



PERSPEKTYWA
AUDIODESKRYPTORKI
ORAZ KONSULTANTA

Spostrzeżenia i wnioski

Regina Mynarska
Dawid Górny

24.11.2023

KULTURA FUTURA

Teatr im. J. Słowackiego
w Krakowie

Zespół

Zadanie opracowania audiodeskrypcji powierzono Reginie Mynarskiej oraz Dawidowi Górnemu z firmy Accens. Regina Mynarska ma 8 lat doświadczenia w dostępności kultury. Jest audiodeskrytorką, autorką kilkuset opisów obiektów kultury: filmów, obrazów, rzeźb, budynków sztuk teatralnych, szlaków turystycznych, koncertów.

W jej portfolio są prace wykonane między innymi dla Muzeum Narodowego w Krakowie, Muzeum Krakowa, Międzynarodowego Centrum Kultury, obiektów architektury wpisanych na listę UNESCO w Polsce. Jest także trenerką dostępności, prowadzącą zajęcia akademickie oraz koordynatorką dostępnych wydarzeń.

Dawid Górny ma ponad 15 lat doświadczenia w prowadzeniu szkoleń z obszaru dostępności, jest osobą ociemniałą; od 4 lat jest konsultantem i współautorem audiodeskrypcji. Ma na koncie kilkaset opisów obiektów kultury, między innymi dla Muzeum Narodowego w Krakowie, Międzynarodowego Centrum Kultury. Audytuje i testuje rozwiązania cyfrowe, w tym strony internetowe, aplikacje i sprzęt elektroniczny. Jest osobą z niepełnosprawnością wzroku od 30 lat korzystającą z technologii asystujących, testerem i konsultantem dostępności produktów i usług.

Wyzwania w procesie tworzenia audiodeskrypcji do doświadczeń VR

Zarówno dla Reginy Mynarskiej, jak i dla Dawida Górnego było to pierwsze doświadczenie z udostępnieniem rzeczywistości wirtualnej osobom z niepełnosprawnością wzroku. Działanie to ma więc charakter eksperymentalny, innowacyjny i precedensowy, wraz ze wszystkimi tego konsekwencjami.

Zespół przystąpił do zadania ze świadomością niedoskonałości zastosowanych narzędzi dostępności. Wynikała ona przede wszystkim z faktu, że ani opracowywane obiekty, ani wystawa, nie były zaprojektowane z uwzględnieniem potrzeb osób z niepełnosprawnością wzroku. Tymczasem zarówno na etapie wstępnym, jak i po zakończeniu testów towarzyszyła zespołowi hipoteza, że zastosowanie tak zwanego projektowania uniwersalnego w diametralny sposób zwiększyłoby możliwość autonomicznego korzystania z doświadczeń VR-owych przez osoby, dla których bodźce wizualne nie są dominujące.

W opisywanym działaniu audiodeskrypcyjnym, wyzwaniem było połączenie w przypadku VR różnych obszarów tej narracji. Audiodeskrypcja jest w największym skrócie opisem słownym treści wizualnych dla osób z niepełnosprawnością wzroku. Wyróżnia się różne jej rodzaje, zależnie od dzieła czy wycinku rzeczywistości, które opisuje. Jest zatem audiodeskrypcja filmowa, teatralna, muzealna, architektoniczna, jest także audiodeskrypcja na żywo w przypadku wydarzeń typu koncerty, rozgrywki sportowe, konferencje, wycieczki krajoznawcze, spacerunki miejskie itp. Można także rozróżnić specyficzną audiodeskrypcję w sytuacji asystencji osobistej. W tym przypadku asystent na bieżąco przekazuje osobie z niepełnosprawnością wzroku istotne informacje o otoczeniu wizualnym. Często umożliwia to podjęcie autonomicznej decyzji – na przykład w sytuacji zakupów.

Audiodeskrypcja obiektów VR łączy różne wymienione wyżej rodzaje. Heterogeniczność tej sytuacji jest zatem jednym z głównych wyzwań zdaniem audiodeskrytorki jak i konsultanta.

Mamy tu do czynienia przede wszystkim z połączeniem audiodeskrypcji na żywo, filmowej oraz w ramach asystencji osobistej.

Filmowa audiodeskrypcja umożliwia na bieżąco odbiór filmu w tym samym czasie i na równych prawach. Jest to dodatkowa ścieżka dźwiękowa. Opis akcji, postaci, scenografii pojawia się w przerwach pomiędzy kwestiami dialogowymi i istotnymi dźwiękami. Często stosuje się tak zwany audiowstęp. Jest to tekst wprowadzający. Zawiera opis istotnych elementów wyglądu bohaterów, miejsc akcji, środków filmowych. Stosuje się go zwłaszcza w sytuacji, gdy tempo akcji oraz wysoka gęstość narracji i dialogów w filmie uniemożliwia przekazanie ważnych dla zrozumienia informacji.

Zespół postanowił zastosować to narzędzie. Testerzy zapoznawali się z audiowstępem przed nałożeniem gogli. Powstały opisy światów wykreowanych przez artystki w dwóch wybranych dziełach. Zawierały one także opis zasad poruszania się w danej rzeczywistości oraz wchodzenia z nią w interakcję. Istotnym ich elementem były informacje o autorkach i ich komentarz do dzieł. Teksty te były dostępne na stronie wystawy. Jednak w sytuacji ograniczenia czasowego podczas testów zespół zdecydował o włączeniu ich do audiowstępu. Wyzwaniem w przypadku audiowstępów do VR było uzyskanie balansu pomiędzy dostarczeniem wystarczających informacji a zachowaniem suspensu dla odbiorcy. Zaproponowane audiowstępy zawierają sugestie przebiegu fabularnego. Kwestią subiektywnej oceny jest, na ile wspomniany balans udało się zachować.

W momencie, gdy tester wchodził w rzeczywistość wirtualną poprzez założenie gogli i wzięcie kontrolerów, audiodeskrytorka przyjmowała rolę łączącą audiodeskrypcję na żywo i asystencję osobistą. Audiodeskrypcja na żywo polegała na informowaniu użytkownika o tym, w jakim fragmencie VR się aktualnie znajduje. Bazowała wówczas na opracowanym wcześniej opisie świata wykreowanego. Asystencja osobista polegała na udzielaniu precyzyjnych wskazówek nawigacyjnych. Ich celem było umożliwienie podejmowania na tyle autonomicznych decyzji, na ile to było możliwe w warunkach testowych.

Wyzwaniem płynącym z połączenia tych trzech rodzajów audiodeskrypcji stało się wymaganie maksymalnego poziomu koncentracji oraz dużego doświadczenia w pełnieniu różnych ról w procesie dostępnościowym dla osób z niepełnosprawnością wzroku. Zapewnienie tego typu asysty przez 4 godziny testów było dość dużym obciążeniem dla audiodeskrytorki.

Wyzwanie polegało także na uważności w odniesieniu do podmiotowości użytkownika z niepełnosprawnością wzroku. Chodzi tu o konieczność wycucia jego intencji i powstrzymanie się od własnych sugestii, co do wchodzenia w interakcję w danym momencie.

Problematycznym było także towarzyszenie testerom w ich emocjach i głębokim nieraz przeżywaniu doświadczenia VR. Niektóre osoby komunikowały wysoki poziom stresu przed przystąpieniem do niego. W trakcie doświadczenia Regina Mynarska obserwowała, jak poziom stresu wynikającego z lęku przed nową sytuacją stopniowo się obniża na rzecz innych emocji. U użytkowników pojawiała się radość, ekscytacja, przyjemność, ciekawość, rozczarowanie, czasem frustracja. Emocje te przejawiały się także w ruchach ciała. Od ograniczonych gestów i ruchów użytkownicy stopniowo przechodzili do coraz bardziej swobodnego reagowania na wirtualne bodźce.

Wyzwaniem były także kwestie dźwiękowe. Można je podzielić na dwa rodzaje. Pierwszy dotyczy sposobu przekazywania audiodeskrypcji. W procesie testowym audiodeskrytorka stała obok użytkownika i bezpośrednio pracowała swoim głosem. Niektórzy testerzy narzekali na słabą słyszalność wobec dźwięków z VR-u.

Drugą kwestią dźwiękową była relacja pomiędzy dźwiękami a audiodeskrypcją na żywo w sensie merytorycznym. Jak wcześniej zauważono, audiodeskrypcja nie powinna pojawiać się na kwestiach aktorskich. Jednak w przypadku obiektu „Nocc” przekaz aktorski praktycznie trwa przez cały czas doświadczenia. Nie ma możliwości uniknięcia zatem efektu nakładania wrażeń głosowych płynących z VR i audiodeskrypcji. Audiodeskryptorka dawała użytkownikom możliwość wyboru w tym przypadku – wrażenia dźwiękowe czy audiodeskrypcja. Wszyscy użytkownicy wybrali jednak audiodeskrypcję. Warstwa głosowa VR towarzyszyła testerom zatem jako tło.

W przypadku obiektu pod tytułem „Lunatic” sytuacja była inna z uwagi na specyfikę projektu. Tutaj nie pojawiały się żadne przekazy głosowe. Natomiast warstwa dźwiękowa była odbierana jako sugestywna pod względem przestrzenności. Wielu testerów w tym przypadku orientowało się samodzielnie co do konkretnej lokalizacji w wykreowanym świecie.

Audiodeskryptorka nie miała dostępu do pełnej warstwy dźwiękowej doświadczanej przez użytkownika w danym momencie, co także było dużym wyzwaniem. Korzystała jedynie z tych dźwięków, które przedostawały się na zewnątrz gogli VR.

Problemy generowała też także balansowanie pomiędzy przestrzennym doświadczeniem testera a dwuwymiarowością transmisji z gogli VR na ekran. Dodatkowo orientację prawo-lewo utrudniał rozdźwięk pomiędzy rzeczywistym usytuowaniem ciała testera, widzianym przez audiodeskryptorkę, a orientacją prawo-lewo, wynikającą z obrazu na ekranie.

Wnioski dotyczące efektywności audiodeskrypcji

- Wydaje się że, przeprowadzenie warsztatów dla projektantów VR na temat dostępności cyfrowej oraz informacyjno-komunikacyjnej, a przede wszystkim na temat projektowania uniwersalnego przyniesie wiele wartościowych zmian.
- Obiecującym sposobem myślenia dla projektantów jest wbudowanie maksymalnej multisensoryczności w kreowanym świecie. Zrównoważenie bodźców wzrokowych, dźwiękowych i dotykowych stwarza ogromne możliwości w powstawaniu dzieł dostępnych dla różnorodnie funkcjonujących osób. W ramach testów niektóre osoby odkrywały w obiekcie Nocc wrażenia dotykowe płynące z kontrolerów. Eksplorowały obszar aktywny na dany bodziec wizualny. Jeden z testerów pokazywał prostopadłościenny kształt zakodowany jako aktywny. Wizualnie było to kłębowisko świetlistych linii
- Rola audiodeskryptora powinna polegać na dostarczaniu informacji umożliwiających autonomiczne decyzje, a nie przejmowaniu kontroli co do sposobu doświadczania VR-u.
- Zastosowanie tekstów alternatywnych do elementów wizualnych jako opcji dla użytkownika z niepełnosprawnością wzroku.
- Warto zbadać różne funkcje VR w odniesieniu do specyficznych potrzeb osób z niepełnosprawnością wzroku – od artystycznej, rozrywkowej, poprzez poznawczą, rehabilitacyjną, do terapeutycznej.
- Warto zgłębić zależność pomiędzy stopniem opanowania orientacji przestrzennej w świecie realnym, a swobodą korzystania z VR.
- Warto pod względem technicznym zaprojektować takie gogle VR, które umożliwiają nałożenie na osobiste okulary korekcyjne. Znacznie podniesie to komfort korzystania

z obiektów VR zarówno osobom z niepełnosprawnością wzroku, jak i osobom nie definiującym się w ten sposób.

Zalecenia dotyczące optymalizacji audiodeskrypcji na żywo

- Dokładne poznanie danego obiektu VR – potrzebne jest kilkakrotne doświadczenie obiektu VR, żeby poznać różne warianty interakcji
- Instrukcje korzystania z obiektu VR sformułowane przez twórców
- Transmisja doświadczenia VR z gogli osoby z niepełnosprawnością wzroku na gogle audiodeskrytora
- Zapewnienie możliwości zmian w pracy audiodeskrypcyjnej – można zastosować model przyjęty w tłumaczeniu na pjm, czyli co pół godziny
- Możliwość przekazywania audiodeskrypcji na żywo do głośników wbudowanych w gogle VR
- Zalecamy nagranie audiodźwięku; poprawia to komfort pracy audiodeskrytora oraz odbiór