

AUDIODESKRYPCJA
DZIEŁ SZTUKI
METODY
PROBLEMY
PRZYKŁADY

Aneta Pawłowska
Julia Sowińska-Heim

AUDIODESKRYPCJA
DZIEŁ SZTUKI
METODY
PROBLEMY
PRZYKŁADY



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

AUDIODESKRYPCJA
DZIEŁ SZTUKI
METODY
PROBLEMY
PRZYKŁADY

Aneta Pawłowska
Julia Sowińska-Heim

Aneta Pawłowska, Julia Sowińska-Heim
Uniwersytet Łódzki, Wydział Filozoficzno-Historyczny, Katedra Historii Sztuki
90-131 Łódź, ul. Narutowicza 65

opracowanie opisów wykonanych przez studentów
Agata Szykielewska

RECENZENT

Ryszard Hunger

REDAKTOR INICJUJĄCY

Iwona Gos

REDAKCJA I KOREKTA

Paulina Długosz, MMŁ

Tomasz Kochelski, MMŁ

KOREKTA TECHNICZNA

Leonora Wojciechowska

SKŁAD KOMPUTEROWY

Tomasz Kochelski, MMŁ

PROJEKT OKŁADKI

Tomasz Kochelski, MMŁ

Zdjęcie na okładce: © Created by Freepik

© Copyright by Authors, Łódź 2016

© Copyright for this edition by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2016

© Copyright for this edition by Muzeum Miasta Łodzi, Łódź 2016

Wydrukowano z gotowych materiałów dostarczonych do Wydawnictwa UŁ

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

Wydanie I. W.07721.16.0.K

Ark. druk. 9,0

ISBN WUŁ 978-83-8088-384-0

e-ISBN WUŁ 978-83-8088-385-7

ISBN MMŁ 978-83-65026-22-4

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego

90-131 Łódź, Lindleya 8

www.wydawnictwo.uni.lodz.pl

e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl

tel. (42) 665 58 63

Muzeum Miasta Łodzi

91-065 Łódź, ul. Ogrodowa 15

www.muzeum-lodz.pl

e-mail: muzeum@muzeum-lodz.pl

tel. (42) 254 90 00

SPIS TREŚCI

WSTĘP	7
AUDIODESKRYPCJA – WPROWADZENIE	9
SPOSOBY REKOMPENSATY ZABURZEŃ WZROKU	13
METODY TWORZENIA AUDIODESKRYPCJI	17
PIĘKNO, EKFRAZA, OBIEKTYWIZM	23
BENEFICJENCI KOŃCOWI TWORZONYCH AUDIODESKRYPCJI	27
PERCEPCJA OTOCZENIA MIEJSKIEGO ORAZ DZIEDZICTWA ARCHITEKTONICZNEGO	29
haptyczne doświadczanie otoczenia	31
orientacja w przestrzeni miejskiej i otoczeniu architektonicznym	33
NAUKA AUDIODESKRYPCJI W EDUKACJI AKADEMICKIEJ	37
cele	38
cele metapoziomowe	39
usytuowanie metody projektowej w teorii dydaktyki	39
TWORZENIE AUDIODESKRYPCJI – UWARUNKOWANIA SYTUACYJNE	41
Muzeum Sztuki w Łodzi (ms1) – Sala Neoplastyczna	41
Muzeum Sztuki w Łodzi (ms2) – wybrane obiekty artystyczne	48
Muzeum Miasta Łodzi – audiodeskrypcja wnętrz muzealnych	51
uzyskane przez uczestników zajęć kompetence zawodowe i społeczne	59
AUDIODESKRYPCJA – PRZYKŁADY	61
audiodeskrypcja Sali Neoplastycznej	61
audiodeskrypcja wybranych dzieł z kolekcji Muzeum Sztuki w Łodzi	72
audiodeskrypcja wnętrz Pałacu Poznańskich	81
audiodeskrypcje w praktyce codziennej Muzeum Miasta Łodzi (Paulina Dzwonkowska)	129
PODSUMOWANIE	131
ANEKS	133
fragmenty kart autoewaluacyjnych studentów	133
karta ewaluacyjna	134
BIBLIOGRAFIA	137
WYKAZ ILUSTRACJI	141

WSTĘP

Dzieła sztuki stanowią istotną część dziedzictwa kulturowego, a także odgrywają znaczącą rolę w budowaniu społecznej tożsamości. Osoby z niepełnosprawnością narządu wzroku, osoby niewidome i niedowidzące – w tym osoby starsze – powinny mieć możliwość dostępu do dzieł sztuki, wiedzy dotyczącej dziedzictwa architektonicznego, a także sposobność uczestnictwa w wydarzeniach artystycznych. Ważnym wyzwaniem współczesności jest stworzenie ram dla ich aktywizacji i integracji społecznej oraz kulturowej. Osoby niewidome i niedowidzące mają znaczące problemy związane z odbiorem dzieł sztuki. Istotne jest więc poszukiwanie metod ułatwiających optymalny kontakt z obiektami artystycznymi, a także umożliwiających pełniejszą percepcję otoczenia architektonicznego.

Opracowanie metod i wytycznych dotyczących skutecznego oddziaływania bodźcowego i tworzenia wrażeń estetycznych zachęcałoby osoby niewidome i z dysfunkcjami wzroku do aktywnego uczestniczenia w życiu kulturalnym. Jedną z ważniejszych metod umożliwiających osobom niewidomym i słabowidzącym percepcję dzieł sztuki jest słowny opis obrazów i treści wizualnych, czyli audiodeskrypcja. Opracowania audiodeskrypcyjne pozwalają na szerokie udostępnienie dóbr kultury, bez dyskryminującego „efektu getta”, czyli wykluczenia społecznego osób z niepełnosprawnością. Tworzenie audiodeskrypcji, jak również opracowywanie multisensorycznych rozwiązań wymaga jednak szczególnego przygotowania i wiedzy na temat percepcji świata zewnętrznego przez osoby niewidome, a także umiejętności dokonywania analiz dzieł sztuki. Dostosowane do percepcji osób z dysfunkcją wzroku opisy audiodeskrypcyjne mogą być poszerzane o wydruki brajlowskie, czy nagrania opisów w formacie MP3.

Wyrównanie szans osób z niepełnosprawnością wzroku, niewidomych i niedowidzących, w dostępie do dóbr kultury ma znaczącą wartość społeczną, tym bardziej, że problem wad wzroku dotyczy coraz liczniejszej grupy Polaków.

W pierwszej części niniejszej książki opisana została metoda tworzenia audiodeskrypcji dzieł w kontekście upowszechniania sztuki wśród osób z dysfunkcjami wzroku. Nacisk położony został na wskazanie koniecznych elementów

struktur używanych przez deskryptorów, a także wyzwań i problemów związanych z przełożeniem treści odbieranych wzrokowo, tak by w sposób zrozumiały dla osób niewidomych (pozbawionych odniesień do wyobrażeń wzrokowych) jak najlepiej odzwierciedlały obraz.

Część druga dotyczy rozważań na temat audiodeskrypcji w architekturze ujętych w kontekście dostosowywania przestrzeni miejskiej i architektonicznej (w tym muzealnej) do potrzeb i możliwości percepcyjnych osób z dysfunkcjami wzroku.

W kolejnej części przedstawione zostały koncepcje wprowadzenia nauki opisów audiodeskrypcyjnych w edukacji akademickiej studentów historii sztuki. Na zakończenie książki zaprezentowany został proces tworzenia audiodeskrypcji w konkretnych wybranych uwarunkowaniach sytuacyjnych¹. Przedstawione zostały tutaj opisy audiodeskrypcyjne różnorodnych obiektów artystycznych od ogrodu parkowego począwszy, poprzez wnętrza muzealne, awangardową *Salę Neoplastyczną* – czołowy wytwór łódzkiego konstrukttywizmu, obrazy olejne, aż do czarno-białej fotografii². W tej części, ze względu na swój rozbudowany i całościowy charakter, na szczególną uwagę zasługuje projekt realizowany w Muzeum Miasta Łodzi. Opisy audiodeskrypcyjne obejmujące zarówno elementy architektoniczne, wnętrza prezentowane w ramach wystawy stałej, jak i na przykład ogród, stawiały przed uczestnikami cały wachlarz zróżnicowanych wyzwań. W finalnej części projektu wykonane opisy zostały nagrane w studiu, a następnie udostępnione na stronie Muzeum Miasta Łodzi, w różnych formatach jako: wideooprowadzenie (format MP4); audiodeskrypcje (format MP3), czy tekst (format DOC). Finalizacji projektu towarzyszyła konferencja prasowa dotycząca nowych udogodnień dla osób niepełnosprawnych odwiedzających Muzeum Miasta Łodzi, a także wydanie broszury z fragmentami opisów i bogatym materiałem ilustracyjnym. Praktycznym podsumowaniem zajęć są uwagi zawarte w tekście autorstwa Pauliny Dzwonkowskiej – edukatora z Muzeum Miasta Łodzi.

¹ Bazę stanowią doświadczenia zdobyte w trakcie badań konkretnych przypadków i analizy procesu edukacyjnego, w ramach zajęć dydaktycznych prowadzonych w Katedrze Historii Sztuki Uniwersytetu Łódzkiego przez prof. Anetę Pawłowską.

² Opisy zostały wykonane przez studentów z Katedry Historii Sztuki Uniwersytetu Łódzkiego w latach 2013–2016 jako seminaryjne prace projektowe.

AUDIODESKRYPCJA WPROWADZENIE

Audiodeskrypcja¹ (AD od ang. *audio description*) oznacza werbalny przekaz treści wizualnych, w tym obrazów, umożliwiający osobom niewidomym i słabowidzącym zrozumienie i korzystanie z informacji, które nie są dla nich dostępne w wyniku percepcji wzrokowej. Audiodeskrypcja dzieł sztuki jest ważną dziedziną praktyki użytkowej muzealnictwa, która metodą prób i błędów próbuje dostosować środki wyrazu do możliwości percepcyjnych respondentów. Ponadto jako przykład intersemiotyczny audiodeskrypcja znalazła się w sferze zainteresowań przekładoznawców specjalizujących się w tłumaczeniu audiowizualnym.

Umożliwianie dostępu do mediów będących nośnikami treści kulturalnych osobom z dysfunkcjami wzroku staje się coraz bardziej powszechne, między innymi dzięki legislacyjnemu i finansowemu wsparciu Unii Europejskiej. Choć wydaje się, że pełna normalizacja życia osób z niepełnosprawnością wciąż częściej obecna jest w głoszonych teoriach niż codziennych doświadczeniach zarówno pełnosprawnych jak i niepełnosprawnych. Do chwili obecnej wiele państw wypracowało własne praktyki i zasady tworzenia narracji filmowej dla osób niewidomych lub niedowidzących.

Pierwsze działania związane z profesjonalnym tworzeniem opisu dzieła audiowizualnego na potrzeby osób niewidzących i niedowidzących przeprowadzono na początku lat 80. ubiegłego wieku w Stanach Zjednoczonych, a ich inicjatorem było małżeństwo Margaret i Cody Pfanstichl.

Ta sama para pięć lat później doprowadziła do pojawienia się audiodeskrypcji w przestrzeni muzealnej (Więckowski 2014: 111). Jednak w niektórych krajach, w tym w Polsce, audiodeskrypcjonarzy korzystają wciąż z własnej

¹ Inne możliwe formy zapisu to „deskrypcja audialna” lub „deskrypcja audio”. Dalsze omówienie zagadnień związanych ze specyfiką audiodeskrypcji poniżej.

intuicji oraz wskazówek i standardów instytucji zagranicznych o większym dorobku w tej dziedzinie. Wciąż brakuje bowiem badań, dzięki którym w sposób naukowy określona zostałaby baza umożliwiająca stworzenie zasad audiodeskrypcji². Obecnie powstają opisy audiodeskrypcyjne do coraz większej ilości seriali, filmów, przedstawień teatralnych, meczów, a wreszcie dzieł sztuki w galeriach. Dynamiczny rozwój rynku usług w dziedzinie audiodeskrypcji sprawia, iż technika ta jest także adaptowana do potrzeb video i DVD, oper, muzeów i galerii, stron internetowych, serwisów społecznościowych i mediów strumieniowych, gier komputerowych oraz widowisk sportowych (Ciborowski 2009:136–137).

Organizacje osób niewidomych, instytucje kultury oraz mass media wspierają tworzenie audiodeskrypcji. Powstają ogólne wytyczne, które starają się uwzględnić potrzeby i preferencje głównej grupy docelowej tych technik, czyli osób niewidomych i niedowidzących. Podstawowe zasady dotyczące udostępniania kultury i dzieł sztuki osobom niewidomym i słabowidzącym opracowane zostały przez dwie wiodące instytucje zajmujące się tworzeniem audiodeskrypcji w Polsce. Są to warszawska „Fundacja Kultury bez Barier”³ oraz białostocka „Fundacja Audiodeskrypcja”⁴. Ich wytyczne w zakresie

² Jedyny ośrodek akademicki, w którym prowadzone są od zajęcia z audiodeskrypcji to Katedra Historii Sztuki Uniwersytetu Łódzkiego. Por. Pawłowska 2015 oraz A. Pawłowska referat pt. *Audiodeskrypcja czy ekfrazja – nowe metody upowszechniania wiedzy o sztuce* wygłoszony podczas międzynarodowej konferencji naukowej *Tekst a dzieło sztuki* w dniach 18–20 maja 2015 na Uniwersytecie Łódzkim.

³ „Fundacja Kultury bez Barier” działa od 2004 r., w wyniku jej aktywności kultura staje się dostępna dla coraz szerszego kręgu osób niewidomych i niesłyszących. Do 2016 r. w ramach działań Fundacji udostępniono 81 spektakli w 24 polskich teatrach; wykonano audiodeskrypcje w 7 muzeach: Muzeum Powstania Warszawskiego, Zamek Królewski w Warszawie – Muzeum, Muzeum Narodowe w Warszawie, Muzeum Fryderyka Chopina, Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku, Fabryka Schindlera Oddział Muzeum Historycznego Miasta Krakowa, Muzeum Pałac Króla Jana III w Wilanowie oraz w Domu Spotkań z Historią; opracowano audiodeskrypcję i napisy dla niesłyszących do 51 filmów; wykonano audiodeskrypcję i napisy do 27 wydanych i dostępnych w ogólnej sprzedaży filmów na DVD, m.in. do *Dziewczynki w trampkach* w reż. Haify Al-Mansour, *Wypełnić pustkę* w reż. Ramy Burhstein i *Oblawy* w reż. Marcina Krzyształowicza oraz *Chce się żyć* w reż. Macieja Pieprzycy. Fundacja działa w całej Polsce, głównie w Warszawie, Poznaniu, Katowicach, Krakowie, Łodzi oraz jest aktywna w Internecie. Ważnym projektem, który dotyczy przestrzeni muzealnych, zakończonym w 2016 r. jest projekt „Audiodeskrypcja oknem na sztukę” związany z opisami przestrzeni i obrazów Zamku Królewskiego i Muzeum Narodowego w Warszawie.

⁴ „Fundacji Audiodeskrypcja” działa od 2008 r., początkowo w Białymstoku. Do jej głównych celów należy inicjowanie i popieranie badań naukowych zmierzających do poprawy dostępności kultury i sztuki dla osób z niepełnosprawnością oraz działanie wspomagające informacyjnie, edukacyjnie,

tworzenia werbalnych opisów dzieł sztuki dostępne i upowszechnione są od roku 2015 na stronach internetowych Narodowego Instytutu Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów (NIMOZ), jako „Rekomendacje dotyczące udostępniania instytucji muzealnych osobom z niepełnosprawnością wzroku i tworzenia audiodeskrypcji do dzieł plastycznych” (NIMOZ 2015).

W myśl **podstawowej zasady tworzenia audiodeskrypcji**: *W przypadku dzieł sztuki, zabytków architektonicznych, wystaw i eksponatów muzealnych, tras przyrodniczych itp. – audiodeskryptor powinien nie tylko dokładnie obejrzeć przedmiot opisu, ale też zdobyć informacje merytoryczne (teoria, historia, technika artystyczna, koncepcja artysty/twórcy wystawy, interpretacje dzieła, anegdoty itp. (Künstler, Butkiewicz, Więckowski 2012).*

Tworzenie audiodeskrypcji wymaga więc znacznego zasobu zróżnicowanej wiedzy. Ważnym postulatem, choć zapewne nie zawsze możliwym do zrealizowania, jest również bezpośredni kontakt z opisywanym przedmiotem. Jedynie bezpośrednia interakcja umożliwi bowiem faktyczne poznanie obiektu i daje możliwość stworzenia właściwego opisu.

szkoleniowo, technicznie osoby z niepełnosprawnością, osoby i instytucje z sektora kultury i sztuki oraz osoby wspierające realizację celów Fundacji, a także opracowywanie standardów audiodeskrypcji i kodeksu etyki zawodowej osób tworzących audiodeskrypcję. Zrealizowane projekty to „Zilustruj mi słowem świat”, „Teatr bez Barrier”, „Kultura przeciw Wykluczeniu – Audiodeskrypcja”, „Białystok słowem malowany – Przewodnik audio z audiodeskrypcją dla osób niewidomych i słabowidzących po Szlaku Esperanto i Wielu Kultur”. W ramach działań Fundacji udostępniono Muzeum Przyrody w Drozdowie, Galerię Arsenał w Białymstoku, Panoramę Raclawicką eksponowaną w rotundzie we Wrocławiu. wykonano audio deskrypcje do wielu filmów: *Statyści* w reż. Michała Kwiecińskiego, film animowany *Piotruś i Wilk, 33 sceny z życia* reż. Małgorzata Szumowska, *Chłopi* reż. Jan Rybkowski, *Katyń* reż. Andrzej Wajda, *Dzień Świra* reż. Marek Koterski. Ciekawa koncepcja realizowana od roku 2014 to projekt „Movie Guide Dog” czyli aplikacja na telefon, która będzie udostępniać audiodeskrypcje i odtwarzać je niezależnie od sprzętu w sali kinowej.

SPOSOBY REKOMPENSATY ZABURZEŃ WZROKU

Największym problemem zaburzającym pełne uczestnictwo w kulturze i sztuce osób niewidomych i słabowidzących jest brak dostępności do treści wizualnych, w których zakodowany jest przekaz kulturowy. By móc udostępnić te treści osobom niewidomym i słabowidzącym, a tym samym umożliwić im odbiór dzieł sztuki, stosowane są różnorodne rozwiązania multisensoryczne – wielozmysłowe, dostosowane do potrzeb i możliwości percepcyjnych osób z problemami widzenia. Poniżej omówione zostały najczęściej stosowane formy uzupełniające opisy werbalne.

Makiety modeli prezentujących w pomniejszeniu wybrane obiekty np. wnętrza sal czy całe budowle stosowane są często w krajobrazie miejskim np. gdańskiej starówki, Starego Miasta w Krakowie, czy też Toruniu. Doskonały przykład tego typu obiektu stanowi sensoryczna makieta uzyskana w technologii mieszanej, wykorzystującej m.in. druk 3D, wykonana przez inż. Justynę Pietrzykowską, dla Sali Jadalnej w Pałacu Izraela Poznańskiego w Muzeum Miasta Łodzi. Zastosowana skala 1:25 (model ma 40 cm szerokości, 80 cm długości, a ściany mają wysokość 32 cm), to idealny kompromis pomiędzy dokładnością detali i możliwością „zwiedzania”, czy też „odczytywania” makiety w sposób całościowy. Dzięki temu możliwe jest poznanie proporcji sali, a także wzajemnych relacji przestrzennych poszczególnych detali. Makieta została podzielona na dwie partie zróżnicowane pod względem materiałów, a tym samym i technologii. Dolna partia modelu wykonana została z drewna, górna z białego tworzywa PLA. Dolną partię tworzą trzy drewniane ściany i podłoga, oraz dodatkowo wycinane i drukowane detale. Górną partię stworzono natomiast z ośmiu fragmentów wykonanych z PLA (Pietrzykowska 2015). Rozmiary makiety dostosowane są do

haptycznej percepcji przez osoby niewidome i niedowidzące, ich rozmiary pozwalają na swobodne operowanie we wnętrzu dłońmi, a jednocześnie nie przytłaczają nadmiarem detali (Sus 2014).

Tyflografiki, czyli wypukłe formy graficzne – reliefy, które wykonywane są z różnorodnych materiałów i różnymi technikami, najczęściej z wykorzystaniem wysokogatunkowych tworzyw sztucznych lub na tekturze oraz na papierze pęczniejącym przy pomocy specjalnych drukarek. Wydruki takie są często dodatkowo opisywane przy pomocy znaków brajlowskich. W wykorzystaniu w trakcie udostępniania zbiorów muzealnych szczególną rolę odgrywa trwałość użytych materiałów i zastosowanie prawidłowej skali oraz redukcja nadmiernej ilości szczegółów. Tyflografiki wybranych obiektów np. fragmentów obrazów, mogą być także wykonywane podczas lekcji muzealnych z wykorzystaniem różnorodnych materiałów plastycznych, takich jak plastelina, farba puchnąca, arkusze kolorowej gąbki, gotowe elementy pasmanteryjne (taśmy, guziki), tkaniny, bibuły etc. Jednak należy zauważyć, iż osoby niewidome, które nie uczyły się odczytywania schematów graficzne związanych z perspektywą geometryczną, wolą korzystać z płaskorzeźb dostosowanych do poznawania dotykowego, za pośrednictwem których mogą dodatkowo czerpać silniejsze wrażenia przestrzenne. Wzorcowo wyeksponowane przykłady uzupełniających ekspozycję tyflografik, prezentowane na standach bezpośrednio w przestrzeni galeryjnej, od 2015 r. odnaleźć można w gmachu Muzeum Śląskiego w Katowicach.

Szczególnym rodzajem ułatwień przeznaczonych dla osób z problemami ze wzrokiem jest udostępnianie oryginałów prac plastycznych. Najczęściej są to obiekty wykonane z trwałych i odpornych na zniszczenie materiałów, jak rzeźby z marmuru, czy też brązu. Na takie ułatwienia w procesie odbioru dzieł sztuki zdecydowało się m.in. Muzeum Historyczne Miasta Krakowa czy Muzeum Miasta Łodzi. Inną metodą jest tworzenie, czy raczej odtwarzanie eksponatów na wzór oryginalnych przedmiotów historycznych. Przy czym uwzględniana jest wówczas również specyfika materiałów z jakich wykonano oryginały. Eksponaty te przeznaczone są do nieograniczonego eksplorowania poprzez dotyk. Takie rozwiązanie stosuje np. Muzeum Miasta Łodzi udostępniając modele polifonu, czy uproszczone modele sukien inspirowanych XIX wiekiem.

Ważną rolę w wzmocnieniu poczucia komfortu u osób niewidzących przebywających w przestrzeni muzealnej odgrywają dodatkowe materiały informacyjne specjalnie im dedykowane, takie jak druki w brajlu, druk powiększony

czy nagrania odtwarzane w audioprzewodnikach. Materiały przeznaczone dla osób niewidomych mogą być również dostarczane za pośrednictwem ogólnie dostępnej strony internetowej zaprojektowanej zgodnie z wytycznymi W3C (World Wide Web Consortium)¹. Osoby niewidome mogą odczytać je z komputera z pomocą syntezatora mowy, natomiast osoby słabowidzące z pomocą programów powiększających. Tego typu ofertę, realizowaną najczęściej w ramach programu Muzeum Dostępne², posiadają już liczne placówki muzealne w Polsce. Z „Raportu o stanie edukacji muzealnej w Polsce” wynika, że na 418 placówek muzealnych aż 180 z nich prowadzi programy dostosowane to potrzeb osób niepełnosprawnych (Raport 2014). Do ostatnio wprowadzanych udogodnień technologicznych należą aplikacje na smartfony typu Seeing Assistant, które pomagają orientować się w przestrzeni muzeum i salach ekspozycyjnych.

¹ World Wide Web Consortium, w skrócie W3C, to organizacja, która zajmuje się ustanawianiem standardów pisania i przesyłu stron WWW.

² Lista placówek na stronie <http://www.audiodeskrypcja.5zmyslow.pl/sub,pl,niewidomi-w-kulturze.html> (02.07.2016).

METODY TWORZENIA AUDIODESKRYPCJI

Podstawowym zadaniem stojącym przed audiodeskrytorem jest dokonanie takiej selekcji i opisu wizualnych treści obrazu, aby w procesie percepcji dzieła przez osobę niewidomą lub słabowidzącą możliwa była jego rekonstrukcja. Zatem osoby tworzące audiodeskrypcję muszą wybrać i logicznie uporządkować elementy obrazu, które zostaną opisane. Istotnym elementem jest określenie temat obrazu oraz ustalenie kierunku, w którym będzie tworzony spójny, linearny opis. Najczęściej jest to ruch zgodny z ruchem wskazówek zegara. Zaleca się wskazywanie stron z perspektywy widza, np. „w uniesionej dłoni po prawej”.

Opis powinien przebiegać od ogółu do szczegółu. Umiejętne dozowanie ilości informacji szczegółowych pozwala na klarowny i czytelny opis nawet bardzo złożonych kompozycji. Język powinien być obiektywny, ale barwny, a opis tak skonstruowany aby w jak największym stopniu odzwierciedlał obraz. Nie należy jednak używać sformułowań dwuznacznych lub symbolicznych ani terminów redundantnych oraz języka formalnego stosowanego w opisach z zakresu historii sztuki (np. *en trois quarto*, *diagonała*, *tondo*, *lewa heraldyczna* etc.). Przekaz powinien być jak najbardziej ekonomiczny a zdania krótkie, najlepiej w formie równoważników.

Opis dzieła rozpoczyna się od przedstawienia podstawowych informacji, które znajdują się na etykiecie słownej prezentowanego obiektu. Najczęściej, zgodnie z wytycznymi opracowanym przez Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów (NIMOZ), zawarte są na niej następujące dane: rodzaj i tytuł dzieła, imię i nazwisko autora, rok powstania, epoka lub krąg kulturowy, z którego wywodzi się

dane dzieło, technika wykonania, wymiary dzieła¹, zbiory (informacja, czyją własnością jest dane dzieło, do kolekcji której instytucji należy) (NIMOZ 2015: 14).

Kolejnym etapem jest część, którą określić można jako **opis ogólny**. Nie powinien być on zbyt długi, najczęściej więc ograniczony zostaje do kilku, trzech czy czterech zdań, tak jednak dobranych by u odbiorcy wywołać mogły pierwsze, ogólne wrażenie dotyczące opisywanego dzieła. Zawarty w nim powinien zostać zarówno temat dzieła, informacje dotyczące kompozycji oraz wymienione dominujące kolory:

W centralnej części fasady kamienicy, otwarta brama. Przy niej, na brukowanym chodniku, kilkanaście osób. Scena handlu ulicznego. Kolorystyka stonowana, w brązach i beżach, ożywiona kolorami: białym, czerwonym, zielonym, błękitnym i pomarańczowym.

Włodzimierz Tetmajer, Krakowiak,
Pałac Herbsta Muzeum Sztuki w Łodzi
(NIMOZ 2015: 15)

W przypadku złożonych dzieł sztuki i form przestrzennych w opisie ogólnym należy również przedstawić ich położenie względem przestrzeni muzealnej, czy też innego typu otoczenia w którym się znajdują np. ogrodu, czy placu:

Duża, pojedyncza muszla małża przytwierdzona do ściany, w odległości jednego metra od podłogi. W środku muszli, kulisty przedmiot. Dominuje kolor czerwony, biały, różowy z żółtymi akcentami.

Marek Kijewski, *Autoportret w burgundowej muszli*,
Galeria Sztuki Współczesnej Arsenał w Białymstoku
(NIMOZ 2015: 16)

Zwięzły opis ogólny, zawierający wszystko, to co najważniejsze w danym dziele/obrazie/scenie filmu itp. powinien być następnie uszczegółowiony, uszeregowany według ważności informacji z zachowaniem liniowej ciągłości

¹ Jeśli dzieło ma nietypowy kształt np. owalny, w etykiecie przed wymiarami dodatkowo należy podać tę informację: „płótno o kształcie owalnym”. W etykiecie dzieł przestrzennych, trójwymiarowych podawany jest trzeci wymiar – głębokość. Wymiary są podawane w zaokrągleniu.