

## BEAR 71

Interaktivní dokumentární film *BEAR 71*, který ve spolupráci s *National Film Board of Canada* vytvořili Jeremy Mendes a Leanne Allison, můžeme zařadit do kategorie hypertextových i-doců. Tvůrci probrali tisíce fotografií a videí zachycených kamerami v kanadských lesích a z vybraných vytvořili uzavřenou databázi — tu následně graficky zasadili do animované trojrozměrné mapy. Uživatel se po této mapě může relativně svobodně pohybovat a sledovat pohybující se piktogramy divoké zvěře, vlků, myší a zejména medvědů. *BEAR 71* totiž sleduje hlavní postavu, označovanou medvědicí s číslem 71, skrze sérii mikropříběhů, od jednoduchých popisů okolního prostředí přes problémy s malými medvíďaty až po osudné setkání s rychle jedoucím vlakem. Mezi hypertextové patří tento projekt právě proto, že má uživatel přístup jen k uzavřené databázi materiálu a jeho role je průzkumná (*explorative*), mezi prvky databáze se může volně pohybovat po různých stezkách.

Grafické prostředí připomínající mapu v klasické počítačové hře je hlavní hnací silou interaktivity. Po mapě jsou totiž rozmístěny piktogramy znázorňující jednak pohybující se zvěř, tak i jednotlivé kamery, které může uživatel zvolit a zobrazit vybrané záběry nebo informace. Volbou kamery se tak každý stává vlastním režisérem nebo stříhačem, což je pro interaktivitu zcela typický prvek. Poměrně autentický 3D otisk reálného prostředí kanadského lesního údolí napomáhá imerzi uživatele a právě díky chytrému propojení s databází nahraného obsahu jej vsazuje do role skutečného *průzkumníka*.

Pohyb po mapě kombinuje dvě perspektivy — pohled sledujícího a sledovaného. Celým dokumentem provází vnitřní hlas sledované medvědice, voice-over hovoří přímo k uživateli a vypráví jednotlivé kusé příběhy. Ty ovšem samy o sobě fungují jen málo, i přes absenci jednotného dramatického oblouku je v nich tak do jisté míry zachována linearita narativu (od prozkoumávání prostředí se postupně dostáváme až k tragickému konci). Ich-

forma má tyto mikropříběhy propojovat a dát jim dojem koherence, jinak ovšem nemá příliš funkci, v empatickém uživateli má hlavně vzbudit pocit lítosti a intenzivněji ho nutit k zamyšlení nad zkoumanou problematikou. Perspektivu sledujícího pak zastupuje sám uživatel, který může nahlédnout do reálného světa a narušit tak svou pozorností životy divoké zvěře, její soukromí. Zvířata na mapě sledujeme jako jednoduché piktogramy, jakoby šlo jen o základní data, jedničky a nuly, zápis do statistiky, nikoliv komplexní žijící bytosti. Dokument tím ukazuje typickou tendenci dnešní doby, tedy zjednodušování složitých fakt a systémů bez potřeby vlastní zkušenosti. Třetí, nadřazenou stranou v paradigmatu sledovaný/sledující jsou přirozeně tvůrci, kteří na jedné straně transparentně zpřístupňují pohled na zvěř a aktivisticky chtějí upozornit na problémy s neustálým dohledem a zásahem technologie do přírody, zároveň ovšem tento přístup jasně omezují na několik desítek záběrů a informací, čímž perspektivu uživatele jasně usměrňují a nenabízí jiná východiska.

Explicace dokumentu přímo zmiňuje analogii sledování zvířat a neustálého sledování a dohledu, jehož objektem je dnes takřka celá společnost. Vstupem člověka, lidské technologie (ať už je to kamera nebo vlak), do přírody je uměle narušen přirozený přírodní komplex a zásadně ovlivňuje životy zvířat, která jsou tak nucena hledat alternativní způsob přežití. I přesto, že monitoring zvěře původně přichází s nezávadným úmyslem — vědecký výzkum, sledování pohybu kvůli jejich i lidskému bezpečí, kontrola populace a výskytu — narušuje se tím jejich základní soukromí a svoboda. Stejně tak v lidské společnosti ničí neustálý dohled bezpečnostních, telefonních a jiných kamer lidské soukromí, jednu ze základních potřeb. Film využívá vlastní interaktivitu právě k simulaci pohledu nadřazené entity, supervize, která má absolutní moc nad sledovaným obsahem. Sebereflexivně si tak pokládá otázky jako kdy jsme divákem, kdy jsme sledujícím a kdy jsme sledovaným? Nakolik má dokumentární observace vliv na zkoumané prostředí?