**Analýza interaktivního dokumentu BEAR 71**Matyáš Valenta

Bear 71 se prezentuje jako interaktivní dokumentární film, což připomíná hned v počátku sledování. Důraz díla na vlastní filmovost se ukazuje v linearitě a pasivitě či neovlivnitelnosti narativní linie. Ta je souhrnem informací předávaných voiceoverem, záběry z kamer kanadského národního parku, kusových textových informací a předprogramovaným pohybem sledované „Medvědice 71“ od jednoho záchytného bodu k druhému. K podpoře imerzivnosti příběhu slouží rozsáhlá kontextualizace interaktivní mapou obsahující databázi aditivních informací jejichž prezentaci můžeme zvolit, či vynechat. Interakce mezi divákem a dílem probíhá téměř jednostranným způsobem výběru informace, a to neexkluzivním způsobem. Nemůžeme žádným svým výběrem nebo akcí ovládat podobu díla, pouze podobu vlastního prožitku, stejně jako bychom otáčeli stránky neměnné knihy. Bear 71 tak lze zařadit mezi tzv. *konverzační interaktivní dokumenty* podle definice Judith Aston a Sandry Gaudenzi, které upozorňují na virtuální mapu a pohyb v ní jako na způsob interaktivní selekce informací z předložené databáze.

Interakce nicméně funguje i jako ilustrační prvek, neboť pohyb diváka po mapě je graficky zobrazován podobně, jako pohyb zvířat. Divákovi je tak i prostředí samotné graficky vyobrazeno s důrazem na vnímání zvířete žijícího v této oblasti – zatímco kusy krajiny nepoškozené lidskou dopravní infrastrukturou působí harmonicky, železnice či dálnice z mapy vystupují černou barvou i pohybem a z něj vycházející pohybovou interakcí mezi těmito "škodlivými" prvky a okolním prostředím. Tato ilustrace však nepřidává na imerzivitě tak, jak by se mohlo zdát. Zatímco divák pozoruje pohyb zvěře po prostoru, je možné si občas všimnout kolize dravce s kořistí bez jakékoliv interakce. Body označené například „Bear XY“ a „Baby moose XY“ prokříží cesty bez jakéhokoliv náznaku reakce jednoho na druhého. To zásadně boří iluzi sledování reálného pohybu zvěře a dává diváku najevo, že sleduje pouze virtuální body náhodně se posunující po mapě bez jakéhokoliv jiného než právě iluzivního významu. Pokud si divák nevšimne tohoto detailu, bezpečně mu to dá najevo post-narativní sekvence, ve které vidíme Medvědici 71 jako stále se pohybující bod na mapě, přesto, že v příběhu, který jsme právě viděli, medvědice zemřela. Bear 71 nám tak nevědomky dokazuje, že mapa a její obsah se nedrží ani fiktivní reality dokumentu a funguje tak reálně pouze jako graficky zajímavá databáze informací kterou můžeme procházet, zatímco nám ženský hlas předčítá osud Medvědice 71. Tím interaktivita díla částečně ztrácí svoji kontextualizační hodnotu, nicméně jako selektivní databáze funguje stále velmi dobře.

Alarmující je v díle míra tendenčnosti, s jakou je příběh Medvědice 71 divákovi předkládán. Hned v úvodním videu vystoupí do popředí několik prvků, které dají najevo, že se nejedná o dílo dokumentaristicky nezaujaté, ale o dílo využívající subjektivizačních technik k vytvoření emocionální konexe diváka s personifikovanou faunou kanadského národního parku. V první řadě asi nejvýraznější formální prvek narativní linie, voiceover. Samotný text, předčítaný ve voiceoveru, dodává Medvědici 71, a některým dalším zvířatům z jejího vyprávění, lidské rysy a jejich akce a reakce vysvětluje na základě myšlenkových pochodů, které bychom jinak pravděpodobně považovali za konvenčně lidské. Například věta „Bear 66 and I used to sneak there. *You know, when you are young and pushing the boundaries*…“ se odkazuje na lidskou zkušenost pomocí které má divák chování medvědů porozumět. Takový přístup by však fungoval pouze v případě sdílených motivací mezi medvědy a lidmi, což je, samozřejmě, absurdní. Přináší to však jeden větší problém. V případě že správně pochopíme, že část dokumentu je skutečná a pravdivá (zejména záběry z kamer v parku) a část fiktivní, pro účely snadnějšího pochopení myšlenek, které se nám dokument snaží předat (jako například zmíněná personifikace), dostáváme se v některých bodech do šedé zóny informací, u kterých nejsme schopni rozeznat, jestli je informace prezentovaná správně, vytržená z kontextu a zavádějící, či zcela fiktivní. Například u informace „Bear 66 tought me to stay off of the tracks“ si nemůžeme být jisti zda se jedná o sdělení, že medvědi se navzájem učí vyhýbat se překážkám nastavených člověkem, či jestli se jedná o snahu tvůrců podtrhnout fiktivní vztah dvou medvědic a podpořit tak emocionální investici diváka, kterou staví od samého začátku.

Ještě více znepokojující je pak manipulativní práce s informacemi, které dokument využívá. Shodou okolností se jedna z nejvýraznějších „červených vlajek“ objeví opět hned v úvodním videu. Látka, kterou je medvědice uspána, je prezentována i se jménem svého výrobce, farmaceutické společnosti Pfizer, a jejich dalšího výrobku, viagry. Tato konexe mezi uspávacím prostředkem a viagrou, kterou ženský hlas udělá hned v druhé větě celého díla, je bez vysvětlení a má pro zbytek narativu nulovou relevanci. Jedná se pouze o kusovou informaci bez kontextu či hlubšího smyslu – význam inkluze této informace je však zjevně pokusem o démonizaci lidského zásahu. Podobným způsobem se s tendenční prezentací faktu můžeme potkat v průběhu narativní linie ještě několikrát.

Kredibilita dokumentu tak dostává hned několik výrazných zásahů, snižujících její hodnotu. Kromě zmíněné tendence v prezentaci faktu, neefektivní kontextualizace narativu a personifikace zvířat se jedná také o hudbu, která je otevřeně emocionální a svojí náladou i hlasitostí podtrhuje primární postavení emoce nad informací. To je však detail, který v návalu dokumentaristických přešlapů nepůsobí tak výrazně.