

Posudek oponentky na disertační práci Tomáše Oramuse

Vliv zvuku na vnímání audiovizuálního díla

Téma disertační práce Tomáše Oramuse podle názvu textu vyznívá velmi široce, v obsahu se mu však podařilo jej funkčně zaměřit užším způsobem jednak na několik specifických typů prožitku recipientů při vnímání audiovizuálního díla (primárně na pocity imerze a prezenze) a jednak na několik vhodně vybraných konkrétních příkladů zvukových technologií (Dolby Atmos, virtuální realita, binaurální audio). Právě díky zvoleným technologiím, které autor zkoumá pomocí experimentů v hlavní části práce, se disertace zařazuje mezi výrazně aktuální pole bádání.

Struktura textu je velmi srozumitelná a logická – v první, více teoretické části Tomáš postupně definuje, co se chystá zkoumat a proč, přičemž velkou část této první části zaujímá podrobné shrnutí historie několika klíčových pojmů, které jsou používány interdisciplinárně v několika různých vědních oborech při zkoumání prožitku diváků, hráčů či obecněji uživatelů softwaru. Tyto pojmy sahají od více používaných, jako jsou imerze, prezenze a flow, k více specifickým a méně častým, jako jsou kognitivní absorpce a narativní transportace. Je třeba říci, že obzvláště koncepty imerze a prezenze není přitom snadné definovat a popsat – jejich používání během historie a u jednotlivých badatelů se liší někdy i velmi výrazně, Tomáš se nicméně s výzvou zachytit tuto mnohost a zároveň vytyčit klíčové parametry daných pojmů popasoval zdárně.

V této první části mám drobnou výhradu pouze ke dvěma věcem. Zprvé použitá citační norma, kdy se nejedná ani o harvardský styl, ale ani o běžný způsob citací, byl pro mne velmi nepříjemný. Ve zvoleném typu citací v poznámkách pod čarou chybí údaje o roce vzniku textu i o tom, kde vyšel, v jakém nakladatelství. To jsou nicméně v těch pasážích disertace, které se snaží předestřít určitý historický vývoj, klíčové informace pro pochopení a kritické zhodnocení toho, co nám zde text říká o „souboji“ měnících se významů jednotlivých vysvětlovaných pojmů. Údaje o roku vzniku citovaných zdrojů jsou uvedeny přímo v textu jen sporadicky a u zbylých zdrojů tedy je čtenář nucen komplikovaně dohledávat odkazy vždy až v zadním seznamu literatury, pokud chce vědět, nakolik je to solidní zdroj a nakolik je starý či nový. Musím říct, že jsem se s podobným způsobem zápisu citací osobně ještě nesetkala a nepovažuji ho za vhodný u textu zkoumajícího historický kontext myšlení o určitých jevech. Má druhá jemně kritická poznámka míří k tomu, že bych v této první části ocenila jasnější zapojení názorů pisatele, jeho vlastní průběžné kritické čtení a komentování oné prezentované historie několika konceptů – jak on sám hodnotí různé definice pojmů, jako jsou imerze a prezenze, co jsou podle něj jejich slabiny a naopak kvality, které definice a proč bude on sám v práci dále používat a které nikoli. Zdá se, že se přiklání k uvažování badatelů, jako jsou Mel Slater, kteří imerzi vnímají jako potenciálně měřitelnou vlastnost určité technologie, bez ohledu na kvality samotného prezentovaného díla, nicméně chtělo by to srozumitelnější vysvětlení této volby, i s ohledem na to, že Slater patří k raným výzkumníkům v této oblasti a následní badatelé mířili často k méně technicky založenému vnímání onoho pojmu, ale spíše estetickému. (Podotýkám, že na str. 53-54 autor textu srozumitelně vysvětluje, že se bude klonit primárně k termínu prezenze, nicméně později v tom není zcela konzistentní.)

Navzdory těmto dvěma malým výtkám považuji první část disertační práce za věcně korektní a přinášející dobrý, poučený, srozumitelný souhrn kontextu uvažování o zmíněných pojmech. Je

dobře, že je tato část do textu vřazena a že vytváří vhodné teoretické pozadí pro následné úvahy o třech konkrétních experimentálních výzkumech zaměřených na binaurální audio, Dolby Atmos a použití zvuku v rámci virtuální reality.

Na těchto třech výkumech oceňuji zaprvé jejich metodologickou promyšlenost: autor nás postupně vede svým uvažováním, objasňuje, jaké a proč zvolil hypotézy, jak ten který experiment probíhal, používá – co aspoň mohu soudit – správné statistické nástroje, citlivě pozoruje, v čem mohou být v rámci testů určité vady a nekonzistence, které by mohly nějak zkreslit výsledek apod. Následně pak také zdařile vyhodnocuje jednotlivé výsledky, ať už ty, které potvrdily původní hypotézy, anebo ty, které se odchýlily či nejsou průkazné, a přináší k tomu různá zajímavá vysvětlení. Z hlediska výstupů považuji za objevené např. zjištění, že tepová frekvence se oproti předpokladu při hraní napínavých her snižuje a nikoli naopak (coby možné vysvětlení autor zmiňuje faktor silné koncentrace hráče). Přínosné bylo také např. zjištění o tom, že zkušení i nezkušení posluchači preferují technologii Dolby Atmos a vnímají rozdíly oproti dřívější technologii, zároveň mne zaujal např. i poznatek o vlivu vizuálna na (ne)vnímání zvuku. U zvuku využívaného v rámci VR považuji za podnětné poznatky o tom, jak zvuk napomáhá či nikoli prezenci a flow, v rámci výzkumu zaměřeného na binaurální zvuk jsem pak vnímala jako pozoruhodné, že stereofonní zvuk může vyvolávat větší pocit prezence, než zvuk binaurální.

Na experimentech oceňuji nejen, jak byly náročné na přípravu, pečlivě připravené a přinesly původní, relevantní výsledky, ale např. i to, že v rámci výzkumu binaurálního audia autor disertace využil své tvůrčí kompetence a zapojil do výzkumu inteligentním způsobem i svou vlastní, během doktorského studia vznikající mobilní počítačovou hru (která mimochodem získala ocenění v soutěži Bohemia Prix Radio). Podařilo se mu tak dobře propojit jeho vlastní umělecké vzdělání na FAMU a tvorbu s vědeckou činností.

Výtky k druhé části textu mám dvě a opět jen malé. Váhala jsem trochu, zda je nutné a přínosné vždy na začátku každé kapitoly přinášet historický přehled toho, jak se daný technologický fenomén vyvíjel, jakou má historii, jak se prakticky vytváří atd. Nemám pocit, že by např. informace o tom, jak přesně se může vytvářet binaurální audio, byly nějak podstatné s ohledem na následný výzkum, který se nezabývá způsobem jeho vzniku, ale prožitky recipientů. Na druhou stranu ale přiznávám, že coby laika v této oblasti mne tyto pasáže také zaujaly a rozšířily mé znalosti.

Má druhá výtka je pak spjata s faktem, že Tomáš nezohledňuje příliš rozdíly ve vnímání recipientů dané estetickými kvalitami. Jakoby nezáleželo na tom, v jakém kontextu je daná zvuková technologie použita a jakým způsobem. Nicméně zvuk je vždy zvukem něčeho či někoho, existuje v kontextu nějakého (reálného či fikčního) světa, je použit za nějakým účelem, který může být informační, ale také emoční, znejistující, uklidňující atd. – může být z uměleckého hlediska použit dobře a originálně anebo nevhodně, rušivě atd. Zvuk nelze v rámci experimentů vnímat sám o sobě. Pokud jej přitom vnímáme v kontextu uměleckého díla a nikoli např. v rámci reklamy či soutěžního pořadu apod., recepce se nutně proměňuje, jak víme z mnoha desítek let trvajících výzkumů v rámci estetiky a neuroestetiky apod. Pokud něco vnímám v rámci uměleckého díla, vstupují do hry nutné fenomény, jako je např. estetická distance, hodnocení estetických kvalit, emoční participace na postavách atd. Přestože autor práce v první třetině práce používá a vysvětluje termíny, které se týkají estetické recepce (viz obzvláště imerze a narativní transportace) a pojem imerze následně průběžně občas zmiňuje i v rámci experimentů, specifčnost a individuálnost vnímání zvuku v rámci uměleckého

díla následně opomíjí, s výjimkou úvahy na straně 149. Je otázka, zda je vůbec možné ony estetické kvality a kontext použití zvuku ale takto abstrahovat – do textu se stejně různě vracejí, např. když je u Dolby Atmos zkoumán aspekt „preference formátu“. Pokud nevíme ani, jaké filmové ukázky zde byly pouštěny, jak konkrétně a z jakých uměleckých důvodů v nich byl zvuk používán, nejsem si jistá, zda lze takovýto parametr určovat zcela obecně, univerzálně a čistě technologicky.

Na závěr si dovoluji shrnout několik svých výhrad a navázat na ně s dotazy pro doktoranda:

- Název disertace je zbytečně široký, čtenář z něj nemá šanci poznat, o čem konkrétně daná práce je, bylo by vhodné dát jí i nějaký konkrétnější podtitul. Jaký podtitul by se například hodil?
- Zvolená metoda zápisu bibliografických citací je z čtenářského hlediska velmi nepříjemná. Proč byla zvolena?
- Práce se zaměřuje v experimentální části (pominu-li úvahu na s. 149) takřka výhradně na zkoumání technické kvality zvuku abstrahované od kontextu zážitku a především od specifik spjatých s estetickým prožíváním uměleckých děl. Rozumím sice této volbě a je jistě možné vřadit se do takového, dlouhodobě existujícího proudu bádání, nicméně neznámá takováto abstrakce – kdy uvažujeme o zvukových kvalitách jako o univerzálních, vnímaných vždy za každé situace a víceméně všemi stejně či podobně – přeci jen metodologický problém? Proč se autor rozhodl v tomto smyslu nevyužít při svém výzkumu víc svou praktickou zkušenost absolventa magisterského studia na FAMU, tedy zkušenost absolventa tvůrčí, umělecké školy?

Celkově disertační práci hodnotím přes drobné výtky jako velmi zdařilou. Díky tomu, že je napsána srozumitelným, jasným, vždy argumentovaným způsobem a víceméně bez gramatických chyb či překlepů, se velmi dobře čte. Tomáš Oramus prokázal výbornou orientaci v rámci svého pole výzkumu. Na jedné straně se dobře zorientoval v komplikované historii obecnějších teoretických konceptů využívaných primárně v rámci psychologie (médii), game studies či HCI pro popis prožitků lidí při sledování filmů, hraní her apod. Na straně druhé pak zvládl přesvědčivě a funkčně vystavět tři konkrétní, aktuální experimentální empirické výzkumy, kterými zdárně přispěl k dalšímu poznání efektů a kvalit tří specifických zvukových technologií. Práci tak hodnotím po všech stránkách jako kvalitní a doporučuji ji k obhajobě.

18. 1. 2022

Helena Bendová

