Bear 71 –příběh v interaktivním dokumentu

Kateřina Boušková

 *Toto**je interaktivní dokument trvající 19 minut a 45 vteřin*, sděluje bílý text na černém pozadí po rozkliknutí tlačítka ENTER EXPERIENCE. Jako první vidíme scénu, která dokumentárně zachycuje polapení medvěda lidmi v přírodě. Jednotlivé záběry jsou střihem spojeny tak, že jako celek tvoří téměř filmový úvod. Je nám nastíněna situace - lidé uspali medvěda, dali mu GPS lokátor, aby se dozvěděli se víc o životu v přírodě, a poté medvěda pustili. Scénu doprovází sugestivní ženský hlas, který personifikuje chycené zvíře. Hlas také sděluje to, co ze samotného obrazu nevyčteme, například nové číslo, které medvědice po napojení na digitální technologii dostala - číslo 71.

 Na obrazovce není vidět, jak dlouho daná scéna trvá. Poté, co Medvědice utíká zpátky do přírody, se dostáváme společně s ní na interaktivní rozhraní mapy lesa, ve kterém se medvědice pohybuje s ostatními divokými zvířaty. Nyní, díky technologii, si můžeme vybírat, které zvíře na mapě chceme sledovat. Po kliknutí spatříme obrazy z dokumentárních web kamer, jsou doplněné krátkým informačním textem o daných zvířatech a útržky z příběhu medvědice. Po chvíli se opět spouští ženský hlas, Medvědice začne vyprávět.

 Dokument **Bear 21** je interaktivní dokument, který využívá prvky tradičního lineárního dokumentu. Už úvodem naznačuje, že se po spuštění budeme pohybovat v rámci nejen nějakého uzavřeného příběhu, ale i času. Po dobu 19 minut se můžeme prozkoumávat virtuální prostor lesa a libovolně klikat na ikonky zvířat a míst. Kliknutím dostáváme obraz o životě v přírodě a o případném střetu přírody a člověka, respektive přírody a technologií. Veškeré námi volené kroky (interakce) na virtuální mapě doplňuje komentář Medvědice o jejích poznatcích životě v lese, do kterého chtě nechtě zasahují lidé. Virtuální prostor je také doplněn několika scénami (podobné jako úvod), které se s gradací příběhu samovolně spouští, a tím posouvají vyprávění. Jedná se tedy o určitou dramaturgii a prezentaci příběhu v dokumentu, který počítá s určitým rámcem času. Komentář se stává lineárním vyprávěním, jemuž fakta a poznatky slouží jako doplněk. Ačkoliv si člověk může zvolit tempo (množství informací, které zvládne vstřebat za daný čas), výběr informací (jaké prostředí, jaké ikonky ho na mapě zajímají) a čas který věnuje jednotlivým obrazům, pokaždé dojde ke stejnému závěru. A stejně jako závěr, i příběh, navzdory libovolným interakcím, zůstává stejný – příběh o vztahu přírody, člověka a technologií konkrétně vztažený k Medvědici 71.

 Právě takto zvolená forma dokumentu, která propojuje digitální technologie s tradičním vyprávěním, jde ruku v ruce se zvoleným tématem příběhu. Díky web kamerám a záznamu pohybu zvířat po mapě, máme pocit naprosté kontroly nad životem v přírodě. Ale jak se v dokumentu zmiňuje, je občas těžké rozlišit, kde končí svět napojený na technologii a kde začíná ten divoký. Virtuální prostředí mapy a záznamy z kamer nepůsobí neosobně díky hlasu Medvědice. Ten nám pomáhá se s její postavou i situací identifikovat. Je to další prvek převzatý z tradičního dokumentu, v němž jednotlivé osoby (účastníci dané situace) promlouvají, sdělují osobní zážitky a tím nám poskytují nový vhled na realitu. Hlas medvědice 71 působí velmi přirozeně, „lidsky“ a místy emotivně. Máme tedy pocit, jakoby se daný problém (střet člověka a přírody) týkal právě nás z pozice medvěda. Zároveň z pozice člověka vnímáme sílu technologií, které nám dokáží takový zážitek zprostředkovat. Čím víc sledujeme obrazy z různých částí lesa (i míst, kam už zasáhl člověk) z množství web kamer, tím víc přemýšlíme nad tím, zda je správné detailně mapovat přírodu a být v tak blízkém kontaktu s ní.

Spíše než bychom prozkoumávali jednotlivé epizody ze života Medvědice, prozkoumáváme vztah přírody a technologií, které lidé vytvořili .

 Hlasu pouze nedoplňuje obraz. A interaktivní pohyb po virtuální mapě pouze nezatraktivňuje dílo. Všechny složky - interaktivní části, i tradiční dokumentární záběry - fungují spolu. Interaktivita rovnocenně ilustruje příběh a naopak. Přesněji řečeno, když pohyb ve virtuálním prostředí přestává stačit, pozvolna a přirozeně se do něj vmísí pevný a neměnný obraz dokumentárních záběrů. Jedna složka se přelévá v druhou a občas dokonce splynou dohromady (kdy interaktivní mapu doplní pevně dané vyprávění). Pokud by dokument nebyl interaktivní, je otázkou, zda by působil tak podnětně. To, že si můžeme zvolit pohyb po mapě a jedním kliknutím se dostat do jakéhokoliv prostředí nebo momentu ze života zvířat akorát poukazuje na sílu moderních technologií. V **Bear 21** je využití interaktivních prvků adekvátní. Dokument neudržuje naši pozornost nutným klikáním myši, nebo bezdůvodným držením tlačítka. Naopak, je to příběh, který nás udržuje ve střehu, a interaktivita je pouze pomocným, nikoliv přebytečným nástrojem.

 V interaktivním dokumentu je složité docílit uzavřené narativní linky. Jedním z důvodů, proč se to v **Bear 21** povedlo, je čas. I když není reálný čas (trvání dokumentu) na obrazovce vidět, není těžké se ve vyprávění zorientovat. Úvod i závěr jsou dané. Cestu která je spojuje, tvoří dokumentace života v lese, kterou ilustruje epizodické vyprávění Medvědice 71. I když je interaktivní cesta mezi začátkem a koncem individuální, dokument jasně prezentuje jeden a tentýž, téměř filmový příběh.

Co se týče zvuku, filmový čas vyprávění Medvědice plyne lineárně. Ačkoliv pokrývá několik let jejího života, je v něm zřejmá dramaturgie – byly vybrány rámcové epizody, které poutavým způsobem (příběhově) sdělují problematiku vztahu člověka a přírody. Jednotlivými epizodami se dozvídáme víc nejen o prostředí, ale i o osobnosti samotné, stejně jako se ve filmu dozvídáme o hlavním protagonistovi. Na základě toho, že se daná postava pohybuje a koná určité věci v daném prostředí, se tvoří příběh, do kterého můžeme s každou minutou hlouběji proniknout.

Máme tu tedy rámec příběhu a času, který, navzdory interaktivitě, umožnuje určit snadnou orientaci a hlavně uzavřenost vyprávění. Co se týče obrazu, vnímáme druhý čas, který strávíme pohybem v interaktivní mapě. Tento čas je podobný reálnému času (v reálný čas totiž klikáme na mapu). Myslíme si tak, že sledujeme pohybující se zvířata na mapě v daný okamžik. Iluzi podporují i dokumentární záběry web kamer, které byly ve skutečnosti pořízeny po dobu delšího časového úseku. To všechno vytváří iluzi, že sledujeme aktuální pohyb zvířat a rostlin právě teď. Je zajímavé, jak dokument pracuje s časem v rámci interaktivity, a jak dokáže, navzdory reálnému času, který strávíme naší interakcí, zprostředkovávat filmové vyprávění.

 Dalším aspekt, kterým se dokument přibližuje filmu, je hudba, která graduje a přizpůsobuje se příběhu. Díky lineárnímu vyprávění, a tomu, že i jednotlivými kroky v interaktivní mapě se dá pohybovat ‚příběhem‘ pouze *dopředu,* byla docílená kontrolovaná dramaturgie, která podporuje filmovou naraci. Dalo by se říct, že vyprávění Medvědice 71 s vhodně zvolenou hudbou, je vystavěné podle tradičního aristotelovského schématu dramatu a funguje jako jednoduchý filmový příběh. Nelze tvrdit, že by **Bear 71** nepracoval se spontaneitou (pořád si totiž můžeme nahodile vybírat dokumentární záběry z webkamer), není ale pravda, že by pracoval s úplnou nahodilostí. Pevnost mu přidává právě vyprávění hlavního protagonisty, které kdyby nebylo v obrazu přítomné, vnímali bychom jednotlivé obrazy web kamer pouze jako dokumentární záznam bez širšího kontextu. Např. v obrazu medvěda blížícího k silnici si díky části odprezentovaného příběhu intenzivněji uvědomujeme blížící se nebezpečí. Jsme udržováni v očekávání a napětí, což je také spíš doména filmu než interaktivního dokumentu.

 Interaktivní dokumenty, těžící primárně z technologie (pokročilé možnosti interaktivity), většinou poskytují spíš fragmenty situací nežli uzavřený příběh. Tyto fragmenty bývají většinou spojovány interaktivním rozhraním, které se pak stává dominantním aspektem dokumentu. Tyto dokumenty přikládají velkou váhu právě interaktivním nástrojům jako módu prezentace na úkor vyprávění.

Občas interaktivní prostředky a neohraničený čas (divákem volený) může svádět k odklonu pozornosti od tématu dokumentu. Místo toho, aby diváka interaktivní prostředky diváka vtáhly do děje, mohou způsobit jeho těkavost. Velká svoboda v rozhodování o pohybu v čase a prostoru příběhu může zapříčinit desorientaci. Proto dokumenty s interaktivními prvky využívají například ztvárnění fascinujícího prostředí, které diváka vtáhne a „nutí“ pokračovat dál. Podobně se může dít s jednotlivými nástroji interakce – díky nimž divák prozkoumává, co *ještě víc* může zkusit. U **Bear 71** je to primárně příběh, kterým je divák veden a díky němuž chce pokračovat. Je pozoruhodné, že šly tyto dva aspekty - interaktivita a relativně filmové vyprávění - skloubit, a že dokonce stojí rovnocenně vedle sebe, a místy, jako v symbióze, doplňují jeden druhého.