezelfde film helpt een ander onderschrift om een personage te herkennen wanneer ze voor de eerste keer als volwassene in beeld komt ("Shosanna Dreyfus. Four years after the massacre of her family").

#### DOELTEKSTCREATIE

Wanneer u een gegeven tekst op het scherm geanalyseerd hebt, kunt u verdergaan met uw descriptie en kunt u de volgende elementen overwegen.

- Bepaal wat voor beelden en betekenisvolle geluiden en/of liedjsteksten tegelijkertijd voorkomen, zo dat al gebeurt, en beslis of de informatie van de tekst op het scherm al op andere manieren voorkomt (bijvoorbeeld in dialogen). Beslis op basis van de vorige elementen of het nodig is om de tekst op het scherm gesproken weer te geven in uw AD en zo ja, welke strategie u zult gebruiken om die weer te geven, bijv. letterlijke of een (gecondenseerde) weergave. Beslis daarnaast of u de tekst op het scherm synchroon weergeeft, of dat u die ervoor of erna weergeeft. Hou daarbij rekening met de beschikbare stille pauzes (zie ook hoofdstuk 2.3.2 over cohesie);
- Beslis of de typografie van de film een narratieve functie heeft of een intertekstuele verwijzing bevat (zie hoofdstuk 2.2.4), en beslis of dat opgenomen moet worden in de AD;
- Beslis hoe u zult aangeven dat er tekst op het scherm verschijnt. Mogelijke strategieën zijn een korte voorafgaande verklaring toevoegen ("Op een onderschrift staat"), de intonatie veranderen, een andere stem gebruiken (mannelijk/vrouwelijk), earcons (geluidsangevers) gebruiken of de inhoud in de AD integreren (bijvoorbeeld, "In 1941 rijdt een man...").

- De beschrijving van ondertitels of audio-ondertitels wordt in meer detail besproken in hoofdstuk 3.3.
- Hou ten slotte in gedachten dat in bepaalde landen wetten en regelgevingen van kracht zijn met betrekking tot het gebruik van de eindgeneriek en logo's. Dit is vooral belangrijk wanneer een bepaalde tekst op het scherm, zoals de eindgeneriek, geparafraseerd of niet beschreven wordt.

#### VOORBEELDEN

Een voorbeeld van een logo uit *The History Boys* (Hytner, 2006)

- "Against a background of the hills and street lights of Los Angeles, searchlights illuminate a huge art-deco sign of sculptured letters spelling out Fox Searchlights Pictures, a News Corporation Company". (een letterlijke weergave met descriptie en met vermelding dat de tekst in beeld verschijnt)
- "Against a background of the hills and street lights of Los Angeles, the logo of Fox Searchlight Pictures, a News Corporation Company appears" (letterlijke weergave met vermelding dat de tekst in beeld verschijnt)

Een voorbeeld van een titel uit *A Lot like Love* (Cole, 2005)

- "White and yellow titles appear against a black background. A lot like love" (een letterlijke weergave met descriptie en vermelding dat de tekst in beeld verschijnt)
- "A Lot Like Love" (eenvoudige letterlijke weergave)
- "Text on screen: A lot like love" (tekst in beeld: aankondigen en benoemen)

Een voorbeeld van begin-/eindgeneriek uit *The Ladykillers* (Coen & Coen, 2004)

- "Touchstones Pictures presents Tom Hanks, Irma P. Hall, Marlow Wavans, J.K. Simmons, Tzi Ma, Ryan Hurst, George Wallace, Diane Delano, Stephen Root, Greg Grunberg in *The Ladykillers*" (een niet-synchronische letterlijke weergave)
- "Miramax Films presents a Film Colony production. Johnny Depp, Kate Winslet, Julie Christie, Radha Mitchell and Dustin Hoffman. Based upon the play *The Man Who Was Peter Pan*, by Allan Knee. And inspired by true events". (een niet-synchronische gecondenseerde weergave)

Een voorbeeld van titels in superpositie, uit *Finding Neverland* (Forster, 2004)

- "The curtain rises, it is London, 1903" (inhoud van het onderschrijf geïntegreerd in de AD)
- "A caption (reads): London, 1903" (expliciete verwijzing naar tekst in beeld)
- "London, 1903" (letterlijke weergave: mogelijk met andere intonatie)

Een voorbeeld van diëgetische tekst in beeld uit *The Counselor* (Scott, 2013)

- “A motor cycle passes a road sign (reading): EL PASO. City Limit. Pop. 665568” (expliciete verwijzing naar tekst in beeld)
- At a very high speed, a motor cycle enters the city of El Paso.” (geïntegreerd in de AD)
- “EL PASO. City Limit. Pop. 665568” (letterlijke weergave: mogelijk met andere intonatie)

#### 2.2.4 INTERTEKSTUELE VERWIJZINGEN

Chris Taylor  
Università di Trieste

##### WAT ZIJN INTERTEKSTUELE VERWIJZINGEN?

‘Intertekstuele verwijzing’ verwijst naar het feit dat zo goed als alle teksten, films of televisieprogramma’s meegerekend, elementen bevatten die uit andere teksten afkomstig zijn. Of lezers of kijkers een tekst begrijpen hangt daarom niet alleen af van hun algemene kennis, maar ook van hun kennis van hoe teksten werken en van hun kennis van specifieke teksten. Tekstproducenten voegen expres vaak min of meer expliciete verwijzingen naar andere teksten toe aan hun eigen teksten om een bijkomende betekenislaag te scheppen, die geactiveerd wordt door de lezers of kijkers die de link herkennen. Voor het blinde en slechtziende publiek zijn deze links mogelijk niet meteen toegankelijk.

In het geval van audiovisuele producten, kan intertekstualiteit voorkomen in zowel auditieve als visuele vorm, soms in gecombineerde vorm. Er wordt in elk geval een verbinding geschapen tussen de markeerder, een tekstuele allusie of verwijzing in de gelezen of bekeken tekst, en een element of elementen waarop “gealludeerd wordt” of naar “verwezen wordt”, het gemarkeerde, in een andere tekst of reeks teksten. Kijkers die de markeerder van de verwijzing opmerken, zullen die verbinden met hun kennis van andere teksten, en meer specifiek met de tekst waarin het gemarkeerde element voorkomt. De verwijzing opmerken geeft kijkers een soort ‘intellectueel’ plezier. Het belang hiervan voor audiobeschrijvers is dat ze die verbindingen soms moeten versterken.

##### BRONTEKSTANALYSE

Door een grondige analyse van uw BT kunt u de aanwezigheid van auditieve (bijv. muziek, liedjesteksten, dialoog) en/of visuele (bijv. shots, mise-en-scène, filmtechnieken) intertekstuele markeerders opmerken. Er kan verwezen worden naar een buiten-filmisch voorwerp (bijv. een boek), een filmgenre of een

specifieke film. U zult moeten beslissen hoe belangrijk de verbindingen zijn en of u het slechtiende publiek wilt helpen bij het herkennen ervan. Zie ook hoofdstuk 2.1.2 voor suggesties over hoe u kunt omgaan met verwijzingen naar buiten-filmische tijd en ruimte.

### *Auditieve verwijzingen*

Het is mogelijk dat het slechtiende publiek verbale verwijzingen, bijvoorbeeld in de dialogen, herkent en dus moeten die niet altijd beschreven worden. Verbale intertekstualiteit met een verwijzing naar een andere film en ander boek kan bijvoorbeeld opgemerkt worden in de beroemde zin “The name is Bond, James Bond”, die voorkomt in alle 007-boeken en -films. Een ander voorbeeld met betrekking tot beroemde uitspraken komt voor in *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009), wanneer Col. Landa tegen Aldo Raine zegt: “Lt. Raine, I presume”, waarmee verwezen wordt naar het “Dr. Livingstone, I presume?” van Henry Morton Stanley. Dit is een bekende uitspraak die het publiek waarschijnlijk kent, al dat niet altijd het geval zijn.

Muzikale allusies kunnen ook belangrijk zijn. Sommige muzikale begeleidingen komen voor in een reeks films, bijvoorbeeld het James Bond-muziekje, en zorgen niet voor problemen, maar soms is de verbinding er een tussen twee films van een andere soort, van elkaar verwijderd in de tijd en moeilijker op te sporen. In dat geval is de uitdaging voor het ziende publiek nagenoeg dezelfde, behalve als hun interpretatie ondersteund wordt door visuele markeerders.

### *Visuele verwijzingen*

Wanneer het gaat om visuele verwijzingen, is het belangrijk om te bepalen wat de visuele markeerder is en hoe die naar het gemarkeerde verwijst. Visuele intertekstualiteit kan bijvoorbeeld voorkomen in parodieën. In de film *Love Actually* (Curtis, 2003), stelt Hugh Grant duidelijk Tony Blair voor wanneer diens auto voor 10 Downing Street stopt. Zijn kleren en hebbelikheden imiteren duidelijk de voormalige Britse eerste minister. Dit is een buiten-filmische verwijzing naar het “echte leven”. Maar verwijzingen naar andere filmgenres en naar scènes uit oudere films komen ook vaak voor. In de cartoonreeks *Family Man* wordt bijvoorbeeld de vliegtuigscène uit Hitchcock’s *North by Northwest* (Hitchcock, 1959) nagespeeld in tekenfilmvorm. Daarnaast kunnen specifieke visuele elementen ook een intertekstuele functie hebben, zoals bijvoorbeeld in *Sin City* (Miller et al., 2005), waarin ‘echte’ personages in de setting van een stripboek geplaatst worden.

### *Visueel/auditieve verwijzingen*

In het geval van intertekstualiteit die zowel auditieve, verbale als visuele elementen bevat, is er altijd een soort interactie tussen de twee modi. Een voorbeeld van visueel-verbale intertekstualiteit waarin naar een heel filmgenre verwezen

wordt, komt bijvoorbeeld voor in een aflevering van de komische serie *Friends* (aflevering 283, 1995), wanneer Chandler zijn vriend Joey gekleed in een cowboy-pak aantreft, en hem met “Howdy” begroet, wat honderden klassieke westerns oproept.

Wanneer u uw BT analyseert op eender welke vorm van intertekstualiteit, kunt u deze checklist gebruiken om de aard en rol van de intertekstuele verwijzing te bepalen, en om te beslissen of het wenselijk is om de verbinding tussen markeerder en gemarkeerde explicieter te maken in uw AD:

- Bepaal de verwijzing (markeerder en gemarkeerde);
- Bepaal de soort verwijzing (auditief, visueel, auditief-visueel);
- Bepaal of de markeerder (of de volledige markeerder) toegankelijk is voor uw publiek (wordt visuele informatie bijvoorbeeld ook herhaald in de dialogen?);
- Bepaal hoe belangrijk de verwijzing voor uw film is, op gebied van genre (is de film bijvoorbeeld een parodiërende komedie) of om het verhaal te begrijpen;
- Bepaal hoe bekend de verwijzing is (bijv. een “klassieke” Hitchcockfilm);
- Bepaal of er tijd voor bijkomende informatie tussen de dialogen is.

#### DOELTEKSTCREATIE

Beperkt onderzoek geeft aan dat in AD de markeerder vaak explicieter gemaakt wordt om die herkenbaarder te maken in plaats van de verbinding tussen markeerder en gemarkeerde expliciet te maken, behalve als dit de film of scène onbegrijpelijk maakt. Maar nadat u de types intertekstualiteit in uw film hebt bepaald, kunt u nu een aantal op de context gebaseerde beslissingen nemen over de beste strategie.

#### *Auditieve verwijzingen*

- Beslis of de markeerder explicieter moet worden gemaakt of niet. Puur auditieve verwijzingen spelen zich immers af op een kanaal waartoe ook uw publiek toegang heeft;
- Beslis of een korte referentie naar de aangehaalde spreker of het genre (“Praten zoals een cowboy”) een goede optie is of niet, als een referentie met een min of meer letterlijk citaat of register belangrijk is voor uw film;
- Beslis of het wenselijk is om een auditieve verwijzing om didactische redenen explicieter te maken. Bijvoorbeeld, (visueel)-verbale intertekstualiteit die literaire teksten met films verbindt, is te zien in de titel van een film van de Coen Brothers: *No Country for Old Men* (Coen & Coen, 2007), wat uit een gedicht van W.B. Yeats komt (“Sailing for Byzantium”). Een mogelijkheid zou zijn om te verwijzen naar het gedicht tijdens het aflezen van de aftiteling

maarals u dit doet, geeft u het blinde publiek een voordeel over het ziende publiek en neemt u hen het plezier af het verband zelf te ontdekken.

- Beslis of de taal/talen in uw film een extra uitdaging vormt/vormen. Films in een andere taal of meertalige films hebben soms speciale aandacht nodig als de auditieve verwijzing niet duidelijk wordt gemaakt door precieze en herkenbare zinnen (Lt. Raine, I presume) maar door een specifiek accent, en de dialogen van uw film weergegeven worden door audio-ondertitels, ingelezen door een stemacteur (zie hoofdstuk 3.3 over audio-ondertitels). Als het taalgebruik van de filmacteur (markeerder) in dit geval dat van bijvoorbeeld een beroemde politicus (gemarkeerde) imiteert, zou u ervoor kunnen kiezen om dit te preciseren: “Zoals Obama”, gevolgd door de audio-ondertitel.

### *Visuele verwijzingen en auditief-visuele verwijzingen*

Als u ziet dat de markeerder in uw BT niet auditief kan worden opgemerkt en de andere voorwaarden (cf. hierboven) vervuld zijn, kunt u besluiten om de intertekstuele verbinding expliciet te maken. Bepaal in gevallen van verbaal-visuele intertekstualiteit (met betrekking tot dialoog) of auditief-visuele intertekstualiteit (met betrekking tot muziek) of uw AD de visuele informatie bevat die uw doelpubliek anders mist. De volgende checklist kan handig zijn voor de creatie van de DT.

- Beslis of u het intellectuele plezier van uw doelpubliek wilt bewaren wanneer ze de verwijzing opmerken: maak alleen de markeerder duidelijker;
- Beslis of u de prioriteit wilt geven aan het duidelijker maken van de betekenis: verbind markeerder en gemarkeerde;
- Beslis of u rekening wilt houden met de didactische functie van de AD: verbind markeerder en gemarkeerde.
- Verschillende graden van directheid zijn altijd mogelijk. Wat u kiest hangt af van uw interpretatie van de checklist voor de BT-analyse hierboven.

### *VOORBEELDEN*

Een voorbeeld van verbale intertekstualiteit:

- “Medicare is no longer working!” (laat het zoals het is)
- “Medicare is no longer working!” met verduidelijkte AD: “Speaking like an American politician.”
- “Medicare is no longer working!”, AD verbindt markeerder en gemarkeerde: “Speaking like Obama.”
- Er is minder uitleg nodig als een fictief personage “Yes, we can!” zegt, want dit is een explicietere verwijzing naar Obama.

Een ander voorbeeld van verbale intertekstualiteit in *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009):

- “Lt. Raine, I presume” (laat het zoals het is)
- “Lt. Raine, I presume” met verduidelijkte AD: “Mimicking colonial British intonation”
- “Lt. Raine, I presume”, AD verbindt iniding tussen markeerder en gemarkeerde: “Mimicking African explorer Stanley’s address ‘Dr. Livingstone, I presume’”

Voorbeelden van visuele intertekstualiteit in *Stand Up Guys* (Stevens, 2012):

- “Al Pacino and Christopher Walken come out with their guns ready” (eenvoudige beschrijving)
- “Al Pacino and Christopher Walken come out with their guns ready to face hundreds of armed law officers” (verduidelijkte AD)
- “Al Pacino and Christopher Walken come out with their guns ready to face hundreds of armed law officers, as in the final scene from *Butch Cassidy and The Sundance Kid*”. (AD verbindt markeerder en gemarkeerde)

Voorbeelden van verbaal/visuele intertekstualiteit in *Hitchcock* (Gervasi, 2012):

- “Unfortunately I find myself once again bereft of all inspiration. I do hope something comes along soon.” (A BIRD LANDS ON HIS ARM)
- “A bird lands on his arm” (eenvoudige beschrijving, neemt aan dat publiek de verbinding ziet met Hitchcocks film *The Birds* (Hitchcock, 1963));
- “A bird lands on his arm, as a sign of things to come” (verduidelijkte AD);
- “A bird lands on his arm, alluding to his next film *The Birds*” (AD verbindt markeerder en gemarkeerde)

## 2.3 DE TAAL VAN AD

Chris Taylor  
Università di Trieste

### 2.3.1 VERWOORDING EN STIJL

WAT IS VERWOORDING EN STIJL?

Verwoording verwijst naar de kunst om op de juiste momenten de juiste woorden te kiezen en ze in een gegeven context in de gepaste stijl te gebruiken. Het is verbonden met hoe een auteur de beste zin vindt of de beste manier om “iets te zeggen”. Stijl is het resultaat van de woordkeuze van auteurs, samen met hun

keuze van zinsstructuur en het gepaste gebruik van figuratief en idiomatisch taalgebruik. In AD is aandacht nodig voor zowel verwoording als stijl om het visuele op een verbale manier begrijpelijker te maken voor een blind of slechtziend publiek.

#### BRONTEKSTANALYSE

Een AD is een teksttype met eigen kenmerken betreffende de verwoording en de stijl, die het onderscheiden van andere teksten. Deze kenmerken worden bepaald door de volgende karakteristieken:

- De verwoording en stijl van een AD zullen afhangen van de tijdsbepalingen die de dialoog, muzikale setting en andere geluiden opleggen, en van hun interactie met de AD. Dit wordt besproken in hoofdstuk 2.3.2 over cohesie;
- Al wordt het AD-script geschreven voorbereid, het is wel bedoeld om uitgesproken en beluisterd te worden. Zulke teksten hebben andere vereisten dan geschreven communicatie op gebied van zinslengte, structuur en woordenschat.

De precieze kenmerken van een bepaalde AD zullen echter afhangen van de contextuele aard van de BT. Als u dus uw BT analyseert, gebruik dan de volgende checklist om te bepalen waar u rekening mee moet houden.

- Bepaal tot welk genre de BT behoort. Genres worden deels gedefinieerd door hun typische, zelfs verplichte kenmerken. Zie voor meer informatie hoofdstuk 2.1.3 over genre;
- Bepaal of de tijdperiode en de plaats waar de film zich afspeelt een bepaalde stijl vereist, of zelfs of het jaar waarin de film gemaakt werd een rol speelt (moet een remake van een oude Hercule Poirot-film bijvoorbeeld op dezelfde manier beschreven worden als een misdaadserie van het type N.C.I.S.?);
- Bepaal of de regisseur een bepaalde stijl aan het werk heeft verleend en hoe deze tot uitdrukking komt. Sommige regisseurs gebruiken een bijzondere visuele stijl, zoals Quentin Tarantino. Anderen staan bekend om hun verbale specificiteit (denk aan Woody Allen);
- Bepaal in de mate van het mogelijke wie uw publiek zal zijn. Het publiek van een langlopende tv-reeks heeft een andere setting en andere verwachtingen dan het publiek van een arthousefilm, vooral een buitenlandse film die ook audio-ondertiteling vereist (zie hoofdstuk 3.3 over audio-ondertitels). Kinderen vormen ook een specifiek doelpubliek.



Nadat u de contextuele kenmerken van uw BT hebt geïdentificeerd, kunt u beslissen welke verwoording en stijl gepast zijn. Hou ten eerste de volgende algemene kenmerken van AD op gebied van woordenschat, grammatica en syntax in gedachten. Deze vormen het kader waarbinnen de AD vorm krijgt.

#### Woordenschat

- Heldere taal en concrete woordenschat, zonder gespecialiseerd jargon of onnodig formele en obscure woorden vergemakkelijken de informatieverwerking en visualisering;
- Precisie en detail kunnen uitgedrukt worden met kleurrijke adjectieven en bijwoorden of bijwoordelijke bepalingen (zie het voorbeeld uit *Hero* (Zhang, 2002) hieronder);
- Levendige taal boeit de luisteraar en kan, bijvoorbeeld, worden verwezenlijkt door voor variatie te zorgen in de werkwoorden van de AD (kletsen, roddelen, beraadslagen in plaats van gewoon praten, afhankelijk van de context);
- De visuele aard van een film kan weerspiegeld worden in het gebruik van bewegingswerkwoorden en vergelijkingen, metaforen of andere stijlfiguren (zie het voorbeeld onder).

#### Grammatica

- Descripties worden meestal in de tegenwoordige tijd geschreven; de verleden tijd wordt enkel gebruikt om te verwijzen naar eerdere descripties (zoals in *Memoirs of a Geisha* (Marshall, 2005): “She stops in front of the shrine and drops in the coins the man had given her as an offering”);
- Descripties gebruiken overheersend de derde persoon omdat ze de stem van een alwetende verteller voorstellen. De tweede persoon komt, bijvoorbeeld, voor in de indirecte rede voor audio-ondertitels (zie hoofdstuk 3.3 over audio-ondertitels) of beschrijvingen van gebaren (zoals in de AD van de Belgische film *Aanrijding in Moscou* (Van Rompaey, 2008): “Johnny gebaart naar Werner, ga maar, Werner gebaart, nee, ga jij eerst.”).

#### Syntaxis

- Tijdsbeperkingen en de nood aan duidelijkheid stimuleren het gebruik van korte zinnen: een tempo van 160 woorden per minuut is een goed uitgangspunt. Het gebruik van eenvoudige zinnen is in AD frequenter dan onderschikking. Eenvoudige naamwoordgroepen zonder werkwoord komen ook vaak voor om de temporele en spatiale setting te beschrijven (“Later die avond”, “Londen, 1887”) of om voorwerpen aan te duiden (“Een legerambulance”, “Een

volle winkelmand”). Maar als de tijd het toelaat kan meer variatie in zinsstructuur aangenaam en interessanter zijn. Onderschikking wordt in AD vaak uitgedrukt door voegwoorden van tijd zoals “toen” en “terwijl”, of door middel van deelwoorden (“Gekleed in een blue overall...”, “Hinkend wandelend...”);

- De informatievolgorde in de zin beïnvloedt hoe gemakkelijk die verwerkt kan worden. Beginnen met gekende informatie geeft het beste kader voor wat volgt, maar een zin met nieuwe informatie starten, vestigt aan de andere kant wel de aandacht op een specifiek element (“Met een mes in zijn hand wandelt hij op haar af”). Zie voor meer over informatievolgorde ook hoofdstuk 2.3.2 over cohesie;
- Denk na over de spatiaal-temporele logica van het beeld. Settings en personages worden bijvoorbeeld meestal beschreven van het algemene naar het specifieke, van ver naar dichtbij en van links naar rechts, maar voor specifieke locaties of filmtechnieken kan een andere aanpak nodig zijn (zoals de zoom-out in de openingsscène van *It’s Complicated* (Myers, 2009): “The red tiled roof of a large Mediterranean-style house with white walls. Palm trees grow around the house, which sits by the ocean.”).

Beslis dan, eens de basis gelegd is qua woordenschat, grammatica en syntaxis wat de meest adequate formulering en stijl zijn voor uw specifieke BT:

- Beslis om welke lexicale keuzes het genre, de tijd en de plaats van het verhaal vragen. Bij sommige genres, zoals westerns, misdaadreeksen of scifi-films, past een specifiek jargon. Sommige ADs zijn heel creatief, zoals *East is East* (O’Donnell, 1999) en *Sexy Beast* (Glazer, 2000), die voor de AD de noordelijke variant van het Brits Engels gebruiken dat de personages ook spreken;
- Beslis hoe de stijl van de regisseur weerspiegeld kan worden in de stijl en verwoording van de AD. Mogelijke strategieën zijn het gebruik van filmtaal (zie hoofdstuk 2.2.1 over filmtaal), het gebruik van een audio-introductie om filmeigenschappen te beschrijven of terminologie uit te leggen (zie hoofdstuk 3.2 over audio-introducties), het gebruik van erudiet of literair taalgebruik om de esthetiek van het beeld te weerspiegelen (zoals in het voorbeeld van *Hero* (Zhang, 2002) hieronder);
- Beslis of en hoe de verwoording en stijl aangepast kunnen worden aan het doelpubliek. In het geval van langlopende tv-reeksen kan een eenvoudige, feitelijke descriptie voldoende zijn, maar in het geval van serieuzere producten kunt u een formeler register gebruiken. Kinderen vormen een specifieke doelgroep en voor hen zijn korte, simpele zinnen met een eenvoudige maar kleurrijke taal aangewezen.

## VOORBEELDEN

Voorbeeld uit *The English Patient* (Minghella, 1996) van de frequente kenmerken van AD (eenvoudige zinnen, tegenwoordige tijd, derde persoon):

- “A young French-Canadian nurse, Hana, adjusts the belt of her uniform. She walks into a carriage where wounded soldiers lie. She stops beside a young man. She bends over him. She moves on between the bunks. She joins her colleagues.”

Voorbeeld uit *The Hours* (Daldry, 2002) van een complexere stijl (bijzinnen en een hoger register voor een literaire film):

- “Later, the little girl, Angelica, fairy wings tied to her dress, lays the dead sparrow into the nest her mother and two brothers have made at the base of a large tree. Virginia sits down beside her with a bunch of freshly cut yellow roses in her hands.”

Voorbeeld uit *Spy Kids* (Rodriguez, 2001) van bondige en precieze taal waar de tijd beperkt is en meteen erna een grondigere descriptie wanneer de tijd dat toelaat:

- “He presses a button. A keyboard flips up.”
- “The shelf unit over his desk slides away to reveal a large screen. At her dressing table Ingrid presses some buttons, converting the mirror to a computer screen.”

Voorbeeld uit *Hero* (Zhang, 2002) van visuele vertelling, vergelijking, metafoor en complexe zinsstructuur:

- “Nameless vaults onto the roof of the school building. Snow notices and spins round, the white sleeves of her robe spreading like wings, levitating her on the roof beside him. Indoors the calligraphy master and his students carry on writing. In his room, Broken Swords dips a long-handled brush into a pale of red ink and begins to paint the pictogram he’s been practicing. On the roof, side by side, in a wild, swirling ballet, Nameless and Snow strike out with sword and billowing sleeves and the King’s arrows fall harmlessly around them. Holding the brush in both hands, Broken Sword swirls it across a huge white banner on the floor, his feet dancing, his long black hair flying. As the onslaught continues, Snow and Nameless spin and leap across the arrow-strewn roof in continuous motion.”

### 2.3.2 COHESIE

Chris Taylor  
Università di Trieste

#### WAT IS COHESIE?

Cohesie is een teksteigenschap die de ontvanger van een boodschap helpt om die redelijk gemakkelijk te begrijpen en om betekenissamenhang in een tekst te vinden. Het begrip verwijst naar de impliciete en expliciete links die de verschillende delen van de tekst verbinden. In het geval van films en series verbinden deze links woorden en zinnen met elkaar, maar ook de gesproken dialogen, de visuele elementen en de muziek. In sommige teksten is de cohesie tussen die verschillende elementen sterk, in andere is ze minder duidelijk. Een tekst zonder cohesie is echter cohesieve verbanden moeilijk te volgen en noopt zijn ontvangers ertoe meer beroep doen op hun achtergrondkennis en op veronderstellingen, gebaseerd op andere formele aanwijzingen in de tekst, om die te begrijpen. Het belang van cohesie voor audiobeschrijvers is dat ze deze tekstuele links van de BT in hun AD moeten reproduceren en moeten beslissen waar ze hun descripties invoegen om de oorspronkelijke cohesie verder te ondersteunen.

#### BRONTEKSTANALYSE

Wanneer u uw BT analyseert op relevante cohesieve verbanden, kunt u de volgende checklist gebruiken om hun aard en type te identificeren.

- Cohesieve verbanden kunnen intramodaal zijn, wanneer ze bestaan tussen tekens van dezelfde semiotische modus: tussen visuele elementen, tussen geluidselementen of tussen verbale elementen. De openingszinnen van *American Beauty* (Mendes, 1999) zijn een voorbeeld van verbale cohesieve verbanden met persoonlijke voornaamwoorden: “My name is Lester Burnham. This is my neighbourhood; this is my street; this is my life. I am 42 years old. In less than a year I will be dead. Of course I don’t know that yet, and in a way, I am dead already”;
- Cohesieve verbanden kunnen intermodaal zijn, wanneer ze bestaan tussen tekens van andere semiotische modi. Filmdialogen zijn bijvoorbeeld verbonden met personages op het scherm en locaties, zoals in het voorbeeld uit *American Beauty* (Mendes, 1999), waar het herhaalde voornaamwoord ‘this’ verwijst naar de huizen en met bomen omzoomde straten op het scherm. Dialogen verwijzen vaak naar geluiden of naar gezichtsuitdrukkingen en gebaren (ook in *American Beauty* (Mendes, 1999), bijvoorbeeld, wanneer Lester Burnhams buur op een gegeven moment “Hush Bitsy” roept en beschuldigend naar zijn blaf-

fende spaniël wijst). Films zitten ook vol met realistische geluiden die geduid worden door visuele aanwijzingen en acties, zoals een wekker die afgaat op een nachtkastje. Een ander voorbeeld is muziek die de actie op het scherm ondersteunt. In *In the Name of the Father* (Sheridan, 1993) wordt een achtervolging door de straten van Belfast begeleid door zware rockmuziek van Jimi Hendrix) (zie ook hoofdstuk 2.2.2 over geluidseffecten en muziek);

- Intra- en intermodale cohesieve verbanden kunnen expliciet zijn, zoals het herhaalde gebruik van persoonlijke en aanwijzende voornaamwoorden in het voorbeeld van *American Beauty* (Mendes, 1999). Filmtechnieken worden ook gebruikt om visuele links expliciet te maken, zoals het split screen tijdens een telefoongesprek in *Down with Love* (Reed, 2003) (zie hoofdstuk 2.2.1 over filmtaal voor meer). Een ander voorbeeld is wanneer bepaalde (illustratieve) geluiden en beelden tegelijkertijd voorkomen, zoals een personage dat een trap op loopt, terwijl tegelijk voetstappen te horen zijn (zie hoofdstuk 2.2.2 voor meer over geluid);
- Intra- en intermodale cohesieve verbanden kunnen ook impliciet zijn. Twee opeenvolgende zinnen impliceren dat de actie beschreven in de eerste voor de actie beschreven in de tweede plaatsvindt (“Mary haast zich naar de slaapkamer. Ze stopt en luistert aandachtig. Ze kijkt bezorgd”). Vaak wordt er in een film ook een link geïmpliceerd wanneer twee non-verbale tekens gewoon tegelijk voorkomen. In *Bride Flight* (Sombogaart, 2008) bijvoorbeeld, staat een oudere man met een hoed voor een foto van een jongere man, in dezelfde houding en met een gelijkaardige hoed. Deze compositie suggereert dat de man in de foto een jongere versie van de oude man is. De identificatie van zulke impliciete links hangt sterk af van de interpretatie en contextuele kennis van de ontvangers;
- Cohesieve verbanden kunnen congruent of incongruent zijn. Tegenstrijdige tekens worden frequent gebruikt om humor of spanning te creëren. In *Grown Ups* (Dugan, 2012) begint een groep vrouwen te lachen wanneer een stoere bink met een sixpack begint te praten met een onverwacht pieperige stem. Symbolische geluiden of soundflashbacks kunnen ook incongruentie met het beeld veroorzaken (zoals in het voorbeeld van hoofdstuk 2.2.2, waar iemand juichende menigtes hoort in een leeg stadion).

Concentreer u in uw analyse op de cohesieve verbanden die in de AD opnieuw gemaakt moeten worden om ervoor te zorgen dat de betekenisverbanden niet verloren gaat. Intermodale links kunnen vertaald worden in links tussen descriptie en geluid of dialoog. Intramodale visuele links kunnen vertaald worden in cohesieve verbanden tussen blokken descriptie. Alleen auditieve links (tussen dialogen en geluid, of dialogen en muziek) zijn waarschijnlijk meteen toegankelijk voor uw doelpubliek.

Nadat u de relevante cohesieve verbanden hebt geïdentificeerd in uw BT, bepaal dan of ze in de descriptie gereproduceerd moeten worden of niet (zie ook hoofdstuk 1 voor een inleiding tot dit beslissingsproces). Denk eraan dat een essentieel onderdeel van een coherente descriptie erin bestaat de sprekers en de bron van onduidelijk/tegensprekend geluid te identificeren (zie hoofdstuk 2.2.2 over geluidseffecten en muziek).

Bepaal daarna of de link in de BT impliciet of expliciet is. Als het een impliciete link is, beslis dan of die explicieter in de descriptie weergegeven moet worden of niet. In sommige gevallen kan explicitering een gepaste strategie zijn, vooral voor intramodale visuele links waarnaar het publiek anders te veel zou moeten gissen. In het voorbeeld uit *Bride Flight* (Sombogaart, 2008) hierboven, maakt de Nederlandse AD de link tussen de man en het beeld expliciet "(...) de man staat voor de poster met zijn veel jongere afbeelding erop"). Maar denk eraan dat explicitering neerbuigend kan worden en u het risico loopt te vroeg te veel informatie geven. Formuleer na deze analyse uw descriptie. De volgende checklist kan u helpen om een gepaste strategie te vinden.

### Timing

- Beslis of uw descriptie voor of na de dialooglijn, de muziek of het geluid waar ze naar verwijst ingelast moet worden. Denk er daarbij aan dat hoe dichter de twee te verbinden elementen zich bij elkaar bevinden, des te beter het publiek de link tussen de twee zal begrijpen. Descripties vooraf bereiden de gebeurtenissen voor in de geest van het publiek en maken het gemakkelijker om de link te leggen met daarop volgende muziek, dialoog of geluid maar descripties die na hun referent komen dragen bij aan spanning, verrassing en komisch effect;
- Beslis of u synchroon zult beschrijven of niet. Het is te verkiezen zo synchroon mogelijk met de beelden te beschrijven, aangezien slechtziende kijkers bepaalde visuele aanwijzingen (zoals kleur of lichtheid) zullen gebruiken als aanvulling op de descriptie. In sommige gevallen zal het efficiënter zijn om een visueel element te anticiperen terwijl het in andere gevallen efficiënter is om het te beschrijven wanneer het al uit beeld verdwenen is. In *Loft* (Van Looy, 2008) wordt het geluid van politieszirenes bijvoorbeeld beschreven net voordat die stilaan luider en luider worden en dus narratief belangrijk worden, nietwanneer ze voor de eerste keer op de setting te horen zijn. De hoed van iemand kan beschreven worden wanneer hij ertegen tikt en iemand begroet, in plaats van wanneer de man (en zijn hoed) voor het eerst in beeld komen.

### Woordenschat

- Woorden en uitdrukkingen uit hetzelfde semantische veld, die overeenkomen met het genre, de visuele stijl en de spatioal-temporele setting van de

film (zoals synoniemen, hyponiemen, hyperoniemen en metaforen, zie ook hoofdstuk 2.3.1 over verwoording en stijl) kunnen het publiek helpen om gemakkelijker verbindingen af te identificeren. De woorden “spitsuur”, “stedelijk” en “wolkenkrabber” maken het geluid van claxons, haastige voetstappen en gsm’s duidelijk, zodat deze geluiden niet noodzakelijk (gedetailleerd) beschreven moeten worden;

- Elementen die regelmatig opduiken in de film zijn gemakkelijker te identificeren wanneer de descriptie ervan consequent dezelfde is (denk aan het mentale model van het verhaal dat in hoofdstuk 1 besproken werd). Bepaal enkele karakteristieke formuleringen, en hou in het achterhoofd dat herhaling coherenter is dan synonymie. Naamwoordgroepen die naar locaties verwijzen zijn een goed voorbeeld: “Terug naar de slaapkamer”, “Weer in de slaapkamer.”

### Verwijzingen

- Persoonlijke en aanwijzende voornaamwoorden zijn veel voorkomende cohesiemarkeerders. In het geval van AD is het goed als u ze gebruikt in een ononderbroken blok descriptie, maar ze kunnen voor verwarring zorgen wanneer de descriptie onderbroken wordt door geluid (eveneens door lange stiltes), muziek of dialogoog. In het voorbeeld hieronder, uit *The English Patient* (Minghella, 1996), wordt de naam “Hana” gebruikt om de vrouw in kwestie te identificeren wanneer ze voor het eerst verschijnt, wat in de volgende zin door “ze” wordt vervangen, maar de naam wordt herhaald in de derde zin na een stuk dialoog dat de referenten onderbreekt: “The young nurse, Hana, now in army fatigues, is making her way towards a hospital tent. Later she walks between the rows of wounded with her American friend, Jan. A hole has been ripped in the library wall. (DIALOGOOG) Hana stumbles over piles of books scattered underfoot”;
- Visuele elementen of geluiden waar met voornaamwoorden naar verwezen wordt in dialogen, kunnen het best worden opgenomen in de AD, als ze niet op een andere manier geïdentificeerd kunnen worden (bijv. “this” hierboven, in het eerste voorbeeld uit *American Beauty* (Mendes, 1999)).

### Syntax

- Denk zorgvuldig na over de informatievolgorde in de zin, aangezien de descriptie het coherentst is wanneer die zo dicht mogelijk in de buurt blijft van het geluid, de dialogen of de spreker waarnaar ze verwijst. Het onderwerp (meestal in het begin van een zin) voorziet de context van de zin, en dus is dit de beste positie om informatie te kaderen, zoals sprekers of bronnen van geluid (“Paul reads the Spanish medical textbook” uit *Nights in Rodanthe* (Wolfe, 2008), of “A police van speeds along a city street” uit *Ransom* (Howard, 1996)). Maar soms moet prominente informatie op het eind van de zin verschijnen, om dichter bij het erop volgende geluid of zin te staan of omdat het de belangrijkste informatie is die in het hoofd van de luisteraar moet blijven

zitten (“He’s summersaulted away from the pavilion, spiralling down into the water” [PLONS] uit *Hero* (Zhang, 2002)). Soms moet u beroep doen op andere zinsconstructies, zoals passieve zinsconstructies om zinsdelen naar achter te verplaatsen en de cohesie te versterken (“Jane’s eye is caught by a sexy young brunette woman” uit *It’s complicated* (Meyers, 2009)), of u kunt zinnen beginnen met een bijwoordelijke bepaling of voornaamwoordelijke bepaling (“With a wave, Jane walks off”).

- Conjunctie is een andere veelvoorkomende cohesiemarkeerder en is essentieel voor de temporele cohesie van het verhaal in de AD. Frequente markeerders zijn:
  - Parataxis, dit is het opeenvolgen van eenvoudige zinnen voor een reeks acties, vooral wanneer tijd een factor is. Een voorbeeld is: “Mary hurries into the bedroom. She stops and listens for a sound. She looks concerned. The room suddenly and spookily grows dark and Mary sits on the bed.”
  - Maar om uw descriptie gevarieerder te maken kunt u voegwoorden en bijwoorden van tijd gebruiken om zinnen te verbinden (“In the projection room reel four plays on, next to the dead bodies of Shoshanna and Zoller. On the screen, Zoller keeps on shooting. Hitler is overjoyed when Zoller makes three more victims. Then, Zoller looks into the camera”, uit de niet-gepubliceerde AD of *Inglourious Basterds*, (Tarantino, 2009)).
  - Om gelijktijdigheid uit te drukken gebruiken Engelse beschrijvers vaak de voegwoorden “as” en “while” of de *present continuous* (“Snow notices and spins round, the white sleeves of her robe spreading like wings, levitating her on the roof beside him”, uit *Hero* (Zhang, 2002)).

Ten slotte is het qua cohesie zaak om de gulden middenweg te vinden. De descriptie synchroniseren met acties, locaties en geluid, en tegelijkertijd overlappingen met de dialogen en de soundtrack vermijden is vaak lastig. Maar dit is de sleutel tot een goede AD.



# 3. Informatie over het AD-proces en varianten

## 3.1 TECHNISCHE ASPECTEN

*Bernd Benecke and Haide Völz  
Bayerische Rundfunk*

### *WELKE TECHNISCHE ASPECTEN ZIJN RELEVANT?*

Het doel van dit hoofdstuk is om wat inzicht te geven in het belang van de stappen in het AD-proces die op technologie gebaseerd zijn, wat handig om weten is voor de schrijvers van AD-scripts. Het is niet de bedoeling dat de audiobeschrijver na dit hoofdstuk al deze taken kan uitvoeren, maar wel om hem bewust te maken van het hele proces, wat de tekst kan beïnvloeden en het product verbeteren. Technische problemen in het AD-productieproces (zie hoofdstuk 1 voor een overzicht van het proces) zijn:

- Formele dingen waarmee u rekening moet houden tijdens het schrijven van het AD-script;
- Formele dingen waarmee de redacteur van het AD-script rekening moet houden;

- Technische aspecten die belangrijk zijn voor het uitspreken en opnemen van de AD;
- Technische aspecten die belangrijk zijn voor de geluidsmontage van de opgenomen AD;
- Technische aspecten die belangrijk zijn wanneer de opgenomen AD gemixt wordt met de oorspronkelijke soundtrack.

Wij zullen ons in dit hoofdstuk richten op het schrijven van het AD-script en de problemen die een rol spelen bij de overgang van het geschreven AD-script naar een beluisterbare AD-soundtrack.

#### DOELTEKSTCREATIE

Zorg ervoor dat uw product alle informatie (naast het AD-script) bevat, in het formaat dat uw klant wil, aangezien dit kan variëren en het mogelijk is dat u AD-scripts schrijft voor verschillende klanten. Misschien zal de klant u ook vertellen op welke manier u uw tekst moet schrijven: alleen of in samenwerking met zierende en blinde of slechtziende collega's.

In sommige gevallen zal men verwachten dat u met gespecialiseerde AD-software werkt, maar vaak wordt ondertitelsoftware gebruikt en in sommige gevallen zullen audiobeschrijvers gewoon de tijdcodes (die meestal uit vier paar cijfers bestaan en die het uur, de minuten, seconden en framenummer van een bepaalde shottonen) gebruiken die de software genereert. Let op: sommige populaire internetvideosoftware zoals VLC kan verspringen wanneer u vooruit of achteruit springt en dus zal uw beeld een andere timecode hebben wanneer u terugkeert naar de oorspronkelijke shot.

Uw AD-script moet tussen de dialogen, muziek en geluidseffecten passen. Om de opname efficiënt te maken, moet de schrijver van het AD-script de beschikbare tijd voor de AD opmeten. Dit heet 'spotting' (u kunt de lengte van de tijd tussen de dialogen en het geluid meten met een stopwatch of gewoon proberen of uw zin past door die voor te lezen). In sommige gevallen kunt u over een dialoog, muziek of geluid heen opnemen (wat mogelijk is voor gemixte AD, maar moeilijker voor AD in de cinema of live AD in het theater of de opera, omdat het geluidsvolume in die laatste gevallen niet altijd aangepast kan worden).

Een AD-script dat gespot is ziet er meestal uit als een lange reeks van soms korte paragrafen of zelfs zinnen die allemaal het volgende bevatten (zie het voorbeeld van een AD-script in appendix 4.1):

- Tijdcode: De tijdcode wordt gebruikt om aan te geven wanneer de stemacteur die uw AD inleest moet beginnen praten. U kunt het framenummer negeren, maar noteer de minuut en seconde. Voor langere films kunt u ook het uur opschrijven. Het is mogelijk dat sommige van uw klanten ook willen dat u de *outtakes* opschrijft in het AD-script;

- Sommige klanten werken graag met sleutelwoorden. Het doel van een sleutelwoord is aangeven wanneer een stemacteur moet beginnen praten. Het kan de laatste zin van de dialoog of het laatste stuk muziek of een geluid zijn dat het startpunt voor de AD-tekst is. Als er geen dialoog of geluidseffect vóór de AD komt, wordt het sleutelwoord weggelaten;
- U kunt een legende maken aan het begin van uw script waar u uw instructies weergeeft, bijv. een V voor “vlug”, net voor een blok descriptie, wanneer de stemacteur een beetje sneller moet praten;
- Als u wilt dat de stemacteur niet over een geluidseffect, muziek of korte dialoog praat opdat ook dat nog te horen is, kan dit ook worden weergegeven in het AD-script, bijvoorbeeld tussen haakjes. Geef echter ook aan wanneer de stemacteur net over dialoog, muziek of geluid heen moet praten;
- Soms hebben namen van personages of plaatsen een speciale uitspraak: u kunt in het AD-script (tussen haakjes) de tijdcode opschrijven waarop de uitspraak voorkomt in de soundtrack, bijvoorbeeld “She leans over to Gasparov (in de dialoog uitgesproken op TC 01:14:12) and kisses him”;
- U kunt advies geven over de intonatie, afhankelijk van het bronmateriaal: krachtiger voor een emotionele fictiefilm, meer als een nieuwslezer voor een documentaire, of aangepast voor tekst op het scherm (zie hoofdstuk 2.2.3);
- Het is mogelijk dat er ondertitels moeten worden ingelezen tussen de AD. Raadpleeg voor meer informatie hierover hoofdstuk 3.2.2 over AD met audio-ondertitels.

#### VAN DOELTEKST TOT SOUNDTRACK

In de volgende fase wordt uw AD-script van een geschreven tekst omgezet in een gesproken tekst: u of uw klant zal een stemacteur kiezen, wiens stem overeenkomt met de stijl en het genre van de film. Er is weinig of geen onderzoek verricht naar welke stemmen het beste passen bij welk filmgenre, maar vaak wordt iemand gekozen wiens stem contrasteert met de stemmen van de dialogen (bijv. voor een film met veel mannelijke rollen zou u een vrouwelijke AD-stem kunnen zoeken) of van wie men denkt dat die overeenkomt met het genre en de stijl van het bronmateriaal. Als ondertitels of tekst op het scherm ook weergegeven moeten worden als audio-ondertitels, kan een andere stemacteur gevraagd worden om die voor te lezen (zie hoofdstuk 3.3 over audio-ondertitels). Er wordt ook geëxperimenteerd met synthetische AD-stemmen en de resultaten hangen af van de software die gebruikt wordt en de taal van de AD. Er zijn voor- en tegenstanders van synthetische stemmen en volgens sommigen zouden ze goed zijn voor documentaires maar niet voor fictiefilms.

De opnames gebeuren vaak in een opnamestudio of geluidsstudio met een opnamecabine en behalve de stemacteur zijn er ook een geluidsregisseur en een sounddesigner (of geluidstechnicus) aanwezig. De geluidsregisseur (dit kan ook een blinde of slechtziende collega zijn) luistert naar de stemacteur die het script inleest en besluit of de intonatie, snelheid et cetera van de AD correct zijn. De sounddesigner of technicus is verantwoordelijk voor de correcte technische verwerking van de opname, door bijvoorbeeld storende geluiden of oversturing te vermijden.

De sounddesigner zal dan alle storende geluiden verwijderen van de opgenomen AD-takes (bijv. het stemtalent dat smakt en kucht en het ritselen van papier) en de AD precies in de ruimte tussen de dialogen van het bronmateriaal plaatsen.

Het 'schoonmaken' van de opname is de laatste fase van het proces in het geval van AD voor cinema. De sounddesigner zal een bestand maken met enkel de AD-takes erin en in de cinema kan de AD in koptelefoons gesynchroniseerd met de oorspronkelijke soundtrack afgespeeld worden. Het uitzenden van het signaal kan gebeuren door een geluidssysteem in de cinema of door de smartphones van het blinde of slechtziende publiek met een speciale AD-app.

Voor AD op tv of op dvd is er nog een stap nodig: het mixen van de AD-takes en de oorspronkelijke soundtrack van de film. Wanneer er AD voorkomt, kan de technicus de oorspronkelijke soundtrack stiller zetten en samen met de geluidsregisseur de balans vinden tussen een goed hoorbare AD en het behoud van de oorspronkelijke soundtrack. Het resultaat is een geheel nieuwe soundtrack die tegelijk met de film op dvd te beluisteren is, waarbij u die kiest als een van de audio-opties of op het tweede audiokanaal van uw tv.

## 3.2 AUDIO-INTRODUCTIES

*Nina Reviërs*  
*Universiteit Antwerpen*

### *WAT IS EEN AUDIO-INTRODUCTIE?*

Een audio-introductie (AI) is een ononderbroken stuk proza dat feitelijke en visuele informatie geeft over een audiovisueel product, zoals een film of theatervoorstelling, en die dient als kader voor een blind en slechtziend publiek om een gegeven BT (beter) te begrijpen. Ze kan gemaakt worden om de AD van die BT te verbeteren, of kan op zichzelf staan. De AI kan opgenomen worden en lang voor het bekijken van de BT al beschikbaar gemaakt worden (op CD, via een website, etc.) of kan live afgespeeld worden, wat vaak het geval is in het theater. De introductie kan ingesproken worden door een enkele stem of kan een combinatie van stemmen en soundbites zijn.

Voordat u uw BT analyseert in functie van het schrijven van een AI, is het belangrijk om het volgende te bepalen:

- Zal de AI gebruikt worden in combinatie met een AD of zal ze op zichzelf staan?
- Als ze gebruikt wordt met een AD, is de AD dan al gemaakt?
- Zal de AI opgenomen worden en op voorhand beschikbaar gemaakt worden, of zal ze live afgespeeld worden, voor de voorstelling of vertoning?

Kijk daarna naar het hele audiovisuele product en noteer alle relevante informatie die opgenomen moet worden in de introductie. Als de AD van het product al gemaakt is, neem die dan op in uw analyse. Zoek zo nodig achtergrondinformatie over de productie op of contacteer indien mogelijk iemand van de crew, theatergroep of het AD-team voor extra informatie.

Overweeg de volgende mogelijke functies van een AI, als kader om te beslissen wat relevant is:

- **INFORMATIEVE FUNCTIE.** Een AI bevat meestal informatie die in grote lijnen overeenkomt met het informatiekader dat ziende kijkers hebben, bijvoorbeeld op basis van het programmaboekje in het geval van theater of opera, of op basis van informatie die online of in recensies staat, bijvoorbeeld aangeleverd door regisseur of cast en/of aangegeven in de credits, over genre, auteur, synopsis, tijdsduur, etc.
- **AANKONDIGENDE FUNCTIE.** Het doel van deze functie is het aanleveren van inhoud over personages, locaties of andere algemene kenmerken die niet opgenomen kunnen worden in de AD omdat de AI op zichzelf staat of omdat er geen tijd is om het tijdens de AD te beschrijven. Deze functie omvat:
  - meer gedetailleerde informatie over personages (kleren, uiterlijk) en locaties (globaal en lokaal) waardoor u bondiger kunt zijn tijdens de AI, of waardoor blinden en slechtzienden deze aspecten gemakkelijker zonder AD kunnen identificeren (op basis van geluid en dialogen);
  - aspecten die uitleg nodig hebben, zoals intertekstuele verwijzingen (zie hoofdstuk 2.2.4);

Deze aankondigende functie zal echter alleen werken als de informatielading van de AI goed verdeeld is, en daarom alleen essentiële informatie bevat die de ontvangers nodig hebben voor het begrijpen van een ingewikkelde passage, bijvoorbeeld.

- **EXPRESSIEF-ESTHETISCHE FUNCTIE.** Deze functie geeft meer informatie over de stijl en eigenschappen van het materiaal. In het geval van theater bijvoorbeeld (zie hoofdstuk 3.4.1 over AD voor theater), kan het nodig zijn om in meer

detail uit te leggen hoe bepaalde theatertechnieken gebruikt worden. Deze functie is ook erg relevant voor films want het kan nodig zijn om informatie te geven over de visuele stijl van de film, wat anders uit het oog verloren kan worden. Voorbeelden zijn zwart-wit films of films die zwart-wit en kleur combineren (zoals *Sin City* (Miller et al., 2005)), films die ongewone visuele technieken gebruiken, zoals *Inglourious Basterds* (Tarantino, 2009) (bijv. het gebruik van pijlen op het scherm om een personage te identificeren) of films die visuele technieken gebruiken om op een niet-chronologische manier een verhaal te vertellen, zoals *The Curious Case of Benjamin Button* (Fincher, 2008), of *Slumdog Millionaire* (Boyle & Tandan, 2008) (zie ook hoofdstuk 2.2.1 over filmtaal).

- INSTRUCTIEVE FUNCTIE. Deze functie geeft gebruikers informatie over alle mogelijke technische/praktische problemen, zoals hoe de AD en AI werken. Mogelijke voorbeelden hiervan zijn duidelijk maken hoe bepaalde personages in de AD aangesproken zullen worden (als ze meerdere namen of bijnamen hebben in de film of opvoering), hoe er naar een prop of locatie verwezen zal worden, wat een veelvoorkomend woord betekent, etc. In het geval van theater of cinema kunt u bijvoorbeeld ook uitleggen hoe luisteraars het volume in hun koptelefoon kunnen aanpassen wanneer er luide muziek is, vragen of leden van het publiek hun gsm uit willen zetten, of zelfs vertellen waar de wc's zich bevinden, hoeveel drankjes in de bar kosten, waar de ticketbalie zich bevindt, etc.

Het relatieve belang van elke functie hangt af van het type product (film, theater), het genre (zie hoofdstuk 2.1.3 over genre) van het audiovisuele product (complexe historische films hebben wellicht een sterkere informatieve functie) en van het type AI (AI die op zichzelf staat heeft meestal een sterkere aankondigende functie).

#### DOELTEKSTCREATIE

Er bestaat geen duidelijke richtlijn om een effectieve AI te maken en de types informatie die u tijdens de BT-analyse hebt geïdentificeerd, hangen af van een grote reeks factoren. De belangrijkste daarvan is of er al dan niet een AD is en of die al gemaakt is. Wanneer de AD nog niet gemaakt is, zorg dan dat u de AI afwerkt nadat de AD klaar is, zodat u weet wat u er wel en niet in dient op te nemen. Denk na over de volgende kwesties wanneer u de introductie schrijft.

#### Structuur

Orden de informatie op de meest logische manier, afhankelijk van het genre en de aard van de productie. Probeer om een narratieve rode draad te vinden waarop u de informatie kunt richten, en waardoor de verschillende onderdelen van de AI elkaar vlot opvolgen. De volgende elementen kunnen u helpen:

- Begin met een welkomstwoord, stel uzelf/de spreker voor en zeg hoe lang de introductie zal duren;
- Zet feitelijke details in het begin en meer beschrijvende elementen in het midden van de introductie;
- Combineer de beschrijving van plot en personage, want men kan zich personages beter herinneren wanneer ze in een vertelling geplaatst worden;
- Overweeg het gebruik van muziekfragmenten om secties te onderscheiden, in het geval van opgenomen AD;
- Eindig met de instructieve functie, als er een is;
- In sommige gevallen, vooral in het theater, wordt de introductie twee keer voorgelezen. De tweede lezing is een kortere versie van de eerste, die de meest essentiële informatie herhaalt.

### *Inhoud*

- Wanneer u achtergrondinformatie voorziet, denk dan na over de mogelijkheid om citaten van cast, crew of recensenten op te nemen, of zelfs soundbites of delen van interviews, in het geval van opgenomen AD;
- Vind de juiste balans: geef genoeg informatie zodat uw publiek een kader kan maken om naar de voorstelling te kijken, maar overbelast ze niet, omdat dan essentiële informatie verloren gaat. Probeer voor live AI's, voor theatervoorstellingen bijvoorbeeld, de introductie te beperken tot 10 minuten. Voor op voorhand opgenomen AD kan dit oplopen tot 15 minuten.
- Probeer niet al te veel van de plot weg te geven, of te veel verrassende of grappige elementen te verklappen.

### *Stijl*

AI's zijn net als ADs voor het oor geschreven. Zorg ervoor dat uw tekst interessant en levendig is en tot op het einde de aandacht van uw publiek vasthoudt. Denk eraan dat AI's compacte teksten zijn die veel informatie bevatten om te verwerken en onthouden. Daarom zal uw publiek een heldere en duidelijke schrijfstijl, met eenvoudige zinnen, duidelijke voegwoorden en specifieke woordenschat, op prijs weten te stellen. Zie hoofdstuk 2.3.1 over verwoording en stijl voor meer informatie.

### *VOORBEELDEN*

Zie voor een voorbeeld van een AI appendix 4.2.

### 3.3 AUDIODESCRIPTIE COMBINEREN MET AUDIO-ONDERTITELS

Aline Remael  
Universiteit Antwerpen

#### WAT IS AUDIO-ONDERTITELING?

Audio-ondertiteling (audio-subtitling of AST) is de gesproken weergave van de geschreven (of geprojecteerde) ondertitels of boventitels bij een gefilmde of live voorstelling. Het maakt producties die niet gedubd zijn en waarin vreemde talen gesproken worden toegankelijk voor blinden en slechtzienden. In het geval van opgenomen AD voor film en televisie worden de gesproken ondertitels met de AD in de soundtrack gemixt. De oorspronkelijke ondertitels op het scherm kunnen ingelezen worden door een computerstem of een stemacteur of stemartiest. Als er in de productie meer dan één persoon is die een vreemde taal spreekt, kunnen twee of meer stemmen gebruikt worden voor de AST om het doelpubliek een onderscheid te helpen maken tussen sprekers. In het geval van films, tv-series of documentaires met een klein budget kunnen producers verkiezen om slechts één stem alle ondertitels te laten inlezen, maar met een verschillende intonatie voor elke spreker. De oorspronkelijke ondertitels worden soms voorgelezen zoals ze zijn, soms worden ze uitgebreid/aangepast om beter te lijken op gesproken taal en om informatie uit de dialogen toe te voegen omdat die in het ondertitelingsproces weggelaten was. Dit is soms nodig voor goede cohesie tussen AD en AST. Maar in sommige landen zijn ondertitels auteursrechtelijk beschermd en mogen ze niet veranderd worden. De twee meest voorkomende manieren om AST op te nemen zijn voice-over en een vorm van dubben. In het geval van voice-over begint de AST een paar seconden na de oorspronkelijke dialoog, die op de setting te horen blijft. Zo kan het doelpubliek de sprekers onderscheiden. In het geval van dubbing vervangt de AST de oorspronkelijke dialoog volledig. Dit vereist meer “acteren” van de stemacteur.

#### BRONTEKSTANALYSE

De volgende checklist helpt u om mogelijke scenario's voor de AST te bepalen:

- (1) De film waarvan u de AD verzorgt, is eentalig en die gesproken taal is ook de taal van uw publiek. In dit geval is AST niet nodig;
- (2) De film waarvan u de AD verzorgt, is bijna volledig eentalig en de dominante taal ervan is de taal van uw publiek, maar de film bevat een paar korte fragmenten in een of meer andere talen die niet meer dan twee tot vier wisselingen van spreker tellen. In dit geval is AST misschien niet nodig, maar is het



een optie die u kunt bespreken met uw klant. Het alternatief dat goedkoper en eenvoudiger is op het punt van de soundmix, is dat u wat de personages zeggen opneemt in de AD: analyseer hoe lang en complex de uitingen in de vreemde taal zijn;

- (3) De film waarvan u de AD verzorgt, is niet in de taal van uw doelpubliek en zal niet voorzien worden van dubbing of voice-over in hun taal;
- (4) De film waarvan u de AD verzorgt, is meertalig en bevat een of meerdere scènes met dialoog in een taal of talen die niet de taal/talen van uw doelpubliek zijn en deze zullen niet voorzien worden van dubbing of voice-over in hun taal.

In gevallen (3) en (4) is AST noodzakelijk. De producer zal waarschijnlijk beslissen welke vorm de AST zal aannemen (zie definitie).

Vandaag de dag is de manier waarop AST wordt voorzien niet gereguleerd, en varieert van land tot land. Als u met andere woorden geen instructies hebt ontvangen over de AST en u beslist dat AST noodzakelijk is, zult u informatie moeten inwinnen over hoe het productieteam waarvan u deel uitmaakt precies werkt.

Gebruik de volgende checklist om te bepalen hoe van het productieteam werkt.

- Als de film die u gekregen hebt al interlinguale ondertitels heeft in alle scènes in een vreemde taal, bepaal dan of deze ondertitels onveranderd gebruikt zullen worden voor de AST, of dat ze aangepast zullen worden voor de gesproken versie, en of in dat geval u verwacht wordt dat te doen.
- Als de film die u gekregen hebt geen ondertitels heeft voor de scènes in een vreemde taal, bepaal dan of van u verwacht wordt dat u ook de ondertitels verzorgt of dat een ondertitelaar dit zal doen, en ook of deze ondertitels onveranderd gebruikt zullen worden voor de AST, of dat ze aangepast zullen worden voor de gesproken versie, en of in dat geval u verwacht wordt dat te doen.
- Als de film die u gekregen hebt al AD heeft en u nieuwe ondertitels moet schrijven of bestaande ondertitels moet aanpassen, bepaal dan of een geschreven AD-script beschikbaar is. U zult de AD waarschijnlijk niet kunnen aanpassen om in te spelen op de ondertitels, maar u moet controleren wat al vermeld wordt en welke informatie uit de dialogen, of zelfs uit de beelden (bijv. wie er aan het woord is) vermeld moet worden in de AST.

#### *DOELTEKSTCREATIE*

In geval nummer (2) zult u de AST in uw AD moeten integreren:

- Herschrijf de dialoog als vertelling die in uw AD past en duid de spreker aan. Zorg dat u alle informatie opneemt die het doelpubliek nodig heeft

om de scène(s) te reconstrueren. Bijvoorbeeld: “Mark gaat aan tafel zitten tegenover zijn advocaat en ze begroeten elkaar” (“ze begroeten elkaar” neemt de plaats in van de dialoog “Bonjour!” en “Comment allez-vous?”).

In geval nummer (3) en (4) bent u de ondertitelaar: bepaal uw strategie op basis van de instructies die u gekregen hebt, en time en ondertitel de dialoog op basis daarvan:

- Als standaardondertitels nodig zijn, volg dan de ondertitelingsinstructies van uw klant: deze kunnen erg variëren. Zorg bij het schrijven van uw AD dat u alle informatie vermeldt die uit de ondertitels is geschrapt, als het om informatie gaat die anders ontoegankelijk is voor uw doelpubliek. Audio-ondertitels worden vaak opgenomen als voice-over zodat het publiek waarschijnlijk nog toegang heeft tot het geluid van de oorspronkelijke dialogen om de personages te identificeren. Als er geen tijd is om aan te geven wie spreekt, is dat dan misschien geen probleem.
- Als de ondertitels uitgebreid moeten worden, op maat gemaakt voor de AST, vertaal dan de BT-dialoog als dialoog zonder die te condenseren zoals normaal is voor ondertitels en schrijf uw AD dienovereenkomstig. Als de uitgebreide ondertitels gedubd opgenomen zullen worden, zorg dan dat uw AD aangeeft wie spreekt: de oorspronkelijke stemmen zullen niet langer hoorbaar zijn en alle personages zullen dezelfde gedubde taal spreken. Hoe minder stemmen gebruikt worden voor de opname, des te meer aandacht moet u besteden aan de identificatie van personages in de AD.
- Als u niet de ondertitelaar bent en u standaardondertitels krijgt waarmee u uw AD moet combineren, doe dan hetzelfde als onder “standaardondertitels” hierboven.
- Als u niet de ondertitelaar bent en u uitgebreide ondertitels krijgt waarmee u uw AD moet combineren, doe dan hetzelfde als onder “uitgebreide ondertitels” hierboven.
- Als u de ondertitelaar bent maar uw film heeft al een AD, zorg dan dat de AST alle informatie bevat die nodig is om in te pikken op de bestaande AD en dat ze samen de informatie bevatten die het ziende publiek zou krijgen door beelden en dialogen te combineren.

## 3.4 INLEIDING TOT ANDERE VORMEN VAN AD

### 3.4.1 AD VAN THEATEROPVOERINGEN

Nina Reviërs  
Universiteit Antwerpen

#### WAT IS LIVE AD VOOR HET THEATER?

AD voor het theater lijkt op AD voor film en televisie omdat theatervoorstellingen ook verhalen vertellen en het publiek ook mentale verhaalwerelden creëert, gebaseerd op aanwijzingen uit de voorstelling over de inhoud, personages en spatioal-temporele context (zie hoofdstuk 2.1). De voornaamste verschillen met film en televisie zijn:

- Het theater heeft zijn eigen scala aan theatertechnieken die als kader dienen om de vertelling te construeren, waarvan er sommige aanzienlijk verschillen van filmtechnieken (zie hoofdstuk 2.2);
- AD voor theater wordt meestal live aangeboden, gebaseerd op een afgewerkt script. De audiobeschrijver is gewoonlijk ook de persoon die de AD tijdens de voorstelling inspreekt;
- Live AD voor het theater wordt vaak, maar niet altijd, gecombineerd met een AI (zie hoofdstuk 3.2 over AI's).

#### BRONTEKSTANALYSE

Denk bij de analyse van uw BT aan de eigenschappen die voor film-AD beschreven werden in bovenstaande hoofdstukken: 2.1.1 personages en actie, 2.1.2 spatioal-temporele setting, 2.2.2 geluidseffecten en muziek, 2.1.3 genre, 2.2.4 intertekstuele verwijzingen, 2.3.1 verwoording en stijl en 2.3.2 cohesie, maar gebruik de volgende kenmerken die typisch zijn voor theaterproducties als een kader om die strategieën waar nodig aan te passen:

- Theatervoorstellingen bootsen de realiteit niet even nauwkeurig na als film, maar ze weerspiegelen die. Als resultaat daarvan kunnen theatertekens (kostuumontwerp, geluid, props en decor) erg minimalistisch, statisch en zelfs artificieel zijn, ook omwille van de tijd- en ruimtebeperkingen van het podium. Vier houten stoelen en het gebaar dat het openen van een portier voorstelt kunnen bijvoorbeeld een auto voorstellen;

- Net zoals film is theater sterk gesemiotiseerd, in de zin dat elk teken geladen is met denotaties en connotaties. In het theater hebben deze tekens vaak echter meerdere betekenissen. Een voorwerp of zelfs een personage kan meerdere dingen/personen voorstellen op verschillende momenten tijdens de voorstellingen (de stoelen die een auto voorstellen in één scène kunnen in een andere scène als bankje in het park gebruikt worden). Een object kan evenzeer meerdere connotaties hebben en zo iets onthullen over de stijl en emoties die eraan vasthangen (een antieke Louis XIV goudgerande stoel zegt iets over de stijl en status van de eigenaars ervan). Het is zelfs erg gebruikelijk dat de connotaties van een teken de denotatie ervan overstijgen zodat het teken abstract en symbolisch wordt;
- Als resultaat daarvan vertrouwt het theater sterk op de inbreng van het publiek, omdat de verhouding tussen het teken en de betekenis ervan soms erg impliciet kan zijn. Wat meer is, veel (noodzakelijke) verhaalelementen worden geïmpliceerd en bestaan enkel in de geest van het publiek, maar worden nooit expliciet gevisualiseerd (ze worden gewoon verondersteld). Dit is vaak het geval voor de globale setting van het verhaal, bijvoorbeeld wanneer er slechts één of twee kamers van een huis zichtbaar zijn op het podium. De rest van het huis, de tuin, de straat, de stad – waarnaar vaak verwezen wordt in de dialogen – bestaan enkel in de geest van de leden van het publiek. In die gevallen is achtergrondkennis of een aandachtige analyse van de dialogen nodig voor de interpretatie.

Het gebruik van geluid en belichting zijn goede illustraties van de specificiteit van theater. Waar in film licht en geluid vaak diëgetisch zijn, het resultaat van realistische elementen binnen het verhaal op het scherm (een lamp, de zon, een auto die voorbijrijdt), zijn geluid en licht in het theater vaker extradiëgetisch, dat wil zeggen dat ze op zichzelf gebruikt worden om elementen voor te stellen die anders niet gevisualiseerd worden op het podium. Bruine en groene lichtstralen op een leeg podium kunnen bijvoorbeeld gebruikt worden om een bos voor te stellen, terwijl de projectie van een witte rechthoek op een muur een deur kan suggereren. Volgens dezelfde logica kan enkel het getsjilp van vogels gebruikt worden om aan te geven dat personages op een voor de rest leeg podium zich in een bos bevinden. Belichting heeft in het theater ook een specifieke technische functie, vergelijkbaar met de verwisseling van shot in film. Een kort moment van duisternis kan de overgang van dag naar nacht aangeven, maar het wordt vaak ook gebruikt om een verandering in setting weer te geven (en tijd te geven om het decor te verwisselen). Geluid is daarentegen overwegend artificieel, in vergelijking met film, omdat geluiden niet noodzakelijk lijken op wat ze voorstellen: het geluid van naderende voetstappen op een houten vloer kan bijvoorbeeld betekenen dat een ridder te paard een kasteel nadert.

Let bij het schrijven van uw descriptie op de strategieën die in de andere hoofdstukken van deze richtlijnen zijn voorgesteld. Overweeg daarnaast ook de algemene tendensen die specifiek zijn voor het theater om de bovengenoemde strategieën waar nodig aan te passen. Houd ook rekening met alle noodzakelijke contextuele informatie zoals vermeld in hoofdstuk 1:

- Bepaal (in overleg met de klant en/of theatergroep) of de AD gecombineerd moet worden met een AI en beslis welke vorm die zal aannemen (zie hoofdstuk 3.2).
- Bepaal welke narratieve bouwblokken (zoals besproken in hoofdstuk 1) duidelijk weergegeven worden op het podium (door middel van decor, kostuums, props, geluid of dialogen) en welke verondersteld worden. In sommige gevallen zijn de ruimtes en decors op het podium erg realistisch; in abstract theater kunnen acteurs een verhaal opvoeren op een zo goed als leeg podium en de setting tot de verbeelding van het publiek overlaten.
- Wanneer voorwerpen in de geest van het publiek aanwezig moeten zijn, bepaal dan of het blinde of slechtziende publiek zich die ook kan voorstellen, bijvoorbeeld op basis van dialogen of achtergrondkennis, of dat ze expliciet vermeld moeten worden (in een audio-introductie, bijvoorbeeld).
- Wanneer de voorwerpen in kwestie op het podium worden getoond, bepaal dan hoe ze getoond worden en beslis of en hoe u ze beschrijft. Denk voor elk van de tekens na over de volgende vragen die typisch zijn voor theater:
- Stelt een teken één element voor of verwijst het naar verscheidene elementen? Als dat zo is, beslis hoe u dit duidelijk maakt in de AD (bijv. “Vier keukenstoelen, opgesteld als autostoelen”, “Vier stoelen op een rij, een bankje in het park”).
- Heeft een teken een connotatie en hoe belangrijk is die? Als dat zo is, beslis dan of dit geëxpliciteerd moet worden of dat de betekenis ervan afgeleid kan worden. Bepaal dan een strategie en de mate van explicietheid (bijv. het vermelden in de introductie, het effect beschrijven, zie ook hoofdstuk 1 over dit beslissingsproces). Een roodfluwelen en gouden koningsmantel straalt bijvoorbeeld rijkdom en macht uit, maar grijpende houten handen aan de boord van zijn mantel kunnen jaloerse krachten symboliseren die zijn ondergang begeren, wat minder duidelijk kan zijn.
- Let aandachtig op de bron van geluid, licht en dialoog en beslis hoe u die beschrijft. De bron van daglicht is meestal niet de zon maar een spotlicht, de bron van een geluid kan zich backstage bevinden, zelfs als het te maken heeft met een actie op het podium (bijvoorbeeld een kloppend geluid wanneer een

acteur doet alsof hij op een onzichtbare deur klopt), acteurs kunnen microfoons gebruiken zodat het geluid van hun stemmen van de rechterkant komt (waar de stereo zich bevindt) al staat de acteur helemaal links. Beslis hoe u dit zult beschrijven zonder verwarring te veroorzaken of het verhaal te onderbreken (bijv. in de AI door de mogelijke incongruentie uit te leggen: “Backstagegeluiden van wind en vogels vullen het podium”; of door het publiek te helpen afleiden wat er precies gebeurt: “een man klopt op een onzichtbare deur” gevolgd door een kloppend geluid).

Begin daarna uw descripties te schrijven. Het is nuttig om ze mee op te nemen in het script van het toneelstuk tussen de relevante blokken dialoog en in de marge geluiden of muziek aan te duiden zodat die tijdens de livevoorzetting duidelijk zijn. Het feit dat een vertoning en de AD ervan live uitgevoerd worden, heeft een grote invloed op de schrijffase. Tijdsbeperkingen zijn enorm in het theater. Daarnaast komen improvisatie en onaangekondigde verrassingen redelijk vaak voor, wat betekent dat descripties niet nauwkeurig op voorhand getimed kunnen worden. Hou het volgende in het achterhoofd:

- Live descriptie maakt het moeilijker om korte pauzes van een paar seconden tussen geluid en dialoog te gebruiken. Theater-AD heeft de neiging om informatie te groeperen in blokken van meerdere zinnen. Het publiek kan langere descripties ook gemakkelijker verwerken, aangezien ze tussen twee soorten geluidskwaliteit moeten wisselen (door een koptelefoon en live op het podium).
- Omdat acteurs mogelijk improviseren is het veiliger om acties te beschrijven nadat ze gebeurd zijn. Beschrijf alleen iets voordat of terwijl het gebeurt wanneer u absoluut zeker bent dat het gebeurt wanneer en precies hoe u het voorbereid hebt.
- In scènes met weinig pauzes, of waar acteurs de neiging hebben sneller te gaan praten, kan de schrijfstijl aanpassen handig zijn. Korte zinnen met essentiële informatie vooraan garanderen dat die informatie altijd overgebracht wordt, ook al hebt u geen tijd meer en valt de tweede helft van de zin weg. Maar hou ook langere descripties bij de hand. Het tempo van de voorstelling zou kunnen vertragen en stiltes zonder AD moeten ook vermeden worden omdat de kijkers dan misschien vermoeden dat er een technisch probleem is.

#### VOORBEELDEN

Het Nederlandstalige toneelstuk Van de Velde: J’aimerais mieux de bouche vous le dire (sic) van het Belgische theatergezelschap Olympique Dramatique is een goede illustratie van de specificiteit van het theater vanuit een AD-perspectief.

Het decor bestaat uit een eenvoudige glazen kooi in een zwart ijzeren frame op een voor de rest leeg podium. Deze minimalistische setting verandert nooit

en stelt verschillende locaties voor, ook al lijkt hij niet (realistisch) op eender welke van die locaties. Op verschillende momenten in het stuk stelt de kooi een psychiatrische instelling, een boksring, een cel of een café voor. Het ontwerp en materiaal van de kooi roepen een koude, klinische, eenzame omgeving op. Veranderingen van één locatie naar een andere zijn impliciet en moeten afgeleid worden op basis van context, achtergrondkennis en dialoog. Op een gegeven moment vindt een er een boksmatch plaats in een groot stadion, ook al blijven het podium en de kooi leeg, één bewegingsloze, stille figuur uitgezonderd. De match in het stadion vindt enkel plaats in de geesten van het publiek en wordt enkel ondersteund door dialogen en geluidseffecten (gejuich en sportcommentaar in voice-over).

### 3.4.2 DESCRIPTIEVE GIDSEN: TOEGANG TOT MUSEA, CULTUURINSTELLINGEN EN ERFGOEDSITES

*Josélia Neves*

#### WAT IS EEN DESCRIPTIEVE GIDS?

Descriptieve gidsen (DG) omvatten allerlei teksten die schriftelijk of (mondeling) gesproken weergegeven kunnen worden. Dat kan in digitale vorm, afgespeeld zoals audiogids of live voorgelezen door een menselijke gids, tijdens bezoeken of rondleidingen onder andere in musea, cultuurinstellingen en/of erfgoedsites. Net als andere vormen van AD zijn DG's slechts een (klein) onderdeel van een multisensorische ervaring. Een DG is een extra die zich zo moet aanpassen aan de rest van het bezoek of het evenement dat hij nauwelijks opgemerkt wordt. De DG mag niet de ervaring zelf zijn omdat mensen locaties bezoeken om te ervaren wat de locatie hen te bieden heeft, niet wat de tussenpersonen of hun technologie hen te bieden hebben.

Descriptieve gidsen kunnen in grote lijnen in de volgende categorieën onderverdeeld worden:

- Beschrijving van open ruimtes (steden, platteland, parken en tuinen, dieren-tuinen, speelplaatsen, erfgoedsites, etc.)
- Beschrijving van architectuur (gebouwen, kamers, binnenruimtes, etc.);
- Beschrijving van tentoonstellingen (musea, galerijen, collecties, etc.);
- Beschrijving van objecten en artefacten (die niet aangeraakt mogen worden);
- Beschrijving van schilderijen
- Beschrijving van foto's;
- Beschrijving van "hoe te ..."
- Beschrijving van hoe het audiogidsapparaat te gebruiken;
- Beschrijving van hoe u uw weg vindt en geleid wordt;
- Beschrijving van hoe u "ziet" door aanraking.

Descriptieve gidsen verschillen van andere soorten AD (meer bepaald AD voor film en theater) omwille van een aantal redenen:

- In tegenstelling tot AD voor film, die bestaat in het kader van een audiovisuele tekst die perfect gecontextualiseerd is en op zichzelf staat, en waar u in een vaste volgorde van het begin naar het einde wordt geloodst, gebruikt men descriptieve gidsen in contexten waar grenzen (van tijd, ruimte en tekst) niet bepaald zijn en vaak veranderen;
- De AD in films, theater of andere livevoorstellingen wordt bepaald door een vertelling en de hoeveelheid informatie die gegeven moet worden, wordt beslist op basis van narratieve relevantie en beschikbare tijd (de informatie wordt gegeven tussen spraak en andere belangrijke akoestische informatie). In DG is de informatie die gegeven wordt de vertelling zelf en is het tijdsprobleem wezenlijk anders. In dit geval is het probleem de aandachtsspanne van het publiek;
- Bij een film wordt relevantie gezien in functie van de acties en de tijd die beschikbaar is om de AD te voorzien. In DG is er geen "oorspronkelijke tekst" omdat de DG de oorspronkelijke tekst is. Er is wel een oorspronkelijke non-verbale tekst die als co-tekst bij de DG zal bestaan en die de aard en structuur van de DG zal bepalen. Bij DG wordt relevantie dus gezien als een reeks open co-teksten die gecontextualiseerd, geïnterpreteerd, en bovenal geselecteerd moeten worden. Dit zal waarschijnlijk een van de grootste problemen bij DG zijn: de kwestie is minder wanneer u iets zegt, maar er ligt een grotere nadruk op hoe en wat u waarover zegt;
- Wanneer u een film of voorstelling bekijkt, zit het publiek aandachtig te kijken, en wordt er weinig anders van hen gevraagd behalve de beschikbare audiovisuele stimuli op te nemen en te verwerken. Ze moeten eigenlijk gewoon goed gaan zitten en genieten van de film/voorstelling zonder veel anders te moeten doen dan luisteren. Wanneer mensen DG gebruiken, kunnen ze stilstaan of bewegen; ze kunnen rondwandelen en actief in contact komen met ruimte, de mensen rond hen en heel vaak ook met een apparaat of de tentoonstelling zelf. Ze kunnen hun aandacht met andere woorden ook nodig hebben voor andere dingen: ze moeten misschien actie ondernemen en beslissingen maken (wat ze doen of waar ze heen gaan), of ze worden verwacht om iets te doen terwijl ze luisteren (bewegen, iets vastnemen of door middel van aanraking verkennen);
- Zaken zoals veiligheid, comfort en zelfs proprioceptie kunnen soms zo belangrijk zijn dat luisteren naar een descriptie een probleem in plaats van een voordeel kan zijn.



Descriptieve gidsen combineren meestal feitelijke informatie met descripties die tegelijkertijd nauwkeurig, helder en interessant moeten zijn. Vaak is er geen duidelijke BT als dusdanig (zoals in het geval een film) en moet de DG binnen meerlagige contexten werken, die uitgebreid kunnen zijn (bijv. een kasteel en domein) en veranderlijk (bijv. tuinen), ruimtelijk en sfeervol (bijv. een tempel), of klein en complex (bijv. een kunstwerk). Af en toe zal de DG ook zaken tonen door middel van positionering, beweging of aanraking. De variëteit aan contexten en mogelijkheden maakt het moeilijk om richtlijnen te maken die voor alle mogelijkheden opgaan. Toch zijn er basiselementen waarover u in alle gevallen moet nadenken. De antwoorden op deze eerste vragen zullen de basis vormen waarop u uw DG bouwt.

- (1) Om welke soort gids gaat het?
  - Live (menselijke) gids, die kan verduidelijken, reageren en personaliseren;
  - Een opgenomen DG die op een persoonlijk of openbaar gadget gebruikt kan worden.
- (2) Wat moet u beschrijven?
  - Landschappen en open ruimtes, zoals een stad, het platteland, een park of tuin, een dierentuin, een speelplaats, een erfgoed-site;
  - Architectuur, zoals een gebouw, een kamer, een binnenruimte;
  - Een tentoonstelling, zoals een museum, een galerie, een collectie, een kabinet;
  - Een (3D-)object zoals een beeldhouwwerk of een installatie;
  - Een (2D-)object zoals een schilderij, een foto of een paneel;
  - Hoe iets gebruikt kan worden, zoals de audiogids zelf of een stuk gereedschap;
  - Hoe iets verkend kan worden, zoals een reliëfafbeelding, een replica, een voorwerp;
  - Hoe iemand zijn weg kan vinden.
- (3) Waar is de luisteraar in verhouding met wat beschreven wordt?
  - 'In' de ruimte die beschreven wordt, zoals een park of een kerk;
  - Dichtbij/ver van wat beschreven wordt;
  - In de buurt wat beschreven wordt, en in een precieze plek/positie/hoek tegenover wat beschreven wordt, bijvoorbeeld voor de gevel van een gebouw.
- (4) Wat is de context van wat beschreven wordt?
  - Geen specifieke context. Een stad zal bijvoorbeeld erg algemeen gecontextualiseerd worden;

- Een wijde context. De (natuurlijke/gebouwde) omgeving rond een gebouw of park, bijvoorbeeld;
  - Een gesloten context. Binnenin een precieze ruimte of kamer, in een bepaalde vitrine;
- (5) Wat zijn de details van wat beschreven wordt?
    - Wat moet beschreven worden? Bijvoorbeeld, identiteit (algemene informatie – benaming, datum, oorsprong, grootte, nut, etc.);
    - Reden dat het tentoongesteld wordt. Waarom is het speciaal of uniek?
    - Relevante karakteristieken?
    - Hoe stabiel of veranderlijk zijn die karakteristieken? Veranderen ze doorheen de tijd, per seizoen?
  - (6) Wat zal de luisteraar doen met wat hij hoort?
    - Een overzicht krijgen van locatie, ruimte, grootte, context en co-tekst(en);
    - Een algemeen visueel beeld maken;
    - Specifieke details visualiseren;
    - De weg vinden;
    - Leren hoe hij iets moet gebruiken/verkennen.
  - (7) Wat is de (linguïstische/stilistische) benadering?
    - Eenvoudige, objectieve (feitelijke) benadering;
    - Narratieve benadering, waarin feiten en descriptie samenwerken naar een “verhaal” over wat voorgesteld wordt;
    - Interpretatieve benadering/Deconstructie en herschepping door suggestief taalgebruik, geluidseffecten, muziek.

Alle bovenstaande parameters beïnvloeden de inhoud en stijl van de DG en moet u in aanmerking nemen. Gewoonlijk begint een DG met een overzicht van de locatie, het voorwerp, het gebouw etc. door een paar feiten te geven gevolgd door een beschrijving van wat het speciaal of uniek maakt. Dan wordt specifieke informatie over het voorwerp, de ruimte, de tentoonstelling, etc. toegevoegd. Feiten komen eerst en descriptie brengt de feiten tot leven, maar in sommige gevallen is het beter dat feiten en descriptie verstrengeld zijn.

Andere nuttige hints zijn: ga van het algemene naar het specifieke, leg met andere woorden de nadruk op de voornaamste eigenschappen van het voorwerp of de ruimte; houd uw taalgebruik helder, eenvoudig en direct maar levendig en afwisselend.

Dit hoofdstuk geeft maar een heel korte inleiding op een erg complexe vorm van AD. Interesse om meer te weten te komen? Lees de aanbevolen lectuur en ga naar appendix 4.3 voor meer details.

# 4. Appendices

## 4.1 VOORBEELD VAN EEN GETIMED AD-SCRIPT

Een fragment van het AD-script van de Duitse versie van *Inglourious Basterds*

10:02:00  
(end of music, chopping sound)

In the warm light of the autumn sun. At the edge of a large meadow on top of a hill stands a little stone cottage.

10:02:08  
(1 loud chopping sound)

Nearby a brown-haired man is chopping wood. Next to him a young woman hangs out laundry. She pauses, listens... (faint car sound) and spots approaching vehicles. (music)

10:02:29  
"Papa!"

The man stares at the vehicles. He wears poor clothes. Two girls hurry out of the cottage. To them:

10:02:37

„Geht zurück ins Haus und schließt die Tür!“

To the young woman:

“Julie?”

He sits down on the (chopping) block.

10:02:47

(guitar music)

The vehicles come closer: three motorbikes escort a car. Hurriedly Julie runs to a water pump and fills a bowl. Her father takes a dirty handkerchief and closes his eyes for a moment. Then he glares at the vehicles.

10:03:07

(piano and guitar)

Julie puts the bowl down in front of a cottage window.

10:03:12

“Hier, Papa”

Julie puts the bowl down in front of a cottage window.

10:03:12

“Hier, Papa”

Her father wipes his face. With a tired look he gets up and ambles to the cottage.

10:03:25

„Danke, mein Schatz. Jetzt geh zu deinen Schwestern.“

The axe is stuck in the block. Julie turns to the door.

“Nicht rennen”

He glances in the window, then resolutely pours water over his face and his dirty, ripped shirt. The vehicles stop at a distance behind him next to some cows.

10:03:44

“Jawohl”

fast: A Colonel gets out of the car.

10:03:49

“wie sie wünschen, Herr Oberst”

The Colonel crosses the meadow.

10:03:56

„Ich bin Perrier LaPadite.“

The Colonel reaches out his hand.

„Natürlich. Nach ihnen.“

He makes an inviting gesture. (door) In the cottage. LaPadite and Landa step through the low door. The girls are looking at them seriously.

#### 4.2 VOORBEELD VAN EEN AUDIO-INTRODUCTIE

AUDIO INTRODUCTION FOR *INGLORIOUS BASTERDS*, WRITTEN BY LOUISE FRYER AND PABLO ROMERO FRESCO

Welcome to this audio introduction to *Inglourious Basterds*, a film written and directed by Quentin Tarantino and released by Universal Studios in 2009. This AI lasts about 9 minutes. The film itself has a running time of 2 hours and 27 minutes. It was nominated for eight Oscars: Best Picture, Best Director, Best Supporting Actor for Christoph Waltz, and Best Original Screenplay. The film is rated an 18, meaning it is suitable only for persons aged 18 years and over, and contains what the British censor describes as “strong, bloody violence”. The DVD is not currently available in the UK with AD.

*Inglourious Basterds* – the words misspelt I.n.g.l.o.u.r.i.o.u.s. B.a.s.t.e.r.d.s. - is set during the 2nd World War. But while the locations are realistic and characters such as Goebbels, Hitler and Winston Churchill resemble their real-life selves, one of the lead actors, Christoph Waltz, has described the film as “a piece of art. Not a history lesson.” It’s brutal but darkly funny and Tarantino includes plenty of anachronisms. The music includes Morricone’s Spaghetti Western-style themes lifted from other movies and the flourish of an electric guitar accompanies a character’s name as it flashes up onscreen, in bold, cartoon-style lettering. Other characters are identified, at various points in the film, as their name is scribbled in chalk over the shot with an arrow pointing them out. In contrast to Tarantino’s other films, like *Pulp Fiction* and *Kill Bill*, much of this movie is shot in unobtrusive, classic Hollywood style, and as close as he could get to glorious technicolour. This makes the moments where the camerawork deliberately draws attention to itself all the more remarkable. A doomed character walks forward in slow motion, crisply picked out as the background blurs. Or the camera closes in and lingers on a glass of milk, or a bowl of cream, bringing it to our attention. In a long tracking shot, the camera arcs around a table during a conversation, revealing the faces of those sitting round it from behind the head of each in turn. At one

point, as a German Officer and a farmer talk in a farmhouse kitchen, they are shown from above, the camera slowly narrowing its view like an ever-tightening rope. Further into the conversation, the camera tracks down the farmer's leg and continues on to reveal the area beneath the floorboards, as though the house were a doll's house, open to view. When things turn violent, the camera doesn't flinch or turn away but keeps a steady focus on the brutalities inflicted.

The film is divided into chapters – each announced in white letters on a black background in the manner of a silent movie. The chapters are self-contained, each with its own look and focus, and allow the plot to skip in time and place. There is also an occasional diversion within a chapter – Tarantino taking time out from the plot to insert a short information film, giving us the biography of a particular character, or technical details about, for example, the dangers of nitrate film, in a parody of a newsreel documentary, complete with authoritative voice-over, provided by Samuel L. Jackson. The words “Chapter one” are followed by an opening phrase that sets the tone of this fairytale yarn: “Once upon a time...in Nazi-occupied France”. It's 1941. The scene? A sweep of French countryside and an isolated farmhouse on the brow of a hill. It's home to Perrier LaPadite, a farmer in vigorous middle age. He's swarthy and stubbled, his clothes sweat-stained. LaPadite's 3 teenage daughters are shy young women in simple cotton dresses. They talk in French, their words subtitled. When the German officer - Colonel Hans Landa - comes to call, the conversation turns to English. Landa is clean-cut, almost dapper in his officer's peaked cap, grey uniform and gleaming jack boots. His short hair is parted on one side, brown with a hint of grey. Although Landa's narrow lips often part in a charming smile, his bright eyes miss nothing. A teenage girl, Shoshanna Dreyfus, dirty and painfully thin makes her escape across the fields. We meet her again a couple of years later in Paris. But first we make the acquaintance of the *Inglourious Basterds* – a band of Jewish-American guerilla soldiers. Brad Pitt plays their hillbilly leader who hails from the mountains of Tennessee: Lieutenant Aldo Raine. Nicknamed Aldo the Apache, he's out to collect Nazi scalps. When we first meet him, Aldo wears a khaki uniform, but in France adopts a rough tweed jacket and peaked, flat cap. Aldo's about 40, with short brown hair swept back from his forehead and he sports a trim moustache. His movements are unhurried, he chews gum and sniffs tobacco. He speaks in a slow, southern drawl, a wry look in his clear blue eyes. There's a rough red mark around Aldo's neck, like a rope burn, and the name “*Inglourious Basterds*” is carved into the butt of his rifle.

Aldo recruits a band of 8 men – Jews who've fled the Third Reich. Among them is Wicki, an Austrian, tall and dark haired who acts as a translator; Stiglitz, who's younger and stockier, with a craggy face, eyes narrow, hair razored to his scalp; and Donny Donowitz, nicknamed the Bear Jew – broad-shouldered, muscled and fiendish with a baseball bat. We first meet them in action in a wooded ravine, amongst the brick remains of an old German fort, with crumbling arches half submerged in undergrowth.

We catch up again with Shosanna in Paris in 1944. Under the pseudonym Emmanuelle Mimieux, she's running Le Gamaar cinema. Shoshanna is now in her 20s, gamine and slim, with large features set in a finely-boned face. She has shoulder-length blonde hair which she sometimes wears up under a cap and she chooses boyish clothes for work. But she can look stunning, dressed up for an occasion, in a tailored red dress, and small black hat with a veil. Gold pillars flank the entrance to the cinema, and above it letters attached to a magnetic strip across an illuminated sign spell out the title of the latest film. Three sets of double doors lead into the terracotta-coloured foyer. Staircases either side sweep up to a balcony that overlooks the patterned marble floor below. Shoshanna is helped at the cinema by Marcel, a softly-spoken black man in his 30s. Marcel wears a cotton shirt with the collar undone and the sleeves rolled up, revealing his powerful biceps and muscular physique.

Shoshanna meets a German war hero Fredrick Zoller – a good looking, brown-haired young man in a Nazi uniform. Pinned to his breast is an Iron Cross. At a smart Parisian Restaurant with wood-pannelled walls and small tables with elegant place settings, Zoller introduces Shoshanna to important Nazi officers, including Goebbels – a small and rather mincing man with suspiciously black hair – and Hellstrom, who's a major in the Gestapo. Hellstrom's in his 30s, his face a little fleshy, his dark hair slicked back from his broad forehead. He wears a Gestapo officer's long, black leather coat.

In London, Lieutenant Archie Hickox – an urbane, lean, uniformed officer with sharp cheek bones and a narrow moustache, a green beret pulled over his short, dark hair - is shown into the Prime Minister's office. It's a vast dark-panelled room with a polished wood *parquet* floor, and a grand piano on a rug in the far corner. Churchill sits at the piano stool, a large, balding, jowly man with a lugubrious expression. He's smoking a cigar and looks on, largely mute, as a General with a walrus moustache gives Hickox his orders.

Hickox meets up with the Basterds at an Inn in a French village. The lathe and plaster ceiling of the basement is giving way but in the bar, the stone walls are solid enough, and the roof is supported on heavy oak beams. Mismatched lamps hanging from the beams give off a dull glow. There are scrubbed pine tables and a spiral metal staircase leads upstairs. The landlord is assisted by a pretty young waitress, Mathilde, who has shoulder-length dark hair. There's one other woman in the bar, Bridget von Hammersmark – a glamorous actress in her 30s. She has finely sculpted features and flawless skin, her lips and nails painted a sultry red. Bridget wears a tailored brown check suit, with a high-necked blouse and a matching trilby perched at a jaunty angle on her curled blonde hair. She smokes cigarettes in a tortoiseshell cigarette holder, with a studied pose, fully aware of the effect she makes on the men around her.

The main characters are:

- Shoshanna Dreyfus, played by Melanie Laurent

- Marcel, who helps Shoshanna at the cinema, is played by Jacky Ido
- Lt. Aldo Raine, played by Brad Pitt, heads the *Inglourious Basterds* that include:
  - Sgt. Donny Donowitz – Eli Roth
  - Sgt. Hugo Stiglitz – Til Schweiger
  - Cpl. Wilhelm Wicki – Gedeon Burkhard
  - Private first class (Pfc) Smithson Utivich – B. J. Novak
  - Pfc. Omar Ulmer – Omar Doom
  - Col. Hans Landa is played by Christoph Waltz
  - Fredrick Zoller – the young war hero – by Daniel Bruhl
  - Major Hellstrom – August Diehl
  - Joseph Goebbels – Sylvester Groth
  - Lt. Archie Hickox is played by Michael Fassbender
  - The actress Bridget von Hammersmark by Diane Kruger
  - And the farmer Perrier LaPadite by Denis Menochet

The film is written and directed by Quentin Tarantino who finds himself a couple of small, non-speaking parts including the first scalped Nazi.

#### 4.3 BIJKOMENDE TIPS VOOR HET ONTWERPEN VAN DESCRIPTIEVE GIDSEN

Hieronder volgen enkele hints om verschillende soorten descriptieve gidsen te ontwerpen.

Descriptie van open ruimtes (steden, platteland, parken en tuinen, dierentuinen, speelplaatsen, erfgoedsites, ...)

- Geef met enkele feiten (grootte, inwonersaantal, kenmerken, ouderdom, belangrijke data) een overzicht van wat u gaat beschrijven;
- Leg de nadruk op wat de locatie speciaal of uniek maakt;
- Verduidelijk hoe de plaats beschreven/verkend zal worden: volgens een bepaalde route, of door bepaalde kenmerken (gebouwen, ...) te bespreken, of door specifieke thema's te verkennen;
- Splits het geheel op in tussenstops. Behandel elke tussenstop apart, maar verwijst wel naar andere tussenstops en het geheel (zie voorbeelden hieronder);
- Geef bij elke tussenstop informatie over de positie van de luisteraars (als ze zich verplaatsen) en als dat nodig is over hoe ze naar de volgende tussenstop kunnen gaan.



#### Descriptie van architectuur (gebouwen, kamers, binnenruimtes, ...)

- Geef met enkele feiten (ouderdom, afmetingen, architectonische kenmerken, geschiedkundig/sociaal belang) een overzicht van het gebouw of de ruimte die u gaat beschrijven;
- Leg de nadruk op wat het speciaal of uniek maakt;
- Verduidelijk hoe de plaats beschreven/verkend zal worden door de luisteraar een specifiek (fysiek of virtueel) gezichtspunt te geven;
- Splits het geheel op in tussenstops (algemeen naar specifiek, links naar rechts of in wijzerzin, van boven naar beneden of van beneden naar boven, van ver naar dichtbij of van dichtbij naar eigenschappen die zich verder weg bevinden). Welke richting u ook kiest, het is belangrijk om een volgorde te hebben waarmee u de belangrijkste kenmerken specifiek kunt duiden;
- Leg de nadruk op belangrijke eigenschappen door extra informatie toe te voegen over interessante/relevante details.

#### Descriptie van tentoonstellingen (musea, galleries, collecties, ...)

- Geef aan de hand van enkele feiten (thema, ouderdom, afkomst, type tentoongestelde stukken, ...) een overzicht van de collectie die u gaat beschrijven;
- Leg de nadruk op wat het tentoongestelde speciaal of uniek maakt;
- Context (positie binnen het geheel);
- Verduidelijk hoe de collectie beschreven/verkend zal worden door een specifiek (fysiek of virtueel) gezichtspunt te geven aan de luisteraar;
- Splits het geheel op in tussenstops in een bepaalde volgorde. 'Neem' de luisteraar mee door een galerie, een collectie, een vitrine door de collectie in logische onderdelen op te splitsen;
- Leg de nadruk op belangrijke eigenschappen door extra informatie te geven over interessante/relevante details.

#### Descriptie van voorwerpen of artefacten (die niet aangeraakt mogen worden)

- Stel met enkele feiten (identificatie, ouderdom, afkomst, nut, ...) het stuk voor dat u gaat beschrijven;
- Leg de nadruk op wat het speciaal of uniek maakt;
- Beschrijf belangrijke en interessante kenmerken en noem details op;
- Verbind het stuk met andere stukken in de tentoonstelling en, indien mogelijk, met alledaagse/beroemde voorwerpen.

#### Descriptie van schilderijen

- Stel met enkele feiten (identificatie, artiest, datum, stijl, techniek, ...) het schilderij voor dat u gaat beschrijven;
- Leg de nadruk op wat het speciaal of uniek maakt;
- Geef een algemene indruk van het hele doek en neem de lezer dan mee op een 'reis' die misschien een verhaal opbouwt of gewoon de elementen beschrijft waaruit het schilderij bestaat;

- Beschrijf belangrijke en interessante kenmerken en noem details op door techniek, kleur, penseelstrepen en andere technische kenmerken te verbinden met het effect dat ze opwekken (zorg ervoor dat u niet te technisch of diepgravend wordt);
- Verbind het werk met andere stukken in de tentoonstelling of met het werk van de artiest en wek indien mogelijk de interesse van de luisteraar op voor andere verwante werken.

#### Descriptie van foto's

- Stel met enkele feiten (identificatie, datum, techniek, ...) de foto voor die u gaat beschrijven;
- Leg de nadruk op wat de foto speciaal of uniek maakt;
- Geef een algemene indruk van het hele beeld en neem de lezer dan mee op een 'reis' die misschien een verhaal opbouwt of gewoon de elementen beschrijft waaruit de foto bestaat. Deconstrueer de foto in 'lagen' om een gezichtspunt, perspectief of andere kenmerken van de compositie te helpen begrijpen;
- Beschrijf interessante kenmerken en noem belangrijke details op;
- Verbind de foto met de werkelijkheid en vermeld hoe die een moment in het leven/de ruimte vastlegt of recreëert.

#### Descriptie van 'zien' door aanraking – 3D-voorwerpen

- Vermeld duidelijk wat aangeraakt wordt: een echt stuk, een replica, een schaalmodel;
- Stel het stuk voor met enkele feiten (identificatie, datum, afkomst, ...);
- Leg de nadruk op wat dit speciaal of uniek maakt;
- 'Positioneer' de persoon en het stuk zo dat de persoon het stuk kan verkennen terwijl hij naar de descriptie luistert en maak duidelijk of hij zijn hand(en) op het voorwerp moet plaatsen voordat de verkenning begint;
- Geef indien mogelijk de persoon een algemene (vrije) indruk van het geheel door de grootte, vorm en de globale aanblik ervan te vermelden;
- Gids de handen van de bezoekers doorheen een systematische en logische verkenning van het stuk terwijl u de aandacht vestigt op vorm en textuur;
- Beschrijf interessante kenmerken en noem belangrijke details op;
- Verbind het stuk met de werkelijkheid en 'breng het stuk tot leven' door te vermelden hoe het werd/wordt gebruikt.

#### Descriptie van 'zien' door aanraking – 2 $\frac{1}{2}$ D-voorwerpen (reliëfafbeelding)

- Vermeld duidelijk dat de reliëfafbeelding een vereenvoudigde tastversie is van een bepaald stuk;
- Vergelijk de 2 $\frac{1}{2}$ D-versie met het echte stuk dat u beschrijft;
- Volg de descriptie van het origineel (zie hierboven) en verbind het met de reliëfafbeelding;

- Gids de handen van de bezoekers doorheen een systematische en logische verkenning van de afbeelding terwijl u de aandacht vestigt op vorm en textuur.

#### De weg vinden en leiden

- Zeg voordat u begint duidelijk wat de luisteraars moeten doen (positie, stappen tellen, specifieke zintuiglijke kenmerken zoals geluid of textuur identificeren, ...);
- Laat de persoon een duidelijke plek innemen in verhouding tot zijn omgeving;
- Laat de persoon in de juiste richting staan en geef duidelijke, gemakkelijk te onderscheiden oriëntatiepunten om hem zijn positie te laten bepalen;
- Hou aanwijzingen tot het minimum beperkt – stappen tellen, afstanden vermelden (2 meter weg) of zeggen hoe lang de verplaatsing waarschijnlijk duurt; dat kan allemaal helpen;
- Geef duidelijke “markeerders” waar mensen van richting moeten veranderen (‘ga naar links of naar rechts’ kan onvoldoende zijn);
- Andere elementen om positie te versterken/controleren (links van u vindt u een grote deur, ...);
- Hou de aandachtsspanne zo kort mogelijk (3-4 aanduidingen tegelijkertijd).

#### Beschrijven hoe men de audiogids bedient en gebruikt

- Stel de audiogids in algemene termen voor;
- Beschrijf de lay-out van het toetsenbord;
- Identificeer de toetsen: cijfertoetsen, terug en vooruit, terugspoelen, vooruitspringen en selecteren;
- Leg uit hoe men inhoud selecteert en activeert, hoe men pauzeert, herhaalt en het volume aanpast;
- Leg uit hoe de informatie op de audiogids verband houdt met wat men zoekt;
- Leg uit hoe de kaart/bezoekersgids en de audiogids samenwerken;
- Leg uit hoe de informatie georganiseerd is (volgorde, tussenstops, lagen, ...);
- Zeg hoe lang het gegidste bezoek waarschijnlijk zal duren.

#### Laatste (algemene) hints

- Feiten komen eerst. Descriptie brengt feiten tot leven;
- Verstrengel descriptie en feiten;
- Ga van het algemene naar het specifieke;
- Benadruk enkel de belangrijkste eigenschappen;
- Taal moet duidelijk, eenvoudig en direct zijn maar ook levendig en afgewisseld;
- Stukken (tussenstops) moeten kort zijn (1-2 minuten);
- Bereid verschillende DG voor van verschillende lengte, hoeveelheid details en lagen informatie die naar goeddunken gebruikt kunnen worden.

## 4.4 WOORDENLIJST

ALLUSIE	Een stijlfiguur die indirect verwijst naar een voorwerp of omstandigheid in de directe context.
ASYNCHRONE DESCRIPTIE	Audiodescriptie die vroeger of later voorkomt dan dat wat beschreven wordt ook echt op het scherm verschijnt.
GEMIDDELDE SHOTLENGTE	De gemiddelde duur van een shot (meestal gemeten in seconden).
CAMEO	Een kort optreden van een bekende persoon in een film, meestal zonder naam of als zichzelf.
CLOSE-UP	Een camerashot dat een persoon of een object van dichtbij in beeld brengt; de focus is op de kleine details van het object of de persoon in plaats van op de omgeving.
AFTITELING, EINDGENERIEK	Tekst in superpaan het einde van een film waarin de crewleden en bijkomende elementen vermeld worden, meestal rollend over een leeg scherm.
DIËGETISCH (ook INTRADIËGETISCH)	Behorend tot de realiteit die in de film afgebeeld wordt.
EARCON	Een korte geluidsindicator. Een earcon kan bijvoorbeeld door een karakteristiek geluid te kennen geven aan de gebruikers dat een programma audiodescriptie bevat. Het zou ook gebruikt kunnen worden om kort een ander onderdeel van de audiodescriptie aan te geven.
MONTAGE	Het proces waarbij aparte filmshots en shotreeksen tot een volledige film samengesteld worden.
FLASHBACK	In film, een scène die plaatsvindt in de tijd voor het huidige punt van het verhaal.
FOCALISATIE	De selectie van welke informatie aan het publiek getoond wordt, in verhouding tot wat de verteller of de personages in de vertelling ervaren en weten.

FRAMENUMMER	De tijdcode op een filmkopie identificeert precies elk beeld van een film door het uur, de minuut, de seconde en als laatste het nummer van het beeld of frame in die seconde weer te geven. Films op (Europese) TV en DVD hebben 25 beelden of frames per seconde, films in cinema's en op Blu-ray 24 – framenummers starten daarom met 00 en eindigen – afhankelijk van het materiaal – op 23 of 24.
GLOS	Een verduidelijking van een woord of zin.
ICONOGRAFIE	Een verzameling symbolen en/of symbolische objecten (iconen), karakteristiek voor en waarschijnlijk te zien in een bepaald filmgenre.
INTERMODAAL	Een link, vaak een transfer of vertaling, zoals in “intermodale vertaling”, tussen twee verschillende semiotische modi (verbaal-visueel, visueel-verbaal, auraal-visueel, ...).
SLEUTELWOORD	In de wereld van de audiodescriptie betekent sleutelwoord de laatste zin (of het einde daarvan) of een muziekje of geluidseffect dat aangeeft waar de stemacteur de descriptie moet beginnen inlezen.
LONG SHOT	Een camerashot dat meestal het hele object of de menselijke figuur toont, binnen/in verhouding tot een bredere context: een landschap, een specifieke omgeving, etc.).
GEMARKEERDE	Een onderdeel in één (audiovisuele) tekst waarnaar verwezen wordt in een andere. Het doel van een intertekstuele verbinding.
MARKEERDER	Een voorwerp in één (audiovisuele) tekst die verwijst naar een voorwerp in een andere. De bron van een intertekstuele verbinding.
MEDIUM SHOT	Een camerashot waarin het object of de menselijke figuur op het middenplan staat (bijvoorbeeld tot aan de middel), en er een deel van de setting te zien is.
MISE-EN-SCÈNE	Frans voor “plaatsing op podium”. In het kader van cinema verwijst mise-en-scène naar alles dat voor de camera verschijnt – compositie, sets, props, acteurs, kostuums en belichting.

MISE-EN-SHOT	Het proces en de manier waarop elementen van de mise-en-scène gefilmd worden (camerahoek, camerapositie, camerabeweging, etc.).
VERTELLING	De concrete voorstelling van een reeks gebeurtenissen, die plaatsvinden in tijd en ruimte, die veroorzaakt of ervaren worden door personages.
NON-DIËGETISCH (ook EXTRADIËGETISCH)	Niet behorend tot de realiteit die in de film afgebeeld wordt (gewoonlijk muziek of off-screen vertelling).
OPENINGSTITELS	Tekst in superpositie op de beelden aan het begin van een film die de belangrijkste leden van de productie en cast opnoemt en die ook andere informatie kan bevatten zoals opdrachten, gewonnen prijzen, opschriften, censuuraanwijzingen en verdere opmerkingen (bijvoorbeeld wanneer gezegd wordt dat een film op waargebeurde feiten is gebaseerd). Ze zijn deel van de titelsequentie of openingsscène. Ze kunnen getoond worden op een leeg scherm, op stille beelden of op bewegende beelden, en kunnen begeleid worden door audio-elementen zoals muziek of dialoog.
OUTTAKE	Een deel van een werk (meestal een film of muziekopname) dat verwijderd wordt in het montageproces en niet opgenomen wordt in de laatste versie van het werk, die uitgebracht wordt.
OVERSTURING	Bij de geluidsopname wordt het niveau van het opgenomen materiaal gemeten op een schaal, met de luidste signalen aan 100 procent modulatie. Als een signaal te luid wordt opgenomen, gaat het boven de 100 procent (oversturing), wat problemen veroorzaakt – het geluid is niet duidelijk meer en kan tot technische interferentie en vervorming leiden.
POINT OF VIEW (ook PERSPECTIEF)	Verwijst naar de positie van waaruit de gebeurtenissen in een verhaal verteld/getoond worden. Gebeurtenissen kunnen bijvoorbeeld verteld/getoond worden vanuit het perspectief van een personage of vanuit een meer neutraal gezichtspunt.

PROP	Objecten/voorwerpen die in een film gebruikt worden door de protagonisten of statische elementen van de set (kunnen verwijzen naar een tijdperk, sociale klasse, etc.).
SECUNDAIR ELEMENT	Een visueel element dat niet van primair belang is voor het verhaal, een element dat de eigenschappen van personages en omgevingen illustreert en verrijkt, zoals posters aan de muur in de slaapkamer van de protagonist.
SEMANTISCH VELD	Een veld dat bestaat uit voorwerpen of woorden die allemaal binnen hetzelfde betekenisgebied vallen (platte-land, veld, bomen, koeien, etc.).
SEMIOTISCH KANAAL	Semiotisch kanaal wordt in deze richtlijnen verstaan als een modaliteit in een (audiovisuele) tekst die betekenis creëert door middel van één tekensysteem (woorden, beelden, geluiden, muziek, belichting, perspectief, filmtechnieken zoals flashbacks, flashforwards, etc.).
SETTING	De context in tijd en ruimte van een gebeurtenis die weergegeven wordt in de vertelling.
SOUNDDESIGNER	Een sound designer is een persoon die in een opnames- studio of geluidsstudio verantwoordelijk is voor de ma- nipulatie of productie van audio-elementen zoals ge- luidseffecten en dialoog, die vooraf gecomponeerd of opgenomen werden, om een bepaald effect of een stem- ming teweeg te brengen.
GELUIDSEFFECT	In films is een geluidseffect een geluid dat opgenomen en afgespeeld werd om iets narratiefs of creatiefs duidelijk te maken zonder het gebruik van dialoog of muziek.
GELUIDSFLASHBACK	Geluiden van voorbije gebeurtenissen in de vertelling die gecombineerd worden met beelden van huidige gebeur- tenissen in de vertelling.
GELUIDSSTUDIO (ook OPNAMESTUDIO)	Een opnamestudio of geluidsstudio is een gebouw waar geluid opgenomen en gemixt wordt. De ruimtes zijn normaal gezien akoestisch geïsoleerd om optimale re- sultaten te verkrijgen (bijvoorbeeld door weerkaatst ge- luid te absorberen, wat anders het geluid dat de luisteraar hoort zou kunnen verstoren). Mensen die hier werken zijn sound designers en sound directors.

SOUNDSCAPE	Een combinatie van geluiden die een natuurlijke akoestische omgeving creëert (bijvoorbeeld rinkelend bestek en borden gecombineerd met gesprekken als het soundscape van een restaurant).
SYNCHRONE DESCRIPTIE	Een audiodescriptie die gelijktijdig met de beschreven beelden gepresenteerd wordt.
SYNONIEM	Een lexicaal item met dezelfde of een gelijkaardige betekenis als een ander lexicaal item, bijvoorbeeld start/begin.
SYNTHETISCHE STEM	Een computerstem, een artificiële reproductie van de menselijke stem die door spraaksynthese gemaakt is.
TEMPORELE ORKESTRATIE	De manier waarop gebeurtenissen in een film weergegeven worden doorheen de tijd.
TEKST-NAAR-SPRAAK	Tekst-naar-spraak (TTS) is een type applicatie voor spraaksynthese dat gebruikt wordt om een gesproken geluidsversie te maken van een geschreven tekst in een computerdocument, zoals een hulpbestand of een webpagina. Het wordt ook gebruikt voor audio-ondertiteling.
TIMECODE/TIJD CODE	In videoproductie en de filmwereld worden timecodes uitvoerig gebruikt voor synchronisatie, en om materiaal in opgenomen media te loggen en te identificeren. De samenstelling van de tijdcode “01:04:07:22” geeft aan dat een bepaald shot na een uur, vier minuten en zeven seconden op het beeld verschijnt bij het bekijken van de film. Het cijfer 22 geeft het framenummer binnen de seconde aan.
TRANSLATION BRIEF	Een term uit de (functionalistische) vertaalwetenschap die verwijst naar de instructies die idealiter bij eender welke vertaalopdracht of -bestelling aangeleverd worden.
STEMACTEUR	Stemacteerwerk is de kunst om stemmen te verzorgen in films of hoorspelen, alsook voice-overs of dubbing. Deze acteurs staan bekend als stemacteurs of stemartiesten.
VOICE-OVER, BUITENBEELDSE COMMENTAAR, COMMENTAARSTEM	Een stem die het publiek wel kan horen maar de filmpersonages niet, die geen deel uitmaakt van de diëgese en van een ongeziene verteller buiten beeld komt (die ook een personage kan zijn).



#### 4.5 AANBEVOLEN LECTUUR

- AGGER, G. (1999). Intertextuality revisited: Dialogues and negotiations in media studies. *Canadian Journal of Aesthetics*, 4.
- ALTMAN, R. (2000). *Film genre*. London: British Film Institute. Art Beyond SIGHT. <http://www.artbeyondsight.org/>.
- BAL, M. (1997). *Narratology: An introduction to the theory of narrative*. Toronto, ON: The University of Toronto Press.
- BALDRY, A. (2005). *A multimodal approach to text studies in English: The role of MCA in multimodal concordancing and multimodal corpus linguistics*. Campobasso: Palladino Editore.
- BARSAM, R. (2007). *Looking at movies: An introduction to film*. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- BENECKE, B. (2014). *Audiodeskription als partielle Translation: Modell und Methode. mitSprache Band 4*. Berlin: Lit.
- BORDWELL, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, WI: The University of Wisconsin Press.
- BORDWELL, D., & THOMPSON, K. (2010). *Film art: An introduction*. New York, NY: Mc Graw Hill.
- BRAUN, S. (2008). Audio description research: State of the art and beyond, *Translation Studies in the New Millennium*, 6, 14–30.
- BRAUN S. (2011). Creating coherence in audio description. *Meta*, 56(3), 645–662.
- BRAUN, S., & ORERO, P. (2010). Audio description with audio subtitling: An emergent modality of audiovisual localisation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 173–188.
- CHION, M. (1990). *Audio-vision: Sound on screen*. New York, NY: Columbia University Press.
- CHMIEL, A., & MAZUR, I. (2011). Overcoming barriers: The pioneering years of audio description in Poland. In A. SERBAN, A. MATAMALA & J. LAVAU (Eds.), *Audiovisual translation in close-up: Practical and theoretical approaches* (pp. 279–296). Bern: Peter Lang.
- CORRIGAN, T., & WHITE, P. (2009). *The film experience: An introduction* (2nd ed.). Boston, MA: Bedford/St. Martin's.
- CROOK, T. (1999). *Radio drama: Theory and practice*. London: Routledge.
- DANCYGER, K. (2011). *The technique of film and video editing: History, theory and practice*. Burlington, MA: Elsevier.
- DAVILA-MONTES, J., & ORERO, P. (in press). Audio description washes brighter?: A study in brand names and advertising. *Cultus*.

- DE BEAUGRANDE, R., & DRESSLER, W. (1981). *Introduction to text linguistics*. London: Longman.
- DÍAZ-CINTAS, J., ORERO, P., & REMAEL, A. (Eds.). (2007). *Media for all: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language*. Amsterdam: Rodopi.
- DÍAZ-CINTAS, J., MATAMALA, A., & NEVES, J. (Eds.). (2010). *Media for all 2: New insights into audiovisual translation and media accessibility*. Amsterdam: Rodopi.
- ELAM, K. (1980). *The semiotics of theatre and drama*. London: Methuen.
- ENCELLE, B., OLLAGNIER-BELDEME, M., POUCHOT, S., & PRIÉ, Y. (2011). Annotation-based video enrichment for blind people: A pilot study on the use of earcons and speech synthesis. *ASSETS'11. The proceedings of the 13th international ACM SIGACCESS Conference on Computers and Accessibility*, 123–130. Retrieved from: [http://ollagnier-beldame.com/publications/ASSETS\\_\\_VF.pdf](http://ollagnier-beldame.com/publications/ASSETS__VF.pdf)
- FIX, U. (Ed.). (2005). *Hörfilm: Bildkompensation durch Sprache*. Berlin: Erich Schmidt.
- FLÜCKIGER, B. (2001). *Sound design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- FRESNO, N. (2014). Is a picture worth a thousand words?: The role of memory in audio description. *Across Languages and Cultures*, 15(1), 111–129.
- FRYER, L. (2013). An ecological approach to audio description. *The Psychologist*, 26(6), 458–460.
- FRYER, L., & FREEMAN, J. (2012). Cinematic language and the description of film: Keeping AD users in the frame. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(3), 412–426.
- FRYER, L. (2010). Audio description as audio drama: A practitioner's point of view." *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 205–213.
- GIOVANNI, E., & BRUTI, S. (Eds.). (2012). *Audiovisual translation across Europe: An ever changing landscape*. Bern: Peter Lang
- GRANT, B. (2007). *Film genre: From iconography to ideology*. London: Wallflower.
- HALLIDAY, M. A. K., & HASAN, R. (1976). *Cohesion in English*. London: Longman.
- HALLIDAY, M. A. K., & HASAN, R. (1989). *Language, context and text*. Oxford: Oxford University Press.
- HALLIDAY, M. A. K., & WEBSTER, J. (2004). *Continuum companion to systemic functional linguistics*. New York, NY: Continuum.
- HERNÁNDEZ-BARTOLOMÉ, A., & MENDILUCE-CABRERA G. (2004). Audesc: Translating images into words for Spanish visually impaired people. *Meta*, 49(2), 264–277.
- HIRVONEN, M. (2012). Contrasting visual and verbal cueing of space: Strategies and devices in the audio description of film. *New Voices in Translation Studies*, 8, 21–43.
- HOLLAND, A. (1999). Audiodescription from the point of view of the describer. *Viewpoint*, 53, 73–75.

- IGAREDA, P. (2012). Lyrics against images: Music and audio description." *MonTI*, 4, 233–254.
- IONIDES, J., & HOWELL, P. (2005). *Another eyesight: Multi-sensory design in context*. Ludlow: The Dog Rose Press.
- ITC GUIDANCE ON STANDARDS FOR AUDIO DESCRIPTION. 2000. Retrieved from: [http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc\\_publications/codes\\_guidance/audio\\_description/index.asp.html](http://www.ofcom.org.uk/static/archive/itc/itc_publications/codes_guidance/audio_description/index.asp.html).
- JIMENEZ HURTADO, C. (Ed.). (2007). *Traducción y accesibilidad*. Frankfurt: Peter Lang.
- JIMÉNEZ HURTADO C., & SEIBEL, C. (2012). Multisemiotic and multimodal corpus analysis in audio description: TRACCE. In A. REMAEL, P. ORERO & M. CARROLL (Eds.), *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads* (pp. 409–426). Amsterdam, Rodopi.
- JIMENEZ HURTADO, C., & SOLER GALLEGO, S. (2013). Multimodality, translation and accessibility: A corpus-based study of audio description. *Perspectives: Studies in Translatology*, 21(4), 577–594.
- JONES, C, & VENTOLA, E. (2008). *From language to multimodality*. London: Equinox.
- KRISTEVA, J. (1980). *Desire in language: A semiotic approach to literature and art*. New York, NY: Columbia University Press.
- KRUGER, J. (2010). Audio narration: Re-narrativising film. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 231–249.
- KRUGER, J. (2012). Making meaning in AVT: Eye tracking and viewer construction of narrative. *Perspectives Studies in Translatology*, 20(1), 67–86.
- KUHN, A., & WESTWELL, G. (2012). Oxford: Oxford University Press.
- LANGFORD, B. (2005). *Film genre: Hollywood and beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- LENSING, J. (2009). *Sound-Design, Sound-Montage, Soundtrack-Komposition – Über die Gestaltung von Filmton*. Berlin: Schiele und Schön.
- MAGNY, J. (2004). *Le point de vue: De la vision du cinéaste au regard du spectateur*. Paris: Cahiers du Cinéma.
- MASZEROWSKA, A. (2012). Casting the light on cinema: How luminance and contrast patterns create meaning. *MonTI*, 4, 65–85.
- MASZEROWSKA, A., MATAMALA, A., & ORERO, P. (Eds.). (in press). *Audio description: New perspectives illustrated*. Amsterdam: John Benjamins.
- MATAMALA, A., & REMAEL, A. (in press). Audio-description reloaded: An analysis of visual scenes in 2012 and Hero. *Translation Studies*.
- MATAMALA, A., & ORERO, P. (2011). Opening credit sequences: Audio describing films within films. *International Journal of Translation*, 23(2), 35–58.
- MATAMALA, A., & RAMI, N. (2009). Análisis comparativo de las audiodescripciones española y alemana de 'Good-bye Lenin'. *Hermeneu*, 11, 249–266.

- MAZUR, I., & CHMIEL, A. (2012a). Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project data". In A. REMAEL, P. ORERO & M. CARROLL, M. (Eds.), *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads* (pp. 173–188). Amsterdam: Rodopi.
- MAZUR, I., & CHMIEL, A. (2012b). Towards common European audio description guidelines: Results of the Pear Tree Project". *Perspectives: Studies in Translatology*, 20(1), 5–23.
- MAZUR, I., (in press). Audio description crisis points: The idea of common European audio description guidelines revisited". In K. Nikolić & J. Díaz-Cintas (Eds.). *Media for All 4*.
- METZ, C. (1974). *Film language: A semiotics of the cinema*. Chicago, IL: The University of Chicago Press.
- MONACO, J. (2009). *How to read a film: Movie, media and beyond* (4th ed). Oxford: Oxford University Press.
- NEVES, J. (2012). Multi-sensory approaches to (audio)describing visual art. *MonTI*, 4, 277–294.
- ORERO, P. (2005). Audio description: Professional recognition, practice and standards in Spain. *Translation Watch Quarterly*, 1, 7–18.
- ORERO, P. (2011). The audio description of spoken, tactile and written languages in *Be with me*. In A. SERBAN, A. MATAMALA & J. M. LAVAUUR (Eds.), *Audiovisual translation in close-up: Practical and theoretical approaches* (pp. 239–256). Bern: Peter Lang.
- ORERO, P. (2011). Audio description for children: Once upon a time there was a different audio description for characters. In E. DI GIOVANNI (Ed.), *Entre texto y receptor: Accesibilidad, doblaje y traducción* (pp. 169–184). Frankfurt: Peter Lang.
- ORERO, P. (2012). Film reading for writing audio descriptions: A word is worth a thousand images?. In E. PEREGO (Ed.), *Emerging topics in translation: Audio description* (pp. 13–28). Trieste: EUT Edizioni Università di Trieste.
- ORERO, P., & WHARTON, S. (2007). The audio description of a Spanish phenomenon: Torrente. *Jostrans*, 7, 164–178.
- ORERO, P., & VILARÓ, A. (2012). Eye-tracking analysis of minor details in films for audio description. *MonTI*, 4, 295–319.
- PALOMO LÓPEZ, A. (2010). The benefits of audio description for blind children. In J. DÍAZ-CINTAS, A. MATAMALA & J. NEVES (Eds.), *Media for All 2: New insights into audiovisual translation and media accessibility* (pp. 213–226). Amsterdam: Rodopi.
- PASCO, A. H. (2002). *Allusion: A literary graft*. Charlottesville, VA: Rookwood Press.
- PAVIS, P. (1976). *Problèmes de sémiologie théâtrale*. Montréal, QC: Les Presses de l'Université de Québec.
- PIETY, P. (2004). The language system of audio description: An investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 98(8), 453–469.

- PLĄZEWSKI, J. (1982). *Język filmu*. Warsaw: Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe.
- PUIGDOMÈNECH, L., MATAMALA, A., & P. ORERO. (2010). Audio description of films: State of the art and a protocol proposal. In L. BOGUCKI & K. KREDENS (Eds.), *Perspectives on audiovisual translation* (pp. 27–44). Frankfurt: Peter Lang.
- REMAEL, A. (2012a). Audio description with audio subtitling for Dutch multilingual films: Manipulating textual cohesion on different levels. *Meta*, 57(2), 385–407.
- REMAEL, A. (2012b). Media Accessibility. In Y. GAMBIER, & L. VAN DOORSLAER (Eds.), *Handbook of translation studies 3* (pp. 95–101). Amsterdam: Benjamins.
- REMAEL, A. (2012c). For the use of sound: Film sound analysis for audio description: Some key issues. *MonTI*, 4, 255–276.
- REMAEL, A., ORERO, P., & CARROLL, M. (Eds.). (2012). *Media for all 3: Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads*. Amsterdam: Rodopi.
- REMAEL, A., & VERCAUTEREN, G. (2007). Audio describing the exposition phase of films: Teaching students what to choose. *Trans*, 11, 73–94.
- REVIERS, N. (2012). Audio description and translation studies: A functional text type analysis of the audio described Dutch play *Wintervögelchen*. In E. DI GIOVANNI, & S. BRUTI (Eds.), *Audiovisual translation across Europe: An ever changing landscape* (pp. 193–207). Bern: Peter Lang.
- RYAN, M., & LENOS, M. (2012). *An introduction to film analysis: Technique and meaning in narrative film*. New York, NY: The Continuum International Publishing Group.
- SALWAY, A. (2007). A corpus-based analysis of the language of audio description. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO & A. REMAEL, (Eds.), *Media for All: Subtitling for the deaf, audio description, and sign language* (pp. 151–174). Amsterdam: Rodopi.
- SCHMEIDLER, E., & KIRCHNER, C. (2001). Adding audio description: Does it make a difference? *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 95(4), 197–212.
- SNYDER, J. (2014). *The visual made verbal: A comprehensive manual and guide to the history and applications of audio description*. Ludlow: The Dog Rose Press.
- SONNENSCHNEIN, D. (2001). *Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- SZYMAŃSKA, B., & STRZYMIŃSKI, T. (2010). *Standardy tworzenia audiodeskrypcji do produkcji audiowizualnych*. Retrieved from: <http://www.audiodeskrypcja.org.pl/index.php/standardy-tworzenia-audiodeskrypcji/do-produkcji-audiowizualnych>.
- SZARKOWSKA, A. (2011). Text-to-speech audio description: Towards wider availability of AD. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation*, 15, 142–162.
- SZARKOWSKA, A. (2013). Auteur description: From the director's creative vision to audio description. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 107(5), 383–387.

- TAYLOR, C., & MAURO, G. (2012). The Pear Tree Project: A geographico-statistical and linguistic analysis. *Perspectives*, 20(1), 25–42.
- TAYLOR, C. (1998). *Language to language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- TAYLOR, C. (2012). From pre-script to post-script: Strategies in screenplay writing and audio description for the blind. In F. DALZIEL, S. GESUATO & M. T. MUSACCHIO (Eds.), *A lifetime of English studies: Essays in honour of Carol Taylor Torsello* (pp. 481–492). Padova: Il Poligrafo.
- THOM, R. (1999). *Designing a movie for sound*. Retrieved from: [http://filmsound.org/articles/designing\\_\\_for\\_\\_sound.htm](http://filmsound.org/articles/designing__for__sound.htm)
- VAN DEN DRIES, L. (2001). *Omtrent de opvoering: Heiner Müller en drie decennia theater in Vlaanderen*. Ghent: Koninklijke Academie voor Taal- en Letterkunde.
- VAN SIJLL, J. (2005). *Cinematic storytelling: The 100 most powerful film conventions every filmmaker must know*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.
- VANDAELE, J. (2012). What meets the eye: Cognitive narratology for audio description. *Perspectives*, 20(1), 87–102.
- VERCAUTEREN, G. (2007). Towards a European guideline for audio description. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO, & A. REMAEL, (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 139–149). Amsterdam: Rodopi.
- VERCAUTEREN, G. (2012). A narratological approach to content selection in audio description: Towards a strategy for the description of narratological time. *MonTI*, 4, 207–231.
- VERCAUTEREN, G., & ORERO, P. (2013). Describing facial expressions: Much more than meets the eye. *Quaderns*, 20, 187–199.
- VEREISTEN VOOR DE PRODUCTIE VAN KWALITEITSVOLLE LIVE AUDIODESCRIPTIE (2011). Retrieved from: <http://www.transmediabenelux.com>.
- VILARÓ, A., & ORERO, P. (2013). Leitmotif in audio description: Anchoring information to optimise retrieval. *International Journal of Humanities and Social Science*, 3(5), 56–64.
- YORK, G. (2007). Verdi made visible: Audio-introduction for opera and ballet. In J. DÍAZ-CINTAS, P. ORERO & A. REMAEL, (Eds.), *Media for All: Subtitling for the Deaf, Audio Description, and Sign Language* (pp. 215–229). Amsterdam: Rodopi.
- ZÓRAWSKA, A., WIĘCKOWSKI, R., KÜNSTLER, I., & BUTKIEWICZ, U. (2012). *Audiodeskrypcja: Standardy tworzenia*. Retrieved from: <http://dzieciom.pl/wp-content/uploads/2012/09/Audiodeskrypcja-zasady-tworzenia.pdf>.

#### 4.6 FILMOGRAFIE

In de lijst hieronder staan alle films die vermeld werden in deze richtlijnen. Als er een AD-versie beschikbaar is, staat dit vermeld, net als de taal van de AD en de producent ervan (indien bekend).

- A Lot like Love*, N. Cole, 2005 [AD: EN])  
*Aanrijding in Moscou*, C. Van Rompaey 2008 [AD: NL (Vrienden der blinden)]  
*Alice in Wonderland*, Burton, 2010 [AD: EN]  
*All about Steve*, P. Traill, 2009  
*American Beauty*, S. Mendes, 1999  
*Annie Hall*, W. Allen, 1977  
*Away from her*, S. Polley, 2006  
*Back to the Future*, R. Zemeckic, 1985  
*Bride Flight*, B. Sombogaart, 2008 [AD: NL]  
*Brokeback Mountain*, A. Lee, 2005 [AD: EN, DE]  
*Butch Cassidy and The Sundance Kid*, Hill, 1969  
*Cold Creek Manor*, M. Figgis, 2003 [AD: EN]  
*Contagion*, S. Soderbergh, 2011 [AD: EN]  
*Déjà Vu*, T. Scott, 2006 [AD: EN]  
*Down with Love*, P. Reed, 2003  
*E.T. The Extra-Terrestrial*, S. Spielberg, 1982  
*East is East*, D. O'Donnell, 1999 [AD]  
*Finding Neverland*, M. Forster, 2004 [AD: EN]  
*Friends*, "The one with the breast milk", aflevering 283, M. Lembeck, 1995  
*Girl with a Pearl Earring*, P. Webber, 2003 [AD: EN]  
*Grown Ups*, D. Dugan, 2010  
*Hero*, Y. Zhang, 2002 [AD: EN]  
*Hitch*, A. Tennant, 2005 [AD: EN]  
*Hitchcock*, S. Gervasi, 2012  
*In the Name of the father*, J. Sheridan, 1993  
*Inglourious Basterds*, Q. Tarantino, 2008 [AD: IT (Senza Barriere)]  
*It's Complicated*, N. Meyers, 2009 [AD: EN]  
*Julie & Julia*, N. Ephron, 2009 [AD: EN]  
*Loft*, E. Van Looy, 2008 [AD: NL, The Subtitling Company]



*Londyńczycy*, G. Zgliński, 2008 [AD: PL (Künstler, I, Butkiewicz, U, & Zawadzka, M.)]  
*Love Actually*, R. Curtis, 2003  
*Memoirs of a Geisha*, R. Marshall, 2005 [AD: EN]  
*Nights in Rodanthe*, G. C. Wolfe, 2008 [AD: EN]  
*No Country for Old Men*, E. Coen and J. Coen, 2007  
*North By Northwest*, A. Hitchcock, 1959 [AD: EN, DE]  
*Nosferatu*, W. Murnau, 1922 [AD: IT (VITAC)]  
*Pride and Prejudice*, S. Langton, 1995  
*Ransom*, R. Howard, 1996 [AD: EN]  
*Rock of Ages*, A. Shankman, 2012  
*Saving Private Ryan*, S. Spielberg, 1998  
*Sexy Beast*, J. Glazer, 2000 [AD: EN]  
*Shutter Island*, M. Scorsese, 2010 [AD: EN]  
*Sin City*, F. Miller et al., 2005. [AD: EN]  
*Slumdog Millionaire*, D. Boyle & L. Tandan, 2008 [AD: EN, DE]  
*Spy Kids*, R. Rodriguez, 2001  
*Stand Up Guys*, F. Stevens, 2012  
*Talk to her*, P. Almodovar, 2002 [AD: EN, DE]  
*Taxi Driver*, M. Scorsese, 1976  
*The 39 Steps*, A. Hitchcock, 1935  
*The Birds*, A. Hitchcock, 1963 [AD: DE (Arte)]  
*The Brave One*, N. Jordan, 2007 [AD: EN, (Vickers, M., ITFC)]  
*The Notebook*, N. Cassavetes, 2004  
*The Counselor*, R. Scott, 2013 [AD: EN]  
*The Curious case of Benjamin Button*, D. Fincher, 2008 [AD: EN]  
*The Devil Wears Prada*, D. Frankel, 2006 [AD: PL (Laskowski, M.)]  
*The English Patient*, A. Minghella, 1996 [AD: EN, DE (Arte)]  
*The Forgotten*, J. Ruben, 2004 [AD: EN]  
*The Girl with the Dragon Tattoo*, D. Fincher, 2011  
*The History Boys*, N. Hytner, 2006 [AD: EN]  
*The Hours*, S. Daldry, 2002 [AD: EN]  
*The Imposter*, B. Layton, 2012  
*The King's Speech*, T. Hooper, 2010 [AD: DE]  
*The Lady Vanishes*, A. Hitchcock, 1938 [AD]



*The Ladykillers*, E. Coen and J. Coen, 2004 [AD: EN]  
*The Lord of the Rings*, P. Jackson, 2001-2003  
*The Lovely Bones*, P. Jackson, 2009 [AD: EN]  
*The Ring*, G. Verbinski, 2002  
*The Shining*, S. Kubrick, 1980  
*The Simpsons*  
*The Water Horse*, J. Russel, 2007  
*The Wedding Planner*, A. Shankman, 2001  
*The Wizard of Oz*, N. Langley, 1939  
*Tootsie*, S. Pollack, 1982 [AD: EN, DE]  
*Vicky Cristina Barcelona*, W. Allen, 2008  
*Women in Love*, K. Russel, 1969



Em. Prof. Dr. ALINE REMAEL (TricS research group, Universiteit Antwerpen) was Departementshoofd van het Departement Toegepaste Taalkunde/Vertalers en Tolken van 2013- tot 2018. Zij doceerde er onder meer vertaal- en tolkwetenschap, consecutief tolken, audiovisuele vertaling en mediatoegankelijkheid van 1990 tot 2018. Tot op vandaag zijn haar belangrijkste onderzoeksgebieden audiovisuele vertaling (intra- en interlinguale ondertiteling), mediatoegankelijkheid (audiodescriptie, audio-ondertiteling en audio-inleiding) en nieuwe hybride vormen van tolken waarbij audiovisuele vertaling aan bod komt, in het bijzonder live-ondertiteling met spraakherkenning. Ze heeft uitgebreid gepubliceerd over audiovisuele vertaling en mediatoegankelijkheid, en talrijke verschillende boeken en tijdschriften over dit thema geredigeerd. Ze was een partner in het Europese ADLAB-project en in drie Erasmus+-projecten: ACT, ADLAB PRO en ILSA. Zij is voormalig hoofdredacteur en nu redactielid van *Linguistica Antverpiensia NS-Themes in Translation Studies* en lid van de redactionele adviesraad van *The Translator* en *Perspectives*. Zij is de initiatiefnemer van de *Unlimited*-congresreeks over toegankelijke cultuur en van *OPEN – Expertisecentrum Toegankelijke media en Cultuur* van de Universiteit Antwerpen. Ze is lid van de internationale onderzoeksgroep TransMedia, bestuurslid van ENPSIT en lid van de Young Scholar Prize Committee van EST. In 2018 ontving ze de Jan Ivarsson-prijs voor haar bijdragen aan de audiovisuele vertaling. Zij is professor emeritus sinds 2019 en blijft actief als onderzoeker en promotor van doctoraten op het gebied van toegankelijkheid.

NINA REVIERS is een audiovisueel vertaler en onderzoeker, met een specifieke interesse in mediatoegankelijkheid, inclusief audiobeschrijving voor blinden en slechtzienden en ondertiteling voor doven en slechthorenden. Nina behaalde in 2010 haar diploma in vertalen en tolken voor Nederlands, Engels, Frans en Arabisch als derde taal aan de Artesis Hogeschool in Antwerpen. In 2018 verdedigde ze met succes haar doctoraatsdiploma Vertaalwetenschap aan de Universiteit Antwerpen. Haar onderzoeksinteresses omvatten audiodescriptie voor live evenementen, onderwijs, taalkundige aspecten van audiodescriptie, lultimodaliteit en corpusstudies. Daarnaast geeft Nina Reviers workshops en lezingen over audiobeschrijving voor film en theater. Nina is na haar afstuderen in 2010 ook begonnen als freelance ondertitelaar en audiobeschrijver, gespecialiseerd in de audiobeschrijving van theater- en operavoorstellingen. Momenteel werkt ze als coördinator voor het Expertisecentrum voor *Toegankelijke Media en Cultuur OPEN* van de Universiteit en is ze redactielid van het *Journal of Audiovisual Translation*.

GERT VERCAUTEREN is Doctor in de Vertaalwetenschap. Hij is docent en onderzoeker aan het Departement Toegepaste Taalkunde van de Universiteit Antwerpen, waar hij lesgeeft in audiovisuele vertaling, mediatoegankelijkheid en vertaaltechnologie, naast meer algemene vertaalcursussen. Zijn onder-

zoek focust op audiovisuele vertaling in het algemeen, audiodescriptie in het bijzonder. Zijn doctoraat en publicaties gaan hoofdzakelijk over selectie van inhoud bij audiodescriptie. Momenteel legt hij zich toe op cognitief onderzoek en bestudeert de cognitieve belasting die wordt gegenereerd door verschillende parameters in audiodescriptie. Hij werkte onder andere mee aan het *European Digital Television for All-project*, het *Europese ACT-project* en het *ADLAB-project*, en is momenteel partner in het *ADLAB PRO-project*. Hij is medecoördinator van de onderzoeksgroep voor audiovisuele vertaling aan zijn departement, lid van de *European Association for Studies in Screen Translation (ESIST)* en de *TransMedia Benelux research group*. Daarnaast werkt hij als audiobeschrijver voor Nederlandse film- en televisieprojecten, en geeft hij workshops over AD voor film en televisie.







Finito di stampare nel mese di dicembre 2018  
presso PRINTBEE.IT – Noventa Padovana (PD)