

Van literatuur naar audiodescriptie

Een verkennend onderzoek naar de toepassing van
embodied cognition-theorieën in AD

Ajshe Gashi

Steven Baars

Academiejaar 2024–2025

Masterproef

Vertalen (Talencombinatie: Frans–Spaans)

Vertalen (Talencombinatie: Duits–Engels)

Promotor

Prof. dr. Gert Vercauteren

Assessor

Prof. dr. Isabelle Robert

Ondergetekende Ajshe Gashi, talencombinatie Frans-Spaans in de opleiding Master in het Vertalen, verklaart dat deze masterproef volledig oorspronkelijk is en uitsluitend door ondergetekende is geschreven. Bij alle informatie en ideeën ontleend aan andere bronnen, heeft ondergetekende expliciet en in detail verwezen naar de vindplaatsen.

Lier, 14 augustus 2025

Ondergetekende Steven Baars, talencombinatie Duits-Engels in de opleiding Master in het Vertalen, verklaart dat deze masterproef volledig oorspronkelijk is en uitsluitend door ondergetekende is geschreven. Bij alle informatie en ideeën ontleend aan andere bronnen, heeft ondergetekende expliciet en in detail verwezen naar de vindplaatsen.

Lommel, 14 augustus 2025

Totaal aantal woorden exclusief bijlagen: ca. 22.943

Totaal aantal woorden inclusief bijlagen: ca. 27.609

Woord vooraf

Vaak wordt verondersteld dat blinden en slechtzienenden geen voldoening kunnen halen uit films, series en beeldende kunsten. Tijdens de vakken *Audiovisuele Communicatie* en *Mediatoegankelijkheid*, gedoceerd door prof. dr. Gert Vercauteren en prof. dr. Nina Reviers, werd het ons duidelijk dat dit een foute aanname is. Blinden en slechtzienenden hechten wel degelijk veel belang aan audiovisuele werken, waarbij audiodescriptie een grote maatschappelijke rol vervult. Hoewel er in de afgelopen decennia al onderzoek naar AD is verricht, blijft er ruimte voor verbetering. Onze gedeelde interesse voor film en media inspireerde ons bijgevolg om AD vanuit een vernieuwd oogpunt te onderzoeken. Met deze ambitie besloten we samen met onze promotor prof. dr. Gert Vercauteren om AD in verband te brengen met een nieuw onderzoeksveld: *embodied cognition*. Dit eerste onderzoek naar audiodescriptie en *embodied cognition* legt hopelijk een waardevolle basis voor verder theoretisch en experimenteel vervolgonderzoek opdat blinden en slechtzienenden, middels vernieuwende *embodied* benaderingen, nog meer voldoening kunnen halen uit audiovisuele producten.

In dit woord vooraf zouden we allereerst graag onze dank willen richten aan onze promotor prof. dr. Gert Vercauteren. Gedurende het proces konden we steeds rekenen op zijn uitstekende steun en begeleiding. Bedankt voor uw expertise en vertrouwen. Graag zouden we ook onze assessor prof. dr. Isabelle Robert willen bedanken voor de interesse die ze stelt in onze scriptie. Verder willen we al onze vrienden, vriendinnen en familie bedanken voor de eeuwige morele steun tijdens het schrijfproces. In het bijzonder gaat onze dank uit naar Aisha, Dieter, Frédérique, Nina én Joppe. Het resultaat van deze thesis zou niet hetzelfde geweest zijn zonder jullie luisterend oor en inspiratie. Vooral willen we elkaar bedanken. We vonden in elkaar niet enkel een uitstekende thesispartner, maar ook een beste vriend. Bedankt, Stevie, dat ik de afgelopen jaren zowel op academisch als persoonlijk vlak steeds bij jou terecht kon. Dankjewel, Ajshe, dat jij met je vriendschap en warmte deze thesis met mij tot een goed einde wist te brengen. Het was een voorrecht om als afsluiter van de master Vertalen ons samen te mogen verdiepen in taal en toegankelijkheid, waarvan deze thesis het resultaat is.

Abstract (NL)

Audiodescriptie (AD) maakt audiovisuele content toegankelijk voor blinden en slechtzienden middels een aanvullend audiospoor dat visuele stimuli verbaliseert. Daarbij staat het tweeledige doel van begrip en beleving centraal. Binnen het domein van AD voeren theoretici echter een discussie of dit doel het beste kan worden bereikt met een objectieve AD enerzijds of een subjectieve AD anderzijds. Het theoretisch kader hieromtrent wees uit dat er hierop geen eenduidig antwoord bestaat en dat er veel terminologische discrepantie en inconsistentie heerst. Het debat markeerde ook de opkomst van alternatieve AD-benaderingen, waarbij AD wordt gezien als een continuüm of functionele benadering. In een poging dit debat meer richting te geven, voorziet deze scriptie eveneens een theoretisch kader voor diverse *embodied cognition*-theorieën waarbij filmkijken, lezen en luisteren worden beschouwd als lichamelijke activiteiten. Aan de hand van deze theorieën probeert deze scriptie een antwoord te bieden op de centrale onderzoeksvraag: “Kunnen de theorieën van *embodied spectatorship*, *embodied cognition*, *embodied reading* en *embodied listening* in theorie de keuze motiveren voor een objectieve AD enerzijds of een subjectieve AD anderzijds opdat het AD-doelpubliek een immersievere beleving heeft?”. Uit de literatuur blijkt dat AD als vorm van literatuur gebruik kan maken van *embodied writing*-strategieën zoals actie- en emotiewoorden, impliciete beschrijvingen van emoties aan de hand van interne en externe fysiologische reacties, zintuiglijke metaforen, *embodied metaphors* gebaseerd op tactiele en olfactorische eigenschappen, bijwoorden van wijze, troponiemen en het ik-vertelperspectief. Een casestudy van AD-fragmenten uit drie Vlaamse fictie- en dramaserieën, *Tabula Rasa* (Netflix), *Arcadia* (Earcatch) en *Knokke Off* (VRTmax) toonde ten eerste aan dat bijna de helft van de AD-fragmenten visueel-semantic zijn. Ten tweede wees het onderzoek uit dat de AD-fragmenten vooral actiewoorden, bijwoorden van wijze en verwijzingen naar het lichaam bevatten als *embodied writing*-strategieën. Ten derde werd er geen significante correlatie gevonden tussen de AD-stijlen en het aantal gebruikte *embodied writing*-strategieën. De scriptie stelt daarom voor om de dichotomische kijk op AD los te laten en AD-strategieën te ontwikkelen op basis van het gewenste AD-doel.

Abstract (EN)

Audio description (AD) renders audiovisual content accessible to the blind and visually impaired by providing an additional audio track that verbalizes visual stimuli. At its core, AD aims to balance understanding and enjoyment. However, within the field of AD, there is an ongoing debate about whether this goal is best achieved through objective AD or subjective AD. A theoretical review on this issue reveals no clear consensus and highlights significant terminological discrepancies and inconsistencies. In response to this debate, alternative approaches to audio description have emerged, viewing AD either as a continuum or through function-oriented approaches. To contribute to this debate, this thesis also introduces a theoretical framework based on various theories of *embodied cognition*, which consider watching films, reading, and listening as *embodied* activities. Drawing on these theories, the thesis explores the central research question: "Could theories of *embodied spectatorship*, *embodied cognition*, *embodied reading*, and *embodied listening* theoretically justify the use of either objective AD or subjective AD, in order to create a more immersive experience for AD users?". A review of the literature suggests that AD, as a literary form, can incorporate *embodied writing* strategies such as action and emotion words, implicit descriptions of emotional states via physiological reactions, sensory and *embodied metaphors* (including tactile and olfactory cues), adverbs of manner, troponyms, and first-person narration. A case study of AD excerpts from three Flemish fiction and drama series, *Tabula Rasa* (Netflix), *Arcadia* (Earcatch), and *Knokke Off* (VRTmax), produced three key findings. First, almost half of the excerpts featured visual-semantic hybridity. Second, the most common *embodied writing* strategies were action verbs, adverbs of manner, and references to the body. Third, no significant correlation was found between AD style and the number of *embodied writing* strategies used. The thesis therefore proposes moving beyond a rigid objective-subjective dichotomy and instead developing AD strategies tailored to the specific goals of each description.

Resumen (ES)

La audiodescripción (AD) permite que el contenido audiovisual sea accesible para las personas ciegas o con discapacidad visual mediante una pista de audio adicional que verbaliza los estímulos visuales. En este proceso, el doble objetivo de comprensión y disfrute ocupa un lugar central. No obstante, en el ámbito de la AD, persiste un debate sobre si dicho objetivo puede alcanzarse mejor mediante una AD de carácter objetiva o subjetiva. El marco teórico al respecto demostró que no existe una respuesta unívoca a esta cuestión. Además, persiste una notable discrepancia e inconsistencia terminológica. El debate también marcó el surgimiento de enfoques alternativos de AD, en los que se considera la AD como un continuo o un enfoque funcional. Con el propósito de contribuir a este debate, la presente tesis ofrece asimismo un marco teórico para diversas teorías de la *cognición encarnada* (*embodied cognition*), en las que ver películas, leer y escuchar se consideran actividades corporales. A partir de estas teorías, la tesis intenta responder a la pregunta principal de investigación: «¿Pueden las teorías de la espectadorialidad encarnada (*embodied spectatorship*), la cognición encarnada (*embodied cognition*), la lectura encarnada (*embodied reading*) y la escucha encarnada (*embodied listening*) teóricamente motivar la elección entre una AD objetiva o una AD subjetiva para que los usuarios de AD tengan una experiencia más inmersiva?». Una revisión de la literatura muestra que la AD, como forma literaria, puede recurrir a estrategias de escritura encarnada (*embodied writing*), tales como palabras de acción y emoción, descripciones implícitas de emociones mediante reacciones fisiológicas internas y externas, metáforas sensoriales y encarnadas basadas en propiedades táctiles y olfativas, adverbios de modo, tropónimos y la narración en primera persona. Un estudio de caso de fragmentos de AD extraídos de tres series flamencas de ficción y drama, *Tabula Rasa* (Netflix), *Arcadia* (Earcatch) y *Knokke Off* (VRTmax), arrojó tres conclusiones clave. En primer lugar, casi la mitad de los fragmentos mostraron una hibridación visual-semántica. En segundo lugar, las estrategias de escritura encarnada (*embodied writing*) más comunes fueron los verbos de acción, los adverbios de modo y las referencias al cuerpo. En tercer lugar, no se encontró una correlación significativa entre el estilo de AD y el número de estrategias de escritura encarnada utilizadas. Por lo tanto, esta tesis propone superar la dicotomía rígida entre AD objetiva y subjetiva, promoviendo el desarrollo de estrategias de AD adaptadas a los objetivos específicos de cada descripción.

Inhoudsopgave

Woord vooraf	3
Abstract (NL)	4
Abstract (EN)	5
Resumen (ES).....	6
Figurenlijst	9
1. Algemene introductie	10
2. Audiodescriptie: <i>media for all</i>	13
2.1 Wat is audiodescriptie (AD)?	13
2.2 Waarom AD-strategieën verschillen: van doelgroepen tot richtlijnen	15
3. Tweedeling in AD: “objectiviteit” en “subjectiviteit”	18
3.1 Argumenten voor een objectieve AD-strategie: kritiek op het subjectiviteitsbeginsel	21
3.2 Argumenten voor een subjectieve AD-strategie: kritiek op het objectiviteitsbeginsel	22
4. Terminologische discrepantie en inconsistentie	25
4.1 Alternatieve terminologie voor een objectieve AD	26
4.2 Alternatieve terminologie voor een subjectieve AD	27
5. Van dichotomie naar continuüm binnen AD	30
5.1 Audio Narration (AN) & Narrative AD.....	30
5.2 Thought-Action Continuum	31
6. Functiegerichte AD-benaderingen.....	33
6.1 Auteur Description	33
6.2 Cinematic AD	34
6.3 Creative AD (CRD)	35
6.4 Integrated AD (IAD).....	36
6.5 Enhanced Audio Description (EAD)	37
6.6 Functiegerichte AD-benaderingen voor andere teksttypes: museum en kunst	38
6.6.1 Gist style en interpretive voicing	39
6.6.2 Poetic Style	39
6.6.3 Synesthetic Style	40
7. Film en literatuur als multisensoriële ervaring	41
7.1 Embodied Spectatorship	42
7.2 Embodied Reading	43
7.2.1 Literaire strategieën voor <i>embodied reading</i>	45
7.2.2 Kritiek op het <i>embodied reading</i> -principe.....	53
7.3 Embodied Listening	54

7.4 De primaire AD-doelgroep en de embodied theorieën	55
7.5 Conclusie: embodied theorieën en AD	56
8. Casestudy: analyse van drie Vlaamse AD's	59
8.1 Methodologie.....	59
8.2 <i>Tabula Rasa</i> (Netflix): “Het bos door de bomen”	62
8.3 <i>Arcadia</i> (Earcatch): “De fraude”	62
8.4 <i>Knokke Off</i> (VRTmax): “Op de liefde”	62
8.5 Resultaten en discussie	63
8.5.1 Resultaten <i>Tabula Rasa</i> (Baetens et al., 2017).....	64
8.5.2 Resultaten <i>Arcadia</i> (Adriaensen et al., 2023)	66
8.5.3 Resultaten <i>Knokke Off</i> (Goris et al., 2023).....	69
8.5.4 Samenvattende resultaten casestudy (AD's & embodied strategieën).....	72
9. Eindconclusie en suggesties voor vervolgonderzoek	77
9.1 Eindconclusie	77
9.2 Suggesties voor vervolgonderzoek.....	82
Bibliografie.....	83
Bijlage 1: analyse van <i>Tabula Rasa</i>: aflevering 8, seizoen 1: “Het bos door de bomen”	98
Bijlage 2: analyse van <i>Arcadia</i>: aflevering 1, seizoen 1: “De fraude”	109
Bijlage 3: analyse van <i>Knokke Off</i>: aflevering 10, seizoen 1: “Op de liefde”	128

Figurenlijst

<i>Figuur 1: grafische weergave van de terminologie: objectieve vs. subjectieve AD</i>	<i>29</i>
<i>Figuur 2: grafische weergave van de geanalyseerde AD-fragmenten uit Tabula Rasa.....</i>	<i>64</i>
<i>Figuur 3: absolute en relatieve aantallen van embodied strategieën in Tabula Rasa</i>	<i>65</i>
<i>Figuur 4: grafische weergave van de geanalyseerde AD-fragmenten uit Arcadia</i>	<i>67</i>
<i>Figuur 5: absolute en relatieve aantallen van embodied strategieën in Arcadia</i>	<i>68</i>
<i>Figuur 6: grafische weergave van de geanalyseerde AD-fragmenten uit Knokke Off.....</i>	<i>69</i>
<i>Figuur 7: relatieve en absolute aantallen van embodied strategieën in Knokke Off.....</i>	<i>71</i>
<i>Figuur 8: eindbalans AD-stijlen van Knokke Off, Arcadia & Tabula Rasa</i>	<i>72</i>
<i>Figuur 9: absoluut totaal aantal embodied strategieën</i>	<i>73</i>
<i>Figuur 10: eindbalans relatief aantal embodied strategieën per AD-stijl.....</i>	<i>74</i>

1. Algemene introductie

Wereldwijd kampen ruim 2 miljard mensen met een oogaandoening (World Health Organization, 2023). Uit een studie van het Global Burden of Disease blijkt dat binnen deze groep ruim 43 miljoen mensen blind zijn en 295 miljoen een matige tot ernstige vorm van slechthoofzien hebben (Bourne et al., 2021). Deze visuele beperkingen beïnvloeden niet alleen het dagelijkse functioneren, maar belemmeren ook de deelname aan vrijetijdsactiviteiten (Bashir et al., 2014). Tegelijkertijd is net die deelname aan recreatieve activiteiten, zoals het kijken naar films en series, van cruciaal belang voor zowel het lichamelijk als psychologisch welzijn (Bashir et al., 2014). Hoewel films en series in de hedendaagse samenleving steeds prominenter aanwezig zijn, blijft deze vorm van vrijetijdsbesteding voor blinden of slechthoofzienden vaak beperkt of zelfs ontoegankelijk. Doordat zij geen toegang hebben tot essentiële visuele stimuli zoals acties, settings en gezichtsuitdrukkingen, dreigen zij een groot deel van het narratief en de emotionele beleving te missen (Carroll, 1999; Smith, 1999; Bashir et al., 2014). Om deze ontbrekende visuele stimuli te compenseren, en zo het begrip en de beleving van een audiovisueel product in stand te houden, wordt getracht om deze leemte op te vullen met behulp van audiodescriptie (AD).

Binnen het domein van audiodescriptie zijn theoretici het echter oneens over hoe visuele stimuli het beste kunnen worden geïnterpreteerd. Hieruit is een debat ontstaan over hoe AD's zouden moeten worden geformuleerd. Audiobeschrijvers kunnen zo opteren voor een objectieve of subjectieve AD-strategie. Hoewel beide strategieën erop gericht zijn om het begrip en de beleving van audiovisuele producten te garanderen bij blinde en slechthoofziende gebruikers, blijft het een discussiepunt welke strategie dit tweeledige doel het beste kan bereiken. Als gevolg van dit debat zijn de huidige theoretische kaders hieromtrent eerder onvolledig en is er een terminologische verwarring ontstaan. Bijgevolg zou het een interessante onderzoekspiste kunnen zijn om dit debat te benaderen vanuit de cognitieve en gedragswetenschappen. Een theorie die binnen deze disciplines een toenemende interesse kent is *embodied cognition*. Bij deze theorie staat niet louter een cognitieve, maar ook een lichamelijke beleving centraal. Door *embodied cognition* en de subtheorieën te verkennen en in verband te brengen met AD, kan er mogelijk een richting worden gegeven aan het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat.

Deze scriptie zal daarom de centrale onderzoeksvraag trachten te beantwoorden: “Kunnen de theorieën van *embodied spectatorship*, *embodied cognition*, *embodied reading* en *embodied listening* in theorie de keuze motiveren voor een objectieve AD enerzijds of een subjectieve AD anderzijds opdat het AD-doelpubliek een immersievere beleving heeft?”.

Voordat we de centrale onderzoeksvraag kunnen beantwoorden, is het noodzakelijk om het basisconcept “audiodescriptie” te verkennen. Deze scriptie volgt daarom een opbouwende structuur. Na deze algemene introductie behandelt hoofdstuk 2 eerst de volgende deelvragen: “Wat is audiodescriptie (AD)?” en “Waarom verschillen AD-strategieën van elkaar?”. Dit hoofdstuk vormt het fundament voor het theoretisch kader.

In hoofdstuk 3 verkennen we het debat rond objectiviteit en subjectiviteit binnen AD. Naast een overzicht van de huidige stand van zaken in dit debat, geven hoofdstukken 3.1 en 3.2 een antwoord op de deelvraag welke voordelen en kritiekpunten er aan het objectiviteits- en subjectiviteitsbeginsel kunnen worden toegeschreven. Aangezien het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat tevens heeft geleid tot een terminologische verwarring binnen het vakgebied, staat hoofdstuk 4 in het teken van terminologische discrepantie en inconsistentie binnen AD. In de subhoofdstukken 4.1 en 4.2 bieden we een overzicht van de terminologie die in de literatuur als synoniem wordt gebruikt voor respectievelijk een objectieve AD-stijl en een subjectieve AD-stijl. Onder invloed van de kritiek op de strikte tweedeling tussen objectiviteit en subjectiviteit wordt audiodescriptie steeds vaker benaderd als een continuüm of schaal. Subhoofdstukken 5.1 en 5.2 behandelen daarom AD-strategieën die zich afzetten tegen deze klassieke dichotomie. Binnen dit kader besteden we bijzondere aandacht aan modellen zoals *audio narration* (Kruger, 2010) en het *thought-action continuum* (Palmer & Salway, 2015), die het concept van AD als een continuüm volgen.

Naast de eerder besproken AD-benaderingen die voortbouwen op de idee van audiodescriptie als een schaal, zijn er ook enkele functiegerichte benaderingen ontwikkeld. Deze AD-benaderingen hebben elk een specifiek doel voor ogen. Hoofdstuk 6 biedt een overzicht van deze strategieën, met aandacht voor hun toepassing binnen film, theater, musea en kunst. Hiermee wordt het eerste deel van het theoretisch kader afgerond.

In hoofdstuk 7 maken we de overgang naar het tweede deel van het theoretisch kader, waarin het concept *embodied cognition* centraal staat, samen met subtheorieën zoals *embodied simulation*, *embodied spectatorship*, *embodied reading*, *embodied writing* en *embodied listening*. Vanuit de inzichten binnen de cognitieve en gedragswetenschappen onderzoeken we welke wisselwerking er optreedt wanneer we literatuur of film consumeren. Als film een belichaamde ervaring zou zijn, dan zou AD in staat moeten zijn om dit effect talig op te roepen. Subhoofdstuk 7.2 behandelt bijgevolg de deelvraag hoe een literair werk kan resulteren in een lichamelijke ervaring en of AD op basis daarvan als een vorm van literatuur kan worden beschouwd. In hoofdstuk 7.2.1 beschrijven we concrete linguïstische strategieën die ook binnen AD toegepast zouden kunnen worden aan de hand van een analyse van literair taalgebruik en de *embodied writing*-strategieën.

Met als doel de eerder besproken theoretische inzichten te toetsen aan praktijkvoorbeelden, voeren we in hoofdstuk 8 een casestudy uit. Hierbij analyseren we AD-fragmenten uit emotionele scènes uit drie Vlaamse series: *Tabula Rasa*, *Arcadia* en *Knokke Off*. Daarbij zal worden onderzocht welke AD-fragmenten kenmerken vertonen van visuele, visueel-semanticke of semantische AD-stijlen, of er reeds impliciet sporen van *embodied writing* aanwezig zijn en of er een correlatie bestaat tussen het aantal *embodied writing*-strategieën en de toegepaste AD-stijlen. Een uitgebreide discussie van de resultaten zal worden gepresenteerd in hoofdstuk 8.5.

Tot slot geeft hoofdstuk 9 een overzicht van de belangrijkste bevindingen en reflecties uit deze scriptie waarbij er eveneens een antwoord zal worden geformuleerd op de centrale onderzoeksvraag. Daarnaast zullen we aan de hand van suggesties voor vervolgonderzoek mogelijke pistes aanreiken voor experimenteel onderzoek binnen de theorieën van *embodied cognition* en AD.

Deze scriptie beoogt audiobeschrijvers dus een overzichtelijk handvat te bieden inzake de diverse terminologie en benaderingen die binnen de literatuur over audiodescriptie worden gehanteerd. Daarnaast willen we, gezien een gebrek aan eerder onderzoek naar een mogelijke wisselwerking tussen *embodied cognition* en audiodescriptie, een eerste verkennende literatuurstudie aanreiken binnen dit tot nu toe onontgonnen onderzoeksdomein.

2. Audiodescriptie: *media for all*

In de digitale maatschappij neemt audiovisuele media een steeds belangrijkere positie in. Zo blijkt uit recente studies dat meer dan 80% van het onlineverkeer bestaat uit videogerelateerde content (Europese Commissie, 2019). Dit kan onder andere verklaard worden door de opkomst van streamingplatforms, wat de afgelopen jaren heeft geleid tot grote veranderingen in de audiovisuele wereld (Soto Fernández, 2023). Deze platforms zijn een uiterst belangrijke bron van entertainment (Torre López, 2023). Consumenten kunnen nu veel meer films en series bekijken waar en wanneer zij maar willen (Soto Fernández, 2023). Volgens het CIM (2024, p. 8) gaf 41,2% van de Belgen aan films en series te bekijken via streamingdiensten. Onze afhankelijkheid van visuele media blijft dus sterk toenemen (Diget, 2019; Soto Fernández, 2023). Zoals Braun (2008) en Hättich & Schweizer (2020) terecht aanhalen, brengt deze afhankelijkheid echter het risico met zich mee dat mensen met (visuele) beperkingen worden uitgesloten van belangrijke culturele en sociale participatie. Om deze toegankelijkheidskloof voor blinden en slechtzienden te overbruggen, werd audiodescriptie (AD) ontwikkeld.

2.1 Wat is audiodescriptie (AD)?

Audiodescriptie is een hulpmiddel dat mensen met een visuele beperking in staat stelt om toegang te krijgen tot audiovisuele inhoud. Binnen AD is er sprake van drie hoofdcategorieën: AD voor het scherm¹, (semi-)live-AD en museum-AD (Fryer, 2016; Reviers, 2017; Mazur, 2020). Audiodescriptie voor het scherm wordt het meest toegepast op cinema en televisie (ADLAB, 2012, geciteerd in Mazur, 2020) en wordt het meest via kanalen zoals televisiezenders, dvd's/blu-ray, streaming, internet en bioscopen ter beschikking gesteld (Mazur, 2020). De tweede categorie omvat (semi-)live-AD waaronder theater-, opera- en sport-AD. Ook sociale evenementen zoals bruiloften en begrafenisseren kunnen met behulp van live-AD toegankelijk worden gemaakt (Snyder, 2005). Een derde en laatste categorie is museum-AD die dienstdoet als een specifieke audiogids voor mensen met een visuele beperking bij kunstwerken en tentoonstellingen.

¹ In de Engelstalige literatuur, waaronder Fryer (2016) en Mazur (2020), verwijst men hiernaar als *screen AD*.

Audiodescriptie wordt tot stand gebracht door middel van een audiocommentaar dat op een afzonderlijk audiospoor wordt toegevoegd aan de bestaande soundtrack van de audiovisuele productie (Fryer, 2016; Reviers, 2017; Mazur, 2020). Dit supplementaire audiospoor bestaat uit een menselijke of synthetische vertelstem (Walczak & Fryer, 2018) die de belangrijkste visuele elementen beschrijft die voor blinden en slechtzienden niet toegankelijk zijn (Fryer, 2016; Reviers, 2017; Hättich & Schweizer, 2020). Mazur (2020) stelt dat naast de eerdergenoemde componenten ook betekenisvolle auditieve elementen, die mogelijk onduidelijk zijn voor het doelpubliek, beschreven dienen te worden. AD-gebruikers moeten niet alleen informatie verkrijgen over visuele en auditieve elementen, maar ook over welk effect het narratief beoogt te bereiken (Kruger, 2010). Volgens de narratologie zijn verhalen opgebouwd uit basisbouwstenen die een reeks geordende gebeurtenissen presenteren die worden uitgevoerd of beleefd door actoren in een spatio-temporele setting (Fryer, 2016). Doordat audiodescriptie als een narratieve tekst visuele en onduidelijke auditieve codes omzet in verbale codes, kunnen mensen die afhankelijk zijn van auditieve informatie de verhaallijn volgen, zelfs als ze de visuele elementen niet kunnen zien (Vercauteren, 2014; Fryer, 2016). De audiobeschrijver verwerkt doorgaans de volgende elementen opdat de gebruikers van audiodescriptie het verhaal kunnen volgen: acties, settings in zowel hun ruimtelijke als temporele dimensie, tekst die op het beeld verschijnt, onduidelijke geluiden, uiterlijke kenmerken, gebaren- of lichaamstaal en gezichtsuitdrukkingen van karakters (Fryer, 2016; Reviers, 2017; Holsanova, 2016a, 2016b, geciteerd in Holsanova, 2022).

De audiodescriptie moet op strategische wijze tussen de dialogen worden geplaatst. Deze strategische plaatsingen worden gedefinieerd als "natuurlijke pauzes" (Remael et al., 2015; Fryer, 2016, p. 8; Hättich & Schweizer, 2020; Díaz Cintas & Remael, 2021). Ze beslaan de momenten waarop de audiobeschrijver gebruik maakt van pauzes in de productie om verbale beschrijvingen van essentiële visuele en auditieve informatie toe te voegen zonder de intersemiotische- en intermodale samenhang van dialogen, geluidseffecten en filmmuziek te verstoren (Braun, 2008; Benecke, 2004, geciteerd in Holsanova, 2022; Remael et al., 2014, geciteerd in Holsanova, 2022). Volgens Remael et al. (2015) en Mazur (2020) kan audiodescriptie enkel op deze wijze een samenhangend geheel vormen. Fryer (2016, p. 8) stelt zich echter de vraag op basis waarvan een audiobeschrijver die natuurlijke pauzes en de essentiële informatie het best selecteert. Er is namelijk geen uniforme werkwijze voor het ontwikkelen van AD.

In de praktijk brengt het dan ook verschillende uitdagingen met zich mee. Diverse factoren dragen bij aan uiteenlopende strategieën die worden gehanteerd om audiodescriptie te creëren.

2.2 Waarom AD-strategieën verschillen: van doelgroepen tot richtlijnen

Hoewel onderzoekers het er op het eerste gezicht over eens lijken te zijn dat audiodescriptie audiovisuele media toegankelijk moet maken voor mensen met een sensorische beperking, is er geen consensus over hoe dit precies bereikt moet worden. Verschillende factoren zorgen ervoor dat er diverse strategieën bestaan met betrekking tot hoe audiovisuele werken worden beschreven. Dit komt ten eerste doordat de doelgroepen van AD zeer divers zijn. Tot de primaire doelgroep van AD behoren blinden en slechtzienden (Braun, 2008; Remael et al., 2015; Perego, 2016, geciteerd in Perego & Taylor, 2022; Braun & Starr, 2022). Het is echter belangrijk om hierbij op te merken dat er binnen deze primaire groep verschillende gradaties van blindheid bestaan (Remael et al., 2015; Ofcom, 2015, geciteerd in Fryer, 2016). Zo wordt er een onderscheid gemaakt tussen blind- en slechtziendheid (Perego & Taylor, 2022). Blindheid omvat personen die geen visuele perceptie meer hebben, met een mogelijke uitzondering van licht- en donkertinten (Fryer, 2016; Perego & Taylor, 2022). Slechtziendheid daarentegen betreft de situatie waarin het zicht matig tot ernstig verminderd is, maar niet volledig afwezig is. Een concreet voorbeeld hiervan is dat sommige slechtzienden in staat kunnen zijn om bewegingen van een personage waar te nemen, maar de gezichtsuitdrukkingen van dat personage slechts gedeeltelijk of niet kunnen zien (Fryer, 2016, p. 43). Naast het onderscheid tussen blindheid en slechtziendheid is ook de leeftijd waarop de primaire AD-doelgroep het gezichtsvermogen verliest een dominante factor. Slechts een klein percentage van blinde personen wordt daadwerkelijk blindgeboren of verliest het gezichtsvermogen in de vroege kindertijd (ibid.). De meerderheid ervaart pas op latere leeftijd symptomen van blind- of slechtziendheid door ziekte of ouderdom waardoor de visuele ervaringen en mentale voorstellingen steeds verschillen (Remael et al., 2015; Fryer, 2016; Perego & Taylor, 2022). Dit leidt ertoe dat audiobeschrijvers de manier waarop ze audiovisuele werken beschrijven, zullen afstemmen op de specifieke behoeften van deze verschillende subgroepen (Perego & Taylor, 2022).

Naast de primaire doelgroep van mensen met een visuele beperking, is er ook een groeiende secundaire doelgroep die gebruikmaakt van audiodescriptie (Remael et al., 2015; Braun & Starr, 2022). Binnen deze secundaire doelgroep vallen vele lagen van de samenleving die geen sensorische beperking hebben. Op die manier kan AD migranten en kinderen ondersteunen die een vreemde taal leren en het begrip faciliteren bij personen met atypische cognitieve beperkingen zoals autisme, ADHD, PTSD, dyslexie of afasie (Braun, 2008; Remael et al., 2015; Fryer, 2016, p. 115; Bernabé & Orero, 2020; Starr, 2022). Een op maat gemaakte audiobeschrijving voor kinderen met autisme zou bijvoorbeeld meer expliciterend kunnen zijn om het begrip te bevorderen, zoals in de zin "Het meisje is boos omdat hij haar geld heeft afgepakt" (Starr, 2017, geciteerd in Mazur, 2024, p. 513). Dit druist in tegen de gangbare AD-richtlijnen die stellen dat emoties niet expliciet in termen van oorzaak en gevolg moeten worden uitgelegd. De reden hiervoor is dat de kijker deze relatie zelf uit de context zou moeten afleiden. Aangezien kinderen met autisme echter vaak moeite hebben met emotieherkenning en contextuele informatie afleiden, moet de AD-strategie worden aangepast aan hun specifieke behoeften (Mazur, 2024). Bij vreemdetaalverwerving of cognitieve beperkingen zou ook *Easy(-to-Read)-AD* kunnen worden toegepast waarbij het taalgebruik en de syntaxis sterk worden vereenvoudigd (Bernabé & Orero, 2020; Mazur, 2020). Een laatste subgroep omvat personen die een programma willen volgen terwijl ze andere taken uitvoeren (Jankowska, 2015, geciteerd in Fryer, 2016; Romero-Fresco, 2018). Ook hier kunnen de eerdergenoemde strategieën voor audiodescriptie variëren afhankelijk van de doelgroep (Mazur, 2024).

Naast het voorgenomen doelpubliek beïnvloedt ook het genre van het te beschrijven audiovisuele werk de gekozen AD-strategie. Zo varieert de AD-stijl het meest bij genres zoals documentaires, televisieprogramma's, films, komedies, Bollywood, opera en reclamespots (Maszerowska, 2015; Orero, 2022). Een bijkomende complicatie is dat recente audiovisuele werken vaak een hybride karakter vertonen, waarbij bijvoorbeeld films verschillende genres combineren waardoor er nieuwe ontstaan, bijvoorbeeld romantische komedies (Maszerowska, 2015). Remael et al. (2015) stellen daarom dat het steeds lastiger wordt om films toe te schrijven aan een bepaald genre.

Tenslotte stelt audiodescriptie een tweeledig doel: enerzijds moet de AD-gebruiker een beter begrip krijgen van de productie, anderzijds moet die er ook van kunnen genieten (Vercauteren, 2017). Deze twee doelstellingen komen ook tot uiting in de verschillende AD-definities, waarbij er zowel een nadruk wordt gelegd op het creëren van een rijke en plezierige beleving² voor de AD-gebruiker als op het bevorderen van het begrip van de audiovisuele inhoud. Zo definiëren Taylor & Perego (2022) AD als een hulpmiddel dat blinde en slechtziende mensen toegang biedt tot audiovisuele werken waardoor zij een rijker en gedetailleerder begrip en tegelijkertijd een diepere ervaring van films, theater of andere evenementen kunnen krijgen. Salzhauser & Sobol (2003, geciteerd in Colmenero, 2024) voegen hieraan toe dat AD als doel heeft om mensen met een visuele beperking te helpen een mentaal beeld te vormen van wat zij niet kunnen zien. Evenzo stellen Hättich & Schweizer (2020) dat een verteller die tijdens een film beschrijft wat er op het scherm gebeurt blinden en slechtzienden niet alleen helpt om de film te begrijpen, maar ook om ervan te genieten, zelfs wanneer zij niets kunnen zien van wat er wordt vertoond.

Dit tweeledige doel komt niet alleen tot uiting in de definities van audiodescriptie, maar ook in de richtlijnen die worden gehanteerd bij de toepassing ervan. In de richtlijnen van de Britse omroepregulator Ofcom en het American Council of the Blind wordt bijvoorbeeld benadrukt dat het doel van AD verder gaat dan alleen het verstrekken van feitelijke informatie over visuele elementen van een programma. Het moet ook bijdragen aan de algemene ervaring en het genot van het publiek (Rai et al., 2010). De Spaanse richtlijnen stellen daarentegen dat audiodescriptie zich vooral moet richten op de meest relevante informatie die essentieel is voor het begrip van het werk. Ook de Franse richtlijnen geven aan dat onbelangrijke visuele elementen het beste onbeschreven blijven, tenzij deze essentieel zijn om het verhaal te begrijpen en te kunnen volgen (Morisset & Gonant, 2008). Wat bij deze richtlijnen echter opvalt, is dat ze steeds een andere nadruk leggen op hoe een audiovisueel werk moet worden beschreven. Volgens Jankowska (2015, geciteerd in Fryer, 2016) kan dit worden verklaard door het feit dat deze richtlijnen vaak worden ontwikkeld op basis van de persoonlijke ervaringen en intuïtie van hen die ze opstellen (Braun, 2008). Ook Vercauteren (2007) merkt op dat de huidige richtlijnen in bijvoorbeeld Vlaanderen, Spanje en het Verenigd Koninkrijk eerder vaag blijven en structuur missen.

² In Engelstalige literatuur (bv. Vercauteren, 2017) worden de begrippen *understanding* en *enjoyment* toegepast. In deze scriptie zullen de Nederlandstalige termen *begrip* en *beleving* gebruikt worden.

Het grote nadeel hiervan is dat er dan veel ruimte voor discussie ontstaat over hoe AD precies moet worden geformuleerd (Rai et al., 2010). Dit resulteerde onder meer in het debat over objectiviteit versus subjectiviteit binnen AD.

3. Tweedeling in AD: “objectiviteit” en “subjectiviteit”

In hoofdstuk 2.2 zagen we hoe uiteenlopende strategieën met betrekking tot hoe een audiovisueel werk wordt beschreven, vooral voortkomen uit de verscheidenheid aan doelgroepen en genres. Daarnaast zijn de richtlijnen niet altijd eenduidig over de wijze waarop een audiovisueel werk moet worden beschreven. Naarmate onderzoek binnen audiodescriptie vordert, moeten audiobeschrijvers steeds kritischer met de bestaande richtlijnen omgaan (Vercauteren & Orero, 2013). Vanuit kritisch oogpunt stelt men zich bijvoorbeeld de vraag of een audiobeschrijver zich moet beperken tot een objectieve weergave van wat visueel waarneembaar is (Lopez et al., 2021), of dat er ruimte is voor subjectiviteit. Deze vraag staat centraal in het langdurige debat over objectiviteit en subjectiviteit binnen AD die al zo oud is als het onderzoeksdomein zelf (Palmer & Salway, 2015; Bartolini, 2023; Schaeffer-Lacroix et al., 2023). Hierin komen twee tegengestelde opvattingen naar voren: aan de ene kant zijn er AD-theoretici en richtlijnen die AD beschouwen als een strikt informatieve tekst (Poethe, 2005, geciteerd in Ramos Caro, 2016). Binnen deze visie wordt de audiobeschrijver gezien als een "verbale cameralens" (Snyder, 2020, p. 43) die zo neutraal en feitelijk mogelijk weergeeft wat er te zien is. Volgens Yeung (2007, geciteerd in Braun, 2008) neemt de audiobeschrijver dan een ondergeschikte rol aan als medeververteller. Aan de andere kant stellen sommige onderzoekers en theoretici dat AD meer is dan louter een beschrijving en eerder gezien kan worden als een narratieve tekstvorm (Rodríguez Posadas, 2007, geciteerd in Ramos Caro, 2016). Volgens deze visie moet AD niet alleen visuele informatie overbrengen, maar ook aan de hand van bijvoorbeeld metaforen ervoor zorgen dat blinde en slechtziende ontvangers “dezelfde emoties ervaren als een ziend publiek” (Simoneau-Jörg, 1997, pp. 31-32, geciteerd in Ramos Caro, 2016). In dat geval speelt de audiobeschrijver een proactieve rol als onafhankelijke verteller die niet slechts als een passieve medeververteller fungeert, maar het narratief zelf vormgeeft (Yeung, 2007, geciteerd in Braun, 2008).

Wat tevens voor controverse zorgt binnen dit debat, is het gebruik van de begrippen “objectiviteit” en “subjectiviteit”. Doordat beide begrippen niet duidelijk worden afgebakend, stellen velen zich de vraag wat er nu precies onder objectiviteit of subjectiviteit valt. Dit wordt eveneens duidelijk uit de definities van deze gecontesteerde concepten. Van Dale (2024) definieert objectiviteit als volgt: “zich beperkend tot de feiten, niet beïnvloed door eigen gevoel of door vooroordelen”. Broersma (2015, p. 163) voegt hieraan toe dat objectiviteit verwijst naar “een onbevooroordeelde houding tegenover bronnen” en dat op die manier “de wereld wordt weergegeven zoals zij is”. Een derde definitie van objectiviteit luidt: “een boodschap die exact volgens de feiten wordt doorgegeven, zonder dat er een persoonlijke mening in is verwerkt” (woorden.org, 2025). Wat betreft het concept subjectiviteit, treffen we wederom verschillende definities aan. Pit (2003, geciteerd in Lagerwerf et al., 2011, p. 109) spreekt van subjectiviteit zodra de “opvatting of zienswijze van de auteur onderdeel wordt van de inhoud van de uiting”. Van Alphen (2016) geeft hierbij aan dat subjectiviteit ontstaat “als een persoon inkleuring geeft aan een objectief feit door middel van zijn oordeel, interpretatie en normen en waarden”. Tot slot definieert Lyons (1994, geciteerd in Vis et al., 2009, p. 406) subjectiviteit als “de manier waarop een spreker zichzelf, zijn eigen attitudes en opvattingen naar voren brengt”. De genoemde definities zijn problematisch omdat ze abstract blijven en niet verduidelijken waar de grens ligt tussen objectiviteit en subjectiviteit. Bovendien rijst de vraag of het überhaupt mogelijk is om feiten volledig zonder enige vorm van (subjectieve) interpretatie of vooroordelen te presenteren. De onduidelijkheid omtrent deze twee begrippen valt op als we de bestaande literatuur over AD bekijken.

Het debat over objectiviteit en subjectiviteit binnen AD is dan ook niet zwart-wit. Hoewel de meeste AD-theoretici in de richtlijnen voor een objectieve aanpak pleiten en eender welke vorm van subjectiviteit afraden (Mazur & Chmiel, 2012; Remael et al., 2015; Colmenero, 2024), bevatten ze inconsistenties en tegenstrijdigheden (Ramos Caro, 2016; Brescia-Zapata & McDonagh, 2024; Colmenero, 2024). Dit is ten eerste van toepassing in de richtlijnen van verschillende landen: Benecke en Dosch (2004, geciteerd in Ramos Caro, 2016) beargumenteren bijvoorbeeld in de richtlijnen dat objectief taalgebruik gehanteerd moet worden door enkel neutrale adjectieven in de beschrijving te verwerken. In tegenspraak met deze Duitse voorschriften, sporen de Engelse richtlijnen de audiobeschrijver aan om het gebruik van subjectieve adjectieven, zoals het omschrijven van een personage als aantrekkelijk, niet te schuwen wanneer dit enige relevantie kan bieden voor het verhaal (Rai

et al., 2010). Daarnaast verwerpen de Spaanse richtlijnen het gebruik van metaforisch of poëtisch taalgebruik, terwijl de Amerikaanse richtlijnen dit juist aanmoedigen om levendige beelden op te kunnen roepen bij de AD-gebruiker (Ramos Caro, 2016).

Ten tweede bestaat er ook onenigheid binnen de richtlijnen zelf: zo stellen Morisset & Gonnant (2008) van het Franse Charter voor Audiodescriptie dat de audiobeschrijver geen beelden mag interpreteren, maar dat hij deze uitsluitend mag beschrijven (Morisset & Gonnant, 2008). Ondanks dit voorschrift vermelden de Franse richtlijnen dat een audiodescriptie wel als een volwaardig *travail de création* of als creatief werk op zich kan worden beschouwd (Morisset & Gonnant, 2008, p. 2). Deze stellingname is in dat opzicht enigszins contradictorisch (Bardini, 2017), gezien de auteurs eerder net pleiten voor een objectieve AD-strategie zonder enige persoonlijke of creatieve invulling. Objectiviteit geniet niet enkel de voorkeur in de Franse richtlijnen, ook de Amerikaanse audiodescriptiepionier Joel Snyder is fervent vertegenwoordiger van objectiviteit binnen AD. Snyder (2020) beargumenteert namelijk dat kwalitatieve oordelen AD niet in de weg mogen staan en dat interpretaties van de audiobeschrijver mogelijk als onnodig en ongewenst worden ervaren door de eindgebruiker. Snyder (2020, p. 90) pleit dan ook voor de vuistregel “What you see is what you say”. Wat deze visie dan weer tegenspreekt, is dat hij wel het gebruik van metaforen en levendig taalgebruik aanmoedigt om het visuele beeld over te brengen aan hen die er geen toegang tot hebben, terwijl audiobeschrijvers zelf geen interpretaties mogen maken (Mazur & Chmiel, 2012). Hoewel er in de richtlijnen dus gepleit wordt voor een objectieve aanpak in AD, stellen ze tegelijkertijd ook subjectieve AD-strategieën voor (Colmenero, 2024). Hierbij stellen velen zich vaak de vraag wat er nu precies onder “objectiviteit” of “subjectiviteit” valt en vervaagt de grens tussen beide concepten steeds meer (Mazur & Chmiel, 2012). Dit heeft het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat aanzienlijk aangewakkerd, waardoor er terminologische verwarring en een scala aan nieuwe benaderingen zijn ontstaan. In hoofdstukken 3.1 en 3.2 zullen we bijgevolg dit debat nader bekijken door de volgende vraag te beantwoorden: welke kritiepunten en voordelen kunnen er aan een objectieve en subjectieve strategie toegeschreven worden? In hoofdstuk 4 en 5 verkennen we welke terminologie AD-theoretici binnen deze discussie hanteren en welke uiteenlopende AD-strategieën hiermee gepaard gaan.

3.1 Argumenten voor een objectieve AD-strategie: kritiek op het subjectiviteitsbeginsel

Het eerste argument dat voorstanders van objectiviteit binnen AD aandragen, is dat de audiobeschrijver het risico loopt om de AD-gebruiker te veel te betuttelen met een subjectieve beschrijving. Mazur & Chmiel (2012, p. 1) definiëren dit fenomeen als *spoon-feeding*. Blinden en slechtzienden kunnen enkel een eigen interpretatie en mentaal beeld van de visuele stimuli vormen indien de audiobeschrijver geen informatie voorkauwt (Snyder, 2020; Soler Gallego & Colmenero, 2023; Colmenero, 2024). Blinden en slechtzienden moeten eigen oordelen kunnen vormen, want hoewel hun visuele waarneming mogelijk beperkt is, blijven hun cognitieve en interpretatieve vaardigheden daarentegen volledig intact (Snyder, 2020, p. 43). Door een objectieve beschrijving te creëren, leg je geen persoonlijke interpretaties of gevoelens op, maar nodig je de gebruiker uit om die zelf te maken (Rai et al., 2010). Volgens Mazur (2022, p. 99) mijdt de beschrijver het beste subjectieve adjectieven zoals “mooi” of “lelijk” wanneer hij een filmkarakter omschrijft, gezien het blinden en slechtzienden niet helpt een betere voorstelling van het personage te maken. Ook zij kunnen een verschillend denkbeeld hebben van wat mooi of lelijk is (Mazur & Chmiel, 2012). Dit kan vermeden worden door uiterlijke kenmerken objectief te beschrijven, zoals in het voorbeeld “ze heeft volle rode lippen” (Mazur, 2022, p. 99). Zo kan de gebruiker zelf oordelen over de aantrekkelijkheid van een personage. Naast uiterlijke kenmerken geven subjectieve interpretaties, zoals “hij is verdrietig”, te veel prijs over de mentale toestand van het personage en het plot, waardoor de audiobeschrijver de AD-gebruiker kan manipuleren (Mazur & Chmiel, 2012; Palmer & Salway, 2015, p. 138). Blinden en slechtzienden hebben namelijk het recht om “net zo onwetend te zijn als de ziende kijker die wel toegang heeft tot visuele stimuli” (Snyder, 2012, geciteerd in Mazur & Chmiel, 2012, p. 2). Deze gedachtegang ligt in lijn met Snyders visie (2005, p. 938): “AD is about Democracy”.

3.2 Argumenten voor een subjectieve AD-strategie: kritiek op het objectiviteitsbeginsel

Het objectiviteitsbeginsel impliceert dat een zo accuraat mogelijke weergave van de visuele inhoud volstaat om blinden en slechtzienenden dezelfde ervaring te bieden als ziende kijkers. Kleege (2014, geciteerd in Schaeffer-Lacroix et al., 2023) beargumenteert dat deze stelling in werkelijkheid echter een onhaalbaar streven is, gegeven dat taal nooit de volledige visuele ervaring kan vervangen. Blinde gebruikers zullen dus per definitie een andere en potentieel beperktere interpretatie hebben. Een klinisch descriptieve audiodescriptie (Kruger, 2010), die zich beperkt tot wat er in een film te zien is, biedt onvoldoende toegang tot het verhaal. Dit komt doordat deze aanpak geen inzicht geeft in hoe en vooral waarom bepaalde acties plaatsvinden (zie hoofdstuk 5.1). Hierdoor blijft de ervaring voor blinde en slechtzienende kijkers beperkt, omdat ze niet volledig worden ondergedompeld in de narratieve structuur van de film (Kruger, 2010). Het is daarom van groot belang dat een audiobeschrijving taalkundige elementen bevat die de luisteraar actief betrekken bij het verhaal, zoals subjectieve taal (Ramos Caro, 2016). Alleen zo kan de luisteraar zich niet alleen een beeld vormen van de gebeurtenissen, maar zich ook echt inleven in het verhaal (Kruger, 2010).

Een tweede argument voor een subjectieve beschrijving is gelinkt aan het beschrijven van emoties en/of gezichtsuitdrukkingen. Binnen dit kader blijkt objectiviteit een moeilijk te handhaven norm. De voornaamste reden hiervoor is dat gezichtsuitdrukkingen een complexe combinatie van spierbewegingen zijn die vaak meerdere emoties tegelijk kunnen overbrengen (Mazur & Chmiel, 2012). Als een AD omschrijft dat een personage de wenkbrauwen optrekt, kan dit wijzen op zowel angst, opluchting als verrassing (Mazur & Chmiel, 2012). Hoewel basisemoties zoals vreugde en verdriet relatief eenvoudig objectief kunnen worden omschreven door te zeggen dat een karakter glimlacht of huilt, geldt dit niet voor complexere of subtielere emoties zoals bezorgdheid of verwarring (Mazur & Chmiel, 2012, p. 3). Gezichtsuitdrukkingen duiden soms meerdere emoties aan, waardoor een objectieve beschrijving in dat geval een breed scala aan emoties geen recht doet (Mazur & Chmiel, 2012).

Wanneer de mentale toestand of emoties van het personage in de AD indirect worden afgeleid in plaats van dat de fysieke gelaatsuitdrukkingen expliciet worden beschreven, is het opvallend dat Mazur & Chmiel (2012) in hun onderzoek zowel de termen subjectieve beschrijving (*subjective description*) als subjectieve interpretatie (*subjective interpretation*) door elkaar gebruiken. We stellen ons hierbij de vraag of een interpretatie altijd subjectief is. (Universele) gelaatsuitdrukkingen interpreteren we namelijk onbewust en kunnen ook objectief van aard zijn. De auteurs zelf geven ook aan dat het begrip “interpretatie” controversieel is en voor verdeeldheid zal blijven zorgen binnen het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat (Mazur & Chmiel, 2012). Om verwarring te voorkomen, wordt daarom in deze scriptie de term “subjectieve interpretatieve beschrijving” gebruikt wanneer emoties indirect worden afgeleid in plaats van dat de fysieke gelaatsuitdrukkingen expliciet worden beschreven in de AD.

Met een subjectieve interpretatieve beschrijving wordt bovendien een andere uitdaging opgelost: die van tijdsbeperkingen. Audiodescriptie wordt meestal pas in een latere fase van het productieproces aan een film of audiovisueel werk toegevoegd. Dit heeft als gevolg dat de beschrijvingen moeten worden ingepast binnen de bestaande dialogen, geluidseffecten en muziek (Mazur & Chmiel, 2012; Palmer & Salway, 2015), wat leidt tot tijdsbeperkingen. Dergelijke restricties laten vaak onvoldoende ruimte voor een neutrale en gedetailleerde beschrijving van alle visuele elementen zoals het objectiviteitsbeginsel voorschrijft (Mazur & Chmiel, 2012; Bardini, 2017; Glos & Toro Franco, 2024). In dit kader stelt Mazur (2022) dat het gebruik van subjectieve bijvoeglijke naamwoorden die emoties aanduiden effectiever kan zijn om met tijdsbeperkingen om te gaan dan gezichtsuitdrukkingen in detail proberen te beschrijven. Orero & Vercauteren (2013, p. 193) illustreren deze gedachte aan de hand van de audiobeschrijving “ze haalt haar oogleden en wenkbrauwen op terwijl haar mond openvalt”, dit kan simpelweg beschreven worden met de basisemotie “verrassing”, zoals in het voorbeeld “ze is verrast”. Hieruit volgt dat subjectieve interpretatieve beschrijvingen veel korter zijn dan hun objectieve tegenhangers (Orero & Vercauteren, 2013).

Subjectieve interpretatieve beschrijvingen lossen niet louter tijdsbeperkingen in AD op, maar leiden mogelijk ook tot een verminderde cognitieve belasting bij de AD-gebruiker (Mazur & Chmiel, 2012; Fresno et al., 2016). Het verwerken van auditieve informatie vergt meer mentale inspanning dan het verwerken van visuele informatie. Waar ziende kijkers namelijk

de visuele elementen en de onderliggende betekenis van de beelden tegelijkertijd kunnen opnemen, moeten blinde en slechtziende gebruikers de visuele informatie eerst in auditieve vorm verwerken om vervolgens de onderliggende betekenis ervan te extraheren (Taylor & Perego, 2022). Dit proces neemt meer tijd in beslag waardoor de cognitieve belasting kan toenemen. Lange en gedetailleerde objectieve beschrijvingen vereisen mogelijk dus een intensievere mentale verwerking (Mazur & Chmiel, 2012). Een kortere subjectieve interpretatie van wat er te zien is, zou blinde en slechtziende kijkers dus juist kunnen ondersteunen (Fresno, 2014, geciteerd in Perego & Taylor, 2022). Er is echter nog geen kwantitatief cognitief onderzoek gedaan in AD. De link tussen objectiviteit en cognitieve belasting is tot nu toe nog louter hypothetisch.

Een laatste argument voor een subjectieve AD dat het meest frequent wordt aangehaald, zijn de inherente restricties van een objectieve strategie waarbij vooral op het inherente subjectieve karakter van audiodescriptie wordt gewezen. Kruger (2010) stelt bijvoorbeeld dat objectiviteit niet verenigbaar is met de aard van narratieve fictie. Een verhaal kan nooit volledig objectief zijn, omdat de manier waarop een verhaal wordt gepresenteerd altijd gekleurd is door de keuzes die de verteller maakt (Kruger, 2010, geciteerd in Vercauteren, 2022). Volgens Matamala & Orero (2017, geciteerd in Bartolini, 2023) is audiodescriptie dan ook per definitie subjectief, omdat de audiobeschrijver, net zoals iedere waarnemer, kijkt en interpreteert vanuit een persoonlijk perspectief (Pujol & Orero, 2007; Remael et al., 2015; Bartolini, 2023). Op basis van die persoonlijke waarnemingen, ervaringen en individuele en contextuele factoren maakt de audiobeschrijver dan keuzes over welke visuele elementen worden geselecteerd en hoe bepaalde scènes worden beschreven (Jankowska, 2015; Holsanova, 2016, geciteerd in Romero-Muñoz, 2023; Schaeffer-Lacroix et al., 2023). Zelfs als er overeenstemming zou zijn over bepaalde basisprincipes van AD, zullen audiobeschrijvers altijd verschillende keuzes maken op basis van hun persoonlijke visie (Hyks, 2005, geciteerd in Mazur & Chmiel, 2012; Remael et al., 2015). Dat perspectief verschilt van mens tot mens en kan in geen enkele situatie volledig objectief zijn (Finbow, 2010, geciteerd in Ramos Caro 2016). Een objectieve AD is dan vrijwel onmogelijk (Hyks, 2005, geciteerd in Mazur & Chmiel 2012; Jankowska, 2015; Palmer & Salway, 2015), waardoor subjectiviteit onlosmakelijk verbonden is met het audiodescriptieproces (Pujol & Orero, 2007; Remael et al., 2015).

4. Terminologische discrepantie en inconsistentie

De huidige discussie over het objectiviteits- en het subjectiviteitsbeginsel binnen audiodescriptie heeft niet enkel geleid tot argumenten voor of tegen een van de twee stromingen. Hoewel AD-academici een gelijkaardige visie delen dat AD op alternatieve wijzen gevormd kan worden, wordt het uit de bestaande literatuur duidelijk dat ze verschillende begrippen aanwenden om te verwijzen naar deze tweedeling binnen AD. Het is zeer aannemelijk dat theoretici de termen als synoniem gebruiken voor een objectieve of subjectieve AD, maar dat kan niet met zekerheid worden gesteld omdat de begrippen oppervlakkig en terloops in hun onderzoeken door elkaar gebruikt worden. Daarbovenop worden ze beperkt of zelfs niet gedefinieerd, waardoor het zo goed als uitgesloten is dat ze een aparte AD-strategie op zich vormen, dit in tegenstelling tot de benaderingen die als tegenreactie zijn ontstaan op de klassieke tweedeling binnen het onderzoeksveld.

Tijdens recente AD-conferenties wordt het duidelijk dat het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat nog steeds sterk leeft, desondanks is er bij sommige deelnemers een groeiend besef ontstaan dat het wellicht zinloos is om vast te houden aan deze strikte scheiding binnen AD. Als alternatief stellen academici voor om eerder te kijken naar de functie die de audiodescriptie moet vervullen, waarbij men specifieke AD-strategieën zou kiezen op basis van het gewenste AD-doel (G. Vercauteren, persoonlijke communicatie, 24 maart 2025). Deze nieuwe benaderingen bieden ruimte voor een flexibelere toepassing van AD-strategieën, afhankelijk van de context en doelstellingen. Deze nieuwe benaderingen zullen dan ook uitgebreid aan bod komen in hoofdstuk 5.

Als gevolg van de diversiteit aan zowel theoretische als empirische onderzoeken is er een terminologische discrepantie ontstaan die bijdraagt aan de verwarring en inconsistentie in het debat. Een concreet voorbeeld van een mogelijk verwarrende term is *interpretative AD* die Bardini (2017, p. 51) expliciet gelijkstelt met *subjective AD* (hoofdstuk 4.2 gaat hier verder op in). Hoofdstuk 4 beoogt daarom duidelijkheid te scheppen in het diverse AD-landschap waarbij we nagaan met welke AD-aanpak, zijnde objectiviteit of subjectiviteit, de gehanteerde term steeds correspondeert. In hoofdstuk 4 proberen we daarnaast een antwoord te geven op de mogelijke achterliggende gedachte voor deze alternatieve terminologie. Op deze wijze hopen hoofdstuk 4.1 en 4.2 een handvat te bieden wat de terminologische verwarring betreft.

4.1 Alternatieve terminologie voor een objectieve AD

Binnen het kader van een objectieve aanpak, bestaan er tal van mogelijkheden om naar deze AD-stijl te verwijzen. Een eerste synoniem voor objectieve AD wordt in de receptieonderzoeken van zowel Mazur & Chmiel (2012, p. 180) als Bardini (2017, p. 51) aangehaald, namelijk *neutral description(s)*. Andere termen die duidelijk in het verlengde hiervan liggen zijn *factual description* (Remael et al., 2015, p. 71), *neutral AD* (Ramos Caro, 2016, p. 606) en *conventional (audio) description* (Udo & Fels, 2010, p. 189; Szarkowska, 2013, p. 386; Bardini, 2017, p. 57; Romero-Muñoz, 2023, p. 13). Men zou kunnen stellen dat de onderzoekers deze terminologie toepassen als verwijzing naar de eigenschappen van een objectieve AD enerzijds en de “traditionele” richtlijnen die stellen dat de audiobeschrijver onpartijdig blijft en geen verdere subjectieve interpretaties verwerkt anderzijds. Aan deze reeks kunnen verder nog de synoniemen *denotative audio description* (Barini, 2017, p. 57; Fresno, 2022, p. 314) en *denotational description* (Romero-Muñoz, 2023, p. 12) toegevoegd worden. Deze onderzoekers creëren op dergelijke manier een link met de semantiek, waarbij het begrip impliceert dat een denotatieve AD een feitelijke weergave is van wat op beeld te zien is, waarbij er geen positieve noch negatieve bijklank wordt verwerkt. Kruger (2010) stelt op analoge wijze het begrip *clinical AD* voor (Mazur, 2020, p. 237). Dit voorstel lijkt te kunnen wijzen op een nog striktere, meer klinisch ingestelde benadering van objectiviteit, waarin de beschrijving functioneel en zonder emotionele kleuring wordt gepresenteerd. Termen als *standard audio description* (Fryer & Freeman, 2013, p. 412) en *traditional AD* (Kruger, 2010, p. 233; Lopez et al., 2020, 2021, geciteerd in Brescia-Zapata & McDonagh, 2024, p. 321) suggereren eveneens een meer conservatieve invalshoek, waarbij de audiodescriptie voldoet aan de gevestigde normen en formats; zie “de audiobeschrijver als verbale cameralens” (Snyder, 2020, p. 43).

Een laatste synoniem voor objectieve audiodescriptie is *visual AD*³ (Fresno et al., 2016, p. 160). In tegenstelling tot de eerdergenoemde terminologie, definiëren Fresno et al. (2016) deze AD-vorm uitvoerig. Volgens de auteurs komt een visuele AD sterk overeen met wat traditioneel als objectieve AD wordt beschouwd. Deze benadering richt zich uitsluitend op de

³ In het oorspronkelijke onderzoek van Fresno et al. (2016) worden de Engelstalige termen *visual AD* en *semantic AD* gehanteerd. In deze scriptie kiezen we ervoor deze te vertalen naar visuele AD en semantische AD respectievelijk.

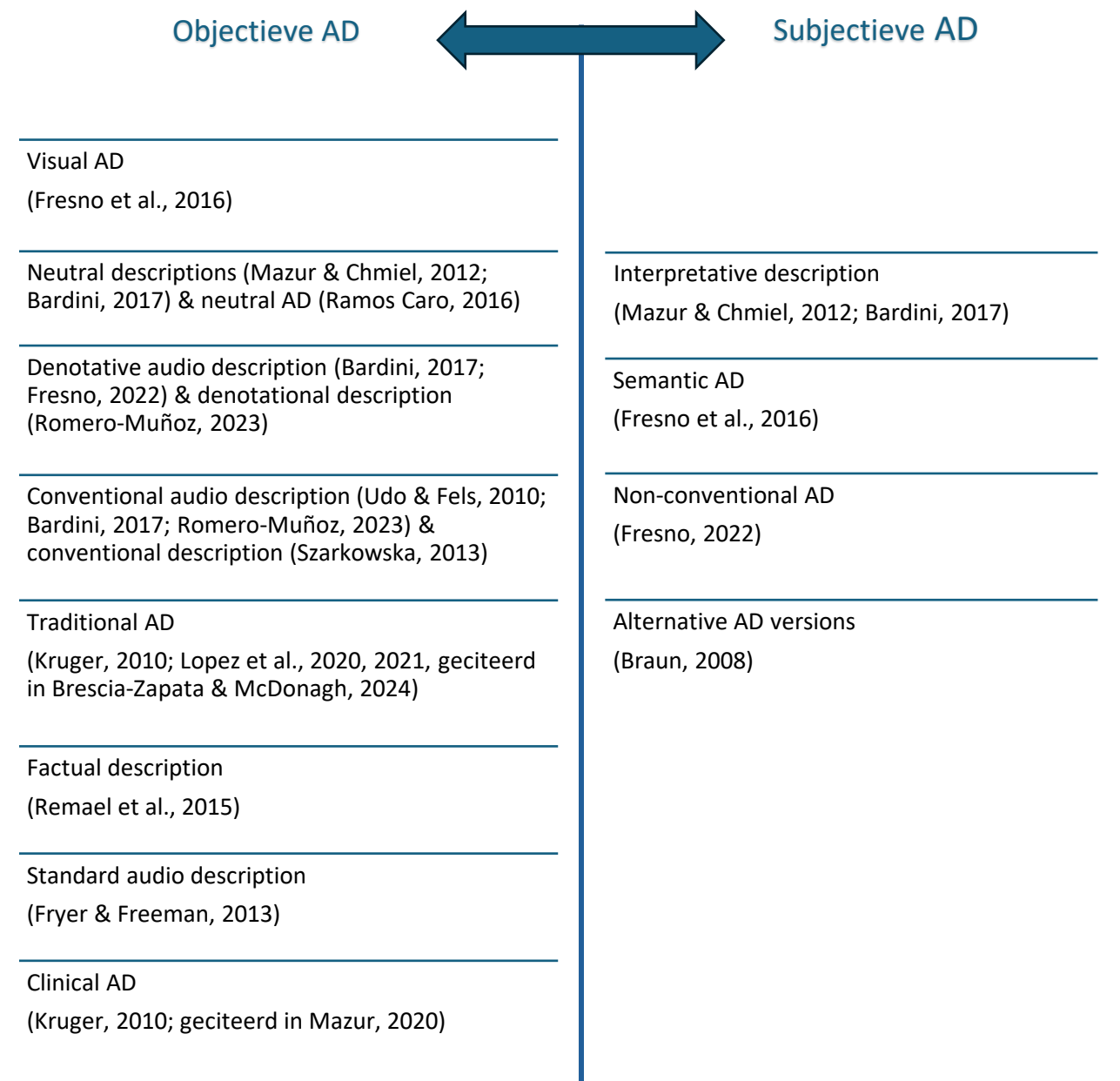
visuele componenten van een scène, wat in lijn is met de klassieke opvatting van audiodescriptie. De subjectieve tegenhanger *semantic AD* of semantische AD wordt eveneens uitvoerig door Fresno et al. (2016) gedefinieerd. Deze term wordt in hoofdstuk 4.2 verder belicht.

4.2 Alternatieve terminologie voor een subjectieve AD

Onderzoekers schenken naast het objectiviteitsbeginsel tevens aandacht aan het subjectieve spectrum binnen AD. Naast de uitwerking van talrijke nieuwe benaderingen binnen subjectiviteit in AD, waarover meer in hoofdstuk 5, ontwikkelden onderzoekers enkele alternatieve termen om naar deze AD-stijl te verwijzen. Zo verwijzen Mazur & Chmiel (2012, p. 176) en Bardini (2017, p. 51) in hun studies naar een eerder subjectieve audiodescriptie als *interpretative description(s)*. Bij dit terminologiegebruik beklemtonen zij het interpretatieve karakter van een subjectieve AD, waarbij er een persoonlijk subjectief oordeel aanwezig is. Dit zou de impliciete achterliggende gedachte kunnen zijn voor deze terminologiekeuze. Een belangrijke kanttekening die hierbij dient gemaakt te worden, is dat sommige theoretici dezelfde terminologie toepassen, maar die toch op een andere wijze interpreteren. Zo lijkt Romero-Muñoz (2023, p. 12) het eerdergenoemde *interpretative description* wel degelijk te onderscheiden van een subjectieve AD. Dit blijkt uit het feit dat hij *subjective AD* en *interpretative AD* als afzonderlijke strategieën benoemt, wat suggereert dat hij ze als verschillende begrippen beschouwt. Romero-Muñoz definieert in zijn onderzoek echter niet wat een *subjective AD* en een *interpretative AD* precies inhouden, noch welke kenmerken hen van elkaar onderscheiden. Zoals aangegeven in hoofdstuk 3.2, dient deze terminologie dus met de nodige scepsis te worden benaderd. Mensen maken bijvoorbeeld standaard, al dan niet onbewust, een interpretatie van een fenomeen, maar dat impliceert niet noodzakelijk dat die interpretatie subjectief is. In plaats daarvan kan een fenomeen ook objectief geïnterpreteerd worden. Voor een uitgebreidere bespreking van de relatie tussen “subjectiviteit” en “interpretatie”, verwijzen we naar hoofdstuk 3.2.

Fresno et al. (2016) benaderen subjectiviteit vanuit een andere invalshoek. In tegenstelling tot Mazur & Chmiel (2012), Bardini (2017) en Romero-Muñoz (2023) verbinden Fresno et al. (2016, p. 160) een subjectieve AD met de semantiek, wat resulteert in de term *semantic AD*. Volgens de auteurs vertoont een semantische AD kenmerken van een subjectieve benadering, aangezien deze (al dan niet subjectieve) interpretaties van de visueel waarneembare elementen bevat en een gelaagde beschrijving biedt die de onderliggende betekenis van het visuele probeert te achterhalen en te verbaliseren (Vercauteren, 2022). Fresno et al. (2016) vullen de definitie aan met een receptieonderzoek, waaruit blijkt dat AD's die overwegend semantisch-georiënteerd zijn tot minder cognitieve belasting zouden kunnen leiden. Het onderliggende idee hierbij is dat semantische AD's korter zijn dan visuele AD's en dat de AD-gebruiker geen extra mentale inspanningen moet leveren om de achterliggende betekenis van de visuele aspecten te achterhalen (Fresno et al., 2016; Taylor & Perego, 2022). Dit komt overeen met de eerdere bevindingen van Vercauteren & Orero (2013) (zie hoofdstuk 3.2). Anders dan een semantische AD verwijst Fresno (2022, p. 320) naar een subjectieve AD door een term als *non-conventional AD* in gebruik te nemen.

Tot slot is er een verschillend concept dat hier nauw bij aansluit, namelijk *alternative AD versions* (Braun, 2008, p. 12), waarbij Braun lijkt te insinueren dat het vormen van subjectievere strategieën zijn en daardoor afwijken van een objectieve AD-aanpak. Zowel Braun (2008) als Fresno (2022) impliceren aan de hand van deze verschillende terminologie dat subjectieve AD verschilt van het traditionele paradigma en ruimte biedt voor alternatieve vormen van audiobeschrijving. Dit alles toont aan dat academici klaarblijkelijk niet op één lijn zitten, waardoor de terminologische verwarring zich verder kan ontwikkelen. Figuur 1 (zie p. 29) geeft nog eens de besproken terminologie ter verduidelijking weer. Wel dient opgemerkt te worden dat deze lijst niet exhaustief is. Mogelijk zijn er nog meer termen die worden gehanteerd om naar een objectieve of subjectieve AD te verwijzen.



Figuur 1: grafische weergave van de terminologie: objectieve vs. subjectieve AD

5. Van dichotomie naar continuüm binnen AD

In hoofdstuk 3.1 en hoofdstuk 3.2 werden argumenten voor en tegen een objectieve strategie enerzijds en een subjectieve strategie anderzijds besproken. Een gezamenlijk kritiekpunt aan de twee stromingen is de kwestie “interpretatie”. De vraag die critici zichzelf stellen wat nu precies onder objectiviteit en subjectiviteit kan worden verstaan, zal volgens Mazur & Chmiel (2012) naar alle waarschijnlijkheid een pijnpunt blijven binnen dit debat. Vercauteren (2022) en Romero-Muñoz (2023) stellen dan ook dat veel AD-theoretici de eenzijdige benadering tot AD en de sterke dichotomie die hieruit is ontstaan in twijfel trekken en verwerpen. Binnen die redenering is het volgens Bartolini (2023) onmogelijk om absolute objectiviteit en subjectiviteit te bereiken en stellen onder meer Kruger (2010), Mazur & Chmiel (2012) en Palmer & Salway (2015) voor om objectiviteit en subjectiviteit eerder te beschouwen als een continuüm of schaal, waarin verschillende gradaties van beide strategieën vertegenwoordigd worden. Uit deze gedachtegang heeft zich doorheen de jaren een heterogeen aanbod aan AD-benaderingen ontwikkeld die elk andere eigenschappen hebben en zich duidelijk onderscheiden van elkaar. In tegenstelling tot de terminologie die we in hoofdstuk 4.1 en 4.2 aanhaalden, zijn deze benaderingen geen synoniem voor een objectieve of subjectieve AD-strategie. Zo onderzochten onder meer Kruger (2010), Palmer & Salway (2015) alsook Geerinck & Vercauteren (2020) verruimende theoretische benaderingen door audiodescriptiestrategieën op een continuüm te plaatsen, zoals *audio narration* (AN) en het *thought-action continuum*, waarover meer in hoofdstukken 5.1 en 5.2.

5.1 Audio Narration (AN) & Narrative AD

In 2010 introduceert Kruger een nieuwe benadering om definitief afstand te nemen van de dichotomie binnen AD. Kruger (2010) spreekt in zijn onderzoek over *audio narration* oftewel AN. Deze specifieke benadering integreert de narratieve elementen van een film in de AD zodat blinden en slechtzienden in staat zijn om het narratief te reconstrueren en zich beter te kunnen situeren in de fictieve wereld (Kruger, 2010, p. 243, geciteerd in Palmer & Salway, 2015; Geerinck & Vercauteren, 2020). Hierdoor breekt AN met de gevestigde normen en richtlijnen van traditionele AD door terug te vallen op de raakvlakken tussen audiovisuele vertaling (AVT), filmstudies en tot slot narratologie (Kruger, 2010). De motivatie voor AN luidt dat een objectieve audiodescriptie het narratieve aspect onvoldoende blootlegt.

Binnen dit kader benadrukt een *audio narration*, in tegenstelling tot een objectieve AD, dus niet alleen het “wat” (personages, acties en settings) en het “hoe” (vanuit welke camerahoek, afstand of perspectief er wordt gefilmd), maar vooral het “so what” of het narratieve effect van het beeld (Kruger, 2010, p. 234). Dit doel kan enkel worden bereikt door de beelden (subjectief) te interpreteren in plaats van ze louter te beschrijven (Kruger 2010). *Audio narration* kan niet worden gezien als een pure vorm van een objectieve of subjectieve AD, maar is eerder een hybride beschrijving. Zo kunnen *audio narrations* bijvoorbeeld elementen van zowel objectief als subjectief taalgebruik⁴ bevatten (Kruger, 2010), wat eveneens geldt voor objectievere AD-vormen. Bijgevolg stelt Kruger dat audiodescriptie niet als een “zwart-wit-verhaal” kan worden beschouwd, maar eerder als een schaal waarvoor hij het *descriptive-narrative continuum* voorstelt (2010, p. 233). Het descriptieve uiterste fungeert binnen het continuüm als alles wat als objectief of expliciet descriptief kan worden aangemerkt. Op het middelpunt van het continuüm situeert Kruger (2010, p. 233) AD’s die zowel objectieve als subjectieve interpretaties bevatten, waaronder de meeste AD’s vallen. Tot slot plaatst de onderzoeker zijn eigen benadering op het expliciete-narratieve uiterste. De reden hiervoor is dat AN afwijkt van een strikte objectieve beschrijving van het beeld om een coherent en geïntegreerd geheel te vormen (Kruger, 2010, p. 233; Vercauteren, 2022) met auditieve elementen zoals dialogen, geluidseffecten en muziek (Kruger, 2010; Palmer & Salway, 2015). Ramos Caro (2016) en Bardini (2017) onderzochten AN met behulp van receptieonderzoeken. Uit hun bevindingen bleek dat een *audio narration* een verfijnde emotionele beleving en immersie teweegbracht bij AD-gebruikers. Dit in tegenstelling tot een denotatieve of objectieve AD (Ramos Caro, 2016, pp. 626-627; Bardini, 2017, p. 65).

5.2 Thought-Action Continuum

In 2015 introduceren Palmer en Salway hun eigen visie op het debat over objectiviteit en subjectiviteit binnen audiodescriptie. De auteurs nemen een uitgesproken standpunt in met betrekking tot de dichotomische kijk op AD en stellen dat het geen kwestie is van een strikt “en/of”-verhaal, maar eerder een continuüm (Palmer & Salway, 2015; Geerinck & Vercauteren, 2020; Vercauteren, 2022).

⁴ Kruger (2010) refereert in zijn onderzoek hieraan als *descriptieve* en *narratieve* elementen. Uit zijn omschrijvingen wordt het duidelijk dat het respectievelijk om *objectieve* en *subjectieve* talige elementen gaat. We kiezen daarom eenduidig voor die laatsten om (terminologische) verwarring te voorkomen.

Binnen dit perspectief presenteren zij het *thought-action continuum* (Palmer & Salway, 2015). Deze benadering heeft een filosofische basis (Palmer, 2004, geciteerd in Geerinck & Vercauteren, 2020) en is op theoretisch niveau verwant aan Krugers *audio narration* uit 2010 (zie hoofdstuk 5.1). Het *thought-action continuum* wordt dan ook beschouwd als een aanvulling op de eerdergenoemde audiodescriptiestrategie van Kruger (Palmer & Salway, 2015, p. 129; Vercauteren, 2022). Het uitgangspunt van het *thought-action continuum* is dat audiobeschrijvingen essentiële informatie moeten verstrekken over de gedachten van de personages, omdat het onmogelijk is om een verhaallijn volledig te begrijpen zonder inzicht te krijgen in de mentale processen van de fictieve hoofdpersonages (Palmer & Salway, 2015, p. 131). De mate waarin een audiobeschrijver deze toegang biedt, kan volgens Palmer & Salway (2015, p. 136) opgedeeld worden in vier categorieën op het *thought-action continuum*. De categorieën variëren van het *action-end* tot het *thought-end*, waarbij die eerste fungeert als uiterst objectief en die laatste fungeert als uiterst subjectief. De twee middelste categorieën situeren zich op het midden van de schaal met *action-oriented* enerzijds en *thought-oriented* anderzijds. Dankzij deze indeling kunnen we de mate van subjectiviteit afleiden en bepalen in hoeverre de audiobeschrijver expliciteert wat het ziende publiek zou moeten kunnen afleiden van de visuele stimuli om toegang te verkrijgen tot de mentale dimensie van de narratieve karakters (Palmer & Salway, 2015, p. 136; Geerinck & Vercauteren, 2020, p. 96). Aan de hand van het *thought-action continuum* stellen Palmer & Salway (2015) dus dat AD's zowel de fysieke acties letterlijk kunnen weergeven als de onderliggende gedachtes, gevoelens of intenties die afgeleid kunnen worden uit deze acties (Vercauteren, 2022, p. 86). Palmer & Salway (2015) en Geerinck & Vercauteren (2020) toetsten deze benadering in een corpusonderzoek. Hieruit werd duidelijk dat audiobeschrijvingen uit de praktijk zowel "actiegericht" (objectieve) als "gedachtengericht" (subjectieve) elementen bevatten, waardoor ze elkaar in evenwicht houden. Dit bevestigt eveneens het argument dat er geen rigoureuze splitsing binnen AD aanwezig is; objectiviteit en subjectiviteit kunnen evenwichtig naast elkaar bestaan.

6. Functiegerichte AD-benaderingen

Naast AD-strategieën die berusten op een continuüm, zijn er ook functiegerichte AD-benaderingen ontstaan. Deze afwijkende AD-vormen zijn niet gericht op een objectieve of subjectieve beschrijving, maar streven een specifiek doel na. De functie van een *auteur description* is bijvoorbeeld om het filmscript van de regisseur in de AD op te nemen, terwijl in een *cinematic AD* vooral wordt gefocust op filmtechnieken. Een *creative AD* combineert dan weer de principes van voorgenoemde benaderingen. Bij een *integrated AD* staat de samenwerking tussen het artistieke team en de audiobeschrijver centraal en in een *enhanced AD* wordt vooral gefocust op de persoonlijke voorkeur van de AD-gebruiker. Ook binnen het domein van musea en kunsten bestaan er functiegerichte AD-benaderingen die in hoofdstuk 6.6. verkend worden.

6.1 Auteur Description

Auteur description is een innovatieve AD-benadering waarbij het filmscenario en de creatieve visie van de regisseur in het AD-script worden verwerkt (Szarkowska, 2013; Fryer, 2016; Walczak & Fryer, 2017). Deze nieuwe AD-benadering werd door Szarkowska (2013) geïntroduceerd met het oog op auteursfilms waarin de regisseur wordt gezien als het belangrijkste creatieve brein achter het scenario en een herkenbare stempel drukt op zijn of haar werk (Szarkowska, 2013; Fryer, 2016). Udo & Fels (2009) benadrukten al eerder het belang van de regisseur in het audiodescriptieproces. Om blinden en slechtzienden dezelfde beleving⁵ te bieden als ziende kijkers, moet een AD namelijk niet louter beschrijven wat er visueel op het beeld te zien is, maar vooral de oorspronkelijke creatieve visie van de regisseur overbrengen (Udo & Fels, 2009). Om deze reden is het belangrijk dat regisseurs betrokken zijn bij het audiodescriptieproces, aangezien zij ervoor kunnen zorgen dat de beschrijvingen nauw aansluiten bij de beoogde filmervaring en dat AD-gebruikers geen cruciale details missen (Udo & Fels, 2009). Een directe samenwerking tussen de audiobeschrijver en de regisseur is echter moeilijk haalbaar, zeker wanneer gerenommeerde films moeten worden audiobeschreven (Szarkowska, 2013).

⁵ We stellen ons hierbij de vraag of het wel mogelijk is om blinden en slechtzienden dezelfde ervaring te bieden als personen zonder een visuele beperking. Hierin volgen we het argument van Kleege (2014, geciteerd in Schaeffer-Lacroix et al., 2023) die stelt dat taal nooit de volledige visuele ervaring kan vervangen (zie hoofdstuk 3.2).

In zulke gevallen kan het filmscript als hulpmiddel dienen om de juiste sfeer over te brengen op de AD-gebruiker (Szarkowska, 2013; Szarkowska & Wasylczyk, 2014). Een audiodescriptie die de principes van *auteur description* volgt, omvat emotioneel geladen taal, metaforen, neologismen en filmtechnieken (Szarkowska & Wasylczyk, 2014; Walczak & Fryer, 2017; Romero-Muñoz, 2023) die verder gaan dan het “What you see is what you say”-principe van Snyder (2020, p. 90). Dit betekent ook dat het script aanvullende informatie kan bevatten over de personages, hun emoties, acties en locaties die niet noodzakelijk zichtbaar zijn op het scherm, maar die volgens de regisseur belangrijk zijn om het verhaal te volgen en daarom in het script zijn opgenomen (Szarkowska, 2013; Szarkowska & Wasylczyk, 2014; Romero-Muñoz, 2023). Uit kleinschalig receptieonderzoek van Szarkowska (2013) en Szarkowska & Wasylczyk (2014) komt naar voren dat eindgebruikers over het algemeen positief reageren op een *auteur description*. Zo prijzen de deelnemers de “levendige” beschrijvingen omdat ze de zintuiglijke ervaringen van de deelnemers vergrootten (Szarkowska, 2013; p. 386; Szarkowska & Wasylczyk, 2014).

6.2 Cinematic AD

Een film bevat verschillende lagen van betekenis die via visuele en auditieve elementen worden gecommuniceerd, zoals beelden, muziek, geluiden, dialogen en symbolen. Het is een uitdaging om de betekenis van deze verschillende elementen te beschrijven zonder daarbij filmtechnieken te betrekken (Bardini, 2017). In lijn met *auteur description* stelt Haig (2002, geciteerd in Fryer & Freeman, 2013) tevens dat een AD de creatieve visie van de regisseur moet weerspiegelen. Onder creativiteit wordt verstaan dat er een origineel, nieuw en verrassend idee of concept wordt uitwerkt dat breekt met conventies en bijdraagt aan betekenis binnen een bepaalde context (Guerberof-Arenas & Toral, 2022). In de filmwereld kan de regisseur creatief zijn door bijvoorbeeld verrassende camerastandpunten en montagetechnieken toe te passen. Deze filmtechnieken hebben een belangrijke esthetische en narratieve waarde die in de AD moeten worden verwerkt (Perego, 2014, geciteerd in Fresno, 2022). Ze richten namelijk de aandacht van de AD-gebruiker op de belangrijkste narratologische elementen die zorgvuldig door de regisseur zijn gekozen (Fryer & Freeman, 2013, p. 415; Fresno, 2022). Wanneer we films kijken, willen we niet alleen genieten van de verhaallijn, maar ook de esthetische visuele effecten bewonderen die emoties oproepen bij de kijker (Fryer, 2016; Bardini, 2017). Fryer & Freeman (2013) introduceerden daarom de

*cinematic AD*⁶ die camerastandpunten, montagetechnieken en andere filmeffecten benoemt om de positie van de karakters en objecten te oriënteren in de ruimte (Fryer & Freeman, 2013). Net zoals Krugers (2010) *audio narration*, interpreteert een cinematografische AD de narratieve betekenis van de scènes, maar wordt daar ook filmjargon aan toegevoegd (Bardini, 2017; Romero-Muñoz, 2023). Het beoogde effect is om aan de hand van filmtechnieken een sterker gevoel van beweging en perspectief over te brengen op het doelpubliek waaruit het narratieve effect dan kan worden afgeleid (Fryer & Freeman, 2013; Fryer, 2016). Zo krijgt het publiek meer informatie over de stijl van de film waardoor ze zich beter kunnen inleven in het verhaal (Bardini, 2020). Dit wordt bijvoorbeeld bereikt door expliciet te beschrijven wanneer de camera snelle bewegingen maakt, of wanneer het personage naar de camera toe loopt of uit het beeld verdwijnt (Fryer & Freeman, 2013). Aan de hand van specifieke filmterminologie zoals *wide-shots*, *close-ups* en *slow-motions* worden camerastandpunten en montagetechnieken verduidelijkt (Fryer & Freeman, 2013, p. 415). De resultaten uit het receptie-onderzoek van Fryer & Freeman (2013) toonden aan dat de meeste blinde en slechtziende deelnemers die het zicht op latere leeftijd verloren, de cinematografische AD verkozen. Ze gaven bijvoorbeeld aan dat ze zich dankzij de camerastandpunten ruimtelijk in de scène konden oriënteren en zich een levendige mentale voorstelling konden maken van de film (Fryer & Freeman, 2013). Mensen met een aangeboren visuele beperking daarentegen bekritiseerden de excessieve technische filmterminologie (Fryer & Freeman, 2013, p. 421).

6.3 Creative AD (CRD)

De principes van de cinematografische AD en de *auteur description* combineerden Walczak & Fryer (2017) tot een nieuwe soort audiodescriptie, namelijk de *creative AD*⁷. Om te testen of deze innovatieve AD een alternatief kan bieden voor de objectievere standaard-AD en al dan niet positief wordt onthaald bij het doelpubliek, creëerden Walczak & Fryer (2017) een creatieve AD van twee fragmenten uit de film *The Mighty Angel*. Deze AD beschrijft filmtechnieken zoals in een cinematografische AD (zie hoofdstuk 6.2). In dit geval wordt een ronddraaiende camera beschreven om de AD-gebruiker het verhaal te kunnen laten volgen vanuit het perspectief van het dronken personage (Walczak & Fryer, 2017). Bovendien worden levendig en poëtisch taalgebruik zoals metaforen en uitdrukkingen om karakters,

⁶ Vanaf hier implementeert de scriptie de Nederlandse vertaling: cinematografische AD.

⁷ Vanaf dit punt hanteren we de Nederlandse vertaling van deze term: creatieve AD.

acties en settings te beschrijven, niet uit de weg gegaan (Bardini, 2017; Walczak & Fryer, 2017; Hättich & Schweizer, 2020; Romero-Muñoz, 2023). Zo wordt de kamer van een mentaal instabiel personage beschreven als een “varkensstal” (eigen vertaling, Walczak & Fryer, 2017, p. 11). Uit de resultaten van Walczaks & Fryers (2017) onderzoek bleek dat het emotionele en subjectieve taalgebruik sterkere emotionele reacties opwekte bij het doelpubliek, wat voor een immersievere ervaring kan zorgen bij het doelpubliek (Walczak & Fryer, 2017; Hutchinson & Eardley, 2022; Colmenero, 2024).

6.4 Integrated AD (IAD)

Een AD-benadering die in het verlengde ligt van een creatieve AD (Walczak & Fryer, 2017), is Fryers *integrated AD*⁸ (IAD) (2018a; 2018b) voor theaterproducties. Dit concept is ontstaan als reactie op de beperkingen van de meeste AD's die pas in de laatste productiefase worden toegevoegd (Fryer, 2018a). In tegenstelling tot de meerderheid van de AD's, maakt een geïntegreerde AD vanaf het begin integraal deel uit van het productieproces, waarbij de audiobeschrijver nauw samenwerkt met het artistieke team van de productie (Fryer, 2018a; Cavallo & Fryer, 2018, geciteerd in Fryer, 2018b). In dit opzicht komt een geïntegreerde AD overeen met *auteur description* van Szarkowska (2013) en de principes van *Accessible Filmmaking* (Romero-Fresco, 2019). *Accessible Filmmaking* (AFM) streeft namelijk ook naar een tijdige implementatie van (media)toegankelijkheid in audiovisuele producties opdat de artistieke visie van regisseurs en andere creatieve betrokkenen nog beter wordt weergegeven in het toegankelijkheidsproduct (Romero-Fresco, 2019, p. 6), waaronder ook audiobeschrijving. Dankzij de eerdergenoemde samenwerking ontstaat er een AD die losbreekt van het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat, aangezien de nadruk uitsluitend ligt op de creatieve visie van de regisseur en het betrokken artistieke team (Fryer, 2018a). De audiobeschrijver kan daardoor een proactieve rol aannemen (zie Yeung, 2007, geciteerd in Braun, 2008) door zelf deel te nemen aan het verhaal (Fryer, 2018a) of door een AD te creëren vanuit het ik-perspectief van de toneelspeler (Cavallo, 2015, pp. 127-129, geciteerd in Fryer, 2018a). Geïntegreerde audiodescriptie wordt gekarakteriseerd door vijf aspecten: het is niet neutraal (wat betekent dat er ruimte is voor creatieve en subjectieve interpretaties); het moet de visie van de regisseur weerspiegelen; het moet *a priori* worden gecreëerd; en het moet toegankelijk of “open” zijn voor een breed doelpubliek (Fryer, 2018a, p. 4).

⁸ De Nederlandse term “geïntegreerde AD” wordt vanaf hier gehanteerd.

Opvallend is dat Fryer (2018b, p. 172) zowel traditionele als geïntegreerde audiodescriptie beschouwt als uitersten van een continuüm of spectrum. Hierbij stelt ze dat “traditionele audiodescriptie zich aan het ene uiterste van het spectrum bevindt, terwijl geïntegreerde audiodescriptie aan het andere uiterste kan worden gepositioneerd”.

6.5 Enhanced Audio Description (EAD)

Een andere functiegerichte audiodescriptiestrategie is *enhanced audio description* (EAD) (Lopez et al., 2021). *Enhanced AD* is een innovatief model voor film- en televisietoegankelijkheid, waarbij het geluidsontwerp (*sound design*) centraal staat. Deze benadering bouwt voort op de principes van de creatieve en geïntegreerde AD, *Accessible Filmmaking* (Romero-Fresco, 2019) en *Universal Design* (UD)⁹. Lopez et al. (2018, geciteerd in Lopez et al., 2021, p. 158) stellen dat traditionele audiodescriptie vaak wordt gepresenteerd als een "one-size-fits-all"-oplossing, waarbij weinig rekening wordt gehouden met de diverse behoeften van gebruikers. Traditionele audiodescriptie kan bijvoorbeeld alleen aan- of uitgezet worden, zonder de mogelijkheid voor gebruikers om een alternatieve versie te kiezen die beter aansluit bij zijn of haar persoonlijke voorkeuren. Dit gebrek aan flexibiliteit maakt traditionele audiodescriptie minder inclusief, wat problematisch is aangezien er diverse doelgroepen zijn die audiodescriptie kan dienen (zie hoofdstuk 2.2). Volgens Lopez et al. (2021) bevordert het EAD-project sociale inclusie door filmervaringen te creëren die voor iedereen toegankelijk zijn, waarbij het verhaal op een immersieve wijze wordt gepresenteerd. Dit resulteert in een toegankelijkheidsproduct dat zowel mensen met een visuele beperking als ziende mensen aanspreekt (Lopez et al., 2021). *Enhanced AD* is gebaseerd op drie hoofdpijlers: extra (ondersteunende) geluidseffecten voor acties en scènes, binaurale geluidsopnames (“3D-geluid”) om de positionering van personages en objecten beter te begrijpen en tot slot de *I-voice*, oftewel het vertelperspectief van de ik-persoon (Chion, 1999, geciteerd in Lopez et al., 2021), dat wordt gebruikt om gevoelens, gebaren en andere elementen over te brengen die niet via geluid kunnen worden gecommuniceerd. Een belangrijk voordeel van dit vernieuwende format is dat de bovengenoemde pijlers afzonderlijk kunnen worden ingeschakeld naast de traditionele audiodescriptie (Lopez et al.,

⁹ *Universal Design* (UD) heeft betrekking op strategieën die gericht zijn op de creatie van producten en (fysieke) omgevingen die toegankelijk zijn voor iedereen. Dit kan gerealiseerd worden door toegankelijkheid te beschouwen als een integraal onderdeel van het ontwerpproces (Udo & Fels, 2010, p. 190; Story et al., 1998, geciteerd in Lopez et al., 2021, p. 163).

2021, p. 158). Het EAD-project werd volgens Lopez et al. (2021, pp. 178-179) over het algemeen positief ontvangen door zowel gebruikers met als zonder visuele beperking. Ze benadrukten dat de *enhanced AD* niet meer aanvoelde als een laag die achteraf werd toegevoegd aan het audiovisuele product, maar deel uitmaakte van de film.

6.6 Functiegerichte AD-benaderingen voor andere teksttypes: museum en kunst

Ook voor museum-AD is er aan alternatieve kleinschaligere benaderingen¹⁰ gedacht om beeldende kunsten te beschrijven voor blinden en slechtzienden (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022). De meeste AD's die voor kunstwerken worden gemaakt, hebben een sterke focus op visuele kenmerken waarbij er weinig ruimte wordt gelaten voor subjectieve interpretaties of mogelijke diepere betekenissen van het werk (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2023). Enkele nieuwe functiegerichte AD-stijlen voor kunst die afwijken van de objectievere AD's, zijn bijvoorbeeld de korte *gist style* die aan de hand van *interpretive voicing* expressief wordt voorgelezen, de *poetic style* waarbij een kunstwerk wordt omgezet in poëzie en de *synesthetic style* die inspeelt op de zintuiglijke prikkeling. Hoewel deze scriptie gericht is op film-AD, kunnen deze alternatieve benaderingen mogelijk nuttige elementen bevatten die tevens toepasbaar kunnen zijn op film-AD, wat een immersievere beleving kan teweegbrengen bij het doelpubliek.

¹⁰ In de literatuur verwijst men naar deze AD-stijlen met de term *minority styles* (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2023, p. 56).

6.6.1 Gist style en interpretive voicing

Bij de *gist style*-AD of de “hele korte AD” wordt de hoeveelheid informatie in de AD tot een minimum beperkt (Gallego & Luque Colmenero, 2022, p. 54; Colmenero, 2024, p. 46). In een AD die het *gist style*-principe volgt, wordt de compositie van het kunstwerk beschreven zonder de visuele elementen expliciet in de ruimte te situeren of duidelijke (conceptuele) verbanden te leggen (Schaeffer-Lacroix et al., 2023; Soler Gallego & Luque Colmenero, 2023). Om te compenseren voor de beperkte informatie in een *gist style*-AD, kan deze op een expressieve manier worden voorgelezen (Schaeffer-Lacroix et al., 2023). Dit wordt ook wel *interpretive voicing* genoemd (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2023, p. 61). De beschrijver past zo de snelheid en toonhoogte van zijn of haar stem aan om de visuele kenmerken van het kunstwerk na te bootsen (Colmenero, 2024). Soler Gallego & Luque Colmenero (2023) testten deze *gist style*-AD met *interpretive voicing* in een receptieonderzoek. Hoewel sommige blinden en slechtzienden het vooral nuttig vonden om de belangrijkste visuele kenmerken van het kunstwerk te begrijpen, vonden anderen dat deze AD te snel ging.

6.6.2 Poetic Style

Wanneer audiobeschrijvers zich uitsluitend focussen op de zichtbare elementen van een kunstwerk, kunnen de sensaties die het kunstwerk oproept verloren gaan. Daarom kan worden teruggegrepen naar andere middelen om kunstwerken te beschrijven, zoals poëzie (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022; Colmenero, 2024). De metaforen, beeldspraak en persoonlijke meningen van de audiobeschrijver in een poëtische AD bieden de AD-gebruikers zo een alternatief kunstwerk (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022). Om een poëtische audiodescriptie te kunnen testen, zetten Soler Gallego & Luque Colmenero *Jackson Pollocks Zomertijd: Nummer 9A* in dichtvorm om. Hoewel sommigen de poëtische AD aangenaam en evocatief vonden, was deze voor sommigen niet informatief genoeg. Dit staat haaks op het tweeledige doel van AD dat zowel begrip als beleving vooropstelt (zie hoofdstuk 2.2).

6.6.3 Synesthetic Style

Aangezien blinden en slechtzienenden aangewezen zijn op andere zintuigen dan het zicht, speelt een synesthetische AD met zintuiglijke metaforen om de AD-gebruiker sensorieel te kunnen prikkelen (Colmenero, 2024). Synesthesie is een soort metafoor die “een zintuig uitdrukt in termen van een ander zintuig” (te Bogt, 2014, p. 7). Hierbij worden de visuele elementen bijvoorbeeld vergeleken met iets dat blinden en slechtzienenden kunnen horen of voelen waardoor kunst een tastbare en lichamelijke ervaring wordt (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022). De meeste blinden en slechtzienenden die naar de synesthetische AD van Soler Gallego & Luque Colmenero (2022) luisterden, verklaarden dat deze hen een aangename ervaring gaf via andere zintuiglijke prikkels (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022). Een interessante bevinding is dat deze AD-stijl volgens een deelnemer niet meer gezien kan worden als een “hulpmiddel”, maar als een “op zichzelf staand literair genre” (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022, p. 67).

Concluderend kunnen we stellen dat het debat over objectiviteit en subjectiviteit binnen AD heeft geleid tot drie verschillende benaderingen: AD als dichotomie, AD als continuüm en functiegerichte benaderingen die afwijken van een objectieve of subjectieve benadering en een specifieke functie nastreven. Bij deze laatste categorie werd de synesthetische AD ook wel beschouwd als een “literair genre”. Het was bovendien opvallend dat deze AD als enige aan de hand van zintuiglijke prikkels een betere lichamelijke beleving wil creëren bij de AD-gebruiker (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2024, p. 67). Aangezien deze focus op zintuiglijke prikkels een hogere lichamelijke respons kan teweegbrengen bij het doelpubliek, zullen we in hoofdstuk 7 nagaan of een focus op lichamelijke beleving relevant kan zijn voor AD. Daarbij zullen theorieën binnen de cognitieve en gedragswetenschappen worden verkend waarin deze lichamelijke betrokkenheid centraal staat, waaronder *embodied spectatorship*, *embodied cognition*, *embodied reading* en *embodied listening*. In deze scriptie zal namelijk worden onderzocht hoe deze theorieën kunnen bijdragen aan een immersievere AD-beleving, waarbij het tweeledige doel van begrip en beleving beter bereikt kan worden.

7. Film en literatuur als multisensoriële ervaring

In de traditionele cognitieve wetenschappen werd aanvankelijk gesteld dat er geen wisselwerking bestond tussen mentale processen en het lichaam (Foglia & Wilson, 2013). Later heeft empirisch cognitief onderzoek evenwel aangetoond dat mentale processen met het lichaam verbonden zijn en er voortdurend mee samenwerken (Foglia & Wilson, 2013; Giomi, 2019). Hieruit hebben cognitieve wetenschappers de theorie van *embodied cognition* ontwikkeld. Volgens deze theorie speelt ons lichaam een cruciale rol in de manier waarop we de reële wereld waarnemen en begrijpen (Foglia & Wilson, 2013). De wisselwerking tussen het sensomotorische systeem en de spiegelneuronen in de hersenen stelt ons namelijk in staat om bijvoorbeeld handelingen en emoties mentaal en lichamelijk te simuleren. Bij het waarnemen van gedrag worden in onze hersenen vergelijkbare neurale netwerken geactiveerd als wanneer we eenzelfde handeling zouden uitvoeren of betreffende emoties persoonlijk zouden ervaren. Deze neurale resonantie vormt een essentieel mechanisme van sociaal begrip en empathie (Foglia & Wilson, 2013; Gallese & Cuccio, 2018). Uit dit concept zijn er tevens theorieën ontstaan met betrekking tot film en literatuur, waaronder *embodied spectatorship* en *embodied reading* respectievelijk. Omdat in deze scriptie enerzijds voornamelijk AD voor film centraal staat, kan het principe van *embodied spectatorship* uit de cognitieve wetenschap en filmstudies mogelijk interessante inzichten bieden in manieren waarop AD aan de bovengenoemde lichamelijke ervaring kan bijdragen. Anderzijds stellen verschillende onderzoekers dat AD een vorm van literatuur is (Snyder, 2005; Rodríguez Domínguez, 2007; Kleege, 2016; Braun, 2022; Glos & Toro Franco, 2024). Als AD kan worden gezien als een literair genre, kan mogelijk ook het principe van *embodied reading* uit de literatuur, inclusief *embodied listening*, relevant zijn voor AD. Om te bepalen of de theorieën die de verwerking van film en literatuur als een lichamelijke “*embodied*” beleving zien ook relevant zijn voor AD, trachten we in dit hoofdstuk de volgende vragen te beantwoorden: Hoe komt het dat een ziend publiek een film lichamelijk beleeft? Welke talige strategieën uit de theorie van *embodied reading* zorgen ervoor dat lezen een immersievere ervaring wordt door lichamelijke prikkels? Kunnen deze taalkundige strategieën uit de literatuur in theorie toepasbaar zijn op audiodescriptie?

7.1 Embodied Spectatorship

Een film kijken behelst meer dan het analyseren en volgen van het verhaal alleen. Volgens Elsaesser & Hagener (2010), D'Aloia (2015) en Glushneva (2017) is het niet louter een visuele of intellectuele activiteit, maar is het een ervaring waarbij het volledige lichaam van de kijker een centrale rol speelt in de manier waarop de film in kwestie wordt beleefd en geïnterpreteerd. Het concept van *embodied spectatorship* stelt deze vernieuwde denkwijze voorop en suggereert dat we een film fysiek, emotioneel en zintuiglijk, ofwel gevoelsmatig, beleven (Glushneva, 2017). Vanuit dit perspectief wordt gesteld dat elementen zoals geluid en muziek, filmtechnieken, montage, textuur en oppervlakken op het beeld een invloed kunnen uitoefenen op het lichaam van de kijker, tot op het niveau van de spieren, de huid en het zenuwstelsel (Elsaesser & Hagener, 2010). Het lichaam van de kijker maakt dan inherent deel uit van de filmervaring (Glushneva, 2017). Het concept van *embodied spectatorship* kan worden verklaard aan de hand van *embodied simulation* (ES) (Gallese & Guerra, 2012). Volgens deze theorie beschikt ons brein over een basismechanisme dat ons in staat stelt om acties, emoties en gevoelens van anderen te begrijpen door ze in ons eigen neurale systeem te simuleren (Gallese & Guerra, 2012). Het *embodied simulation*-principe kwam voort uit de ontdekking van spiegelneuronen in de jaren '90. Deze spiegelneuronen, in hun totaliteit *mirror mechanism* (MM) of spiegelmechanisme genoemd (Gallese & Guerra, 2012, p. 184), zijn bijzondere zenuwcellen die ervoor zorgen dat, wanneer we bepaalde handelingen zowel op beeld als in het echte leven zien, bij onszelf dezelfde hersengebieden worden geactiveerd alsof we die handelingen zelf zouden uitvoeren of ervaren (Elsaesser & Hagener, 2010; Gallese & Guerra, 2012; Foglia & Wilson, 2013; D'Aloia, 2015). Wanneer we bijvoorbeeld een voetballer in actie zien, activeert deze observatie bij ons dezelfde hersenregio's die verantwoordelijk zijn voor het uitvoeren van hand- en voetbewegingen. Hersenscans hebben eveneens uitgewezen dat de *embodied simulation*-theorie ook van toepassing is op emoties. Zodra iemand pijn heeft of met walging op iets reageert, simuleren bepaalde gebieden in ons brein eenzelfde reactie alsof we deze emoties persoonlijk ervaren (Gallese & Guerra, 2012, p. 184). Mensen hergebruiken kortom affectieve en motorische neurale circuits om emotionele en somatosensorische ervaringen van anderen in kaart te brengen. Als gevolg daarvan hebben we een min of meer directe toegang tot de wereld van anderen (Gallese & Guerra, 2012) en kunnen we ons empathisch opstellen ten opzichte van de medemens (Elsaesser &

Hagener, 2010; Foglia & Wilson, 2013; D'Aloia, 2015). De theorie van *embodied simulation* suggereert met andere woorden dat het lichaam, de zintuigen en de hersenen als een uniform systeem functioneren waarbij vanuit neurologisch standpunt geen onderscheid bestaat tussen iets doen en iets zien (Elsaesser & Hagener, 2010). Het brein linkt de acties als het ware met eerdere persoonlijke ervaringen (Mangen & Schilhab, 2012; Sadoski, 2018). Deze bevindingen zijn zowel van toepassing op het echte leven als op film. Als een film kijken dus in wezen ook een lichamelijke activiteit is, dan zou dit op linguïstisch vlak ook weerspiegeld moeten worden in een film-AD. Aangezien AD mensen met een visuele beperking een ervaring wenst te bieden die overeenstemt met die van ziende kijkers, zou een AD tevens een lichamenlijk effect moeten kunnen opwekken. De principes van *embodied spectatorship* zouden in dit opzicht kunnen leiden tot nieuwe inzichten in de manier waarop audiobeschrijvers de visuele stimuli in films verbaliseren.

7.2 Embodied Reading

Daar waar *embodied spectatorship* betrekking heeft op film, wordt voor literatuur het concept *embodied reading* gebruikt. Vooraleer we kunnen onderzoeken of de strategieën van *embodied reading* van toepassing zijn op AD, zal er eerst aangetoond worden dat een audiobeschrijving beschouwd kan worden als een literair werk of genre.

AD vertoont volgens Rodríguez Domínguez (2007) enkele parallellen met literatuur. Zij stelt dat film als verhalend medium wordt gezien als een opvolger van de roman, waarbij film vooral literaire taalkenmerken uit de literatuur heeft overgenomen (Rodríguez Domínguez, 2007). Aangezien een AD de film verbaliseert, kunnen bijgevolg ook AD en literatuur nauw met elkaar verbonden zijn (Rodríguez Domínguez, 2007, p. 153). Ook audiodescriptie kan dan stijlfiguren uit de literatuur bevatten (Rodríguez Domínguez, 2007). Deze literaire stijlfiguren kunnen in de AD tot uiting komen in de vorm van metaforen, herhalingen, idiosyncratisch taalgebruik of troponiemen. Deze laatstgenoemde zijn werkwoorden die meer informatie geven over de manier waarop de actie gebeurt. Rodríguez Domínguez (eigen vertaling, 2007, p. 162) geeft het werkwoord “doorklieven” bijvoorbeeld als troponiem van “vliegen”. Rodríguez Domínguez (2007) is niet de enige onderzoeker die een analogie ziet tussen AD en literatuur. Ook Snyder (2005, p. 936; 2020, p. 12) stelt dat AD een vorm van literatuur is.

Hij plaatst het zelfs op gelijke hoogte met poëzie. Desondanks haalt Snyder (2005) niet expliciet aan waarom AD als een literair genre kan worden aangemerkt. Wat hij echter wel vermeldt, is dat AD gevormd wordt op basis van “beknopte, levendige en fantasierijke” verbaliseringsen (eigen vertaling, Snyder, 2005, p. 936). In dat geval zouden de linguïstische kenmerken van AD aan de basis kunnen liggen van het argument voor AD als een literair werk. Ook Kleege (2016, p. 100), Starr (2022, p. 480) en Glos & Toro Franco (2024, p. 393) stellen zich de vraag of AD niet best als een poëtisch of (zelfstandig) literair werk zou moeten worden beschouwd. AD’s voor bijvoorbeeld kunst kunnen namelijk net zoals literaire teksten complexe linguïstische stukken zijn, omdat ze met hun opmerkelijke en ongebruikelijke taalgebruik de gebruikers uitnodigen om een alternatieve fantasierijke wereld te betreden (Verdonk, 2002, p. 13, geciteerd in Perego & Trevisan, 2024, p. 136). In dit verband stellen Kruger (2010) en Ramos Caro (2016) dat andere vormen van audiodescriptie, zoals *audio narration* (zie hoofdstuk 5.1), eveneens worden geformuleerd aan de hand van literaire technieken met als doel het AD-doelpubliek volledig onder te dompelen in de fictieve narratieve wereld. Om dit doel te verwezenlijken, maken deze AD-strategieën gebruik van metaforen, connotatief taalgebruik en het vertelperspectief om zo voor een maximaal (emotioneel) effect te zorgen. Dit vertoont een gelijkenis met literaire teksten, waarvan is aangetoond dat zij via eerdergenoemde stijlmiddelen ook een emotionele ervaring bij de lezer teweeg kunnen brengen (Ramos Caro, 2016, p. 609). Uit deze argumentatie wordt duidelijk dat AD in principe als een literair (of zelfs poëtisch) werk kan worden gecategoriseerd en dat het dus zinvol is om het concept *embodied reading* verder uit te diepen om na te gaan of inzichten daarvan ook op AD kunnen worden toegepast.

Het concept van *embodied cognition* heeft geleid tot een paradigmaverschuiving in de literaire theorie (Patoine, 2019b). Zo werd vanuit traditioneel oogpunt aanvankelijk gedacht dat lezen louter een cognitieve activiteit was (Sidenius & Roald, 2024). Aan de hand van neurologisch wetenschappelijk onderzoek is echter aangetoond dat het leesproces ook een lichamelijke activiteit is, waarbij de lezer zowel cognitief als zintuiglijk gestimuleerd wordt (Fuksas, 2011; Rokotnitz, 2017; Patoine, 2019b; Sidiropoulou, 2023; Trasmundi & Toro, 2023, Sidenius & Roald, 2024; Toro & Trasmundi, 2024). Naar analogie met het principe van *embodied spectatorship* kunnen er ook tijdens het leesproces sensomotorische hersenregio’s geprikkeld worden, een principe dat *embodied reading* wordt genoemd (Patoine, 2019b; Hillesund et al., 2022; Sidiropoulou, 2023).

Hersenscans hebben uitgewezen dat wanneer we actie-gerelateerde taal lezen, verschillende hersenregio's oplichten die we gebruiken bij het uitvoeren van eenzelfde actie (Aziz-Zadeh et al., 2006; Fuksas, 2008; Winter et al., 2022). Dit fenomeen wordt wederom verklaard door spiegelneuronen die aan de basis liggen van de *embodied simulation*-theorie. Wanneer we een tekst lezen, verwerkt ons brein de tekstuele inhoud namelijk op basis van eerdere lichamelijke ervaringen die verband houden met een specifiek woord (Sadoski, 2018; Winter et al., 2022). Zelfs als de lezer geen fysieke aanrakingen van buitenaf ervaart, kan het zenuwstelsel toch lichamelijke sensaties simuleren. Volgens neurologen wordt er dan een soort fantoomlichaam gecreëerd dat prikkels ervaart waarbij de fysieke externe stimulus afwezig is (Fuksas, 2011; Mangen & Schilhab, 2012; Patoine, 2019b). Een voordeel van *embodied reading* is dat de mentale belasting gedurende het leesproces wordt verdeeld over verschillende zintuigen, waardoor de lezer de tekst beter zal begrijpen (Mangen & Schilhab, 2012).

7.2.1 Literaire strategieën voor *embodied reading*

Als uit empirisch onderzoek blijkt dat literatuur een lichamelijke (*embodied*) reactie stimuleert, dan moet de tekst elementen bevatten die deze reactie opwekken. In de volgende paragrafen zullen we dus trachten te achterhalen welke strategieën uit de theorie van *embodied reading* worden ingezet om een immersievere leeservaring te realiseren aan de hand van lichamelijke prikkels. De talige strategieën die hieraan kunnen bijdragen, vallen onder het concept van *embodied writing* (Anderson, 2021).

7.2.1.1 Actie- en emotiewoorden

Een literair werk is in staat om een emotionele of empathische reactie (Fuksas, 2011) bij de lezer teweeg te brengen wanneer het gebruikmaakt van actie- en emotiewoorden. Zoals besproken in hoofdstuk 7.2, maken hersengebieden die verantwoordelijk zijn voor taalverwerking¹¹ en voor het uitvoeren van acties gebruik van overlappende neurale netwerken (Fuksas, 2008; Bechtold et al., 2023). Deze gedeelde netwerken zorgen ervoor dat er verbindingen ontstaan tussen een actiewoord en de fysieke handeling die met dat woord geassocieerd wordt (Fuksas, 2008; Mangen & Schilhab, 2012; Patoine, 2019a).

¹¹ Een theorie die de brug vormt tussen *embodied cognition* en taalverwerking is *embodied semantics*. Deze theorie stelt dat ons begrip van de betekenis van woorden (semantiek) geworteld is in onze lichamelijke ervaringen met de echte wereld. Zie Bechtold et al. (2023) voor meer informatie aangaande deze theorie.

Als in een verhaal bijvoorbeeld beschreven wordt dat een bepaald personage verstijft, wordt bij de lezer het hersengebied geactiveerd dat betrokken is bij diezelfde lichamelijke handeling (Rokotnitz, 2017). Ook emotiewoorden kunnen bijdragen aan een belichaamde leeservaring, zowel wanneer emoties impliciet als expliciet worden beschreven. In het eerste geval maakt de schrijver gebruik van verbale aanwijzingen om de lezer bepaalde emoties te laten afleiden (Sanchez et al., 2016). In plaats van een personage expliciet als “verliefd” te bestempelen, wordt bij een impliciete beschrijving de nadruk gelegd op fysiologische reacties als “blozen” of “zweterige handen” die vaak met deze emotie gepaard gaan (Sanchez et al., 2016, p. 1461). Een kanttekening die hierbij gemaakt kan worden, is dat bepaalde fysiologische reacties aan meerdere emoties kunnen worden toegeschreven (Martínez, 2024). Binnen dit kader kunnen lezers mogelijk emoties anders interpreteren, waarbij ook de narratieve context en emotionele schema’s, oftewel *emotion schemata*, een rol spelen in de interpretatie (Martínez, 2024). Of de lichamelijke reactie dan hetzelfde blijft, haalden Sanchez et al. (2016) niet aan.

Als *embodied writing*-strategie kan de auteur enerzijds kiezen om de externe lichamelijke reacties van het personage te beschrijven zoals een bepaalde gelaatsuitdrukking, of om anderzijds de nadruk te leggen op interne fysiologische reacties (Anderson, 2021, p. 179). Hiertoe rekent Anderson (eigen vertaling, 2021, p. 179) “denkbeeldige, perceptuele, kinetische en tot slot viscerale data” die enkel intern door een personage kunnen worden ervaren. De onderzoekster geeft zelf hiervan geen concreet voorbeeld. Een eigen voorbeeld dat binnen deze stijl zou kunnen passen, is “een knoop in de maag hebben”, wat voornamelijk betrekking heeft op het viscerale aspect. Anderson (2021) benadrukt wel dat het even belangrijk is om zowel externe als interne lichamelijke reacties te beschrijven binnen *embodied writing*. Om de lezer dezelfde emoties te laten ervaren als het personage, is het volgens Martínez (2024) vooral belangrijk dat de interne en onzichtbare fysiologische processen van het personage worden beschreven, zoals een versnelde hartslag of ademhaling bij angstgevoelens. Martínez (2024, p. 2) verwijst naar zulke beschrijvingen ook wel met de term *physiological narrated perception*. Deze literaire strategie is in wezen lichamenlijk. De spiegelneuronen stellen de lezer aan de hand van interne fysiologische beschrijvingen namelijk in staat om de lichamelijke gewaarwordingen van het fictieve personage te ervaren, waardoor de emotie (onbewust) kan worden afgeleid (Sanchez et al., 2016; Rokotnitz, 2017; Martínez, 2024). Dit effect doet zich ook voor wanneer emoties expliciet beschreven worden.

Volgens het principe van *embodied simulation* simuleert het brein bij emotiewoorden als “angst” of “verdriet” lichamelijke reacties die gebaseerd zijn op eerdere fysieke ervaringen van die emotie (Fuksas, 2008; Martínez, 2024). Aangezien actie- en emotiewoorden vaak gekoppeld zijn aan fysieke sensaties, reageert het lichaam van de lezer actief op de beslissingen en emotionele toestanden van de narratieve personages. Volgens Martínez (2024) zou een expliciete beschrijving van een emotie resulteren in minder cognitieve belasting, aangezien de lezer bij een impliciete strategie eerst de fysiologische beschrijving moet verwerken vooraleer de emotie kan worden afgeleid. Martínez (2024) haalt hiervoor de stelling van Adolphs et al. (2019) aan als argument; zij stellen dat er geen objectieve maatstaf bestaat om emoties te koppelen aan gedragingen of fysiologische signalen. Bijgevolg argumenteert Martínez (2024) dat de cognitieve belasting hoger zou zijn bij impliciete beschrijvingen. Ze haalt echter geen verder empirisch onderzoek aan om dit te staven.

De lichamelijke ervaringen die ontstaan bij het lezen van actie- en emotiewoorden kunnen niet alleen verklaard worden door de *embodied simulation*-theorie; ook de *Somatic Marker Hypothesis* biedt relevante inzichten in dit fenomeen. Deze hypothese stelt dat emoties en gevoelens niet louter abstracte entiteiten zijn, maar gevormd worden door voortdurende fysiologische processen als reactie op reële stimuli en/of gedachten. Deze processen vormen de basis waarop mensen hun handelen of beslissingen afstemmen (Damasio, 1996; Poppa & Bechara, 2018). Wanneer een fictief personage tijdens zijn avontuur een gevaarlijk dier tegenkomt (externe stimulus), kan de auteur bijvoorbeeld beschrijven dat de hartslag van het fictieve karakter stijgt (fysiologische verandering). Hierdoor voelt het personage zich angstig en misschien wel opgejaagd (emotie/gevoel). Vervolgens besluit het personage te vluchten waardoor het gevaar is geweken (actie). De lezer zal, aan de hand van het eerdergenoemde spiegelmechanisme, deze gevoelens spiegelen en al dan niet onbewust het verhaal zintuiglijk mee ervaren. Een *embodied* verhaal vereist met andere woorden dat de auteur handelingen expliciet vanuit emotionele gronden motiveert. Alleen op die manier kan de lezer het verhaal adequaat interpreteren en zowel lichamelijk als emotioneel resoneren met de narratieve personages (Fuksas, 2011).

6.2.1.2 Zintuiglijke metaforen

Spiegelneuronen kunnen niet enkel geactiveerd worden bij het lezen van actie- en emotiewoorden, maar mogelijk ook als actie- en emotiewoorden in een metafoor gebruikt worden (Holland, 2009; Mangen & Schilhab, 2012; Armstrong, 2020; Khatin-Zadeh et al., 2023a). Hierbij zouden vooral primaire metaforen als relevante literaire strategie kunnen fungeren voor *embodied reading*. Primaire metaforen komen namelijk voort uit universele fysiologische ervaringen in de wereld, waardoor ze ook universeel verworven worden (Hampe, 2017; Armstrong, 2020). Zo wordt de basisemotie “woede” in veel culturen vaak geassocieerd met “hitte” (Armstrong, 2020, p. 132). Een metafoor als “koken van woede” (eigen vertaling, Kövecses, 2002, p. 71) zal een lichamelijke reactie teweegbrengen omdat ons brein zowel het actie- als het emotiewoord simuleert. Metaforen die gebaseerd zijn op universele fysiologische ervaringen, zijn dus in wezen *embodied* (Kövecses, 2002). Ook niet-universele complexe metaforen kunnen dezelfde spiegelneuronen activeren. Uit hersenonderzoek blijkt namelijk dat we metaforen begrijpen door eerst terug te grijpen naar bekende concepten en eerdere lichamelijke ervaringen om vervolgens de figuurlijke betekenis ervan te begrijpen (Bergen, 2005; Fuksas, 2008; Holland, 2009; Mangen & Schilhab, 2012). Dit wordt ook wel *derived embodiment* genoemd (Mangen & Schilhab, 2012, p. 12). Hoewel de Japanse metafoor “hoofdpijn als een specht” voor velen onbekend is (eigen vertaling, Armstrong, 2020, p. 133), zal ons brein de onderliggende lichamelijke ervaring herkennen door het roffelende en kloppende geluid van een specht te associëren met het bonzende gevoel van hoofdpijn.

Een andere soort metafoor die een lichamelijke reactie teweeg kan brengen bij de lezer, is een *embodied metaphor* (Rokotnitz, 2017, p. 11; Armstrong, 2020). Dit zijn metaforen die expliciet inspelen op de zintuigen van de lezer door tactiele en olfactorische eigenschappen te benoemen (Rokotniz, 2017; Patoine, 2019b). Een boek dat al experimenteerde met deze literaire strategie, is *The God of Small Things* van Arundhati Roy (1997). Aan de hand van zogenaamde *embodied anchors* waarbij concepten worden gelinkt aan bijvoorbeeld tast-, geur- en smaakzin, kan de lezer zich het verhaal levendiger voorstellen en wordt zijn manier van denken onbewust gemanipuleerd (Rokotnitz, 2017). In *The God of Small Things* zijn het Indische kastensysteem en het daarmee gepaarde onrecht het centrale thema. In deze roman fungeert geur als een *embodied anchor* om te alluderen op ongelijke situaties of

machtsverhoudingen. In het begin van *The God Of Small Things* wordt de lezer zo meermaals gewezen op de geur van rozen. In eerste instantie lijken deze bloemen een prettige ervaring op te roepen, later in het verhaal blijkt dat de rozengeur deel uitmaakt van een traumatische ervaring van de protagonisten (Rokotnitz, 2017). Binnen dit kader beargumenteert Rokotnitz (2017, p. 284) dat de lezer “nieuwe geurdefinities” kan ontwikkelen; hij zal tijdens het leesproces namelijk steeds de traumatische ervaring van de protagonisten verbinden met de rozengeur.

De keuze voor reukzin is niet toevallig; vanuit biologisch perspectief vormt walging namelijk een van de sterkste zintuiglijke reflexen die bij gevaar een vecht- of vluchtreactie activeert (Rokotnitz, 2017). Uit psychologisch onderzoek blijkt tevens dat een ongelijke sociale situatie een morele walging teweegbrengt, die sterk lijkt op een fysieke walging (Rokotnitz, 2017). Lezen over onaangename geuren kan bijgevolg dezelfde lichamelijke reacties oproepen als de ervaring van onrechtvaardigheid in de werkelijkheid (Eisenberger & Lieberman, 2004). *The God of Small Things* is niet het enige literaire werk dat strategisch gebruikmaakt van deze *embodied* strategieën. Ook het werk *Het Parfum* van Patrick Süskind (1995) speelt in op de zintuiglijke verbeelding van de lezer door een overtuigende geurillusie te creëren, zonder dat het reukvermogen daadwerkelijk geactiveerd hoeft te worden (Dàvid, 2008, p. 101). Süskind maakt onder meer gebruik van woordspelingen in verband met onaangename geuren om de erbarmelijke sociale omstandigheden tijdens de Franse Revolutie te verduidelijken. Ook Makowska (2015) wijst erop dat de auteur naast zintuiglijke metaforen superlatieven inzet om de geurervaring met een grote intensiteit over te brengen. Deze zogenoemde *embodied* strategie komt duidelijk tot uiting in de volgende voorbeelden: Parijs wordt voorgesteld als “de stinkendste plek” van het hele koninkrijk (Süskind, 1995, p. 8). Een andere passage luidt: “Het [parfum] was fris, maar zonder effectbejag. Het is bloemig zonder ranzig te zijn. Het bezat diepte, een heerlijke, zuigende, verzwelgende, donkerbruine diepte – en was toch geenszins overdadig of zwoel” (Süskind, 1995, p. 63). Samenvattend slaagt Süskind erin om de fictieve wereld van geuren op een dusdanig realistische, gedetailleerde en poëtische wijze te beschrijven dat de lezer de gehele “olfactorische wereld” daadwerkelijk lijkt te kunnen ervaren. Het narratief wordt daardoor levendig, voorstelbaar en bijna lichamenlijk voelbaar, waardoor de beschreven geuren haast tastbaar worden (Makowska, 2015).

Net als in *The God of Small Things* weet *Het Parfum* abstracte concepten te verbinden met geurervaringen, wat kan bijdragen aan een diepere onderdompeling van de lezer in het narratief.

7.2.1.3 Bijwoorden van wijze en troponiemen

Volgens het spiegelneuronenmechanisme kunnen actiewoorden en metaforen lichamelijke reacties oproepen. Die lichamelijke betrokkenheid wordt echter versterkt wanneer actiewoorden en metaforen worden gecombineerd met een bijwoord van wijze (Khatin-Zadeh et al., 2023b). Dat zijn woorden die informatie verschaffen over hoe een actie wordt uitgevoerd: in de zin “hij wandelt traag” fungeert “traag” als een bijwoord van wijze (Khatin-Zadeh et al., 2023b, p. 1). Om te onderzoeken of een bijwoord van wijze een lichamelijker leeservaring teweegbrengt, kregen twee verschillende groepen participanten elk een andere versie van hetzelfde verhaal te lezen. In de ene versie werden actiewoorden en metaforen aangevuld met bijwoorden van wijze, terwijl ze in de andere versie ontbraken. Vervolgens werd hen gevraagd om het verhaal na te vertellen. Uit video-opnames bleek dat de groep die het verhaal met bijwoorden van wijze had gelezen, significant meer gebaren maakte (Khatin-Zadeh et al., 2023b). Bijwoorden van wijze versterken dus de mate waarin een letterlijke of metaforische handeling lichamenlijk wordt ervaren. Dit kan volgens Khatin-Zadeh et al. (2023b) wederom verklaard worden door spiegelneuronen. Deze kunnen dankzij bijwoorden van wijze de actie mentaal gedetailleerder simuleren aangezien het bijwoord meer fysieke informatie verschaft over hoe de handeling wordt uitgevoerd. De zin “hij rent” activeert volgens Khatin-Zadeh et al. (2023b, p. 6) bijvoorbeeld het deel van de hersenen dat slechts betrokken is bij de voorbereiding van een actie. De toevoeging van een bijwoord van wijze als “snel” brengt echter een sterkere mentale simulatie teweeg, wat leidt tot meer hersenactiviteit (ibid.). Hierdoor zullen de motorische gebieden geactiveerd worden die verantwoordelijk zijn voor de daadwerkelijke beweging. Hoe gedetailleerder de actie, hoe concreter de mentale simulatie en hoe intenser de lichamelijke ervaring dus zal zijn (Khatin-Zadeh et al., 2023b). Ook Sieksmeyer et al. (2021) kwamen tot de conclusie dat bijwoorden van wijze motorisch gedrag beïnvloeden tijdens taalverwerking. Daarbij resulteerden intensiverende bijwoorden gerelateerd aan snelheid en kracht in een grotere motorische betrokkenheid (Sieksmeyer et al., 2021). De motorische reacties zijn mogelijk afhankelijk van de specifieke combinatie van het werkwoord en het bijwoord (Sieksmeyer et al., 2021).

Zo stellen zij dat werkwoorden als “boksen”, die een krachtintensieve handeling representeren, sterker motorisch geactiveerd worden wanneer ze worden gecombineerd met een bijwoord dat dit krachtcomponent benadrukt, bv. “hard”. In tegenstelling hiermee zouden werkwoorden zoals “typen”, die eerder snelheid en precisie impliceren, gevoelig zijn voor bijwoorden die juist deze semantische kenmerken accentueren (Sieksmeyer et al., 2021, p. 457). Een passend voorbeeld hiervoor is: “vluchtig typen”.

Het gebruik van bijwoorden van wijze is bijzonder functioneel wanneer een werkwoord zelf geen rijke semantische lading draagt. Een werkwoordklasse die hiervan afwijkt, zijn troponiemen. Deze werkwoorden geven zeer specifiek aan op welke manier een bepaalde handeling wordt uitgevoerd. Ze impliceren vaak ook de gemoedstoestand van de persoon die de actie verricht. (Palmer & Salway, 2015; Geerinck & Vercauteren, 2020, p. 98). Volgens Faber en Mairal Usón (eigen vertaling, 1999, p. 113, geciteerd in Sandström, 2006) draagt het werkwoord “paraderen” bijvoorbeeld een onderliggende emotionele connotatie van trots met zich mee. Op dezelfde manier verwijst een werkwoord als “huppelen” impliciet naar gevoelens van blijdschap (eigen vertaling, Ponteretto, 2014, p. 272). Sandström (2006) stelt dat troponiemen, wanneer ze worden ingezet binnen een emotiemetafoor, bijzonder geschikt zijn om emoties op een meer belichaamde manier weer te geven dan door enkel de emotie te benoemen. Bepaalde bewegingen worden namelijk intuïtief herkend als “symptomen” van specifieke emotionele toestanden (Sandström, 2006, p. 34). Zo is in de emotiemetafoor “een gat in de lucht springen” het werkwoord “springen” een troponiem van bewegen (eigen vertaling, Sandström, 2006, pp. 36-37). Dergelijke specifiekere bewegingen kunnen we beter interpreteren doordat ze geactiveerd worden vanuit onze eigen eerdere ervaringscontext (ibid.). Binnen het kader van *embodied simulation* en de theorie rond spiegelneuronen is deze observatie bijzonder relevant: de fysieke actie wordt neurologisch verbonden aan een innerlijke beleving die eerder door het individu werd ervaren of geobserveerd.

7.2.1.4 Het ik-vertelperspectief

Een andere strategie om een immersievere leeservaring te bevorderen, is het gebruik van het ik-vertelperspectief (Hartung et al., 2016; Sánchez Carrasco et al., 2024). Immersie kan worden gedefinieerd als een toestand van volledige cognitieve, emotionele en verbeeldingsrijke onderdompeling in de verhaalwereld (eigen vertaling, Hartung et al., 2017,

p. 2). Een immersieve leeservaring treedt pas op wanneer lezers het gevoel hebben dat ze deel uitmaken van het verhaal (Sánchez Carrasco et al., 2024). Door het verhaal vanuit de eerste persoon te vertellen, vervaagt de grens tussen lezer en verteller; de lezer kijkt als het ware door de ogen van het personage. Volgens Anderson (2021) kan een eerstepersoonsvertelling dan ook een mogelijke strategie zijn om een meer belichaamde leeservaring te bevorderen.

Vertelperspectieven kunnen een invloed hebben op de positie die de lezer inneemt ten opzichte van de verteller. Bij een vertelling in de derde persoon ervaart de lezer de handeling eerder als toeschouwer, terwijl een vertelling vanuit een ik-perspectief uitnodigt om de actie te beleven alsof je die persoonlijk zou uitvoeren (Ditman et al., 2010; van Dam & Desai, 2017). Uit empirisch onderzoek van Sánchez Carrasco et al. (2024) bleek dat een Frans kortverhaal geschreven in de eerste persoon leidde tot meer immersie dan hetzelfde fragment in de derde persoon enkelvoud. Immersie werd in dit geval gemeten op basis van emotionele betrokkenheid en leesbegrip die de deelnemers in staat stelden zich beter in te leven in het hoofdpersoon (Sánchez Carrasco et al., 2024). Hartung et al. (2016) kwamen tot dezelfde conclusie. Na het lezen van Nederlandse kortverhalen gaven deelnemers aan zich meer ondergedompeld te voelen in verhalen die door de ogen van het personage werden gepresenteerd. Een meting van de elektrodermale activiteit of galvanische huidrespons toonde echter aan dat verhalen geschreven in de derde persoon gepaard gingen met een hogere mate van fysiologische opwindings, wat kan wijzen op een hogere cognitieve belasting (Hartung et al., 2016). Een mogelijke verklaring voor deze bevinding sluit aan bij de theorie van *embodied cognition*, die stelt dat taalverwerking standaard vanuit een eerste persoonsperspectief plaatsvindt (Wilson & Golonka, 2013, geciteerd in Hartung et al., 2016, p. 14). Wanneer verhalen in de ik-vorm worden verteld, kan ons brein de informatie rechtstreeks koppelen aan eigen zintuiglijke en motorische ervaringen (Hartung et al., 2016). Derde persoonsperspectieven daarentegen vergen een extra inspanning: de lezer moet de informatie als het ware eerst omzetten naar een eerstepersoonservaring. Deze extra cognitieve verwerking verhoogt de mentale belasting en kan daardoor leiden tot een lagere mate van immersie (Hartung et al., 2016; Sánchez Carrasco et al., 2024).

7.2.2 Kritiek op het *embodied reading*-principe

Hoewel diverse onderzoekers benadrukken dat lezers lichamelijk betrokken kunnen raken bij sensomotorische beschrijvingen, veronderstelt Patoine (2019a) dat deze lichamelijke betrokkenheid in essentie subjectief is. De intensiteit van de lichamelijke respons hangt sterk af van individuele ervaringen en de mate van vertrouwdheid met de beschreven handeling (Calvo-Merino, 2005; Holt & Beilock, 2006; Patoine, 2019a). Zo toonden Holt en Beilock (2006) aan dat lezers met ervaring in een bepaalde sport sterker lichamelijk reageerden op sportbeschrijvingen dan lezers zonder die ervaring. In dezelfde lijn beargumenteren Fuksas (2011) en Martínez (2024) dat actie- en emotiewoorden niet bij alle lezers tot gelijke hersenactiviteit leiden; ook hier spelen eerdere ervaringen een bepalende rol. Ook een immersieve leeservaring veroorzaakt door het ik-perspectief blijkt afhankelijk van de mate waarin lezers zich kunnen herkennen in de emoties en situaties van het personage (Sánchez Carrasco et al., 2024). Een lichamelijke leeservaring als gevolg van immersie wordt tevens grotendeels bepaald door het empathisch vermogen, de verbeeldingskracht en persoonlijke genrevoorkeuren (Patoine, 2019b; Sánchez Carrasco et al., 2024). Ook leeservaring speelt daarbij een rol (Sánchez Carrasco et al., 2024). De lichamelijke respons wordt namelijk beïnvloed door de specifieke focus van de lezer. Bij een detectiveverhaal kan bijvoorbeeld de aandacht zodanig gericht zijn op het identificeren van een dader, dat sensorische beschrijvingen over het hoofd kunnen worden gezien (Patoine, 2019a).

Ook de veronderstelling dat lezers systematisch motorische simulaties ervaren wordt tevens door sommige onderzoekers in vraag gesteld. Volgens Kuzmičová (2014) is het onwaarschijnlijk dat de lezer daadwerkelijk een lichamelijke respons ervaart bij iedere sensomotorische beschrijving. Als dat het geval zou zijn, dan zou het brein voortdurend overbelast raken tijdens het leesproces. Het feit dat spiegelneuronen mentale simulaties van actie- en emotiewoorden mogelijk maken, betekent nog niet dat er fysiologische reacties optreden (Kuzmičová, 2014). Toch wijst neurologisch onderzoek erop dat dergelijke mentale simulaties en vervolgens ook lichamelijke reacties, voornamelijk onbewust optreden (Rokotnitz, 2017). Ons brein is daardoor in staat om meerdere vormen van input gelijktijdig te verwerken, zonder dat dit leidt tot cognitieve overbelasting (Rokotnitz, 2017).

7.3 Embodied Listening

In de voorgaande paragrafen werd uitvoerig ingegaan op het concept *embodied reading*, onder meer omdat AD benaderd kan worden als een literair genre. Aangezien AD in gesproken vorm wordt voorgedragen door een audiobeschrijver en blinde of slechtziende toeschouwers zich daarbij actief opstellen als luisteraars, is het relevant om ook het concept van *embodied listening* in dit onderzoek te betrekken. Dit concept sluit inhoudelijk aan bij de uitgangspunten van *embodied spectatorship* en *embodied reading*, en vertrekt vanuit de idee dat luisteren niet louter een passieve registratie van auditieve stimuli is via het oor, maar een proces waarin het gehele lichaam betrokken is (Fuksas, 2011; Giomi, 2019; Duffy et al., 2011, geciteerd in Harada, 2019). Binnen deze benadering kan geluid fysieke ervaringen en zogeheten “onderbuikgevoelens” oproepen door middel van cognitieve herinneringen, emotionele responsen of fysiologische reacties (Harada, 2019), wat aansluit bij de theorie van *embodied simulation*, waaronder de werking van spiegelneuronen valt. Giomi (2019) stelt dat auditieve stimuli onbewust worden gekoppeld aan mentale representaties van de bewegingen die nodig zijn om die klanken voort te brengen. Hoewel deze inzichten hoofdzakelijk ontwikkeld werden binnen de context van muziekbeleving, zouden ze mogelijk breder toepasbaar zijn, bijvoorbeeld op het luisteren naar gesproken taal. In diezelfde lijn argumenteert Fuksas (2011) dat het horen van actiewoorden neurologische processen activeert die vergelijkbaar zijn met die tijdens het lezen. Toch dient men deze theorie met de nodige omzichtigheid te benaderen, aangezien empirisch onderzoek naar de lichamelijke dimensies van het luisterproces zich nog in een pril stadium bevindt. Aan de KU Leuven loopt momenteel een doctoraatsonderzoek dat dit onderwerp empirisch tracht te verkennen, met specifieke aandacht voor fysiologische betrokkenheid bij *embodied listening* (Lambrechts, lopend onderzoek). Aangezien de voltooiing van dit project pas tegen medio 2027 is voorzien, kunnen de resultaten niet in deze scriptie worden opgenomen.

7.4 De primaire AD-doelgroep en de *embodied* theorieën

De experimenten betreft de *embodied* theorieën werden steeds uitgevoerd bij mensen zonder visuele beperkingen. Als gevolg kan men zich kritisch afvragen of de primaire AD-doelgroepen (zie hoofdstuk 2.2) film en literatuur wel gelijkaardig ervaren als mensen zonder visuele beperkingen. Zoals de theorie van *embodied simulation* voorschrijft, functioneren het *mirror mechanism* (MM) en de spiegelneuronen op basis van eerdere emotionele én visuele herinneringen om een actie of gevoel te kunnen simuleren. De toegang tot visuele stimuli lijkt op het eerste gezicht bijzonder relevant te zijn, voornamelijk met betrekking tot de mentale simulatie van acties.

Fryer & Freeman (2013) halen binnen dit kader een interessante argumentatie aan; mensen die op latere leeftijd blind of slechtziend zijn geworden, grijpen naar het visuele geheugen terug om visuele concepten te begrijpen. Piety (2004, p. 454) benadrukt daarnaast dat mensen met een aangeboren visuele beperking en mensen met een gezichtsvermogen een gemeenschappelijke taal delen die door de ziende wereld is gevormd. Dit betekent impliciet dat mensen zonder enige visuele herinnering minstens over een propositionele kennis van visuele termen en concepten beschikken (Fryer & Freeman, 2013), mede dankzij de ervaringen en taal in hun dagdagelijkse leven. Anders dan dat suggereren Fryer & Freeman (2013) dat mensen met een aangeboren visuele beperking visuele concepten begrijpen aan de hand van andere zintuigen.

Bechtold et al. (2023) bevestigen deze gedachtegang. Zij stellen dat er bewijs is dat mensen met een aangeboren visuele beperking over een gelijkaardig mechanisme bezitten om bijvoorbeeld bewegings- en visueel gerelateerd taalgebruik te begrijpen en te simuleren. Zij kunnen betekenissen simuleren via alternatieve zintuiglijke ervaringen enerzijds of logica anderzijds. Daarbij maken zij gebruik van andere neurale netwerken of hersengebieden die zich, door een gebrek aan visuele input, functioneel hebben aangepast en nu een niet-visuele functie vervullen bij de verwerking van betekenis (Ostarek & Bottini, 2021, geciteerd in Bechtold et al., 2023). Dit suggereert dat een gebrek aan visuele ervaring het semantisch begrip niet belemmert (Bechtold et al., 2023). Of er na verloop van tijd veranderingen kunnen optreden in dat verwerkingsproces, wordt echter niet door de auteurs aangehaald.

7.5 Conclusie: *embodied* theorieën en AD

In de voorgaande paragrafen werden de concepten *embodied cognition*, *embodied spectatorship*, *embodied reading* en tot slot ook in beperktere mate *embodied listening* verkend. Hieruit kunnen we concluderen dat we verhalen in film en literatuur niet enkel cognitief ervaren, maar ook interpreteren en begrijpen aan de hand van ons lichaam. Als gevolg zijn het kijk-, lees- en luisterproces zonder meer een belichaamde activiteit, waarbij spiegelneuronen volgens de theorie van *embodied simulation* een belangrijke rol spelen. Men kan zich hierbij de vraag stellen of audiodescriptie, als vertaalgform van visuele stimuli naar een gesproken tekst, ook in staat is om belichaamde concepten om te zetten of te bewaren in de doeltekst. Zoals in hoofdstuk 7.1 reeds werd aangehaald, is het kijken van een film een belichaamde activiteit en zou een AD bijgevolg gelijkwaardige lichamelijke respons moeten kunnen uitlokken. Aangezien AD als een literair genre kan worden beschouwd, zouden (talige) *embodied writing* strategieën uit de literatuur ook blinden en slechtzienden in theorie een lichamelijke ervaring kunnen bieden. Zoals we in de vorige secties van dit hoofdstuk zagen, behoren onder meer het gebruik van actie- en emotiewoorden, zintuiglijke metaforen en *embodied metaphors*, bijwoorden van wijze, troponiemen en het ik-perspectief tot de talige mogelijkheden om meer belichaamde ervaringen te creëren. Hierbij merkten we overeenkomsten op met enkele functiegerichte AD-benaderingen uit hoofdstuk 6 waarin, al dan niet onbewust, reeds enkele *embodied* strategieën worden toegepast. Zo maken poëtische AD (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022 & Colmenero, 2024) en creatieve AD (Walczak & Fryer, 2017) gebruik van metaforen en poëtische beeldspraak om sterkere emotionele reacties op te wekken bij het doelpubliek. Ook *auteur description* (Szarkowska & Wasylczyk, 2014) omvat emotioneel geladen taal en metaforen. Geïntegreerde AD (Fryer, 2018a) en *enhanced AD* (Lopez et al., 2021) hebben daarentegen mogelijk een ik-vertelperspectief als *embodied* strategie gemeenschappelijk opdat de AD-gebruiker het narratief empathischer beleeft. In hoofdstuk 7.2.1.2 zagen we hoe zintuiglijke metaforen die voortkomen uit fysiologische ervaringen interessant kunnen zijn om een lichamelijke reactie op te wekken. Een functiegerichte AD-benadering die deze techniek reeds implementeert, is de synesthetische AD (Soller Gallego & Luque Colmenero, 2022). Deze benadering werd voor kunst ontwikkeld om de AD-gebruiker zintuiglijk te prikkelen, opdat het kunstwerk een tastbare en lichamelijke ervaring wordt. Een interessante bevinding uit de

receptieonderzoeken in dit opzicht, was dat de creatievere AD-benaderingen, die metaforen en zintuiglijke beeldspraak toepasten, positief werden onthaald.

Op basis van het voorgaande kunnen we concluderen dat de *embodied* theorieën een theoretisch fundament kunnen vormen voor het ontwikkelen van een alternatieve scherm-AD, waarbij de nadruk ligt op de lichamelijke ervaring van de gebruiker. Deze scriptie stelt daarom de AD-benadering *embodied audio description* voor als nieuwe denkpiste. Deze experimentele AD biedt de mogelijkheid om concepten uit de bestaande *embodied* literatuur te implementeren, met bijzondere aandacht voor lichamelijke en emotionele immersie. Daarmee sluit een *embodied AD* aan bij het tweeledige doel van begrip en beleving dat AD beoogt te realiseren. In theorie wordt er binnen een *embodied AD* afgeweken van het rigide onderscheid tussen “objectieve” en “subjectieve” AD-strategieën omtrent hoe de visuele stimuli worden beschreven. Deze AD-benadering volgt de theorie van Kruger (2010) en Palmer & Salway (2015) die stellen dat het tweeledige doel van AD op uiteenlopende manieren gerealiseerd wordt via verschillende gradaties tussen deze uitersten. Zo zullen actiewoorden binnen het AD-continuüm zich eerder aan het objectieve uiterste bevinden, omdat de audiobeschrijver ze rechtstreeks van het beeld kan afleiden. Troponiemen, die overigens ook actiewoorden kunnen zijn, bevatten daarentegen vaak een impliciete emotionele dimensie. Volgens het *thought-action continuum* van Palmer & Salway (2015) zullen troponiemen zich dan eerder in het midden van de schaal bevinden. Andere (talige) *embodied writing*-strategieën zoals het gebruik van zintuiglijke metaforen, het ik-vertelperspectief en emotiewoorden situeren zich mogelijkerwijze aan de subjectieve kant van het AD-spectrum, al kunnen emotiewoorden, afhankelijk van de scène, ook objectief geïnterpreteerd worden. Dat kan bijvoorbeeld het geval zijn bij basisemoties (zie hieromtrent hoofdstuk 3.2).

Vanuit de bestaande controverse rond de termen “objectiviteit” en “subjectiviteit”, zal er in het vervolg van deze scriptie andere terminologie worden gehanteerd. Zo stellen Fresno et al. (2016) de termen *visual AD* en *semantic AD* voor, oftewel visuele AD en semantische AD, waarmee de controversiële begrippen “objectiviteit” en “subjectiviteit” vermeden worden. Zoals in hoofdstuk 4 werd besproken, verwijst een visuele AD naar wat letterlijk waarneembaar is, terwijl een semantische AD zich richt op de onderliggende betekenis van wat zichtbaar is.

In aanvulling op dit theoretische kader zal er in hoofdstuk 8 een casestudy worden besproken waarin de AD van verschillende fragmenten uit drie Vlaamse fictie- en dramaserieën worden geanalyseerd. Daarbij wordt nagegaan of deze AD's het "What you see is what you say"-concept van Snyder (2020, p. 90) volgen en wellicht overwegend visueel zijn, dan niet semantisch-georiënteerd zijn. Daarnaast wordt onderzocht in welke mate de audiobeschrijvers, al dan niet onbewust, reeds *embodied writing*-strategieën toepasten in hun audiobeschrijvingen.

8. Casestudy: analyse van drie Vlaamse AD's

In deze kleinschalige casestudy wordt verkend hoe drie scènes uit drie verschillende Vlaamse fictie- en dramaseries worden audiobeschreven. Bevatten de AD's voornamelijk visueel waarneembare elementen volgens het "What you see is what you say"-principe, hebben de beschrijvingen eerder een semantische lading, of vertonen ze zowel visuele als semantische kenmerken? Daarnaast wordt nagegaan of er strategieën worden toegepast die aansluiten bij de *embodied* concepten (waaronder *embodied cognition*, *embodied simulation* en *embodied reading*), waarbij de lichamelijke en emotionele beleving centraal staat. Daarbij wordt er een onderscheid gemaakt tussen de verschillende *embodied writing*-strategieën en wordt er geteld hoe vaak ze voorkomen. Tot slot gaan we na of er een correlatie bestaat tussen het aantal *embodied writing*-strategieën en de AD-stijlen.

8.1 Methodologie

Voor deze casestudy werden AD-segmenten geselecteerd, elk afkomstig uit verschillende scènes van drie fictie- en dramareeksen. Ze worden bovendien elk aangeboden via een verschillend platform: *Tabula Rasa* (Netflix), *Knokke Off* (VRTmax) en *Arcadia* (Earcatch). Door deze variatie trachten we te vermijden dat de beschrijvingen afkomstig zijn van eenzelfde audiobeschrijver, waardoor de invloed van een individuele stijlvoorkeur tot een minimum wordt beperkt. Hoewel het slechts om een kleinschalige, verkennende analyse gaat, kunnen we aan de hand van deze werkwijze wellicht voorzichtige patronen onderscheiden van hoe Vlaamse AD's worden geformuleerd binnen het genre van narratieve fictie, meer bepaald drama. Voor iedere reeks werd een selectie gemaakt van drie scènes waarin de karakters zich in een emotionele gemoedstoestand bevinden.

Plantinga (2008) beargumenteert dat emoties een essentieel onderdeel zijn van hoe we films beleven en begrijpen. De theorie van *embodied spectatorship* (zie hoofdstuk 7.1), die stelt dat films of series naast fysiek en zintuiglijk ook emotioneel beleefd worden, ondersteunt deze visie. Deze constatering motiveren de keuze voor scènes die een sterke emotionele dynamiek bevatten, omdat ze benadrukken dat emoties aan de basis van een filmbeleving liggen. De gekozen aanpak biedt bovendien de mogelijkheid om te onderzoeken hoe de audiobeschrijver deze emotionaliteit verbaal weergeeft, hetzij visueel-georiënteerd, hetzij

eerder semantisch, of een combinatie van beide. Daarnaast is het interessant om na te gaan of de AD-segmenten van deze emotionele scènes kenmerken vertonen van de *embodied writing*-strategieën en welke al dan niet onbewust worden toegepast om de AD-gebruiker een emotionele beleving te bezorgen.

De audiodescriptie werd per reeks getranscribeerd in drie afzonderlijke Excel-bestanden, waarbij er een rudimentaire analyse werd gemaakt. De definitieve analyse werd vervolgens in Word uitgevoerd, waarbij een eerste kolom de tijdcodes bevat, een tweede de dialogen en een derde de audiobeschrijvingen. In een vierde kolom werd vervolgens geanalyseerd of iedere beschrijving berust op wat slechts visueel waarneembaar is enerzijds, of dat ze inhoudelijk eerder semantisch zijn anderzijds. Een derde mogelijkheid bestaat erin dat de beschrijvingen een evenwicht vertonen tussen de voorgenoemde strategieën, die we visueel-semantisch noemen. Zoals aangegeven in hoofdstukken 3 en 4 zijn de termen “objectiviteit” en “subjectiviteit” controversieel, om die reden hanteren we de terminologie van Fresno et al. (2016) met als doel de ambiguïteit te vermijden. Dit zijn de termen *visual AD* en *semantic AD* respectievelijk. Een andere motivatie voor deze terminologiekeuze is dat, in tegenstelling tot de termen “objectiviteit” en “subjectiviteit”, “visueel” en “semantisch” makkelijker definieerbaar zijn. Zo heeft een visuele AD slechts betrekking op wat visueel zichtbaar is en een semantische AD op wat niet zichtbaar is, zijnde een abstracte of impliciete beschrijving. We zijn er ons echter van bewust dat deze termen ook een tweedeling kunnen suggereren, daarom voorzien we een extra categorie die beide strategieën combineert waardoor er eerder een schaal ontstaat: de visueel-semantische categorie.

De casestudy is gebaseerd op de onderzoekparameters van Romero-Muñoz (2023, p. 22) om vast te stellen of dat de audiobeschrijver een visuele of semantische strategie verkoos. Hierin volgt Romero-Muñoz de richtlijnen van het Engelse Ofcom, het Spaanse AENOR en het Franse Charter voor Audiodescriptie, die stellen dat een visuele AD geen enkele persoonlijke inmenging bevat, maar louter beschrijft wat visueel zichtbaar is op het scherm. Een semantische strategie daarentegen bevat emotioneel geladen taal en verwijzingen naar emoties, aanvullende informatie over acties en settings, levendig taalgebruik, metaforen en tot slot filmtechnieken (Romero-Muñoz, 2023, p. 22). Een belangrijke kanttekening die we hierbij moeten maken is dat sommige semantische parameters van Romero-Muñoz (2023) ook een visuele component kunnen hebben.

Troponiemen impliceren bijvoorbeeld de mentale toestand van een personage, wat volgens de onderzoeker een kenmerk van een semantische AD is, hoewel de actie zelf van het beeld af te leiden is. Als gevolg kunnen troponiemen een kenmerk van zowel een visuele als semantische AD zijn.

In een vijfde kolom werd er gekeken of er in de AD's strategieën van *embodied writing* (zie hoofdstuk 7.2.1) werden toegepast waarbij er een link wordt gelegd met de theoretische fundamenteën van de verschillende *embodied* theorieën. Om de analyses grafisch vast te leggen, werden het aantal visuele, semantische, en visueel-semantische beschrijvingen en *embodied writing*-strategieën geteld. Aangezien bepaalde linguïstische elementen bij meerdere strategieën horen, werden ze in deze analyse dubbel geteld. Actiewoorden kunnen bijvoorbeeld ook troponiemen zijn. Vervolgens worden de berekeningen met behulp van Excel en Word in meerdere cirkel- en staafdiagrammen verwerkt. Alle analyses werden als bijlage toegevoegd.

8.2 Tabula Rasa (Netflix): “Het bos door de bomen”

Voor *Tabula Rasa* (Baetens et al., 2017) werd een fragment uit aflevering 8 “Het bos door de bomen” uit seizoen 1 in deze casestudy opgenomen (zie bijlage 1). In deze psychologische thriller-dramareeks kampt Annemie (Mie) D’Haeze met geheugenverlies ten gevolge van een auto-ongeluk, waarna ze haar dochtertje verliest. In de geselecteerde scène beseft Mie dat haar familie belangrijke informatie over haar leven achterhoudt. Ze vlucht daarop het bos in en belandt in een soort hallucinatorische droomwereld waarin ze in een denkbeeldige zandstorm verstrikt raakt. Deze zandstorm dient gedurende de serie als metafoor voor haar geheugenverlies.

8.3 Arcadia (Earcatch): “De fraude”

Uit *Arcadia* (Adriaensen et al., 2023), een dystopische dramareeks waarin burgers onderworpen zijn aan een strikt scoresysteem dat hun positie in de maatschappij bepaalt, werd geopteerd voor de afscheidsscène uit seizoen 1, aflevering 1, getiteld “De fraude” (zie bijlage 2). In deze scène moet het hoofdpersonage Pieter noodgedwongen afscheid nemen van zijn gezin vlak voordat hij verbannen wordt uit de Natie wegens fraude met burgerscores.

8.4 Knokke Off (VRTmax): “Op de liefde”

Een laatste serie die voor deze casestudy werd gebruikt, is *Knokke Off* (Goris et al., 2023). In deze dramaserie staan de levens van elitaire families in Knokke centraal, waarbij het losbandige liefdesleven enkele vriendschappen en relaties stevig op de proef stelt. Er werd gekozen voor de ontknopingscène uit het eerste seizoen, aflevering 10: “Op de liefde?” (zie bijlage 3). In deze scène beschuldigt Melissa Patrick van de moord op haar zus Claudia. Na vele verwijten over en weer, escaleert de situatie. Vervolgens is het Patricks zoon Alex die schuld bekent. Uiteindelijk neemt Alex’ zusje Olivia het heft in eigen handen als gevolg van de onderlinge frustraties en schiet ze haar vader neer, waardoor dit seizoen een abrupt einde kent.

8.5 Resultaten en discussie

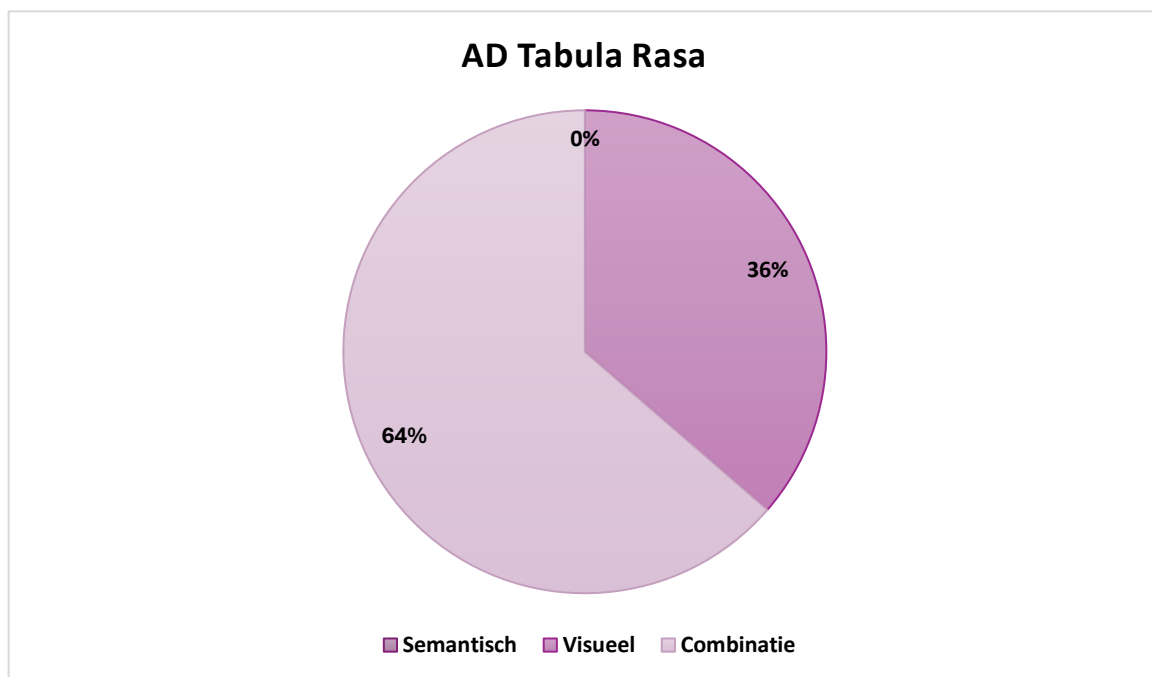
Deze casestudy had als doel te analyseren of de audiobeschrijvingen van *Tabula Rasa* (Baetens et al., 2017), *Arcadia* (Adriaensen et al., 2023) en *Knokke Off* (Goris et al., 2023) voornamelijk visueel-georiënteerd, semantisch-georiënteerd waren, dan wel een combinatie van beide AD-stijlen vertoonden. Daarnaast onderzochten we in deze casestudy of er al dan niet *embodied writing*-strategieën werden toegepast, welke daarbij konden worden geïdentificeerd en hoe vaak ze voorkwamen.

Deze analyse werd gebaseerd op de parameters van Romero-Muñoz (2023). Hoewel hij de terminologie “objectieve” en “subjectieve” AD aanhoudt, werd er in deze casestudy geopteerd voor de synonymische terminologie “visuele” en “semantische AD” van Fresno et al. (2016). Hoofdstukken 3 en 4 van deze scriptie haalden reeds de controverse rondom de termen “objectiviteit” en “subjectiviteit” aan. Zoals de onderzoekers Kruger (2010) en Palmer & Salway (2015) ook beargumenteerden, is elke tweedeling binnen AD problematisch en bevindt AD zich op een continuüm. Hoewel ook de gekozen termen “visueel” en “semantisch” een tweedeling impliceren, zijn ze wel makkelijker definieerbaar (zie hoofdstuk 8.1).

In lijn met Romero-Muñoz’ (2023, p. 22) criteria, beschouwden we een AD als visueel wanneer deze slechts visuele elementen beschrijft die zichtbaar zijn op het beeld. De semantische tegenhanger bevat integendeel een persoonlijke inmenging van de audiobeschrijver, emotioneel geladen taal en verwijzingen naar emoties, aanvullende informatie over acties en settings, levendig taalgebruik, metaforen en tot slot filmtechnieken. Indien een AD-fragment zowel visuele als semantische kenmerken bevatte, werd deze als visueel-semantisch gecategoriseerd. Daarnaast onderzoekt deze casestudy of er kenmerken van *embodied writing*-strategieën of *embodied reading* aanwezig zijn in de voorgenoemde AD-blokjes.

8.5.1 Resultaten *Tabula Rasa* (Baetens et al., 2017)

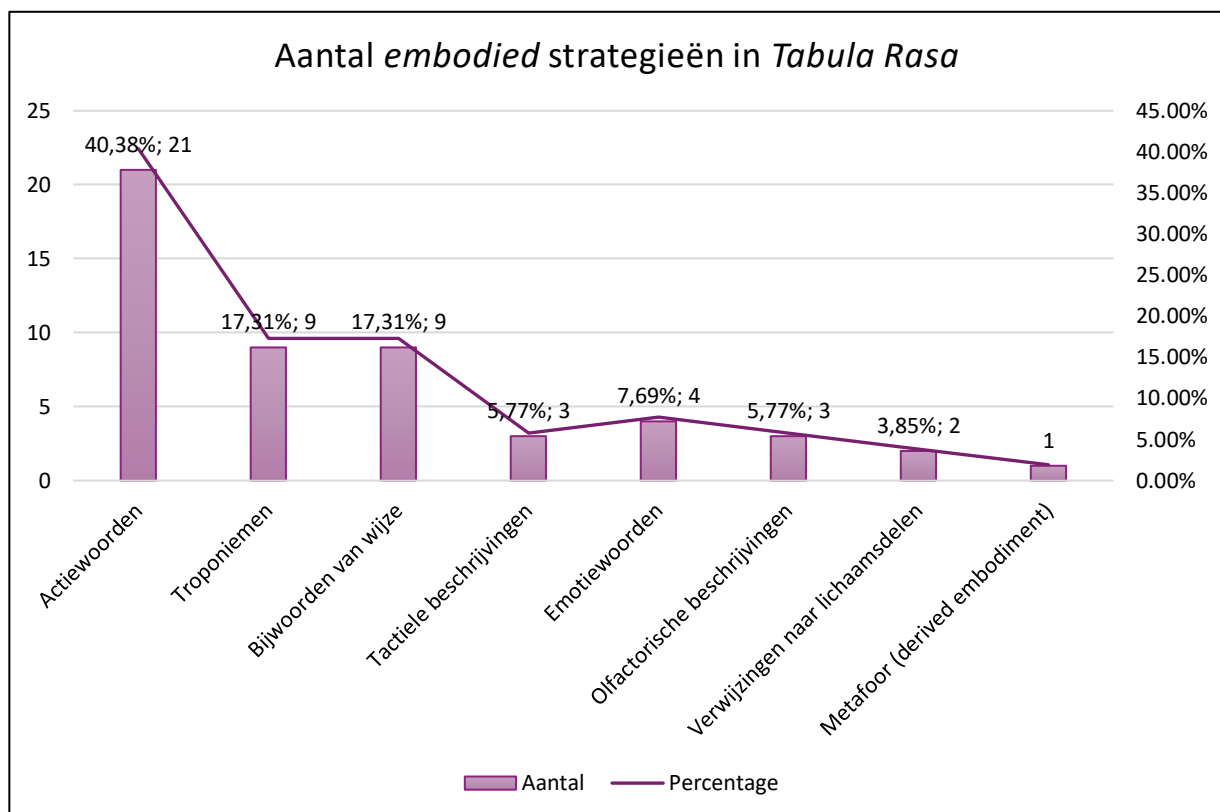
De eerste geanalyseerde reeks AD-fragmenten is afkomstig uit *Tabula Rasa*. Van de 22 onderzochte audiobeschrijvingen vertoonden 14 AD-fragmenten een combinatie van visuele en semantische kenmerken, terwijl 8 AD-fragmenten strikt visueel bleken te zijn. In tegenstelling tot de andere series, werden er hier geen volledig semantische AD's vastgesteld. Figuur 2 geeft deze bevindingen nog eens procentueel weer: 64% van de AD-fragmenten combineert visuele en semantische kenmerken, tegenover 36% die uitsluitend visueel zijn.



Figuur 2: grafische weergave van de geanalyseerde AD-fragmenten uit *Tabula Rasa*

De manuele analyse van de semantische elementen bracht verschillende frequente parameters aan het licht. Zo verwerkte de audiobeschrijver regelmatig zijn persoonlijk oordeel in de beschrijvingen, meer specifiek bij ambigue beelden. De audiobeschrijver suggereerde zo dat er in de scène opgehangen botten zichtbaar waren waarvan het vlees was “weggerot”, terwijl dat uit het beeld niet eenduidig vast te stellen was. Daarnaast verschaftte de beschrijver extra informatie over Mie’s mentale status zoals “een zweem van herkenning” die over haar gezicht trekt. Ook levendig en metaforisch taalgebruik kwamen regelmatig voor, met formuleringen als “in hun zog”, “op de hielen zitten” en “het tapijt van herfstbladeren”. Verder werd emotioneel geladen taal toegepast om gevoelens te expliciteren in plaats van gezichtsuitdrukkingen te omschrijven. De audiobeschrijver bestempelde Mie’s innerlijke toestand bijvoorbeeld als “somber gestemd”.

Van de 22 AD-fragmenten bevatten er 20 minstens één *embodied writing*-strategie. In sommige AD-blokjes was het niet uitzonderlijk dat er meerdere strategieën aanwezig waren of dat eenzelfde strategie meermaals voorkwam. Er werden in totaal 52 strategieën vastgesteld in de 20 AD-fragmenten. Actiewoorden komen in *Tabula Rasa* 21 keer voor, met bv. “sluiten”, gevolgd door troponiemen met 9 vaststellingen zoals “klauteren”. Bijwoorden van wijze komen 8 keer voor: bv. “plots”. Zoals in de analyse werd besproken, werd ook het adjectief “krachtige” ingezet dat het substantief “wind” intensiveert. Gezien Sieksmeyer et al. (2021) niet specificeren of intensiverende adjectieven ook in een meer belichaamde ervaring resulteren, werd deze niet bij de intensiverende bijwoorden opgeteld. Tactiele beschrijvingen en emotiewoorden komen 3 keer voor, voorbeelden hiervan zijn “op hersens lijkende specie” en “somber gestemd”. Olfactorische beschrijvingen en de expliciete vermelding van lichaamsdelen in de formulering (respectievelijk: “rotten” en “op de hielen zitten”) komen elk 3 keer voor. Tot slot werd er 1 metafoor vastgesteld “een tapijt van herfstbladeren” waarvan de betekenis door middel van *derived embodiment* wordt afgeleid. De onderstaande figuur (3) geeft deze verhoudingen nog eens absoluut en relatief weer.

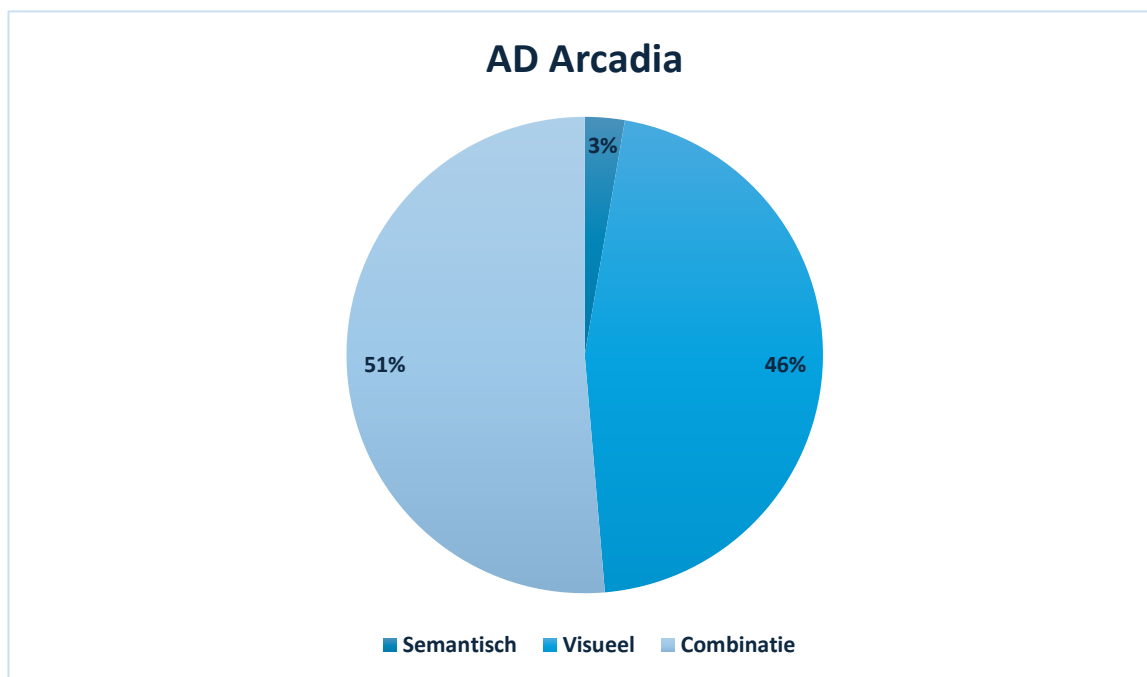


Figuur 3: absolute en relatieve aantallen van embodied strategieën in Tabula Rasa

Het was ook interessant om een mogelijk verband te onderzoeken tussen het aantal *embodied writing*-strategieën en de gehanteerde AD-stijlen. Uit de berekeningen blijkt dat 33 van de 52 *embodied writing*-strategieën (63,46%) voorkomen in visueel-semanticke AD's, terwijl er 19 strategieën (36,54%) terug te vinden zijn in visuele AD's. Deze bevinding is niet verrassend, gezien het aantal visueel-semanticke AD's (14) hoger ligt dan strikt visuele AD's (8) in *Tabula Rasa*. In verhouding zijn er in *Tabula Rasa* ongeveer evenveel *embodied writing*-strategieën per AD-stijl aanwezig. Gemiddeld zijn er 2,38 strategieën per visuele AD en gemiddeld 2,36 strategieën per visueel-semanticke AD. Dit kan worden verklaard door de vele actiewoorden die aanwezig zijn in de visuele AD's.

8.5.2 Resultaten *Arcadia* (Adriaensen et al., 2023)

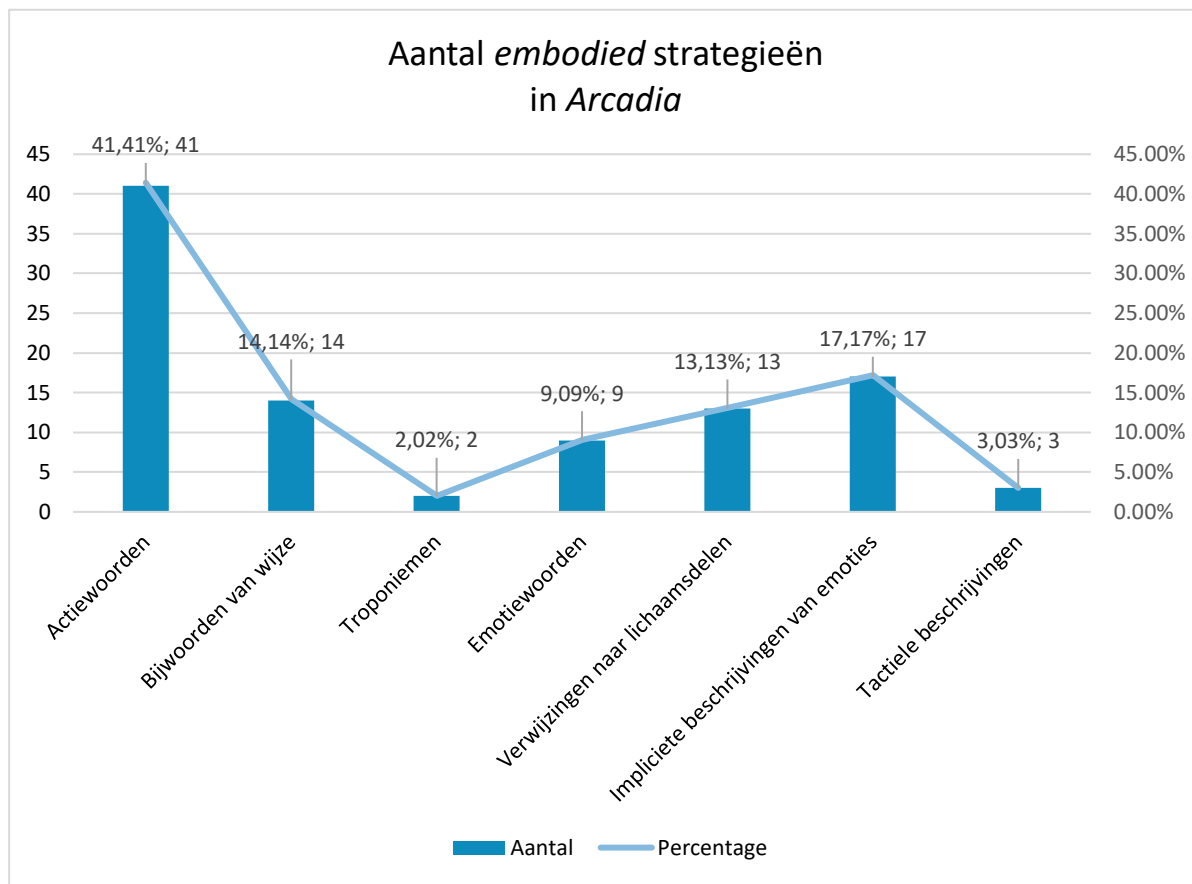
In totaal werden 37 blokjes AD van *Arcadia* geanalyseerd, waarvan 17 als strikt visueel kunnen worden gekarakteriseerd. Slechts één AD bevatte uitsluitend semanticke elementen, terwijl de overige 19 beschrijvingen zowel visuele als semanticke kenmerken combineerden. Zoals weergegeven in figuur 4, bestaat slechts 46% van de AD's uit louter visuele beschrijvingen, 51% uit een visueel-semanticke combinatie, en is slechts 3% enkel semantic. De geïdentificeerde semanticke componenten omvatten voornamelijk emotioneel geladen taal en levendig taalgebruik. Dit komt onder meer tot uiting in formuleringen waarin de gemoedstoestand van het personage centraal staat, zoals dat het geval is in beschrijvingen van een personage dat “bedroefd” is of “vecht tegen de tranen”. Daarnaast bevatten de AD-fragmenten vaak aanvullende informatie over de setting of personages, evenals persoonlijke invullingen van de audiobeschrijver. Zo wordt een gang in de scène omschreven als “kil” en wordt er gesuggereerd dat een personage zijn glimlach “forceert”. Figuur 4 (zie p. 67) toont de onderlinge verhouding tussen de visuele, visueel-semanticke en semanticke AD's in *Arcadia*.



Figuur 4: grafische weergave van de geanalyseerde AD-fragmenten uit *Arcadia*

In *Arcadia* bevatten 35 van de 37 AD-fragmenten minstens één of meerdere *embodied writing*-strategieën. Er werden in totaal 99 strategieën vastgesteld in 35 AD-fragmenten. Net zoals in de AD-fragmenten van *Tabula Rasa* was het niet uitzonderlijk dat een strategie meermaals voorkwam. De *embodied writing*-strategie die het vaakst terugkomt in *Arcadia* zijn actiewoorden met 41 vaststellingen. Een voorbeeld hiervan is “omhelzen”. Een tweede categorie, impliciete beschrijvingen van emoties aan de hand van lichaamstaal, komt 17 keer voor. De formulering “met hangende schouders” valt onder deze strategie. Een derde categorie die 14 keer vastgesteld werd, zijn de bijwoorden van wijze, bijvoorbeeld: “aarzelend”. De audiobeschrijver verwijst ook 13 keer op expliciete wijze naar lichaamsdelen die in de verschillende acties betrokken waren, een voorbeeld hiervan is: “schouders”. Naast een impliciete verwijzing naar emoties, zijn er ook expliciete emotiewoorden aanwezig (9), zoals wanneer er werd beschreven dat een van de hoofdpersonages verdriet had. De audiobeschrijver benadrukt ook meermaals het tactiele aspect van handelingen en materialen, deze strategie kwam 3 keer voor in *Arcadia*. Een voorbeeld daarvan is Pieter die Luz’ wang streelt. Tot slot stelden we nog een laatste categorie vast, namelijk de troponiemen. Deze strategie wordt slechts 2 keer toegepast, zo bijvoorbeeld het werkwoord “strelen”.

Figuur 5 geeft deze verhoudingen nog eens absoluut en relatief weer.

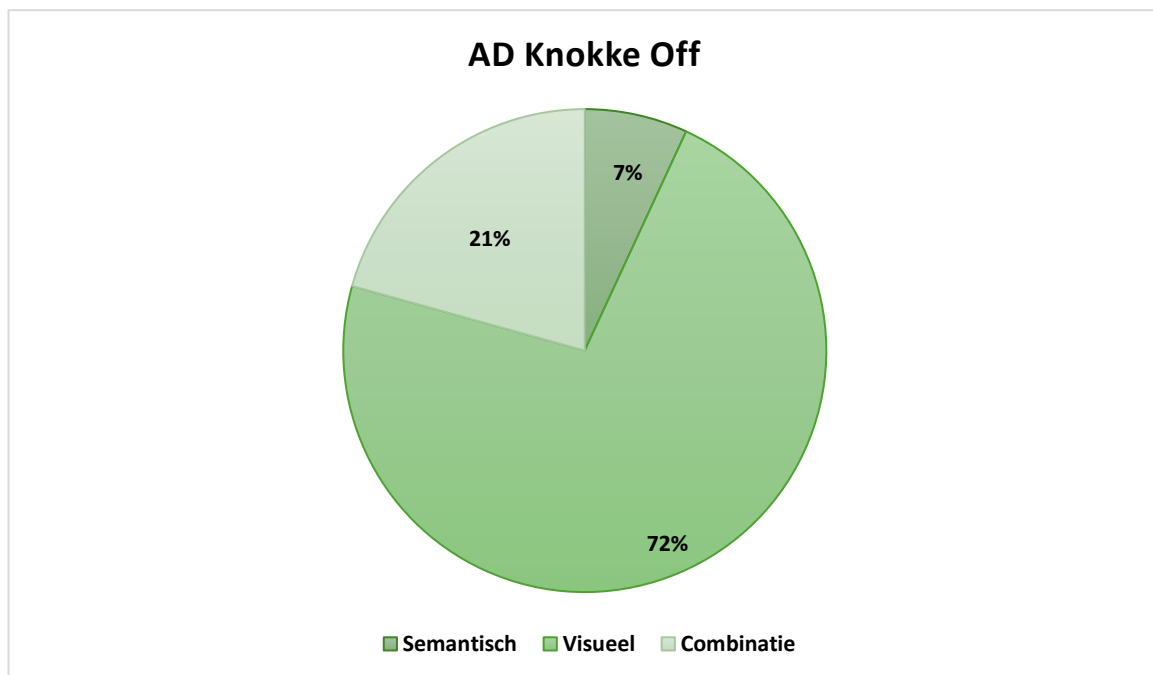


Figuur 5: absolute en relatieve aantallen van embodied strategieën in Arcadia

Net zoals bij *Tabula Rasa* onderzochten we ook bij *Arcadia* een mogelijk verband tussen het aantal *embodied*-strategieën en de gehanteerde AD-stijlen. Uit de berekeningen blijkt dat 67 van de 99 *embodied*-strategieën (67,7%) voorkomen in visueel-semantiche AD's, terwijl er 32 strategieën (32,3%) terug te vinden zijn in visuele AD's. In de enige semantiche AD werd er geen *embodied writing*-strategie gevonden. In verhouding zijn er in *Arcadia* gemiddeld 1,88 *embodied*-strategieën per visuele AD en gemiddeld 3,53 *embodied*-strategieën per visueel-semantiche AD. De vele expliciete maar vooral impliciete verwijzingen naar emoties in de visueel-semantiche AD's kunnen een mogelijke verklaring zijn voor dit verschil.

8.5.3 Resultaten *Knokke Off* (Goris et al., 2023)

Van de 29 geanalyseerde AD-fragmenten van *Knokke Off* bleken 21 beschrijvingen uitsluitend visueel van aard te zijn, terwijl slechts 2 enkel kenmerken van een semantische AD bevatten. De overige 6 AD-blokjes combineerden visuele en semantische kenmerken. Zoals weergegeven in figuur 2, bestaat het merendeel van de AD's (72%) dus uit strikt visuele beschrijvingen, gevolgd door een kleiner aandeel met een visueel-semantische combinatie (21%) en een beperkt aantal puur semantische beschrijvingen (7%). Het hoge percentage visuele AD's is opvallend, wat eventueel te maken kan hebben met de AD-richtlijnen die binnen de VRT gelden. De vastgestelde semantische elementen vallen hoofdzakelijk onder de parameters van emotioneel en levendig taalgebruik, waaronder “woest” of “gebroken” en metaforen als “stokstijf” en “als aan de grond genageld staan”. Figuur 6 geeft de onderlinge verhoudingen nog eens grafisch weer.

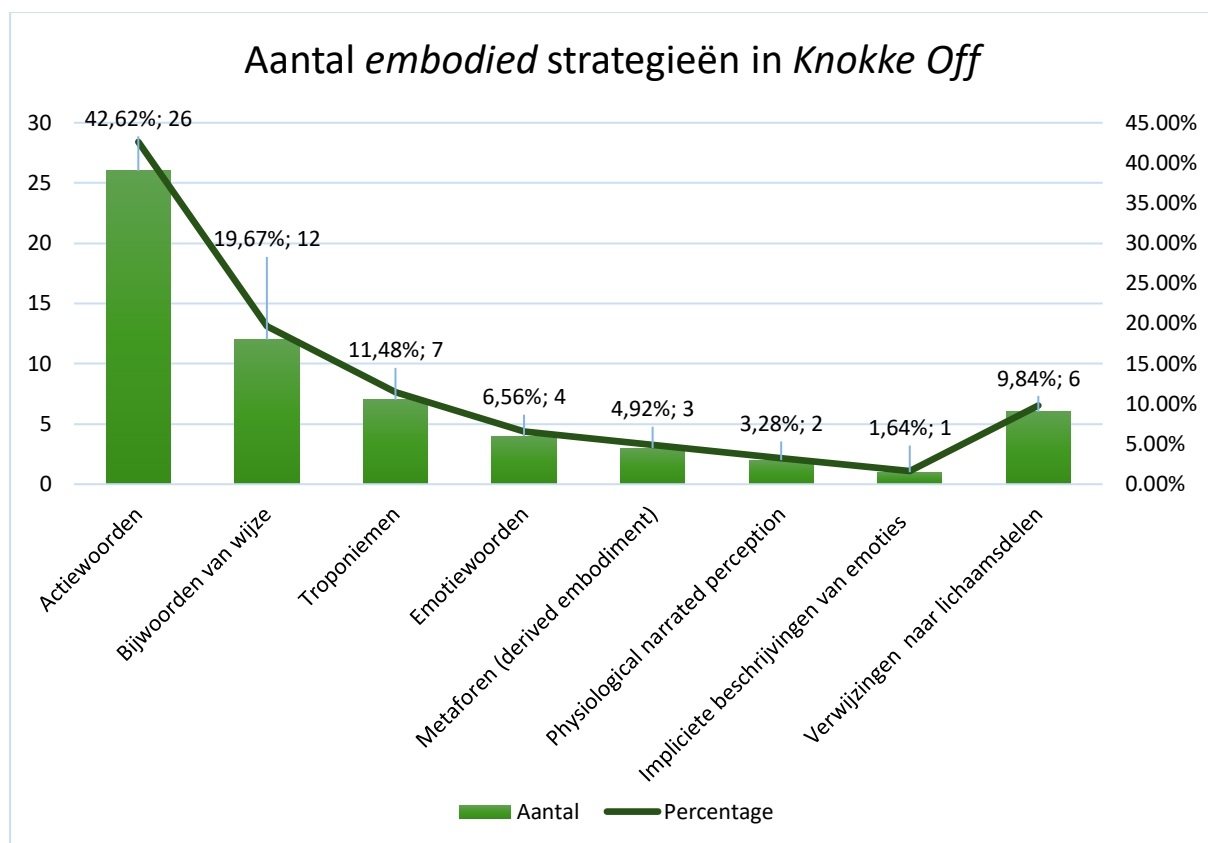


Figuur 6: grafische weergave van de geanalyseerde AD-fragmenten uit *Knokke Off*

Wat *embodied writing* betreft, bevatten 25 van de 29 AD-fragmenten minstens één of meerdere strategieën. Er werden in totaal 61 strategieën vastgesteld in 25 AD-fragmenten. In overeenkomst met *Tabula Rasa* en *Arcadia* werden er ook in *Knokke Off* soms strategieën vastgesteld die meermaals voorkwamen in hetzelfde AD-fragment.

De *embodied* strategie die het vaakst voorkomt zijn de actiewoorden met 26 vaststellingen, een voorbeeld daarvan is het werkwoord “zich omdraaien”. De bijwoorden van wijze volgen op de tweede plaats met 12 vaststellingen, zoals “bruusk”. Een verschillende strategie zijn troponiemen die 7 maal voorkomen in de AD-blokjes, zoals bijvoorbeeld “grijpen”. Daarnaast verwijst de audiobeschrijver 6 keer naar de lichaamsdelen van de personages, bijvoorbeeld wanneer er wordt audiobeschreven dat Olivia het pistool met beide handen vasthoudt. Een andere *embodied writing*-strategie is de toepassing van emotiewoorden, deze komen 4 keer voor in de AD-fragmenten. “Gebroken” illustreert deze strategie. Daarnaast werden er 2 metaforen vastgesteld die steunen op het *derived embodiment*-principe van Mangen & Schilhab (2012). In de metafoor “als aan de grond genageld” zal de AD-gebruiker eerst de letterlijke betekenis begrijpen, waarna de figuurlijke betekenis wordt afgeleid. Een andere strategie die eveneens 2 keer voorkomt, is *physiological narrated perception*, waarbij de innerlijke fysiologische toestand werd beschreven om te verwijzen naar de daarmee samenhangende emotie. Het AD-fragment waarin Olivia een versnelde en diepe ademhaling heeft, is een voorbeeld van deze strategie. Een laatste strategie die hiermee verband houdt, zijn de impliciete verwijzingen naar emoties, waarbij eerder de externe (lichamelijke) symptomen worden beschreven. Deze *embodied writing*-strategie komt slechts eenmaal voor in *Knokke Off* wanneer Alex schokkerig huilt.

Figuur 7 geeft de verhoudingen onderling nog eens absoluut en relatief weer.

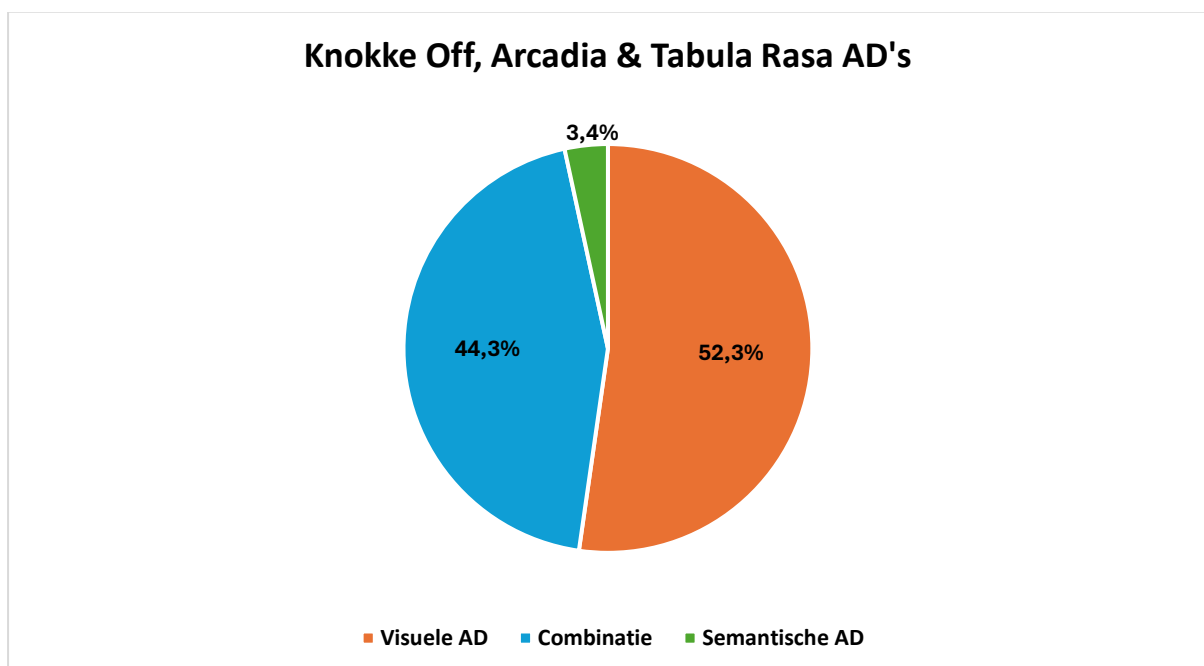


Figuur 7: relatieve en absolute aantallen van *embodied* strategieën in *Knokke Off*

Tot slot onderzochten we een eventueel verband tussen het aantal *embodied* strategieën en de gehanteerde AD-stijlen. Van de 61 vastgestelde strategieën zijn er 38 afkomstig uit de visuele AD's (62,3%), 21 uit de visueel-semantische AD's (34,4%) en 2 uit de semantische AD's (3,3%). Dat de meerderheid van de *embodied* strategieën voorkomen in de visuele AD's is niet geheel verrassend. Deze AD-stijl komt namelijk met 72% in *Knokke Off* het vaakst voor en bevat voornamelijk actiewoorden die rechtstreeks uit het beeld zijn af te leiden. Wat wel opmerkelijk is, is dat desondanks ruim 1/3 van de *embodied* strategieën voorkomt in visueel-semantische AD's, welke slechts 21% vormen van het totaal aantal AD-fragmenten in *Knokke Off*. In verhouding zijn er in *Knokke Off* gemiddeld 1,81 *embodied* strategieën in een visuele AD, 3,50 in een visueel-semantische AD en tot slot 1 in een semantische AD. Dit zou kunnen suggereren dat een semantische (en creatievere) AD-stijl meer ruimte laat voor het gebruik van *embodied* beschrijvingen.

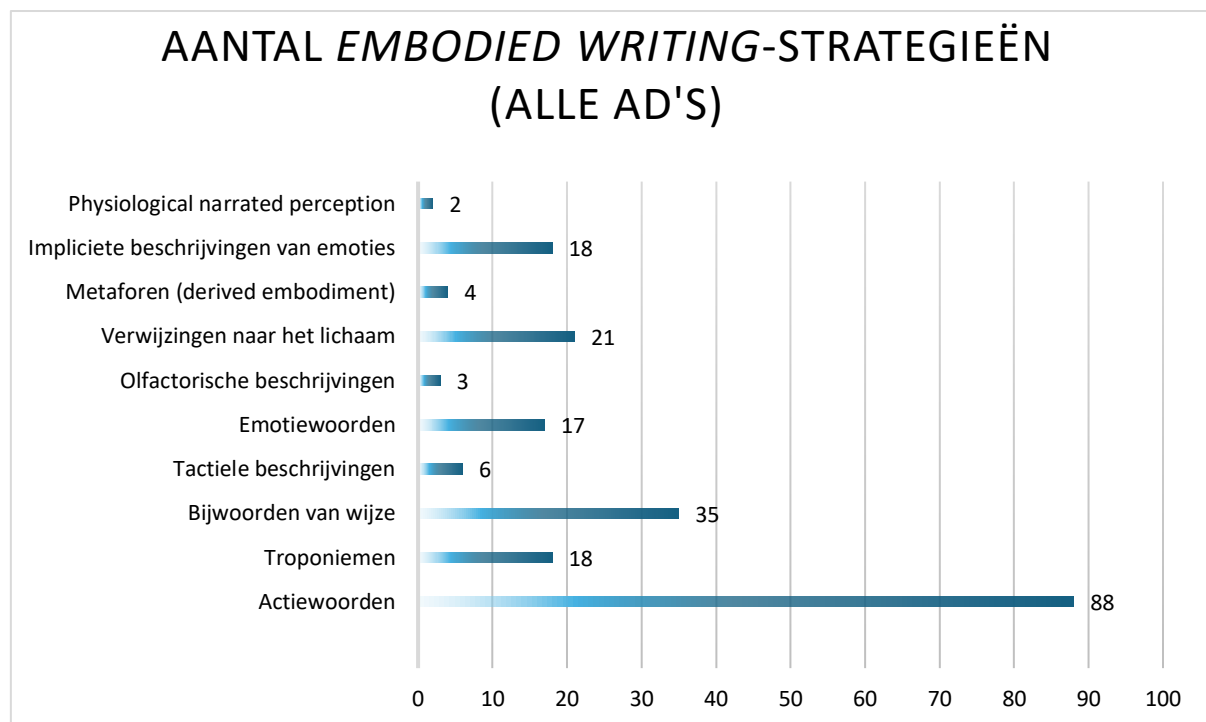
8.5.4 Samenvattende resultaten casestudy (AD's & embodied strategieën)

Samenvattend kunnen we dus stellen dat van de in totaal 88 geanalyseerde AD-fragmenten er 46 visueel van aard zijn. Dit komt overeen met 52,3% zoals weergegeven op figuur 8. Op de tweede plaats volgen de visueel-semanticke beschrijvingen: met 39 gevallen vertegenwoordigen zij 44,3% van het totaal aantal AD's. Slechts 3 beschrijvingen, oftewel 3,4%, kunnen als strikt semantisch worden beschouwd. Hoewel de meerderheid van de geanalyseerde AD-fragmenten visueel-georiënteerd is, vertoont maar liefst 44,3% een balans tussen visuele en semantische elementen. Deze observatie sluit aan bij de theoretische inzichten van Kruger (2010) en Palmer & Salway (2015), die stellen dat audiodescriptie beter beschouwd kan worden als een continuüm dan als een strikte dichotomie. De beschrijvingen uit deze casestudy bevatten dan ook vaak een combinatie van visuele en semantische componenten, waardoor ze zich niet altijd eenduidig laten classificeren als puur visueel of puur semantisch. Dat de meeste AD-fragmenten visueel zijn, kan verklaard worden door *Knokke Off* (Goris et al., 2023), waarin de meeste beschrijvingen visueel van aard zijn. Dit zou erop kunnen wijzen dat de VRT audiodescriptierichtlijnen hanteert, die eerder een "objectieve" dus visuele AD nastreven.



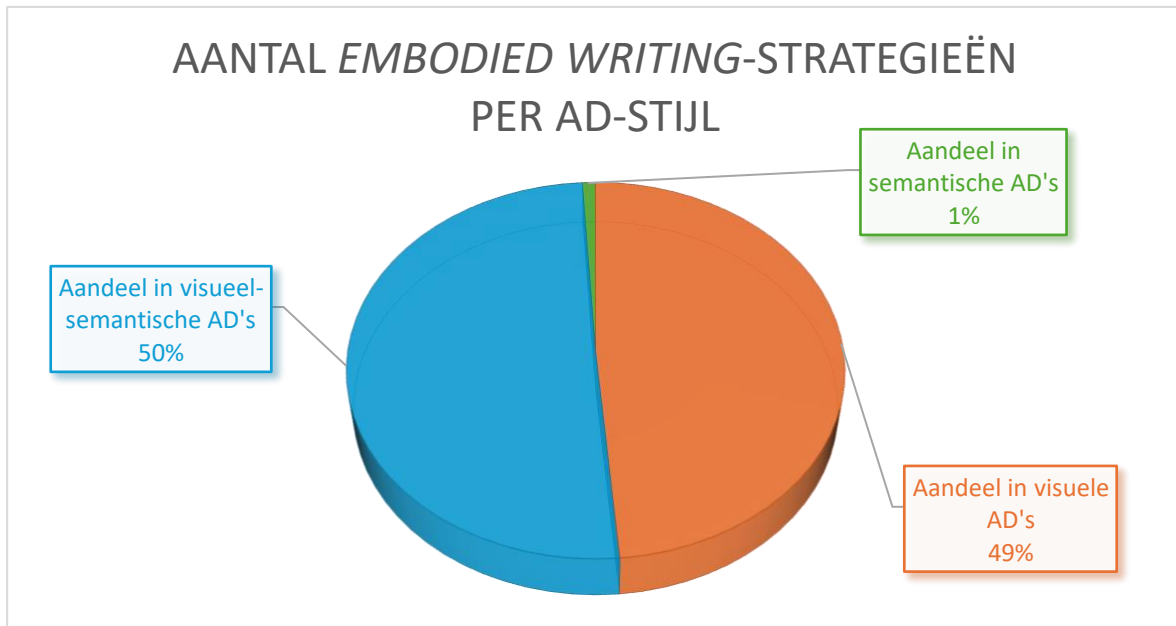
Figuur 8: eindbalans AD-stijlen van *Knokke Off*, *Arcadia* & *Tabula Rasa*

Wat betreft de *embodied writing*-strategieën werden er in de drie series vooral actiewoorden, bijwoorden van wijze en verwijzingen naar het lichaam geïdentificeerd. Deze *embodied* strategieën zijn doorgaans niet uitsluitend puur visueel of semantisch van aard, maar bevinden zich in het midden van het AD-continuüm. In figuur 9 worden alle *embodied* strategieën nog eens absoluut weergegeven.



Figuur 9: absoluut totaal aantal embodied strategieën

Voor de synthese van de eindresultaten onderzochten we ook een verband tussen het aantal *embodied writing*-strategieën en de drie AD-stijlen. Een kwantitatieve analyse van het totaal strategieën per AD-stijl leverde de volgende bevindingen op (zie figuur 10, p. 74). Er blijkt procentueel gezien geen significant verschil te bestaan tussen het aantal *embodied writing*-strategieën in visueel-semantische AD's enerzijds en strikt visuele AD's anderzijds. Slechts 1% van de geïdentificeerde strategieën komt voor binnen puur semantische AD's. Deze uitkomst is niet verrassend, aangezien de verhouding tussen het aantal visueel-semantische en strikt visuele AD's vrijwel gelijk is (zie figuur 8, p. 72). Het lage aantal *embodied writing*-strategieën bij de semantische AD's is bovendien in overeenstemming met het beperkte aantal AD's binnen deze categorie.



Figuur 10: eindbalans relatief aantal embodied strategieën per AD-stijl

Als we de gemiddelden van de *embodied writing*-strategieën per AD-stijl per serie met elkaar vergelijken, constateren we dat het gemiddeld aantal strategieën voor een visuele AD het hoogst ligt bij *Tabula Rasa* met 2,38. Een mogelijke verklaring hiervoor is dat de gekozen scène veel acties bevat en er bijgevolg veel actiewoorden werden geïdentificeerd als *embodied writing*-strategie. Het gemiddelde aantal *embodied writing*-strategieën voor een visueel-semantic AD ligt het hoogst bij *Arcadia* met 3,53. Een mogelijke verklaring daarvoor zijn de vele actiewoorden in combinatie met de impliciete beschrijvingen van emoties aan de hand van lichaamstaal in de visueel-semantic AD's, die in *Arcadia* de meerderheid vormde met 67,7%. Enkel in *Knokke Off* werd er gemiddeld 1 *embodied* strategie voor een puur semantic AD vastgesteld.

Het is belangrijk om in deze discussie te vermelden dat de resultaten met voorzichtigheid moeten worden benaderd. Het betreft hier een klein corpus aan AD-fragmenten, daarom kan een groter corpus dat een gelijkaardige analyse uitvoert wellicht representatievere data genereren. Daarnaast geeft Romero-Muñoz (2023) geen eenduidige definities voor zijn parameters om een AD als “visueel” enerzijds of “semantic” anderzijds te categoriseren, waardoor de aard van de AD ter discussie kan worden gesteld. Dit is eigen aan de dichotomische kijk binnen audiodescriptie. De bevindingen kunnen daarenboven ook taalafhankelijk zijn; anderstalige AD-segmenten vertonen mogelijk een verschillende balans.

De resultaten van deze casestudy sluiten aan bij de bevindingen van Palmer & Salway (2015) en Geerinck & Vercauteren (2020), die een vergelijkbaar onderzoek uitvoerden, zij het met een omvangrijker corpus. Palmer & Salway (2015, p. 141) stellen in hun corpusonderzoek vast dat er in AD frequent troponiemen en bijwoorden voorkomen. Deze linguïstische middelen worden enerzijds ingezet om meer lexicale variatie te creëren in een AD en anderzijds om de mentale status van personages weer te geven (Palmer & Salway, 2015, p. 141). Daarnaast merken zij alsook op dat zowel lichaamshouding als lichaamsdelen kunnen worden beschreven om de innerlijke gedachten van personages uit te drukken (Palmer & Salway, 2015, p. 145). Uit hun kwantitatieve analyse blijkt dat deze strategie binnen hun corpus relatief vaak voorkomt. Dit komt overeen met onze bevindingen van de casestudy, waaruit blijkt dat de beschrijving van lichaamsdelen in *Tabula Rasa*, *Arcadia* en *Knokke Off* een veelgebruikte vorm van *embodied writing* vertegenwoordigt.

In vergelijking met de corpusstudie van Geerinck & Vercauteren (2020) komt er ook een gelijkaardig patroon naar voren. De meerderheid van de AD-fragmenten uit hun onderzoek (58%) valt zo in het midden van het AD-continuüm, waarbij vooral troponiemen, bijwoorden en uitdrukkingen worden ingezet. Een andere bevinding van Geerinck & Vercauteren (2020, p. 98) is dat het aantal “standaard werkwoorden”¹² in hun casestudy met 52% het meeste voorkomt. In onze casestudy zien we een gelijkaardig patroon: de actiewoorden maken namelijk 42% uit van het totaal aantal *embodied writing*-strategieën.

Uit de voorgaande resultaten van onze casestudy kunnen we dus stellen dat er geen direct verband bestaat tussen de soort AD-stijl en de aanwezigheid van *embodied writing*-strategieën. Vanuit deze vaststelling suggereren wij dat audiobeschrijvers niet zozeer moeten opteren voor een strikt visuele AD, een visueel-semantische AD of een puur semantische AD. Audiobeschrijvingen bevatten, zoals deze casestudy uitwees, standaard linguïstische middelen die een belichamend effect teweeg kunnen brengen ongeacht de AD-stijl. Het is daarom eerder nuttig om te kijken naar de functie die de audiodescriptie moet vervullen, waarbij specifieke AD-strategieën worden gekozen op basis van het gewenste AD-doel. De strategieën voortkomend uit de *embodied* concepten kunnen in theorie wel inspelen op de noden van AD-gebruikers waarbij ze een hogere immersie zouden kunnen ervaren tijdens het beluisteren van een AD. Dit vormt een mogelijke aanleiding voor experimenteel

¹² Geerinck & Vercauteren (2020, p. 98) spreken in hun casestudy over *standard verbs*.

vervolgonderzoek binnen audiodescriptie. Suggesties voor vervolgonderzoek worden in het laatste hoofdstuk van deze scriptie (hoofdstuk 9.2) verder uiteengezet.

9. Eindconclusie en suggesties voor vervolgonderzoek

Deze scriptie had als doel om te onderzoeken hoe de theorieën van *embodied spectatorship*, *embodied cognition*, *embodied reading* en *embodied listening* in theorie de keuze voor een objectieve AD enerzijds of een subjectieve AD anderzijds zouden kunnen motiveren opdat het AD-doelpubliek een immersievere beleving heeft. Vooraleer we deze centrale onderzoeksvraag konden beantwoorden, was het een vereiste om eerst het begrip audiodescriptie uiteen te zetten, het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat in AD te verkennen en de *embodied* theorieën te definiëren. Daarnaast voerden we een casestudy uit die met behulp van kwantitatieve resultaten inzicht bood in de aanwezigheid van *embodied writing*-strategieën binnen de verschillende AD-stijlen. Alle bevindingen worden in paragraaf 9.1 samengevat. In paragraaf 9.2 doen we nog enkele suggesties voor vervolgonderzoek.

9.1 Eindconclusie

In hoofdstuk 2.1 werd de eerste deelvraag “Wat is audiodescriptie?” beantwoord. Audiodescriptie is een multimodaal product dat blinden en slechthzienden ertoe in staat stelt om audiovisuele producties middels een supplementair audiospoor te volgen. AD's worden gecreëerd op basis van verschillende strategieën inzake hoe de visuele stimuli worden geverbaliseerd. Deze AD-strategieën worden op hun beurt beïnvloed door verschillende factoren. Als gevolg beantwoordden we in hoofdstuk 2.2 waarom AD-strategieën met betrekking tot de verbalisering van de visuele stimuli kunnen verschillen. Hiervoor werd de argumentatie aangedragen dat de diverse AD-doelgroepen, het genre van het te beschrijven audiovisuele werk, het tweeledige doel van AD en tot slot de gehanteerde AD-richtlijnen aan de basis liggen van het verschil tussen de AD-strategieën.

De diversiteit en de tegenstrijdigheden in de voorgenoemde gehanteerde AD-richtlijnen snijden alsook een belangrijke discussie aan, namelijk het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat binnen audiodescriptie. In hoofdstuk 3 werd deze discussie uitvoerig beschreven. De centrale vraag hierbij is of dat een audiobeschrijver voor een eerder objectieve aanpak of eerder subjectieve aanpak zou moeten opteren, een kwestie die al minstens zo oud is als het onderzoeksdomein zelf (Palmer & Salway, 2015; Bartolini, 2023; Schaeffer-Lacroix et al., 2023).

Een eenduidig antwoord hierop is niet eenvoudig, omdat de begrippen “objectiviteit” en “subjectiviteit” in de literatuur niet duidelijk worden afgebakend. Met als doel toch een theoretisch handvat te bieden aan audiobeschrijvers, beantwoordden we de deelvraag: welke kritiekpunten en argumenten kunnen er aan het objectiviteits- en subjectiviteitsbeginsel toegeschreven worden? Het hoofdargument voor het objectiviteitsbeginsel luidt dat blinden en slechtzienden een gelijke kans krijgen om een eigen interpretatie en mentaal beeld te vormen van de visuele stimuli (Snyder, 2020; Soler Gallego & Colmenero, 2023; Colmenero, 2024). Door geen persoonlijke interpretaties of gevoelens op te leggen, beargumenteert Rai et al. (2010) dat je de AD-gebruiker uitnodigt deze zelf te maken. Het hoofdargument voor het subjectiviteitsbeginsel daarentegen, beklemtoont dat objectiviteit binnen audiodescriptie een onhaalbaar streven is, omdat taal niet de gehele visuele ervaring kan vervangen en dat bijgevolg subjectieve taalelementen essentieel zijn om de AD-gebruiker actief te betrekken bij het verhaal (Kruger, 2010; Ramos Caro, 2016; Kleege, 2014, geciteerd in Schaeffer-Lacroix et al., 2023). Een ander hoofdargument dat frequent aangehaald wordt, is dat subjectiviteit onlosmakelijk verbonden is met het audiodescriptieproces (Pujol & Orero, 2007; Remael et al., 2015). Diverse AD-theoretici stellen zo onder andere dat audiobeschrijvers altijd verschillende keuzes maken op basis van hun persoonlijke visie en ook interpreteren vanuit een persoonlijk perspectief. Bovendien lost een subjectieve interpretatieve beschrijving het probleem van tijdsbeperkingen binnen AD op.

In hoofdstuk 4 bood de scriptie een uiteenzetting van de terminologische discrepantie en inconsistentie die is ontstaan als gevolg van het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat. In dit hoofdstuk werd duidelijk dat hoewel AD-academici een gelijkaardige visie delen dat AD op verschillende manieren kan worden gevormd, zij toch diverse begrippen toepassen om naar de tweedeling binnen audiodescriptie te verwijzen. Mede door het toenemende theoretische en experimentele onderzoek binnen AD is er een terminologische discrepantie en inconsistentie ontstaan. Hoofdstukken 4.1 en 4.2 boden daarom een verhelderend overzicht van de synonymische terminologie voor zowel een objectieve als subjectieve AD.

In hoofdstuk 5 werd de veranderende kijk op het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat van nader bekeken. Er gaan namelijk steeds meer stemmen op dat audiodescriptie als een schaal of continuüm zou moeten worden beschouwd. De onduidelijke afbakening van de termen “objectiviteit” en “subjectiviteit” en de opvatting dat AD geen “zwart-witverhaal” is, zijn hoofdargumenten voor deze veranderende kijk op AD (Kruger, 2010; Mazur & Chmiel, 2012).

De onderzoekers Kruger (2010) en Palmer & Salway (2015) stellen daarom voor om audiodescriptie als een schaal te beschouwen, waarin objectieve en subjectieve AD-strategieën vertegenwoordigd worden in verschillende gradaties. Kruger (2010) introduceerde de AD-strategie *audio narration*, waarbij er in de AD een bijzondere aandacht is voor het narratieve effect van het beeld. Vijf jaar later stelden Palmer & Salway (2015) het *thought-action continuum* voor. Deze AD-benadering berust op de theoretische fundamenteën van *audio narration*, maar legt voornamelijk de nadruk op het feit dat AD’s inzicht moeten bieden in de mentale processen van de hoofdpersonages in het narratief.

Naast de bovengenoemde AD-strategieën die voortbouwen op de idee van audiodescriptie als een continuüm, zijn er ook diverse functiegerichte AD-benaderingen ontstaan die een specifiek doel nastreven. Hoofdstuk 6 belichtte functiegerichte AD-benaderingen die voornamelijk inzetbaar zijn binnen het domein van film en theater, zoals *auteur description* (Szarkowska, 2013), *cinematic AD* (Fryer & Freeman, 2013), *creative AD* (Walczak & Fryer, 2017), *integrated AD* (Fryer, 2018a) en *enhanced AD* (Lopez et al., 2021). Hierbij lag de focus bijvoorbeeld op het filmscript, de filmtechnieken, de samenwerking tussen het artistieke team en de audiobeschrijver en tot slot de persoonlijke voorkeur van de AD-gebruiker zelf. Aan de andere kant werden er ook AD-stijlen gepresenteerd die daarentegen alternatiever en kleinschaliger waren, met een bijzondere focus op museum en kunst. Hieronder vallen *gist style* met *interpretive voicing* (Colmenero, 2024), *poetic style* (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2022) en tot slot *synesthetic style* (Colmenero, 2024). Gegeven dat deze laatste AD-vorm als enige aan de hand van zintuiglijke prikkels een betere lichamelijke beleving wil creëren en positief werd onthaald door AD-gebruikers (Soler Gallego & Luque Colmenero, 2024, p. 67), was het zinvol om te onderzoeken of een focus op lichamelijke beleving relevant kan zijn voor audiodescriptie.

Hiervoor definieerden we allereerst in hoofdstuk 7 de theorieën *embodied spectatorship*, *embodied cognition*, *embodied reading* en *embodied listening* om te onderzoeken hoe deze kunnen bijdragen aan een immersievere AD-beleving, waarbij het tweeledige doel van begrip en beleving vooropstaat.

Hoofdstuk 7 wees uit dat er een belangrijke wisselwerking bestaat tussen de mentale processen en het menselijk lichaam (Foglia & Wilson, 2013) en dat deze in alledaagse activiteiten aanwezig is: zoals films kijken, lezen en luisteren. Dat kan worden verklaard aan de hand van het *embodied simulation*-principe.

Volgens deze theorie beschikken we over een basismechanisme om acties, gevoelens en emoties van anderen te begrijpen door ze in onze hersenen te simuleren aan de hand van spiegelneuronen (Gallese & Guerra, 2012). Bijgevolg stelden de theorieën van *embodied spectatorship* en *embodied reading* in hoofdstukken 7.1 en 7.2 dat filmkijken en lezen belichaamde activiteiten zijn, waarbij we suggereerden dat audiobeschrijvingen ook deze lichamelijke ervaringen op moeten kunnen wekken. Het concept van *embodied reading* vormt hierbij een interessante piste, gezien deze theorie stelt dat een literair werk talige elementen kan bevatten om een belichaamd effect te kunnen bereiken. Vooraleer we deze talige strategieën konden verkennen, gaf hoofdstuk 7.2 nog eens antwoord op de deelvraag op welke manier AD een vorm van literatuur is. Het hoofdargument dat hiervoor werd aangedragen, is dat AD's opmerkelijk en ongebruikelijk taalgebruik kunnen bevatten die de gebruikers uitnodigt om een alternatieve fantasierijke wereld te betreden (Verdonk, 2002, p. 13, geciteerd in Perego & Trevisan, 2024, p. 136).

In hoofdstuk 7.2.1 identificeerden we *embodied writing*-strategieën die een immersievere leeservaring kunnen realiseren aan de hand lichamelijke prikkels. Actie- en emotiewoorden stellen een literair werk in staat om een emotionele of empathische reactie bij de lezer te bewerkstelligen (Fuksas, 2011). Emoties kunnen ook impliciet weergegeven worden aan de hand van externe en interne fysiologische reacties (Sanchez et al., 2016; Martínez, 2024). Andere relevante stijlmiddelen zijn zintuiglijke metaforen (Holland, 2009; Mangen & Schilhab, 2012; Armstrong, 2020; Khatin-Zadeh et al., 2023a), *embodied metaphors* berustend op tactiele en olfactorische eigenschappen (Rokotnitz, 2017), bijwoorden van wijze (Sieksmeyer et al., 2021; Khatin-Zadeh et al., 2023b), troponiemen (Sandström, 2006) en tot slot het ik-perspectief (Hartung et al., 2016; Sánchez Carrasco et al., 2024).

Dankzij deze *embodied writing*-strategieën is audiodescriptie, als vertaaltvorm van visuele stimuli naar een gesproken tekst, volgens de theorie van *embodied reading* ook in staat om belichaamde concepten om te zetten en te bewaren in de doelttekst.

In hoofdstuk 8 werden de theoretische bevindingen nog eens toegepast in een casestudy. Hierbij werden diverse AD-segmenten uit emotionele scènes onderzocht uit drie Vlaamse series: *Tabula Rasa* (Baetens et al., 2017), *Arcadia* (Adriaensen et al., 2023) en *Knokke Off* (Goris et al., 2023).

Deze casestudy had ten eerste als doel om te onderzoeken of de beschrijvingen voornamelijk kenmerken bevatten van een visuele, visueel-semantiche of semantiche AD. Het tweede doel van deze casestudy bestond erin om na te gaan of er *embodied writing*-strategieën aanwezig waren en welke soorten we konden identificeren. De resultaten in hoofdstuk 8.5.4 wezen uit dat de meerderheid van het totaal aantal AD-fragmenten van visuele aard is (52,3%), tegenover 3,4% van puur semantiche aard en 44,3% van visueel-semantiche aard. Deze laatste bevinding sluit aan bij de theoretische inzichten van Kruger (2010) en Palmer & Salway (2015), die stellen dat AD beter als een schaal kan worden beschouwd in plaats van een strikte dichotomie. Uit deze kwantitatieve analyse bleek tevens dat bijna alle AD-fragmenten *embodied writing*-strategieën bevatten waarbij actiewoorden, bijwoorden van wijze en verwijzingen naar het lichaam de meest voorkomende strategieën waren.

Een laatste verband dat werd onderzocht is de correlatie tussen het aantal *embodied writing*-strategieën en de gekozen AD-stijlen. De casestudy wees uit dat er geen direct verband bestaat tussen deze elementen; strategieën die verweven zijn met de *embodied* concepten zijn eigen aan audiodescriptie en dus standaard aanwezig ongeacht de AD-stijl. Deze bevinding beantwoordde de centrale onderzoeksvraag van deze scriptie: “Kunnen de *embodied* concepten en theorieën de keuze motiveren voor een objectieve AD enerzijds of een subjectieve AD anderzijds opdat het AD-doelpubliek een immersievere beleving heeft?”. Aangezien de *embodied writing*-strategieën niet significant vaker voorkwamen in een van de AD-stijlen, lijkt het zinnvoller om af te stappen van het objectiviteits- en subjectiviteitsdebat en AD-strategieën te ontwikkelen op basis van het gewenste AD-doel. Hierbij zou een mogelijke toepassing van de *embodied* concepten een hogere immersie teweeg kunnen brengen tijdens het beluisteren van een *embodied AD*.

9.2 Suggesties voor vervolgonderzoek

Ten eerste zou vervolgonderzoek zich kunnen richten op de cognitieve belasting die gepaard gaat met impliciete of expliciete beschrijvingen van emoties in AD. Fresno et al. onderzochten reeds in 2016 de cognitieve belasting van visuele en semantische AD's, maar ons onderzoeksvoorstel legt de nadruk op de mentale inspanning die beschrijvingen van emoties vereisen. Audiobeschrijvers kunnen ervoor kiezen om emoties te verwoorden via expliciete emotiewoorden (zie Fuksas, 2011) of via interne en externe fysiologische signalen (zie Anderson, 2021; Martínez, 2024). In tegenstelling tot het onderzoek van Fresno et al. (2016), stellen wij voor om de cognitieve belasting met behulp van elektrocardiogrammen (ECG's) of elektro-encefalogrammen (EEG's) kwantitatief te meten. Op deze manier kan de stellingname bevestigd of ontkracht worden of expliciete emotiebeschrijvingen cognitief minder belastend werken dan impliciete emotiebeschrijvingen (Martínez, 2024).

Ten tweede vormt immersie binnen AD een waardevol onderzoeksdomein. Het zou interessant zijn om te onderzoeken welke *embodied writing*-strategieën de meeste immersie tot stand brengen. Hierbij kunnen bijvoorbeeld actiewoorden, emotiewoorden en metaforisch taalgebruik met elkaar worden vergeleken. Fysiologische metingen zoals ECG's, EEG's en elektrodermale responstests (*galvanic skin response*) kunnen worden ingezet om de emotionele betrokkenheid te meten. Vragenlijsten kunnen eventueel een waardevolle aanvulling vormen voor een diepgaandere kwalitatieve analyse.

Ten derde is het interessant om te onderzoeken of een *embodied AD*, waarbij de focus expliciet ligt op de lichamelijke ervaring en waar de *embodied writing*-strategieën afwisselend worden ingezet, leidt tot een hogere immersie of *presence* dan een standaard AD volgens de gangbare richtlijnen. Opnieuw kunnen ECG-, EEG- en elektrodermale metingen de immersie in kaart brengen. Dit kan aangevuld worden met vragenlijsten in lijn met receptieonderzoeken zoals die van Bardini (2017) en Walczak & Fryer (2017). De immersie kan meer specifiek ook met de *ITC-Sense of Presence Inventory* (Lessiter et al., 2001, geciteerd in Walczak & Fryer, 2017) gemeten worden.

Bibliografie

- Adolphs, R., Mlodinow, L., & Barrett, L. F. (2019). My word: What is an emotion? *Current Biology*, 29(20), R1060–R1064. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2019.09.008>
- Adriaensen, B. (Schrijver), De Schepper, P. (Schrijver), Oliehoek, T. (Regisseur), & Theunynck, Z. (Schrijver). (19 maart 2023). De fraude (Seizoen 1, Aflevering 1) [Aflevering tv-serie]. In: H. Perquy (Uitvoerend Producent). *Arcadia*. jonnydepony.
- Anderson, R. (2021). Embodied writing research applications: Giving the body “voice” through the vehicle of words. In: J. Frank Tantia (Ed.), *The Art and Science of Embodied Research* (pp. 176–187). Routledge.
- Armstrong, P. B. (2020). *Stories and the brain: The neuroscience of narrative*. Johns Hopkins University Press.
- Aziz-Zadeh, L., Wilson, S. M., Rizzolatti, G., & Lacoboni, M. (2006). Congruent embodied representations for visually presented actions and linguistic phrases describing actions. *Current Biology*, 16(18), 1818–1823. <https://doi.org/10.1016/j.cub.2006.07.060>
- Baetens, V. (Schrijver), Beels, K. (Regisseur), Dirickx, C. (Schrijver), Govaerts, J. (Regisseur), & Gozin, M.S. (Schrijver & Uitvoerend Producent). (29 oktober 2017). Het bos door de bomen (Seizoen 1, Aflevering 8). [Aflevering tv-serie]. In: T. Abel, W. Feindt, M.S. Gozin, B. Hamelinck, H. Perquy (Uitvoerend Producenten), *Tabula Rasa*. Caviar Films; VRT; ZDF NEO.
- Bardini, F. (2017). Audio description style and the film experience of blind spectators: design of a reception study. *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione*, 19(1), 49–73. <https://doi.org/10.13137/2421-6763/17351>
- Bardini, F. (2020). Film language, film emotions and the experience of blind and partially sighted viewers: A reception study. *The Journal of Specialised Translation*, (33), 259–280. <https://doi.org/10.26034/cm.jostrans.2020.556>

- Bartolini, C. (2023). Museum audio descriptions vs. general audio guides: Describing or interpreting cultural heritage? *Journal of Audiovisual Translation*, 6(2), 77–98. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.253>
- Bashir, R., Bano, H., & Sajan, H. R. (2014). Leisure time activities of students with visual impairment. *Academic Research International*, 5(5), 186–196.
- Bechtold, L., Cosper, S. H., Malyshevskaya, A., Montefinese, M., Morucci, P., Niccolai, V., Repetto, C., Zappa, A. & Shtyrov, Y. (2023). Brain signatures of embodied semantics and language: A consensus paper. *Journal of Cognition*, 6(1), 1–40. <https://doi.org/10.5334/joc.237>
- Bergen, B. K. (2005). Mental simulation in spatial language processing. *Proceedings of the annual meeting of the cognitive science society*, 27(27), 232–237.
- Bernabé, R., & Orero, P. (2020). Easier audio description: Exploring the potential of easy-to-read principles in simplifying AD. In: S. Braun & K. Starr (Eds.), *Innovation in Audio Description Research* (pp. 55–75). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-30>
- Bourne, R., Steinmetz, J. D., Flaxman, S., Briant, P. S., Taylor, H. R., Resnikoff, S., Casson, R.J., Abdoli, A., Abu-Gharbieh, E., Afshin, A., Ahmadi, H., Akalu, Y., Aderaw Alamneh, A., Alemayehu, W., Samir Alfaar, A. Alipour, V., Woldu Anbesu, E., Androudi, S., ... Vos, T. (2021). Trends in prevalence of blindness and distance and near vision impairment over 30 years: an analysis for the Global Burden of Disease Study. *The Lancet Global Health*, 9(2), e130–e143. [https://doi.org/10.1016/S2214-109X\(20\)30425-3](https://doi.org/10.1016/S2214-109X(20)30425-3)
- Braun, S. (2008). Audiodescription research: State of the art and beyond. *Translation Studies in the New Millennium*, 6(1), 14–30.
- Braun, S., & Starr, K. (2022). Automating audio description. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 391–406). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052>

- Brescia-Zapata, M., & McDonagh, S. (2024). Exploring the potential of media accessibility as a pedagogical tool: Students as audio describers. In: A. Marcus-Quinn, K. Krejtz & C. Duarte (Eds.), *Transforming Media Accessibility in Europe: Digital Media, Education and City Space Accessibility Contexts* (pp. 317–335). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4_18
- Broersma, M. (2015). Objectiviteit als professionele strategie: Nut en functie van een omstreden begrip. In: J. Bardoel & H. Wijfjes (Eds.), *Journalistieke Cultuur in Nederland* (pp. 163–181). Amsterdam University Press.
- Brosch, R. (2018). Ekphrasis in the digital age: Responses to image. *Poetics Today*, 39(2), 225–243. <https://doi.org/10.1215/03335372-4324420>
- Calvo-Merino, B., Glaser, D. E., Grèzes, J., Passingham, R. E., & Haggard, P. (2005). Action observation and acquired motor skills: An fMRI study with expert dancers. *Cerebral Cortex*, 15(8), 1243–1249. <https://doi.org/10.1093/cercor/bhi007>
- Carroll, N. (1999). Film, Emotion, and Genre. In C. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 21–47). The John Hopkins University Press.
- CIM. (2024). *Mediaconsumptie in België: Establishment survey editie 2024*. https://www.cim.be/resources/news_images/CIM_EstablishmentSurvey2024_NL.pdf
- Colmenero, M. O. L. (2024). Subjectivity and creativity versus audio description guidelines. In: A. Marcus-Quinn, K. Krejtz & C. Duarte (Eds.), *Transforming Media Accessibility in Europe: Digital Media, Education and City Space Accessibility Contexts* (pp. 39–52). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-60049-4>
- D'Aloia, A. (2015). The character's body and the viewer: Cinematic empathy and embodied simulation in the film experience. In: M. Coëgnarts, P. Kravanja (Eds.), *Embodied Cognition and Cinema* (pp. 187–199). Leuven University Press.

- Damasio, A. R. (1996). The somatic marker hypothesis and the possible functions of the prefrontal cortex. *Philosophical Transactions of the Royal Society of London. Series B: Biological Sciences*, 351(1346), 1413–1420. <http://doi.org/10.1098/rstb.1996.0125>
- Dàvid, À. (2008). Montage of scents: Intermediality and “intersensuality” in Patrick Süskind’s and Tom Twyker’s Perfume. In: Á. Pethő (Ed.), *Words and Images on the Screen: Language, Literature and Moving Pictures*. (pp. 89–103). Cambridge Scholars Publishing.
- Díaz Cintas, J., & Remael, A. (2021). *Subtitling: Concepts and practices* (2de ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315674278>
- Diget, I. S. K. (2019). *Intersemiotic translation from film to audio description* [Niet-gepubliceerde masterproef]. Lund University.
- Ditman, T., Brunyé, T. T., Mahoney, C. R., & Taylor, H. A. (2010). Simulating an enactment effect: Pronouns guide action simulation during narrative comprehension. *Cognition*, 115(1), 172–178. <https://doi.org/10.1016/j.cognition.2009.10.014>
- Eisenberger, N. I., & Lieberman, M. D. (2004). Why rejection hurts: a common neural alarm system for physical and social pain. *Trends in Cognitive Sciences*, 8(7), 294–300. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2004.05.010>
- Elsaesser, T. & Hagener, M. (2010). *Film theory: An introduction through the senses* (1ste ed.). Routledge.
- Europese Commissie. (2019). Audiovisual Media Services Directive: EU media rules for the 21st century [Brochure] <https://ec.europa.eu/newsroom/dae/redirection/document/61679>
- Foglia, L., & Wilson, R. A. (2013). Embodied cognition. *Wiley Interdisciplinary Reviews: Cognitive Science*, 4(3), 319–325. <https://doi.org/10.1002/wcs.1226>
- Fresno, N., Castellà, J., Soler-Vilageliu, O. (2016). ‘What should I say?’: Tentative criteria to prioritize information in the audio description of film characters. In A. Matamala & P. Orero (Eds.), *Researching Audio Description* (pp. 143–167). Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1057/978-1-137-56917-2>

- Fresno, N. (2022). Research in audio description. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 312–327). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781003003052-24>
- Fryer, L., & Freeman, J. (2013). Cinematic language and the description of film: Keeping AD users in the frame. *Perspectives*, 21(3), 412–426. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.693108>
- Fryer, L. (2016). *An Introduction to audio description: A practical guide*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315707228>
- Fryer, L. (2018a). Staging the audio describer: An exploration of integrated audio description. *Disability Studies Quarterly*, 38(3). <https://doi.org/10.18061/dsq.v38i3.6490>
- Fryer, L. (2018b). The independent audio describer is dead: Long live audio description! *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 170–186. <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.52>
- Fuksas, A. P. (2008). The embodied novel. *Cognitive Philology*, 1.
- Fuksas, A. P. (2011). Embodied abstractions and emotional resonance in Chrétien's Chevalier de la Charrette. *Cognitive Philology*, 4(1).
- Gallese, V., & Guerra, M. (2012). Embodying movies: Embodied simulation and film studies. *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, (3), 183–210.
- Gallese, V., & Cuccio, V. (2018). The neural exploitation hypothesis and its implications for an embodied approach to language and cognition: Insights from the study of action verbs processing and motor disorders in Parkinson's disease. *Cortex*, 100, 215–225.
<https://doi.org/10.1016/j.cortex.2018.01.010>
- Geerinck, B., & Vercauteren, G. (2020). Audio describing the mental dimension of narrative characters: Insights from a Flemish case study. *Punctum. International Journal of Semiotics*, 6(1), 85–107. <https://doi.org/10.18680/hss.2020.0005>
- Giomi, A. (2019). The case for an embodied approach to listening: Bodies, technologies and perception. *Hybrid. Revue des arts et médiations humaines*, (6), 1–11.
<https://doi.org/10.4000/hybrid.581>

- Glushneva, I. (2017). *Embodied spectatorship: Phenomenological turn in contemporary film theory*. [Niet-gepubliceerde masterproef]. University of Kansas.
- Glos, A., & Toro Franco, F. (2024). On the art of audio description: Naomi Kawase's *Radiance*. *Medical Humanities*, 50(2), 392–407. <https://doi.org/10.1136/medhum-2023-012802>
- Goris, T. (Regisseur), Vandael, N. (Schrijver), Wyns, L. (Schrijver). (12 mei 2023). Op de liefde (Seizoen 1, Aflevering 10) [Aflevering tv-serie]. In: A. Van Biervliet, A. Pruijssers, W. Pruijssers & R. Vandenborre (Producers). *Knokke Off*. Dingie.
- Guerberof-Arenas, A., & Toral, A. (2022). Creativity in translation: Machine translation as a constraint for literary texts. *Translation Spaces*, 11(2), 184–212. <https://doi.org/10.1075/ts.21025.gue>
- Hampe, B. (Ed.) (2017). *Metaphor: Embodied cognition and discourse*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108182324>
- Harada, T. (2019). Embodied listening in research practice. In: K. Doughty, M. Duffy & T. Harada, (Eds.), *Sounding Places: More-Than-Representational Geographies of Sound and Music* (pp. 218–230). Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781788118934.00027>
- Hartung, F., Burke, M., Hagoort, P., & Willems, R. M. (2016). Taking perspective: personal pronouns affect experiential aspects of literary reading. *PLoS ONE*, 11(5), 1–18. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0154732>
- Hartung, F., Withers, P., Hagoort, P., & Willems, R. M. (2017). When fiction is just as real as fact: No differences in reading behavior between stories believed to be based on true or fictional events. *Frontiers in Psychology*, 8, 1–14. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2017.01618>
- Hättich, A., & Schweizer, M. (2020). I hear what you see: Effects of audio description used in a cinema on immersion and enjoyment in blind and visually impaired people. *British Journal of Visual Impairment*, 38(3), 284–298. <https://doi.org/10.1177/0264619620911429>
- Hillesund, T., Schilhab, T., & Mangen, A. (2022). Text materialities, affordances, and the embodied turn in the study of reading. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.827058>

- Holland, N. N. (2009). *Literature and the brain*. PsyArt Foundation.
- Holsanova, J. (2022). A cognitive approach to audio description: production and reception processes. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 57–77). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-7>
- Holt, L. E., & Beilock, S. L. (2006). Expertise and its embodiment: Examining the impact of sensorimotor skill expertise on the representation of action-related text. *Psychonomic Bulletin & Review*, 13(4), 694–701. <https://doi.org/10.3758/BF03193983>
- Hutchinson, R., & Eardley, A. F. (2022). Visitor studies: Interdisciplinary methods for understanding the impact of inclusive museum audio description experiences. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 232–245). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-18>
- Jankowska, A. (2015). *Translating audio description scripts: Translation as a new strategy of creating audio description*. Peter Lang. <https://doi.org/10.3726/978-3-653-04534-5>
- Khatin-Zadeh, O., Farsani, D., Hu, J., Eskandari, Z., & Banaruee, H. (2023a). A review of studies supporting metaphorical embodiment. *Behavioral Sciences*, 13(7), 1–13. <https://doi.org/10.3390/bs13070585>
- Khatin-Zadeh, O., Farsani, D., Hu, J., Eskandari, Z., & Banaruee, H. (2023b). The impact of manner adverb on the gestural embodiment of actions described by literal and metaphoric sentences. *Behavioral Sciences*, 13(2), 1–11. <https://doi.org/10.3390/bs13020155>
- Kleege, G. (2016). Audio description described: Current standards, future innovations, larger implications. *Representations*, 135(1), 89–101. <https://doi.org/10.1525/rep.2016.135.1.89>
- Kövecses, Z. (2002). *Metaphor: A practical introduction*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780195145113.001.0001>
- Kruger, J. L. (2010). Audio narration: re-narrativising film. *Perspectives*, 18(3), 231–249. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2010.485686>

- Kuzmičová, A. (2014). Literary narrative and mental imagery: A view from embodied cognition. *Style*, 48(3), 275–293.
- Lagerwerf, L., Schurink, M., & Oegema, D. (2011). Subjectiviteit als taalgebruik in dagbladen en nieuwswblogs. *Tijdschrift voor Communicatiewetenschap*, 39(3), 107–126.
<https://doi.org/10.5117/2011.039.003.107>
- Lopez, M., Kearney, G., & Hofstadter, K. (2021). Enhancing audio description: Inclusive cinematic experiences through sound design. *Journal of Audiovisual Translation*, 4(1), 157–182.
<https://doi.org/10.47476/jat.v4i1.2021.154>
- Makowska, M. (2015). Duftende Texte: Über die Spuren des olfaktorischen in literarischen Texten. *Linguistica Copernicana*, 11, 231–244. <https://doi.org/10.12775/LinCop.2014.048>
- Mangen, A., & Schilhab, T. (2012). An embodied view of reading: Theoretical considerations, empirical findings, and educational implications. In: S. Martre & A. Skaftum (Eds.), *Skriv! Les!* (pp. 285–300). Akademika forlag.
- Martínez, M. A. (2024). Imagining emotions in storyworlds: physiological narrated perception and emotional mental imagery. *Frontiers in Human Neuroscience*, 18, 1–11.
<https://doi.org/10.3389/fnhum.2024.1336286>
- Maszerowska, A. (2015). Genre. In: A. Remael, N. Reviers & G. Vercauteren (Eds.), *Pictures Painted in Words: ADLAB Audio Description Guidelines* (pp. 27–30). EUT Edizioni Università di Trieste.
- Matamala, A., & Orero, P. (2017). Audio description and social acceptability. *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione*, 19, 7–12. <https://doi.org/10.13137/2421-6763/17348>
- Mazur, I., & Chmiel, A. (2012). Audio description made to measure: Reflections on interpretation in AD based on the Pear Tree Project Data. In A. Remael, P. Orero & M. Carroll (Eds.), *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3* (pp. 173–188). Rodopi.
https://doi.org/10.1163/9789401207812_011

- Mazur, I. (2020). Audio description: Concepts, theories and research approaches. In: Ł. Bogucki, & M. Deckert (Eds.), *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. (pp. 227–247). Palgrave Macmillan. https://doi.org/10.1007/978-3-030-42105-2_12
- Mazur, I. (2022). Linguistic and textual aspects of audio description. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 93–106). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-9>
- Mazur, I. (2024). Same film, different audio descriptions: Describing foreign films from a functional perspective. *Universal Access in the Information Society*, 23(2), 511–521. <https://doi.org/10.1007/s10209-023-00998-9>
- Morisset, L., & Gonant, F. (2008). L’audiodescription: Principes et orientations. <https://www.csa.fr/Media/Files/Espace-Juridique/Chartes/Charte-de-l-audiodescription>
- Oatley, K. (2011). *Such stuff as dreams: The psychology of fiction*. John Wiley & Sons.
- Orero, P., & Vercauteren, G. (2013). Describing facial expressions: Much more than meets the eye. *Quaderns: Revista de Traducció*, 20, 187–199.
- Orero, P. (2022). Audio description personalisation. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 407–419). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-31>
- Palmer, A., & Salway, A. (2015). Audio description on the thought-action continuum. *Style*, 49(2), 126–148. <https://doi.org/10.5325/style.49.2.0126>
- Patoine, P. L. (2019a). Lectura inmersiva, lectura encarnada: Una aproximación neuroestética a la descripción del entorno en la obra de Antoine Volodine. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (28), 205–235.
- Patoine, P. L. (2019b). Representation and Immersion: the embodied meaning of literature. *Gestalt Theory*, 41(2), 201–216. <https://doi.org/10.2478/gth-2019-0019>

- Perego, E., & Taylor, C. (2022). A profile of audio description end-users: Linguistic needs and inclusivity. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp.38–54). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-5>
- Perego, E., & Trevisan, P. (2024). English audio description: Selected linguistic features and applications for ESL classrooms. In: N. Vasta & P. Manzella (Eds.), *Multimodal Promotional Strategies in Place and Cultural Heritage Branding Case Studies and Best Practices* (Vol. 2, pp. 131–164). <https://doi.org/10.1285/i27241688n2p131>
- Piety, P. J. (2004). The language system of audio description: An investigation as a discursive process. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 98(8), 453–469. <https://doi.org/10.1177/0145482X0409800802>
- Plantinga, C. (2008). Emotion and affect. In: P. Livingston & C. Plantinga (Eds.), *The Routledge Companion to Philosophy and Film* (pp. 86–96). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203879320>
- Ponterotto, D. (2014). Happiness is moving up: Conceptualizing emotions through motion verbs. In: G. Rundblad, A. Tytus, O. Knapton & C. Tang (Eds.), *Selected Papers from the 4th UK Cognitive Linguistics Conference* (pp. 265–283). UK Cognitive Linguistics Association.
- Poppa, T., & Bechara, A. (2018). The somatic marker hypothesis: Revisiting the role of the ‘body-loop’ in decision-making. *Current Opinion in Behavioral Sciences*, 19, 61–66. <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2017.10.007>
- Pujol, J., & Orero, P. (2007). Audio description precursors: Ekfrasis and narrators. *Translation Watch Quarterly*, 3(2), 49–60.
- Rai, S., Greening, J., & Leen, P. (2010). *A comparative study of audio description guidelines prevalent in different countries*. RNIB.
- Ramos Caro, M. (2016). Testing audio narration: The emotional impact of language in audio description. *Perspectives*, 24(4), 606–634. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2015.1120760>

- Remael, A., Revers, N., & Vercauteren, G. (2015). *Pictures Painted in Words: ADLAB Audio Description Guidelines*. EUT Edizioni Università di Trieste.
- Revers, N. (2017). *Audio description in Dutch: A corpus-based study into the linguistic features of a new, multimodal text type*. [Niet-gepubliceerd doctoraatsproefschrift]. Universiteit Antwerpen.
- Rodríguez Domínguez, A. (2007). Consideraciones acerca del lenguaje literario en los guiones audiodescritos. In: C. Jiménez (Ed.), *Traducción y Accesibilidad. Subtitulación para Sordos y Audiodescripción para Ciegos: Nuevas Modalidades de Traducción Audiovisual* (pp. 153–164). Peter Lang.
- Rokotnitz, N. (2017). Goosebumps, shivers, visualization, and embodied resonance in the reading experience: The God of small things. *Poetics Today*, 38(2), 273–293.
<https://doi.org/10.1215/03335372-3868603>
- Romero-Fresco, P. (2018). In support of a wide notion of media accessibility: Access to content and access to creation. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1), 187–204.
<https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.53>
- Romero-Fresco, P. (2019). *Accessible filmmaking: Integrating translation and accessibility into the filmmaking process* (1ste ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780429053771>
- Romero-Muñoz, A. (2023). Multimodal analysis as a way to operationalise objectivity in audio description: A corpus-based study of Spanish series on Netflix. *Journal of Audiovisual Translation*, 6(2), 8–32. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.251>
- Roy, A. (1997). *The God of small things*. Flamingo.
- Sadoski, M. (2018). Reading comprehension is embodied: Theoretical and practical considerations. *Educational Psychology Review*, 30, 331–349.
<https://doi.org/10.1007/s10648-017-9412-8>
- Sandström, K. (2006). When motion becomes emotion: A study of emotion metaphors derived from motion verbs. [Niet-gepubliceerde masterproef]. Luleå University of Technology.

- Sánchez Carrasco, P., Van Hoften, M., & Schoenmakers, G.J. (2024). What I can do with the right version of you: The impact of narrative perspective on reader immersion, and how (in)formal address pronouns influence immersion reports. *Languages*, 9(8), 1–23. <https://doi.org/10.3390/languages9080265>
- Sanchez, S., Dingler, T., Gu, H., & Kunze, K. (2016). Embodied reading: A multisensory experience. In: A. Druin & J. Kaye. (Eds.), *Proceedings of the 2016 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1459–1466). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/2851581.2892353>
- Schaeffer-Lacroix, E., Reviers, N., & Di Giovanni, E. (2023). Beyond objectivity in audio description: New practices and perspectives. *Journal of Audiovisual Translation*, 6(2), 1–7. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.309>
- Sidenius, I., & Roald, R. (2024). Beyond words: exploring the embodied nature of reading fiction. *Qualitative Psychology*, 11(3), 388–406. <https://doi.org/10.1037/qup0000290>
- Sidiropoulou, M. (2023). Visible and invisible aspects of embodied reading. *Effetti di Lettura / Effects of Reading*, 2(1), 92–100. <https://doi.org/10.7347/EdL-01-2023-08>
- Sieksmeyer, J., Klepp, A., Niccolai, V., Metzlauff, J., Schnitzler, A., & Biermann-Ruben, K. (2021). Influence of manner adverbs on action verb processing. In: S. Löbner, T. Gamerschlag, T. Kalnescher, M. Schrenk & H. Zeevat (Eds.), *Concepts, Frames and Cascades in Semantics, Cognition and Ontology* (pp. 439–461). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-50200-3_20
- Smith, G. M. (1999). Local Emotions, Global Moods, and Film Structure. In C. Plantinga & G. M. Smith (Eds.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion* (pp. 103–126). The John Hopkins University Press.
- Snyder, J. (2005). Audio description: The visual made verbal. *International Congress Series*, 1282, 935–939. <https://doi.org/10.1016/j.ics.2005.05.215>

- Snyder, J. (2020). *The visual made verbal: A comprehensive training manual and guide to the history and applications of audio description* (2de ed.). Æ Academic Publishing.
- Soler Gallego, S. & Luque Colmenero, M. O. (2022). User reception of minority and creative approaches to visual art AD: Poetry, metaphor, and synaesthesia. *Status Quaestionis*, (23), 53–72. <https://doi.org/10.13133/2239-1983/18224>
- Soler Gallego, S. & Luque Colmenero, M.O. (2023). Increased subjectivity in audio description of visual art: A focus group reception study of content minimalism and interpretive voicing. *Journal of Audiovisual Translation*, 6(2), 55–76. <https://doi.org/10.47476/jat.v6i2.2023.248>
- Soto Fernández, G. (2023). La era del consumo en la esfera audiovisual: Series y plataformas streaming. *SERIARTE: Revista Científica de Series Televisivas y Arte Audiovisual*, 3, 102–123. <https://doi.org/10.21071/seriarte.v3i.15199>
- Starr, K. (2022). Audio description for the non-blind. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp. 476–493). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-37>
- Süskind, P. (1995). *Het parfum: de geschiedenis van een moordenaar*. (R. Jonkers, vertaler). Ooievaar Pockethouse. (Origineel werk gepubliceerd in 1985).
- Szarkowska, A. (2013). Auteur description: From the director's creative vision to audio description. *Journal of Visual Impairment and Blindness*, 107(5), 383–387. <https://doi.org/10.1177/0145482X1310700507>
- Szarkowska, A., & Wasylczyk, P. (2014). Audiodeskrypcja autorska. *Przekładaniec*, 28, 48–62. <https://doi.org/10.4467/16891864PC.14.004.1711>
- Taylor, C., & Perego, E. (Eds.). (2022). *The Routledge Handbook of Audio Description*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052>
- te Bogt, M. (2014). Synesthesieën in context: De invloed van de directionality of mapping en woordfrequentie op de rangschikking van synesthetische contextomschrijvingen. [Niet-gepubliceerde bachelorproef]. Universiteit Tilburg.

- Torre López, A. (2023). Audio description guidelines: UNE 153020 standard and Netflix style guide. *Professional Communication and Translation Studies*, (16), 89–100.
- Toro, J., & Trasmundi, S. B. (2024). The aesthetic dimension of reading: An embodied-ecological approach. *Ecological Psychology*, 36(1), 3–16.
<https://doi.org/10.1080/10407413.2024.2329188>
- Trasmundi, S. B., & Toro, J. (2023). Mind wandering in reading: An embodied approach. *Frontiers in Human Neuroscience*, 17, 1–15. <https://doi.org/10.3389/fnhum.2023.1061437>
- Udo, J. P., & Fels, D. I. (2009). “Suit the action to the word, the word to the action”: An unconventional approach to describing Shakespeare's *Hamlet*. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 103(3), 178–183. <https://doi.org/10.1177/0145482X0910300307>
- Udo, J. P., & Fels, D. I. (2010). Universal design on stage: Live audio description for theatrical performances. *Perspectives: Studies in Translatology*, 18(3), 189–203.
<https://doi.org/10.1080/0907676X.2010.485683>
- Van Dale. (2024). Objectiviteit. In *Van Dale hedendaags Nederlands*. Geraadpleegd op 4 maart 2025.
<https://www.vandale.nl/gratis-woordenboek/nederlands/betekenis/objectief>
- van Alphen, M.F. (2016). *Inleiding in de counselling: Hulpverlening bij functioneringsproblemen*. Boom.
- van Dam, W. O., & Desai, R. H. (2017). Embodied simulations are modulated by sentential perspective. *Cognitive Science*, 41(6), 1613–1628. <https://doi.org/10.1111/cogs.12449>
- 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). Rodopi. https://doi.org/10.1163/9789401209564_011
- Vercauteren, G. (2012). A narratological approach to content selection in audio description: Towards a strategy for the description of narratological time. *MonTI. Monografías de Traducción e Interpretación*, (4), 207–231. <https://doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.9>

- Vercauteren, G. (2014). A translational and narratological approach to audio describing narrative characters. *TTR*, 27(2), 71–90. <https://doi.org/10.7202/1037746ar>
- Vercauteren, G. (2017). Audio describing the extradiegetic emotive dimension of film. *Rivista Internazionale di Tecnica della Traduzione*, 19, 163–182. <https://doi.org/10.13137/2421-6763/17357>
- Vercauteren, G. (2022). Narratology and/in audio description. In: C. Taylor & E. Perego (Eds.), *The Routledge Handbook of Audio Description* (pp.78–92). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003003052-8>
- Vis, K., Sanders, J., & Spooren, W. (2009). Subjectiviteit door de jaren heen: Conversationalisatie in journalistieke teksten. In: W. Spooren, M. Onrust & J. Sanders (Eds.), *Studies in Taalbeheersing* 3 (pp. 405–418). Van Gorcum.
- Walczak, A., & Fryer, L. (2017). Creative description: The impact of audio description style on presence in visually impaired audiences. *British Journal of Visual Impairment*, 35(1), 6–17. <https://doi.org/10.1177/0264619616661603>
- Walczak, A., & Fryer, L. (2018). Vocal delivery of audio description by genre: Measuring users' presence. *Perspectives*, 26(1), 69–83. <https://doi.org/10.1080/0907676X.2017.1298634>
- Winter, A., Dudschig, C., Miller, J., Ulrich, R., & Kaup, B. (2022). The action-sentence compatibility effect (ACE): Meta-analysis of a benchmark finding for embodiment. *Acta psychologica*, 230, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103712>
- Woorden.org. (2025). Objectiviteit. In *Nederlands Woordenboek*. Geraadpleegd op 4 maart 2025. <https://www.woorden.org/woord/objectiviteit>
- World Health Organization. (10 augustus 2023). *Blindness and vision impairment*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>

Bijlage 1: analyse van Tabula Rasa: aflevering 8, seizoen 1: “Het bos door de bomen”

Tijdscodes	Dialogoog	AD	Visuele AD/ visueel-semantische AD/ semantische AD	<i>Embodied</i> strategieën
10m25s		<i>Mie dwaalt somber gestemd door het bos.</i>	Visueel-semantische AD: hoewel de actie en de setting van het scherm af te leiden zijn, vormen het gekozen werkwoord “dwalen” en adjectief “somber gestemd” eerder semantische elementen. In plaats van de gezichtsuitdrukkingen of lichaamstaal van Mie te beschrijven, expliciteert de audiobeschrijver haar innerlijke gemoedstoestand aan de hand van emotioneel taalgebruik. Bovendien bevat het werkwoord “dwalen” impliciet meer informatie over de actie en emotionele toestand van het personage. Dit zijn volgens Romero-Muñoz (2023) kenmerken van een semantische AD.	De AD bevat het troponiem/actiewoord “dwaalt” en een emotiewoord “somber gestemd” dat ook een bijwoord van wijze is.
10m27s		<i>Ze blijft staan, neemt haar smartphone en schrijft een bericht naar de Berenput, de</i>	Dit is een visuele AD. De acties worden geverbaliseerd zoals zichtbaar op het scherm en er is geen persoonlijke inmenging van de audiobeschrijver aanwezig.	In de AD zijn er drie actiewoorden aanwezig: “blijft staan”, “neemt” en “schrijft”.

		<i>site van Thomas De Geest:</i> <i>"Boshut, nu, uitroep teken."</i>		
10m36s		<i>Ze kijkt achterom en ziet hoe de herfstbladeren plots in haar richting geblazen worden door een krachtige wind met in hun zog een dichte wolk rood zand.</i>	Dit is een visueel-semantic AD. Er is namelijk een kenmerk van een semantische AD aanwezig. De uitdrukking "in hun zog" sluit eerder aan bij een creatievere en poëtischere beschrijving, wat mogelijk overeenkomt met Romero-Muñoz' (2023) parameter "vivid language".	Volgens Sieksmeyer et al. (2021) zorgen intensiverende bijwoorden gerelateerd aan snelheid en kracht voor een grotere motorische betrokkenheid. Mogelijk is dit ook van toepassing bij adjectieven, maar dit wordt niet expliciet benoemd door Sieksmeyer et al. (2021). In deze AD intensiveert het adjectief "krachtige" het zelfstandige naamwoord "wind", wat de mentale en fysiologische voorstelling van de AD-gebruiker mogelijk kan versterken. De beschrijving "een dichte wolk rood zand" is een tactiele en fysische beschrijving die mogelijk een eerdere lichamelijke ervaring kan oproepen bij de AD-gebruiker. Tenslotte bevat de AD nog het actiewoord "achterom kijken".

10m45s	Mie: "Benoît bedriegt mij met Véronique, Walter is mijn papa niet."			
10m46s		Ze klautert een berm op en rent om de zandstorm voor te blijven.	De audiobeschrijver koos hier voor een visuele AD .	Het gebruik van de troponiemen/ actiewoorden "klauteren" en "rennen" maken eveneens deel uit van een <i>embodied</i> -strategie. Ze geven indirect meer informatie over Mie's mentale toestand van angst en paniek die tot deze vluchtreactie leidt. Dit ligt in lijn met de <i>Somatic Marker Hypothesis</i> (Damasio, 1996) die stelt dat acties emotioneel gegrond moeten zijn. In dit geval geven de troponiemen zowel de onderliggende emotie als handeling simultaan weer.

10m57s		<i>Plots struikelt ze en valt, maar ze klautert onmiddellijk overeind en ijlt verder.</i>	In deze beschrijving werd louter het visuele afgeleid, namelijk de verschillende acties die Mie uitvoert. Dit is dus een visuele AD .	De troponiemen/actiewoorden “struikelen”, “klauteren” en “ijlen” zijn zodanig specifiek dat de AD-gebruiker zich gericht een mentale voorstelling kan maken vanuit hun eerdere fysieke en emotionele ervaringscontext. Dit geldt bovendien ook voor het gebruik van de intensiverende bijwoorden van wijze als “plots” en “onmiddellijk” die volgens Khatin-Zadeh et al. (2023b) een intensere lichamelijke ervaring kunnen teweegbrengen.
--------	--	---	--	--

11m01s		<i>De zandwolk zit haar op de hielen.</i>	Het is visueel afleidbaar dat Mie vlucht voor de zandwolk, echter is het woordgebruik in de AD eerder semantisch. De personificatie van “zandwolk” en de uitdrukking “op de hielen zitten” zouden onder de parameter “vivid language” van Romero-Muñoz (2023) kunnen vallen. Dit is een visueel-semantische AD .	Een <i>embodied</i> aspect in deze AD is de uitdrukking “op de hielen zitten”. In dit geval fungeert het lichaam als middel om gevoelens van spanning en gejaagdheid op te wekken bij de AD-gebruiker. Deze uitdrukking is namelijk geworteld in een lichamelijke ervaring van achtervolging: iemand die zich vlak achter je bevindt en bijna op je hielen trapt.
11m07s		<i>Ze bereikt een houten schuur, gaat naar binnen en slaagt er door de kracht van de wind ternauwernood in de deur te sluiten.</i>	In deze beschrijving koos de audiobeschrijver voor een visuele aanpak. De acties werden loyaal aan het beeld geverbaliseerd. Het bijwoord van wijze “ternauwernood” verschaft echter wel meer informatie over de acties van het personage, wat volgens Romero-Muñoz (2023) een kenmerk kan	“Ternauwernood” is een bijwoord van wijze die de actie meer in detail beschrijft en de AD daardoor toenemend “belichaamd” maakt. “Sluiten” en “naar binnen gaan” zijn actiewoorden die mogelijk kunnen resulteren in een mentale simulatie van de actie. De “kracht van de

			zijn van semantische AD. Hierdoor spreken we van een visueel-semantische AD .	wind” is een tactiele beschrijving, waardoor we naar het tactiele concept ervan grijpen om de achterliggende kracht te simuleren.
11m14s		<i>Terwijl ze afsluit, zet ze haar kap op tegen het zand dat door de talloze kieren dringt.</i>	Deze beschrijving is visueel-georiënteerd. Enkel het woord “talloze” is binnen dit kader semantisch. Op het beeld zelf zijn er niet zoveel kieren te zien dan de beschrijving insinueert. Het gaat dan ook om een persoonlijke invulling van de audiobeschrijver. Deze beschrijving is dus visueel-semantisch .	“Afsluiten” en “opzetten” zijn actiewoorden die een mentale simulatie bij de AD-gebruiker kunnen uitlokken. “Dringen” is een troponiem die de agressiviteit van het waaiende zand impliceert.
11m25s		<i>De storm luwt.</i>	Dit is een visuele beschrijving .	Hoewel “luwen” een troponiem is, betreft het geen menselijke actie. In de literatuur specificeren de auteurs niet of zulke beschrijvingen een <i>embodied</i> ervaring kunnen creëren.
11m29s		<i>Mie zet een stap achteruit en raakt met haar hoofd één van de vele botten opgehangen aan draad,</i>	De verbalisering is visueel-georiënteerd, maar bevat tevens een persoonlijke inmenging van de audiobeschrijver (semantisch). De beschrijving insinueert een grote hoeveelheid botten, terwijl er op het beeld slechts vier te zien zijn. Bovendien	Er zijn enkele actiewoorden: “een stap achteruitzetten” en “iets met het hoofd raken”. De expliciete vermelding van het hoofd als lichaamsdeel kan als <i>embodied</i> dienen. Het adjectief “weggerot” kan de

		<i>waarvan het vlees is weggerot.</i>	vermeldt de audiobeschrijver dat het vlees op de botten weggerot is, wat in werkelijkheid niet zichtbaar is. Dit is een visueel-semantische AD .	olfactorische zintuigen prikkelen en bij de toevoerder een onuitstaanbare geur simuleren die hij kent uit eerdere ervaringen, waardoor hij gruwelt.
11m43s		<i>Tegen de wand knipt ze een peerlampje aan.</i>	Deze AD is visueel.	Het gebruik van het actiewoord “aanknippen” kan worden geïdentificeerd als een <i>embodied</i> strategie.
11m46s	<i>Mie: "Benoît bedriegt mij met Véronique, Walter is mijn papa niet."</i>			
11m53s		<i>Timmergerei hangt aan de muur, maar ook een steenbokschedel met gewei.</i>	Dit is een visuele AD.	Geen <i>embodied</i> strategie aanwezig.
11m57s		<i>Mie kijkt gruwend om zich heen.</i>	De audiobeschrijver koos hier voor een visuele AD met een kenmerk van een semantische AD, namelijk “gruwend”. Op het scherm zijn de	“Gruwend” fungeert als bijwoord van wijze en emotiewoord. Deze emotie kan mogelijk een gelijkaardige neurologische

			gezichtsuitdrukkingen niet duidelijk afleidbaar, om die reden is dit een persoonlijke invulling van de audiobeschrijver en tevens emotioneel taalgebruik dat naar walging verwijst. Dat laatste is volgens Romero-Muñoz (2023) een kenmerk van semantische AD. Door de combinatie van visuele en semantische kenmerken, is er sprake van een visueel-semantische AD .	simulatie teweegbrengen. “Om zich heen kijken” is tevens een actiewoord.
11m59s		<i>Op een werkbank bokalen met op hersens lijkende specie op sterk water, in anderen oogballen.</i>	Dit is een visueel-georiënteerde beschrijving met “op hersens lijkende specie” als semantisch element. Het bevat een persoonlijk oordeel van de audiobeschrijver aangezien niet precies duidelijk is wat er in de bokalen zit. Dit is een visueel-semantische AD .	De beschrijving “met op hersens lijkende” is een gedetailleerde beschrijving die verwijst naar de textuur en tactiele, fysische eigenschappen. Mogelijk werd er gekozen voor deze vergelijking om huivering op te wekken.
12m05s		<i>Ze stoot een emmer smerig water aan waarin een bebloed stuk textiel ligt.</i>	Visuele AD met een semantisch element: de audiobeschrijver heeft er een persoonlijk oordeel in verwerkt, namelijk dat het water “smerig” is. Dit is een visueel-semantische AD .	Aanwezigheid van het actiewoord “stoten”. Het adjectief “smerig” kan een olfactorische en zintuiglijke prikkeling oproepen. De AD-gebruiker maakt zo associaties met eerdere onaangename ervaringen.

12m09s		<i>Huiverend kijkt ze opzij.</i>	Visueel-semantische AD met “huiverend” als kenmerk van een semantische AD, het omvat emotioneel geladen taal.	“Huiverend” als bijwoord van wijze/emotiewoord. “Opzij kijken” is eveneens een actiewoord.
12m10s		<i>In een grote bak liggen grote stukken vlees in vloeistof te rotten.</i>	Deze AD is visueel-semantisch : uit het beeld is inderdaad af te leiden dat de bak stukken vlees en vloeistof bevat. De toevoeging van het adjectief “grote” lijkt echter een persoonlijk oordeel te zijn. Bovendien is er geen echt duidelijke visuele aanwijzing dat het vlees rot is.	De audiobeschrijver kiest in deze AD voor het werkwoord “rotten”. Dit kan afhankelijk van de eerdere ervaringen zintuiglijke reacties van geur en walging uitlokken en wellicht misselijkheid oproepen.
12m14s		<i>Ze haast zich walgend naar buiten en rent over het tapijt van herfstbladeren door het bos.</i>	Uit het beeld is af te leiden dat Mie de chalet uitsnelt, in dit opzicht lijkt “walgend” een persoonlijke toevoeging te zijn. Ook het metafoorgebruik waarbij de herfstbladeren worden vergeleken met een tapijt is eerder semantisch dan visueel. Volgens Romero-Muñoz (2023) zijn metaforen namelijk eerder kenmerken van een semantische AD. De combinatie van kenmerken resulteert in een visueel-semantische AD .	Het emotiewoord en het bijwoord van wijze “walgend” kan wederom eenzelfde fysiologische reactie simuleren. De AD bevat bovendien het troponiem “haasten” dat een gevoel van gevaar oproept. Het tapijt als metafoor zou een tactielere verbeelding van de herfstbladeren kunnen uitlokken volgens het principe van <i>derived embodiment</i> .
12m18s	<i>Mie: "Walter is mijn papa"</i>			

	<i>niet, Walter is mijn papa niet."</i>			
12m20s		<i>Ze blijft lopen.</i>	De AD is volledig visueel .	"Lopen" is een actiewoord.
12m22s	<i>Mie: "Walter is mijn papa niet."</i>			
12m26s		<i>Uitgeput houdt ze halt bij een boom die ze onlangs van een merkteken heeft voorzien: een roodkleurig kruis.</i>	Deze AD is volledig visueel .	Het bijwoord van wijze "uitgeput" kan eenzelfde fysiologische reactie van vermoeidheid simuleren bij de AD-gebruiker.
12m34s	<i>Mie: "Walter is mijn papa niet."</i>			
12m36s		<i>Vertroebeld draait ze om haar as.</i>	Het adjectief "vertroebeld" voegt een semantische laag toe aan de visuele AD. Deze bevat een persoonlijke inmenging van de audiobeschrijver die	De AD bevat een bijwoord van wijze "vertroebeld" en een actiewoord "draait" die in combinatie een sensatie van duizeligheid kunnen oproepen.

			Mie's emotionele staat afleidt van haar gedrag. Dit is een visueel-semantische AD .	
12m38s	Mie: "Walter is mijn papa niet."			
12m42s		Dan trekt een zweem van herkenning over haar gezicht, in de verte ontwaart ze het chalet.	Visueel-semantische AD met semantisch kenmerk "zweem van herkenning". Op het beeld is slechts te zien dat Mie het chalet opmerkt, waardoor het herkennen ervan eerder op een persoonlijke inmenging kan wijzen. De audiobeschrijver lijkt met deze explicitering de AD-gebruiker te willen leiden door het plot. Bovendien sluit deze formulering iets dichtert aan bij levendig en poëtisch taalgebruik die Romero-Muñoz (2023) als kenmerken van een semantische AD bestempelt.	Geen eenduidige <i>embodied</i> strategie aanwezig, hoewel de expliciete beschrijving van de gelaatsuitdrukking een <i>embodied writing</i> -strategie zou kunnen zijn (Anderson, 2021).

Bijlage 2: analyse van Arcadia: aflevering 1, seizoen 1: “De fraude”

Tijdscodes	Dialogoog	AD	Visuele AD/visueel-semantische AD/ semantische AD	<i>Embodied</i> strategieën
35m04s		<i>Twee agenten houden Pieter elk bij één arm vast en leiden hem door het Schild.</i>	Dit is een visuele AD zonder kenmerken van een semantische AD.	Het actiewoord “vasthouden” in combinatie met de expliciete vermelding van het betreffende lichaamsdeel kan de actie mogelijk neurologisch simuleren.
35m13s		<i>Met hangende schouders loopt hij tussen de mannen in door een lange kille gang met in het midden een boompje in een grote bloembak.</i>	Dit is een visueel-semantische AD : visuele beschrijving met het semantische kenmerk “kille”. Dit adjectief kan onder de categorie “levendig taalgebruik” van Romero-Muñoz (2023) vallen. De AD verschaft zo meer informatie over de setting waardoor de AD-gebruiker zich de scène levendiger kan voorstellen, tevens een parameter van een semantische AD.	Om Pieters innerlijke staat van moedeloosheid weer te geven, werd geopteerd voor een beschrijving van zijn lichaamstaal. Deze keuze sluit aan bij wat Anderson (2021) omschrijft als een <i>embodied writing</i> -strategie, waarbij emoties niet expliciet worden benoemd, maar via waarneembare lichamelijke reacties worden gesuggereerd. Zo wordt de AD-gebruiker uitgenodigd om de

				emotionele toestand van het personage lichamelijk mee te ervaren. “Lopen” is tevens een actiewoord.
35m23s		<i>Ze lopen een balie voorbij en er gaat een schuifdeur open.</i>	Dit is een visuele AD .	Aanwezigheid van het actiewoord “lopen”.
35m26s		<i>Pieter loopt een grote ruimte in en daar staan Cato en de kinderen hem bedroefd op te wachten in een rij.</i>	Deze visuele AD wordt aangevuld met het semantische kenmerk “bedroefd” die meer informatie verschaft over de personages. De verwijzing naar een emotie leunt volgens Romero-Muñoz (2023) dichter aan bij een semantische AD. Dit is dus een visueel-semantische AD .	De beschrijving bevat het actiewoord “lopen” en het bijwoord/emotiewoord “bedroefd”. Ook wanneer emoties expliciet beschreven worden, simuleert het brein lichamelijke reacties die gebaseerd zijn op sensorische herinneringen van de emotie in kwestie (Fuksas, 2008; Martínez, 2024).
35m37s		<i>Pieter draagt dikke kleren en sloft met verslagen blik naar zijn familie toe.</i>	“Dikke kleren dragen” is visueel. De beschrijvingen “sloffen” en “verslagen blik” daarentegen zouden binnen Romero-Muñoz’ (2023) semantische categorie van levendig en emotioneel taalgebruik kunnen vallen. Dit is een visueel-semantische AD .	Dankzij het troponiem “sloffen” en het emotiewoord “verslagen” kan de gedetailleerdere actie, en de innerlijke staat die eruit afgeleid kan worden, beter mentaal gesimuleerd worden. Bovendien roept de zintuiglijke beschrijving van Pieters “dikke kleren”

				associaties op met fysieke sensaties zoals kou of ongemak.
35m43s		<i>De agenten die hem begeleiden laten hem los en hij gaat naar Cato.</i>	Geen kenmerken van een semantische AD aanwezig in deze visuele AD .	Actiewoord “loslaten”.
35m47s	Agent: “Je hebt één minuut.”			
35m49s		<i>Pieter kijkt om naar de agent en blijft gelaten tegenover z’n gezin staan.</i>	Visuele AD met verwijzing naar de emotie “gelaten”, volgens Romero-Muñoz (2023) een kenmerk van een semantische AD. Kortom, een visueel-semantische AD .	Het emotiewoord “gelaten” kan mentaal gekoppeld worden aan eerdere fysieke sensaties gerelateerd aan de betrokken emotie. Deze AD bevat ook een actiewoord “omkijken naar”.
35m53s		<i>Milly pakt de rugzak en geeft hem met tranen in de ogen aan haar vader.</i>	Dit is een visuele AD .	De actiewoorden “pakken” en “geven” zijn aanwezig. De fysiologische beschrijving “met tranen in de ogen” kan resulteren in een gelijkaardige lichamelijke gewaarwording, waardoor de AD-gebruiker de universele emotie

				van verdriet kan afleiden en zelfs meevoelen.
35m57s	Pieter: "Altijd voorbereid."			
35m59s		Hij forceert een lachje en Milly kijkt hem droef in de ogen.	Visueel-semantische AD waarbij het levendige en emotionele taalgebruik de innerlijke beleving van het personage overbrengt. Op het scherm is zichtbaar dat Pieter glimlacht, gezien zijn emotionele toestand leidt de audiobeschrijver uit de context af dat het lachje niet oprecht is. Het werkwoord "forceert" zou daarom op een persoonlijke betrokkenheid van de audiobeschrijver kunnen wijzen.	Deze AD bevat zowel een expliciete als een impliciete verwijzing naar emoties. Het emotiewoord/bijwoord van wijze "droef" benoemt de emotie expliciet, terwijl met Pieters "geforceerde" lach als externe lichamelijke reactie wordt geïmpliceerd dat hij zich in werkelijkheid verdrietig voelt. Deze gelaatsuitdrukking kan mogelijk een lichamelijke respons van ongemak teweegbrengen dat gepaard gaat met het onderdrukken van emoties.
36m03s	Milly: "Er zit genoeg eten en drinken in voor de			

	<i>komende weken."</i>			
36m05s		<i>Ze pakt een paar wandelschoenen.</i>	Dit is een visuele AD .	Aanwezigheid van het actiewoord "pakken".
36m07s	<i>Milly: "Foto's van ons. En een brief, wacht niet te lang om die te lezen."</i>			
36m11s		<i>Op Pieters linkerhand zit een pleister.</i>	Dit is een visuele AD	Volgens het principe van <i>embodied simulation</i> kan de fysieke beschrijving van een pleister op de hand bij de AD-gebruiker mogelijk een herkenbaar gevoel oproepen, alsof er daadwerkelijk een pleister op de hand zit. Hieruit kunnen 2 strategieën afgeleid worden. Enerzijds is het een tactiele beschrijving, anderzijds is er

				sprake van een expliciete verwijzing naar lichaamsdelen.
36m13s	Luz: "Wat is dat op uw hand?"			
36m16s	Pieter: "Dat is mijn chip."			
36m17s		Hij kijkt haar met betraande ogen aan.	Dit is een visuele AD	Impliciete verwijzing naar een emotie aan de hand van een fysiologische beschrijving.
36m19s	Pieter: "Die hebben ze weggesneden."			
36m21s		Luz verwerkt z'n antwoord en Milly gaat weer bij de anderen staan.	Visueel-semantische AD waarbij het werkwoord "verwerken" een semantische lading heeft. De audiobeschrijver leidt in dit geval het mentale proces van Luz af uit haar gezichtsuitdrukking.	"Gaan staan" is een actiewoord.
36m25s		Pieter kijkt hen aan.	Dit is een visuele AD .	Geen <i>embodied</i> strategie aanwezig.

36m26s	Pieter: "Alex kon niet komen?"			
36m29s	Cato: "Ze is gaan werken."			
36m32s		Pieter knikt verslagen.	Dit is een visueel-semantische AD met emotioneel taalgebruik als semantische parameter. De audiobeschrijver leidt in dit geval een gemoedstoestand af op basis van Pieters non-verbale signalen. In de scène kijkt Pieter droef, terwijl "verslagen" een intensere emotie impliceert.	Aangezien actie- en emotiewoorden vaak verbonden zijn met lichamelijke sensaties, kan het actiewoord "knikken" in combinatie met het emotiewoord/bijwoord van wijze "verslagen" bij de AD-gebruiker een fysieke respons teweegbrengen op zowel de handeling als de emotionele toestand van het personage.
36m35s	Luz: "Ik denk dat het misschien heel mooi kan zijn daarbuiten."			

36m39s		<i>Pieter vecht tegen z'n tranen en lacht krampachtig naar Luz.</i>	In deze visueel-semantic AD wordt Pieters interne worsteling met zijn emoties figuurlijk weergegeven aan de hand van een gevecht tegen zijn tranen. Deze beschrijving kan samen met het bijwoord van wijze "krampachtig" onder Romero-Muñoz' (2023) categorie van levendig taalgebruik vallen.	Het bijwoord van wijze "krampachtig" kan een fysieke sensatie van kramp oproepen. De formulering "vechten tegen de tranen" vormt samen met "krampachtig lachen" een impliciete lichamelijke beschrijving van de emoties die Pieter ervaart. Bovendien is "lachen" een actiewoord.
36m43s	<i>Pieter: "Dank je, schat."</i>			
36m46s	<i>Agent: "Afronden."</i>			
36m47s		<i>Pieter kijkt iedereen aan en wil Milly omhelzen.</i>	Dit is een visuele AD .	Het actiewoord "omhelzen" zou de actie mentaal kunnen simuleren.
36m53s		<i>Verbouwereerd zet Pieter een stapje terug.</i>	Visueel-semantic AD met "verbouwereerd" als semantische parameter. Dit adjectief past volgens Romero-Muñoz' parameters binnen (2023) emotioneel geladen taal.	Het actiewoord "een stap terugzetten" en het emotiewoord "verbouwereerd" maken deel uit van een <i>embodied</i> strategie. Het actiewoord "een stap terugzetten" en het emotiewoord/bijwoord van wijze

				“verbouwereerd” maken deel uit van een <i>embodied writing</i> -strategie.
36m55s	Pieter: "Weet dat ik altijd heel fier ben geweest op je. Ik wil dat je dat weet."			
37m01s	Milly: "Dag, papa."			
37m03s		Ze sluit de ogen en er lopen tranen over haar wangen. Dan gaat Pieter tegenover Luz staan.	Dit is een visuele AD .	In plaats van het personage als “verdrietig” te omschrijving, wordt de nadruk gelegd op de externe fysiologische reactie die vaak met deze emotie gepaard gaat, in dit geval de tranen. Daarnaast worden lichaamsdelen als “ogen” en “wangen” expliciet benoemd en zijn er nog twee actiewoorden aanwezig: tegenover iemand gaan staan en de ogen sluiten.

37m08s	Pieter: "Luz."			
37m09s		<i>Ze knikt en kijkt hem aarzelend aan.</i>	Een visueel-semantische AD waarin "aarzelend" eerder als kenmerk van een semantische AD kan worden beschouwd. De audiobeschrijver neemt Luz' gezichtsuitdrukking aan als een aarzeling. Dit kan gelden als een persoonlijke inmenging.	De AD bevat het actiewoord "knikken" en het bijwoord van wijze "aarzelend".
37m12s	Pieter: "Ik ben heel blij dat ik het ben die naar buiten moet, en niet jij."			
37m15s		<i>Luz frons niet-begrijpend de wenkbrauwen. Pieter streelt even haar wang en wendt zich dan tot Hanna.</i>	Visueel-semantische AD waarbij "niet-begrijpend" op een persoonlijke inmenging van de audiobeschrijver lijkt te wijzen. De mentale toestand (onbegrip) wordt afgeleid uit haar gezichtsuitdrukking.	"Strelen", "zich wenden" en "fronzen" zijn actiewoorden. "Strelen" is ook een troponiem. "Niet-begrijpend" fungeert als bijwoord van wijze. Bovendien worden enkele lichaamsdelen expliciet benoemd, zoals de "wang" en de "wenkbrauwen". De beschrijving van

				Luz' lichamelijke respons als reactie op een emotie, in dit geval een gelaatsuitdrukking, kan worden gezien als een impliciete beschrijving van emoties. Dit geldt ook voor Pieter die Luz over haar wang streelt, wat een teken van affectie kan zijn. Het strelen op zich stelt ook een tactiele handeling voor.
37m22s	Pieter: "Hanna."			
37m23s	Hanna: "Het spijt me."			
37m24s	Pieter: "Niet doen. Niet schuldig voelen."			
37m27s		Huilend kijkt Hanna haar stiefvader aan.	Dit is een visuele AD .	De emotie "verdriet" wordt beschreven aan de hand van een externe

				lichamelijke reactie. “Huilend” is ook een bijwoord van wijze.
37m29s	Pieter: "Zorg goed voor je mam."			
37m32s		Hanna knikt en Pieter richt z'n blik op Cato.	Dit is een visuele AD .	Aanwezigheid van het actiewoord “knikken”.
37m36s		Met een gepijnigde uitdrukking op z'n gelaat gaat hij tegenover haar staan.	De actie van Pieter wordt visueel beschreven, terwijl zijn gelaatsuitdrukking aan de hand van emotioneel geladen taal wordt verwoord. Dit is dus een visueel-semantische AD .	Het emotiewoord “gepijnigd” wordt geassocieerd met lichamelijke pijn en innerlijk lijden, waarbij er expliciet wordt verwezen naar een lichaamsdeel, namelijk het gelaat van Pieter. “Tegenover iemand gaan staan” is een actiewoord.
37m40s	Pieter: "Dag, schat."			
37m42s		Ze knikt naar hem met waterachtige ogen.	Dit is een visuele AD .	De beschrijving van een externe fysiologische reactie op een emotie behoort tot de besproken <i>embodied-writing</i> strategieën. De waterachtige

				ogen fungeren in dit geval als een fysieke manifestatie van verdriet. “Knikken” is een actiewoord.
37m47s		<i>Als Pieter zich omdraait, slaat ze plots haar armen om hem heen en laat haar verdriet de vrije loop.</i>	Visuele AD met “vrije loop” als kenmerk van een semantische AD. Dit kan worden gezien als figuurlijk en levendig taalgebruik en dus is dit AD-fragment visueel-semantisch .	De AD beschrijft fysieke handelingen door middel van de actiewoorden de armen om iemand “heenslaan” en “zich omdraaien”. Hierbij is er ook een expliciete verwijzing naar lichaamsdelen aanwezig. Een vraag die we ons bij deze AD kunnen stellen, is of de mentale simulatie van acties ook van toepassing is wanneer het subject niet de focus van de AD is. Zoals in dit geval het personage “Pieter”. Bovendien wordt het innerlijke verdriet met de uitdrukking “de vrije loop laten” voorgesteld als iets dat lichamelijk wordt ontladen, hierbij fungeert “verdriet” als emotiewoord.

37m53s	Cato: "Ik hou van je."			
37m54s	Pieter: "Ik ook van jou."			
37m55s		De agenten laten haar even begaan.	Dit is een semantische AD . De audiobeschrijver geeft een persoonlijke invulling aan de intenties van de agenten.	Geen expliciete <i>embodied</i> strategie aanwezig.
37m58s	Pieter: "Zorg goed voor Luz, oké?"			
38m01s	Cato: "Doe ik."			
38m03s		Ze neemt z'n hoofd in haar handen en kust hem teder op de mond.	De AD is visueel-semantisch waarbij "teder" een semantische parameter is. Romero-Muñoz stelt dat emotionele taal een kenmerk van een semantische AD is.	In deze AD kunnen de actiewoorden "kussen" en "nemen" als <i>embodied-writing</i> strategie dienen. Ten tweede is er een bijwoord van wijze "teder", dat niet alleen het actiewoord versterkt, maar ook inzicht biedt in de emotionaliteit van de scène. De verwijzing naar de verschillende lichaamsdelen (hoofd, handen, mond)

				kan evenzo in een lichamelijke prikkeling bij de toehoorder resulteren.
38m10s	Agent: "Het is tijd."			
38m11s		<i>Pieter huilt nu ook en probeert zich te vermannen.</i>	De audiobeschrijver koos hier voor een visueel-semantic AD. Hoewel "huilen" visueel is, neigt "vermannen" eerder naar een semantische beschrijving. Dit werkwoord impliceert Pieters innerlijke poging tot zelfbeheersing waarbij moed wordt geassocieerd met mannelijkheid. Het valt mogelijk onder Romero-Muñoz' (2023) emotioneel en levendig taalgebruik.	"Huilen" is een actiewoord. Anderson (2021) stelt bovendien dat de beschrijving van emoties aan de hand van externe lichamelijke uitingen (hier het huilen) als <i>embodied</i> kan worden aangemerkt, waardoor de AD-gebruiker in theorie intenser met de scène mee resoneert.
38m14s		<i>Langzaam laat hij de hand van Cato los.</i>	De AD is visueel zonder persoonlijke inmenging van de beschrijver.	"Loslaten" is een actiewoord. "Langzaam" is daarentegen een bijwoord van wijze. Beiden zijn volgens de literatuur <i>embodied</i> . Daarnaast is er ook een expliciete vermelding van het lichaamsdeel "hand" aanwezig.

38m18s		<i>Hij pakt de rugzak die op de grond voor hem staat, kijkt zijn gezin een laatste keer aan en gaat naar een busje dat klaarstaat om hem weg te brengen. Dan keert hij zich weer om.</i>	Dit is een visuele AD .	De audiobeschrijving bevat enkele actiewoorden als “pakken” en “zich omkeren”.
38m28s	Pieter: "Luz."			
38m31s	Pieter: "Je zou weleens gelijk kunnen krijgen."			
38m34s	Pieter: "Het zou weleens heel mooi kunnen zijn daarbuiten."			
38m36s		<i>Luz lacht en ook Cato forceert tussen haar tranen door een glimlach.</i>	Dit is een visueel-semantische AD , omdat “een glimlach forceren” minder neutraal taalgebruik is (“vivid language”, zie Romero-Muñoz, 2023).	Het werkwoord “lachen” fungeert als een actiewoord. “Lachen” en “een glimlach tussen de tranen door

				forceren” kunnen daarbij ook als impliciete beschrijvingen van emoties worden beschouwd. De AD-gebruiker kan deze acties wellicht koppelen aan eerdere emotionele ervaringen waarbij bijvoorbeeld het activeren van de lachspieren een fysieke inspanning vergt. Sommige acties dienen volgens Sandström (2006) namelijk als een symptoom voor een emotie.
38m40s		<i>Pieter zet z’n rugzak in het busje en stapt in.</i>	Dit is een visuele AD .	“Iets ergens inzetten” en “instappen” zijn actiewoorden.
38m49s		<i>Een van de agenten schuift het portier dicht en het busje komt langzaam in beweging.</i>	Dit is een visuele AD .	“Dichtschuiven” is een actiewoord. “Langzaam” is een bijwoord van wijze dat meer informatie verschaft over het actiewoord “in beweging komen”. Hierdoor kan de AD-gebruiker zich een concretere mentale voorstelling maken van de scène, hoewel die laatste betrekking hebben op het voertuig. Het

				staat ter discussie of acties waarbij het object het onderwerp (het busje) is, een lichamelijke reactie teweeg kunnen brengen.
38m55s		<i>Cato slaat huilend haar hand voor haar mond en Milly legt troostend een hand om Hanna's schouder.</i>	De audiobeschrijver koos voor een visueel-semantic AD: “huilend” en “troostend” vallen mogelijk onder de parameters “emotioneel taalgebruik en referenties naar emoties”. Toch bevat “huilend” ook een visuele component, omdat de actie zelf loyaal aan het beeld geverbaliseerd is. Dit onderstreept de controverse rond een dichotomische kijk op AD en de parameters van Romero-Muñoz (2023).	“Huilend” en “troostend” zijn bijwoorden van wijze. Daarnaast vormen “een hand leggen op iemands schouder” en “de hand voor de mond slaan” actiewoorden, maar bevatten ze ook verwijzingen naar lichaamsdelen. Ze hebben tevens een emotionele lading en dienen als “symptomen” voor de onderliggende emoties. Deze externe lichaamsreacties weerspiegelen de mentale staat van de personages. Anderson (2021) stelt daarom dat dergelijke formuleringen als een <i>embodied writing</i> -strategie kunnen worden beschouwd.

39m01s		<i>In het busje barst Pieter in tranen uit.</i>	De actie is weliswaar af te leiden van het scherm, toch is “in tranen uitbarsten” emotioneel en levendig taalgebruik. Daarom is de AD visueel-semantisch .	De uitdrukking “in tranen uitbarsten” omschrijft de externe lichamelijke reactie als gevolg van de emoties die Pieter intern ervaart en niet meer lichamelijk kan bedwingen, wat volgens Anderson (2021) als <i>embodied writing</i> -strategie geldt.
39m05s		<i>Verslagen laat hij zijn hoofd tegen de deurstijl rusten.</i>	Dit is een visueel-semantische AD met “verslagen” als kenmerk van een semantische AD. Dit is emotioneel geladen taal waarbij Pieters emoties worden geassocieerd met een soort strijd, wat tevens onder Romero-Muñoz’ (2023) noemer “levendig taalgebruik” kan vallen.	“Verslagen” is een emotiewoord en een bijwoord van wijze dat innerlijke strijd impliceert. Het actiewoord de hoofd “laten rusten” op iets bevat tevens een verwijzing naar een lichaamsdeel.

Bijlage 3: analyse van Knokke Off: aflevering 10, seizoen 1: “Op de liefde”

Tijdscodes	Dialogoog	AD	Visuele AD/ visueel-semantische AD/ semantische AD	<i>Embodied</i> strategieën
25m47s		<i>In de villa stapt Alex achter Melissa aan de trap op.</i>	Dit is een visuele AD .	“De trap opstappen” is een actiewoord.
25m50s	Patrick: “Olijffe”.			
25m51s	Patrick: “Olivia, kom op. Doe open, schat.”			
25m54s	Patrick: “Geef die telefoon aan papa.”			
25m55s	Patrick: “Olijffe, schat, geef die telefoon aan papa. Je moet			

	<i>die beelden niet zien.”</i>			
25m58s		<i>Alex blijft halverwege de trap stokstijf staan.</i>	Dit is een visueel-semantische AD , het bevat de (geconventionaliseerde) metafoor “stokstijf (staan)”. Metaforen vallen volgens Romero-Muñoz (2023) onder een semantische AD.	“Stokstijf” fungeert naast een metafoor ook als een bijwoord van wijze. In deze metafoor wordt eerst het woord “stok” begrepen, waarna de abstracte betekenis wordt afgeleid (<i>derived embodiment</i> , Mangen & Schilhab, 2012). Het verwijst zowel naar een onderliggende emotie als naar een lichamelijke respons, namelijk dat Alex’ lichaam volledig verstijfd is, een symptoom van shock. Dit leidt mogelijk tot een intensere lichamelijke beleving bij de AD-gebruiker aan de hand van <i>embodied simulation</i> .
26m00s	<i>Patrick: “Niet naar die beelden kijken,</i>			

	<i>schat. Niet doen."</i>			
26m02s		<i>Patrick wijst woest naar Melissa.</i>	Deze AD is visueel-semantisch . Hoewel de AD verbaliseert wat er op het scherm te zien is, expliciteert de audiobeschrijver daarentegen de gezichtsuitdrukking en lichaamshouding van Patrick. Romero-Muñoz (2023) stelt dat een verwijzing naar emoties, in dit geval met het woord "woest", eerder semantisch is.	'Wijzen' is een actiewoord. Daarnaast fungeert "woest" als emotiewoord en bijwoord van wijze. Vanuit de <i>embodied</i> theorieën kan deze combinatie resulteren in een intensere lichamelijke beleving, waarin het emotiewoord een belangrijk aandeel heeft. De AD-gebruiker zal het woord hoogstwaarschijnlijk associëren met een situatie waarin hij zelf woede ervoer.
26m04s	<i>Patrick: "Jij moet je erbuiten houden. Dit is tussen mij en mijn dochter, verstaan?"</i>			

26m07s	Patrick: "Olivia".			
26m09s		<i>Achter de deur drukt Olivia wanhopig haar handen tegen haar oren.</i>	Hier werd voor een visueel-semantic AD gekozen. Het bevat een verwijzing naar de emotie die van Olivia's gezicht en lichaamstaal af te leiden is. Romero-Muñoz (2023) categoriseert dit als semantisch.	Binnen het kader van de <i>embodied writing</i> -strategieën is "wanhopig" zowel een emotiewoord als een bijwoord van wijze. "De handen tegen de oren drukken" functioneert als actiewoord, waarbij de lichaamsdelen ook expliciet worden vernoemd.
26m16s	Daan: "Alles oké?"			
26m18s		<i>Patrick bonst op de slaapkamerdeur.</i>	Dit is een visuele AD .	"Bonzen" is een troponiem en een actiewoord.
26m21s	Patrick: "Olivia, Olivia. Olivia."			
26m27s	Melissa: "Stop ermee. Wegwezen. Doe eens	<i>Olivia haalt diep en snel adem.</i>	Deze AD is visueel .	"Ademhalen" is een actiewoord. "Diep" en "snel" vormen beide intensiverende bijwoorden van wijze, meer specifiek qua snelheid en kracht.

	<i>normaal, man.”</i>			Het actiewoord in combinatie met de bijwoorden van wijze reflecteren de nervositeit die Olivia ervaart. Dankzij deze gedetailleerde beschrijving, resoneert het lichaam van de AD-gebruiker in theorie beter mee met de scène. Het is een duidelijk voorbeeld van <i>physiological narrated perception</i> (Martínez, 2024).
26m34s	<i>Patrick: “Doe open. Kom op.”</i>	<i>In de slaapkamer ziet Olivia het pistool liggen.</i>	De AD is visueel . De actie wordt beschreven en de locatie wordt vermeld.	Geen <i>embodied</i> -strategie aanwezig.
26m37s		<i>Patrick grijpt Melissa en duwt haar tegen de balustrade van de trap.</i>	De AD is visueel .	“Duwen” en “grijpen” zijn actiewoorden, waarbij die laatste tevens een troponiem is.
26m40s	<i>Patrick: “Nu ga je heel goed luisteren. Je hebt hier niks te zeggen</i>			

	<i>tegen mij, verstaan?”</i>			
26m43s		<i>Flashback: op het balkon knijpt Patrick de keel van Claudia dicht.</i>	Dit is een visuele AD . “Flashback” is een nodige toevoeging om de tijd in het narratief te kunnen situeren.	“Dichtknijpen” is een actiewoord en een troponiem dat in combinatie met “keel” als lichaamsdeel een benauwende lichamelijke sensatie teweeg kan brengen.
26m47s	<i>Meliissa: “Wat ga je doen? Ga je duwen? Kom dan. Doe maar.”</i>			
26m50s	<i>Melissa: “Ik weet dat je Claudia vermoord hebt.”</i>			
26m52s	<i>Patrick: “Wablieft?”</i>			

26m54s		<i>Alex rent naar Patrick en Claudia op het balkon.</i>	De AD is visueel .	“Rennen” is <i>embodied</i> als actiewoord en troponiem.
26m57s	Alex: “Stop. Stop.”	<i>Hij trekt zijn vader van Claudia vandaan en slaat op hem in.</i>	De AD is visueel .	Iemand ergens “vandaan trekken” is een actiewoord. “Op iemand inslaan” is naast een actiewoord ook een troponiem van “slaan”. Het werkwoord impliceert een gevoel van ultieme boosheid die zich ontaardt in een fysieke agressie.
27m00s		<i>Als Alex zich daarna omdraait, stoot hij per ongeluk tegen Claudia aan die over de balustrade valt.</i>	De AD is visueel .	Er zijn verschillende actiewoorden aanwezig: “omdraaien”, “tegen iemand aanstoten” en tot slot “vallen”. Een vraag die we ons hierbij kunnen stellen, is of de mentale simulatie van acties ook van toepassing is wanneer het subject niet de focus van de AD is. Zoals in dit geval het personage “Claudia” die over de balustrade valt. Het actiewoord “stoten” wordt

				bovendien aangevuld met het bijwoord van wijze “per ongeluk”.
27m07s	Patrick: “Nee.”			
27m08s		Op de trap.	Het is een visuele AD die enkel de locatie beschrijft.	Geen <i>embodied</i> strategie aanwezig.
27m09s	Alex: “Ik heb haar vermoord.” Eleonore: - “Alex.”			
27m12s	Eleonore: “Zwijg.” Alex: - “Ik zwijg niet meer, stop.”			
27m15s	Alex: “Stop met al die fucking leugens. Door mij is ze dood.”			

27m21s		<i>Flashback: Alex voelt aan zijn wonde tussen zijn schouderbladen.</i>	Visuele AD die zowel het narratief situeert als de acties op dat moment in het narratief beschrijft.	Het actiewoord “voelen aan iets” is aanwezig. Daarbovenop kan de nauwkeurige beschrijving van de wonde tussen de schouderbladen een lichamelijke prikkeling oproepen.
27m25s		<i>Beneden in de tuin ligt het levenloze lichaam van Claudia.</i>	Dit is een visuele AD zonder enige persoonlijke inmenging van de audiobeschrijver.	Er is geen <i>embodied</i> strategie aanwezig.
27m28s		<i>Eleonore rent op Patrick en Melissa af.</i>	De audiobeschrijver geeft het beeld neutraal weer in deze AD. Daarom is het een visuele AD .	“Op iemand afrennen” is een actiewoord en een troponiem.
27m33s	<i>Melissa: “Je hebt me gebruikt. Heeft Patrick er niks mee te maken?”</i>			
27m35s	<i>Patrick: “Wie ben jij?” Melissa: - “Ik ben haar zus.”</i>			

27m37s	Eleonore: "Ga weg. Ga gewoon naar beneden." Melissa: - "Haar zus."			
27m38s		Eleonore duwt Melissa weg.	Dit is een visuele AD .	"Wegduwen" is een actiewoord.
27m41s	Melissa: "Alex."			
27m44s	Patrick: "Jij wist dat en probeert in mijn schoenen te schuiven, of wat?"			
27m46s		Alex begint schokkerig te huilen.	Dit is een visuele AD . De emoties van Alex heeft de audiobeschrijver visueel beschreven.	"Huilen" fungeert in deze AD als actiewoord. Het bijwoord van wijze "schokkerig" drukt zeer specifiek de lichamelijke bewegingen uit van Alex

				tijdens het huilen, waardoor de AD-gebruiker in theorie het verdriet aan de lichamelijke activiteit koppelt. “Schokkerig huilen” is daarbij een impliciete beschrijving van de emotie “verdriet”.
27m49s		<i>Flashback: Eleonore zit bij de dode Claudia en kijkt omhoog naar Alex op het balkon.</i>	De AD is visueel , op woordniveau is de AD neutraal en bevat het geen persoonlijk oordeel van de beschrijver. In dit fragment is echter wel een bedrukte blik van Eleonore af te leiden. Deze blijft in tegenstelling tot de vorige AD’s onbenoemd.	Het actiewoord “omhoog kijken” is een <i>embodied</i> strategie.
27m55s	<i>Patrick: “Besef je niet dat jij de oorzaak bent van alles?”</i>			
27m59s	<i>Eleonore: “Ik haat je. Ik haat je.”</i>			

28m03s		<i>Alex staat gebroken op de trap.</i>	Dit is een visueel-semantische AD . De emoties van Alex worden geëxpliciteerd aan de hand van beeldspraak in plaats van zijn gezichtstrekken en lichaamshouding te beschrijven. Het emotionele taalgebruik en beeldspraak zijn volgens Romero-Muñoz (2023) kenmerken van een semantische AD.	“Gebroken” is een emotiewoord, maar kan tegelijkertijd dienen als een bijwoord van wijze. Volgens de theorie van <i>embodied simulation</i> , begrijpen we de betekenis van “gebroken” op basis van <i>derived embodiment</i> .
28m05s		<i>Olivia opent langzaam de slaapkamerdeur.</i>	Dit is een visuele AD .	“Openen” is een actiewoord. “Langzaam” is daarentegen een bijwoord van wijze betreft snelheid.
28m09s	<i>Eleonore: “Ik haat je.” Alex: - “Stop, alsjeblieft.”</i>			
28m12s	<i>Patrick: “Alles, maar dan ook alles, is jouw fout.”</i>	<i>Olivia heft het pistool op.</i>	Dit is een visuele AD .	“Opheffen” valt onder de categorie “actiewoord”.
28m15s		<i>Alex ziet het.</i>	Dit is een visuele AD .	Geen <i>embodied</i> strategie aanwezig.
28m16s	<i>Alex: “Olivia.”</i>			

28m17s		<i>Patrick, Eleonore en Melissa draaien zich bruusk om naar Olivia.</i>	Dit is een visuele AD .	Als <i>embodied</i> strategieën kunnen “omdraaien” en “bruusk” respectievelijk als actiewoord en bijwoord van wijze aangemerkt worden.
28m21s		<i>Die houdt het pistool met beide handen vast... en schiet.</i>	De acties op het scherm worden loyaal geverbaliseerd: visuele AD .	“Schieten” is een actiewoord. Bovendien wordt er specifiek beschreven hoe Olivia het pistool vasthoudt. Analoot met bijwoorden van wijze kan de AD-gebruiker zo een betere mentale simulatie van de actie maken.
28m25s		<i>Patrick zijgt neer en blijft roerloos liggen.</i>	Dit is een visueel-semantische AD . De acties worden loyaal aan het beeld geverbaliseerd. Het taalgebruik daarentegen, zoals “neerzijgen”, is levendiger taalgebruik en daarom semantisch.	“Roerloos” is een bijwoord van wijze. “Neerzijgen” is een actiewoord en troponiem dat zeer specifiek de manier beschrijft waarop het personage in elkaar zakt.
28m28s		<i>Eleonore en Melissa staan als aan de grond genageld.</i>	Semantische AD : Romero-Muñoz (2023) beschouwt metaforen als kenmerk van een semantisch AD. De metafoor verschaft	Vooraleer we het abstracte concept begrijpen, grijpen we eerst terug naar de letterlijke betekenis van de

			tegelijkertijd duidelijk inzicht in de mentale dimensie van de personages.	metafoor (<i>derived embodiment</i>). Wellicht wordt eerst het actiewoord “nagelen” verwerkt, waarna de link met het abstracte concept wordt gelegd. De AD-gebruiker kan zo de fysieke reactie van onbeweeglijkheid en vervolgens ook de emotie angst of paniek afleiden.
28m36s		<i>Olivia laat het pistool zakken en kijkt naar Alex. Die leunt verslagen met zijn rug tegen de muur.</i>	Dit is een visueel-semantic AD. In de tweede zin van de AD wordt bijvoorbeeld de emotie (de verslagenheid) expliciet door de audiobeschrijver benoemd in plaats van de gezichtsuitdrukking te beschrijven.	In deze AD werd het bijwoord van wijze en emotiewoord “verslagen” vastgesteld. Er zijn bovendien ook twee actiewoorden aanwezig, zoals “laten zakken” en “leunen”. Bij dat laatste vernoemt de audiobeschrijver expliciet Alex’ rug, wat analoog met de bijwoorden van wijze de mentale simulatie van de actie zou kunnen versterken.
28m43s		<i>Om hem heen wordt alles wazig.</i>	Deze laatste AD van <i>Knokke Off</i> is semantic . De audiobeschrijver geeft een persoonlijke	We zouden kunnen stellen dat deze internalisering een lichaamsgerichte

			invulling aan een filmtechniek: de focus van de cameralens verdwijnt (<i>blur</i>). Door te omschrijven dat alles rondom Alex wazig wordt, suggereert de audiobeschrijver dat Alex in shock dreigt te gaan. Met andere woorden wordt de filmtechniek geïnternaliseerd. Deze AD-stijl ligt in lijn met <i>audio narration</i> van Kruger (2010) die stelt dat filmtechnieken beter “geïnterpreteerd” worden. Mocht de audiobeschrijver louter aangeven dat het beeld vervaagt, dan zou er wel sprake zijn van een visuele AD.	ervaring suggereert, namelijk dat Alex’ gezichtsvermogen vertroebelt door shock. Hierdoor kan de AD-gebruiker zich nog empathischer kan opstellen ten opzichte van Alex. Kortom, dit is de strategie <i>physiological narrated perception</i>.
--	--	--	---	---