Peter Kováč

**Bear 71**

Interaktívny dokument *Bear 71* od tvorcov Leanne Allison a Jeremy Mendes je vo svojom používateľskom rozhraní (*interface)* mapou biotopu Národného parku Banff. V tomto najstaršom kanadskom národnom parku sa stávame pozorovateľom medveďa grizzly. Je to príbeh neosobne osobný – medvedica totiž dostáva označenie číslom 71.

Do spomínaného rozhrania v podobe mapy sme vrhnutý po úvodnom, tradičnom audiovizuálnom zázname odchytu medvedice, pri ktorom jej bol nasedený GPS obojok. Vďaka tomu sa na mape stáva sledovateľná – pre výskumníkov parku, ale aj pre „užívateľov“ interaktívneho dokumentu.

Do tejto „hry“ sme pozvaní aj my. Na začiatku máme možnosť zapnúť si web kameru, a ocitnúť sa v polohe medvedice: byť sledovaný ostatnými on-line užívateľmi dokumentu. Tento vzťah je obojstranný a všetci zúčastnení sa môžu navzájom vidieť.

Na interaktívnej mape sa tak ocitá hlavná protagonistka medveďa grizzly, rôzne iné zvieratá podobne označené číslom (napr. jeleň 24, vlk 47) a my s ostatnými užívateľmi.

Po kliknutí na ikonky zvierat sa zobrazí popis a video zo sledovacej kamery zachytávajúce konkrétne zviera v národnom parku. Podobný postup sa dá aplikovať aj na iných užívateľov. Chýba popis, no kamera taktiež zachytáva ich prirodzené prostredie. Z tohto hľadiska by sme podľa označenia Judith Aston a Sandry Gaudenzi mohli hovoriť o hypertextovom mode.

Medvedica s číslom 71 sa ďalej potuluje a hypertextualita je jednou z hlavných interaktívnych čŕt dokumentu – sledujeme ju v jej putovaní prírodnou rezerváciou pomocou malých ikoniek kamier. V tomto zmysle sa pred nami rozvíja tradičný naratív, na aký sme zvyknutý z dokumentárnych filmov o prírode. Vďaka personifikácii medvedice, ktorej hlas sa ozýva v podaní herečky Mii Kirschner, je užívateľovi (a v tomto prípade možno už divákovi) zabezpečený pocit lineárnosti. K lepšej orientácii slúži aj menšia mapa umiestnená v pravom hornom rohu obrazovky. Dej by sa teda pokojne mohol kriticky analyzovať napríklad splnením formalistického predpokladu jednoty, komplexnosti a intenzity.

Nelineárny zážitok nakoniec môžeme dostať až po uplynutí dvadsiatich minút, čo je približný čas trvania interaktívneho dokumentu. Toto časové ohraničenie v sebe nesie zahrnuté spomínané úvodné video, kontinuálne znejúci hlas rozprávačky, „stopy“ medvedice plynúce po hlavnom rozhraní, ktoré môžeme nasledovať, ikonky kamier a automaticky sa spúšťajúce videá.

Ikonky kamier sú tak nesporne hlavnou, esenčnou časťou interaktivity dokumentu. Okrem možnosti sledovať medvedicu v jej putovaní rezerváciou, poskytujú náhľad na celý, širší systém národného parku. Spolu s komentárom nám najintenzívnejšie pertraktujú hlavnú ideu. Spojenie prírody a technológie, ustupujúce pudové, spontánne správanie zvierat s leitmotívom repliky „nerob to, čo ti príde ako prirodzené“. Takto sa pred nami otvára paradox – tá istá technológia, ktorá obmedzuje divokú prírodu sa pre nás stane nástrojom, ako ju sledovať.

Pre zabezpečenie postupu a ohraničenosti *Bear 71* používa aj audiovizuálny obsah, ktorý sa zapína automaticky bez toho, aby užívateľ s niečím interagoval. Postupnosť sa tak nepreruší, tri dodatočné, automatické záznamy medvedice nám podajú ucelený tvar so začiatkom, stredom a koncom. Aj záverečné zábery sú koncipované v tradičnom zmysle. Znie dramatická, gradujúca hudba, komentár stlmí vo výraznosti hlasu a uberie z nedbalého, neformálneho tónu, ktorý nahradí väčšou koncentrovanosťou. Koniec je teda poňatí ako klimax, vyvrcholenie.

Po uplynutí celého, dvadsaťminútového príbehu sa komentár odmlčí, putovanie medvedice ustane. Užívateľ naďalej zostáva v rozhraní mapy, tentokrát však vo „voľnom výbehu.“ Do istej miery je hypertextový mod vystriedaný konverzačným. Užívateľovi je dovolené nelineárne skúmať interaktívny priestor, byť s ním v dialógu. Bez toho, aby sa niekde na pozadí (alebo v rámci figúry) odohrávala lineárna kontinuita. Otázkou zostáva, do akej miery je aj toto súčasťou ponúkanej skúsenosti a či náhodou užívateľ automaticky neopustí prostredie po uplynutí príbehu.

*Bear 71* po celé svoje trvanie nemení a nevyvíja interaktivitu. Na začiatku predstaví všetky použité prvky, s ktorými je možné narábať a počas zážitku s ním sa už nové, nečakané neobjavia. Pôsobí ako jednoliaty, celistvý, imerzný komplex (na rozdiel od databázovejších, archívnejších interaktívnych dokumentov či projektov). Prirodzený biotop národného parku je vďaka technológii narušený, ale zároveň aj sledovateľný. Táto „sledovateľnosť“ sa nakoniec odráža aj v štruktúre usporiadania celého dokumentu.