

NARRA — otevřené a nelineární vyprávění

NARRA je softwarový projekt nacházející se ve třetím roce své realizace na Centru audiovizuálních studií při Filmové a televizní fakultě Akademie múzických umění. Jde o víceúčelové a modulární prostředí umožňující jednotlivým aktérům společně vytvářet rozvětvená a anotovaná mediální díla využívající video, zvuk, obrazy a texty. NARRA propojuje možnosti vytváření a prezentace navigovatelných a nelineárních mediálních děl jak ve webovém, tak lokálním rozhraní. Měla by sloužit střihačům pracujícím s velkým množstvím audiovizuálních materiálů či společenskovo-vědnímu výzkumu, v rámci něhož je třeba anotovat a uspořádat audiovizuální data, stejně jako mediálním umělcům, kteří chtějí spolupracovat na dílech využívajících vícero narativů a interaktivitu. Naším cílem je, aby NARRA umožňovala nakládat s médii v rizomatickém smyslu, mohla by naplňovat učebnicovou definici rizomatického systému — komplexní, nehierarchickou strukturu vstupů a výstupů v reprezentaci a interpretaci dat.

Ačkoliv NARRA primárně slouží jako prostředí pro práci s videem a zvukem, je připravena i na práci s textem a fotografiemi či obrázky. Modulární povaha softwaru s otevřeným zdrojovým kódem umožňuje koncovým uživatelům přizpůsobit její finální podobu nebo přidávat další funkcionality, jako je specifické organizování, anotování a prohledávání, či vizualizace jednotlivých médií a jejich vzájemných vztahů.

Vedoucí programátor projektu Michal Mocňák spolupracuje s týmem pedagogů a studentů FAMU (z kateder střihové skladby, dokumentární tvorby a audiovizuálních studií), ČVUT (z kateder softwarového inženýrství a teoretické informatiky) a pracovníků Ústavu informatiky Akademie věd ČR. Společně pracujeme na vývoji a samotném programování NARRA. Vývoj softwaru zrcadlí samotné jeho funkce — rozličné úhly pohledu, potřeby, perspektivy a koncepce se setkávají, aby vytvořily multifunkční nástroj. Všichni se učíme a při každém setkání a projednávání různých pojetí toho, co by NARRA měla být, se zároveň dozvídáme něco nového o tom, jak pracovat s médii ve 21. století.

Kinematografie, videografie, digitalita: pohyblivé obrazy za oněch zhruba 120 let své historie používaly pro vytváření obsahu, výstavbu příběhu či sdělení reality rozličné taktiky. Dnes spolu tyto taktiky koexistují, od ejznštejnovské montáže, kdy smysl vyvěrá ze střihu, až po rozklepaná videa natočená na mobilní telefony, kde věrohodnost spatřujeme v absenci jakékoli montáže či postprodukce. NARRA se pokouší o diskursivní médium, v němž vzájemné promluvy mezi jednotlivými aktéry smysl zároveň tříští i budují.

Ostatní členové vývojářského týmu kladou důraz na další možnosti softwaru: umělec a zastánce open source Kryštof Pešek spatřuje v NARRA možnost pracovat s audiovizuálními daty podobně jako komunita okolo otevřeného softwaru

pracuje s kódem. Profesionální střihač Tomáš Doruška vidí i opačný potenciál, kdy NARRA s integrovaným systémem na správu identit umožní sdílení audiovizuálních dat rozličným uživatelům s rozdílnými právy (ke stříhu, prohlížení, anotování). Archivář Matěj Strnad doufá v budoucí využití NARRA pro správu velkých objemů dat a jejich vícezdrojové vytěžování i v oblasti kvalitativního výzkumu a obecně v audiovizuálních sbírkách. Vývojář Petr Pulc se ve své doktorské práci věnuje i pomocí NARRA automatizované detekci obsahu a klasifikaci audiovizuálních dat.

Čtyři příklady

Za první. Skupina umělců se rozhodne spolupracovat na jednom filmovém projektu. Každý z nich přidá svůj materiál na společnou časovou, respektive stříhovou osu, mající začátek, prostředek a konec. Během takové spolupráce hraje klíčovou roli dramaturgie výstavby celého příběhu. Bez ohledu na míru abstraktnosti jednotlivých idejí je lineární struktura tím nejpodstatnějším — nejdříve je divákovi předloženo A, pak B a posléze C. NARRA však umožňuje, aby se ze sdíleného fondu materiálu vynořilo příběhů vícero. Neexistuje jediná striktní časová osa, nýbrž soubor cest vytvořených spoluautory, kteří mohou ovlivnit, jak se bude v díle divák orientovat. Ve výsledné podobě projektu může být určeno, že při každém přihlášení zhlédne divák odlišné a jedinečné video, nebo že mu bude k dispozici mapa všech možných cest v rámci díla, nebo bude sledované předurčeno výběrem ze série klíčových slov připojených k jednotlivým cestám, nebo budou navigaci umožňovat miniatury obrazů reprezentující jednotlivé narativy, nebo může sledovat verzi konkrétního umělce podle barevného kódu na horním okraji videa, nebo...

Za druhé. Práce na dokumentu. Veškerý materiál k původnímu 55minutovému televiznímu pořadu, téměř 10 hodin záznamu a rozhovorů, je nahrán do NARRA. Automatická extrakce metadata přepíše mluvenou řeč v prohledávatelný text

a zjistí, kdo mluví, kde, kdy, o čem. Badatel věnující se této oblasti může dále anotovat natočený materiál a propojovat ho s již existujícími texty na toto téma, které jsou následně k projektu připojeny. Díky práci badatelů se dílo stále rozrůstá o další informace z jiných případových studií, propojené s jednotlivými úseky videa. Jednotlivým přispěvatelům je na základě jim přidělených práv povoleno materiál buď přidávat, upravovat, či pouze prohlížet. Exegeze obklopuje nejen samotný dokument, nýbrž i materiály, ze kterých vzešel. Díky propojitelnosti NARRA s katalogy, jako je například Collective Acces, může být nakonec materiál „přepsán zpět“ do trvalejších databází, případně archivů.

Za třetí. Crowd-sourceovaný projekt umožňuje komukoliv sdílet z veřejně přístupných zdrojů — YouTube nebo Vimeo — videa týkající se určitého tématu. Tato videa jsou katalogizována podle zvolených klíčových slov tvořících mapu relevantních témat na časové ose. Kliknutím na datum či vyhledáním klíčového slova lze získat soubor primárních videí nahraných a sdílených veřejností. Je tak možné vytvořit a udržovat kolektivní dílo v nejčistším smyslu slova.

Za čtvrté. Střihač dostane k dispozici tisíc hodin záznamu k určitému projektu. Po nahrání do NARRA může materiál sám anotovat, další nástroje a individuální rozšíření softwaru potom automaticky rozpoznají typ záběru (detail, polokelek, celek), zda byl natočen v interiéru či exteriéru, ve dne či v noci, způsob pohybu kamery, výšku očí v záběru (užitečnou pro následné řazení záběrů) apod. Vzhledem k možnosti propojení se stříhovými softwary může být materiál přeposílán například z AVID či FinalCut do NARRA a zpět prostřednictvím stříhové soupisky a sdílených metadat. NARRA funguje jako prostředí pro organizaci a rychlou vizualizaci videí podle zvolených kategorií.

Výzvy

Nabízí se samozřejmě otázka, čím se NARRA liší od tradičních stříhových softwarů? Čím se odli-

šuje od YouTube? Není NARRA jen variantou současných interaktivních dokumentů vytvářených kanadskou Národní filmovou radou (National Film Board)?

YouTube neumožňuje organizovat vlastní materiál jinak než podle specifického URL či vlastní struktury metadat. Nedovoluje ani zobrazit způsob propojení médií. Stříhový software funguje primárně lineárně. Uspořádat vícero videí v rámci jednoho projektu je v něm obtížné, není pro to určen. Není pak ani možné rozšířit význam použitých médií propojením s výsledky internetového vyhledávání, veřejnými dostupnými anotacemi či zobrazením podobných materiálů.

Náklady na programování interaktivního dokumentu obvykle dosahují ceny 250 000 – 500 000 USD za software použitý na jeden projekt. Podobné projekty jsou většinou uzavřenými přehlídkami médií, které do jisté míry umožňují diváckou interakci či navigaci. Software je spíše než pro autora určen pro diváka; autor užívá k vytvoření příběhu konvenční prostředky, které do interaktivní formy překóduje až posléze. Zdrojové kódy k jednotlivým projektům jsou v drtivě většině uzavřené a nemohou být tudíž upraveny k dalšímu užití, málokdy software umožňuje tvůrčí spolupráci.

Předchůdci: včera a dnes

O „struktury otevřeného vyprávění“ se zajímám od roku 2001, kdy jsme společně s Willym LeMaitrem vytvořili playListNetWork. Tento pionýrský projekt fungoval coby mediální dílo a zároveň podpůrný software, umožňoval různým umělcům vytvářet rozvětvené audiovizuální narrative, navigovatelné vizuálně i pomocí textu. Náš software byl vyvinut čtyři roky před spuštěním YouTube a určen pro vysokorychlostní síť testované tehdy kanadskou vládou. Spolu se stříhačem Tomášem Doruškou přednáším na FAMU o historii, teorii a praxi otevřeného vyprávění od roku 2011.

Zhruba ve stejné době jako playListNetWork byl vyvinut i systém Korsakow Florianem Thalho-

ferem v Berlíně. Online prostředí umožňuje zpravidla jedinému autorovi vytvářet vícero cest skrze interaktivní „film“. V současné době pak limity našich představ o tom, jak může vypadat dílo pracující s pohyblivým obrazem, posouvají projekty jako MediaThread na Columbijské univerzitě, Scalar na University of Southern California, Exquisite Corpse Arrona Koblina a samozřejmě práce interaktivního oddělení kanadské Národní filmové rady. Scalar poskytuje orientaci uvnitř URL vedoucích jak k vizuálním, tak textovým zdrojům, Mediathread umožňuje sdílet média a popisovat je. Kanadská Národní filmová rada či Open Doc Lab při MIT dosahují se svými projekty mnohých ocenění na místech, jako je *DocLab* při IDFA či *Rencontres internationales du documentaire de Montréal*.

Doufáme, že s NARRA poskytneme různorodým uživatelům dostupný a modifikovatelný nástroj, který bude plnit jejich potřeby a vize.

Pro více informací či zapojení do projektu prosím pište na er@famucz.

Eric Rosenzweig
vedoucí projektu

Tento výstup vznikl na Akademii múzických umění v Praze v rámci projektu „NARRA“ podpořeného z prostředků Institucionální podpory na dlouhodobý koncepční rozvoj výzkumné organizace, kterou poskytlo MŠMT v roce 2014.

Eric Rosenzweig je umělec, pedagog, kulturní manažer a kurátor. Od roku 2009 působí jako vedoucí Centra audiovizuálních studií na FAMU, kde se v současnosti podílí na přípravě archivačního studijního programu. Od roku 2003 působí jako výkonný ředitel Liz Gerring Dance Company v New Yorku. Na jaře 2015 vydal tři alba nahrávek pocházející z období jeho působení s hudebním uskupením FAT v Československu a Maroku v roce 1990. K umělecké tvorbě se vrátil s testovacím projektem pro software NARRA, který se týká Šumavy a bude představen na konci tohoto roku.