

Lucie Česálková

Divoké dny interaktivity a půvab začátků

Rozhovor s Williamem Uricchiem

William Uricchio je profesorem komparativních mediálních studií na Massachusetts Institute of Technology a profesorem komparativní mediální historie na Utrecht University. Dlouhodobě se věnuje dílčím problémům z dějin médií, otázkám vztahu médií, technologií a kulturního chování, intermedialitě a podobně. Podrobně se zabýval raným stádiem televize v Německu 30. a 40. let, s Robertou Pearson se věnoval kulturnímu vkusu raného amerického filmového publika a v současnosti se jako vedoucí Open Documentary Lab při MIT soustředí na výzkum webových dokumentů a s nimi spojené otázky interaktivity a participace. Svými texty přispěl do mnoha zásadních kolektivních monografií týkajících se historie či teorie médií, je autorem řady časopiseckých studií, spolu s Robertou Pearson vydal *Reframing Culture: The Case of the Vitagraph Quality Films* (Princeton: Princeton University Press 1993), samostatně pak *Media, Simultaneity, Convergence: Culture and Technology in an Age of Intermediality* (Utrecht: Universiteit Utrecht 1997). V současnosti dokončuje monografii sledující koncept „televizuálna“ od 17. století do současnosti. V březnu roku 2015 přednášel v rámci doprovodného programu sekce prezentující cross-mediální dokumentaristické projekty s lidsko-právní tematikou festivalu Jeden svět v Praze.

— — —

Během své akademické dráhy jste se zabýval jak dějinami raného filmu, tak rané televize, nyní se Váš zájem stočil k audiovizuálním projektům webového prostředí, zejména interaktivním dokumentům. Zdá se tedy, že Vás zajímají momenty inovace, fáze přechodu v historii médií a že věnujete zvláštní pozornost technologickým změnám, které mají potenciál ustavit nové mediální formy. Jaké největší výzvy ve studiu mediálních praktik ve stádiu jejich stabilizace spatřujete a jakým způsobem takový výzkum podle Vás přispívá k našemu porozumění médiím obecně?

Ohlédnu-li se zpátky, řekl bych, že mne vždy lákaly začátky. Zkoumal jsem, jak média nabývají tvar, a snažil se pochopit, jak a proč se v určité podobě stabilizují právě v daném

historickém okamžiku. Harold Innis¹⁾ měl podle mne pravdu, když rozlišil kultury kamene a papýru. Média jsou obvody kultury, jsou potrubím, jímž tečou informace, ale i moc. Formativní momenty médií jsou podmíněny technologickými okolnostmi, odhalují dlouhodobé lidské touhy a odrážejí společenské a mocenské struktury, které dávají každému okamžiku jeho kulturní specifika. Sledovat, jak se tyto tři faktory (technologické podmínky, dlouhodobé touhy a společensko-mocenské struktury) proplétají a nabývají skutečné formy v materialitě médií, která později považujeme za samozřejmá, mě nikdy nepřestane fascinovat. Média jako by odrážela způsoby vnímání světa, nabízejí přístup k epistemologiím a samozřejmě souběžně pomáhají strukturovat svět, formovat kulturní myšlení. Kterýkoli okamžik vývoje za sebou nechává nevyužité příležitosti a možnosti, nápady, které neodpovídají aktuálním prioritám. Ale touhy přetrvávají a zůstávají-li dlouho nenaplněny, zpravidla se později objeví v nové technologické konstelaci — a díky tomu je vývoj do jisté míry předvídatelný.

Jak tedy studovat pohyblivý terč, u nějž jsou klíčovými tématy moc a epistemologie? Jak udělat krok stranou a nahlédnout současný svět médií s dostatečnou analytickou distancí? Precedens, jímž je sama historie, nabízí skvělý způsob, jak se vypořádat s druhou otázkou, ale tu první nechává stále otevřenou. Jsme náchylní přemýšlet o starších médiích pouze z perspektivy dneška, a tak snadno mineme jejich skutečný epistemologický a ideologický dosah. Spíš než abychom se zabývali tím, co skutečně znamenaly ve své době, chápeme je jednoduše jako další krok směrem k dnešním médiím. Proto se předně musíme doopravdy poctivě vypořádat se samozřejmostí naší přítomnosti a jejím čtením minulosti. To je také důvod, proč jsem ve své vlastní práci upadl do určitého historického zpátečnictví.

Kam tedy interaktivita zapadá? Nedávno jsem psal o algoritmech a shledal jsem je metaforou nového vztahu člověka ke světu. Pět set let starý projekt moderny, projekt jasně definovaných vztahů subjektu a objektu, fixního hlediska a stabilního textu nyní začíná být překrýván něčím novým, podmíněným a programovým. To je rozdíl mezi Diderotovou Encyklopedií a Wikipedií.²⁾ Interaktivní dokumenty odmítají narativ jako fixní strukturu a chápou jej naopak jako individuální cestu narativním prostředím. Je to proces, soubor možností. Interaktivní a participační dokumenty umožňují nové druhy zkušeností, ať už kompletně strukturovaných, nebo kompletně otevřených. Umožňují, aby se setkaly zkušenosti tvůrců se zkušenostmi uživatelů, umožňují, aby se protnulo hledisko mnoha subjektů. Jsou jen jedním příznakem větších epistemických proměn, které se kolem nás odehrávají, ale jelikož se týkají reprezentace reality, je třeba je brát obzvlášť vážně. A proto se o ně tolik zajímám.

Váš výzkum nových dokumentárních forem v současnosti zaštiťuje Open Documentary Lab při Massachusetts Institute of Technology — mohl byste krátce představit záměry a cíle této instituce?

-
- 1) Své úvahy o dějinách komunikačních nástrojů rozvinul učitel Marshalla McLuhana, Harold Innis, zejména v dílech: Harold Innis, *Empire and Communications*. Oxford: Clarendon Press 1950. Harold Innis, *The Bias of Communication*. Toronto: University of Toronto Press 1951.
 - 2) Blíže k tomu článek Williama Uricchia v *Berlin Journal*. Dostupné online: <<https://www.yumpu.com/en/document/view/38991825/spring-2015-issue-28>>, [cit. 6. 10. 2015].

„OpenDocLab sdružuje technology, vypravěče a vědce, aby rozvíjeli nové umění dokumentu.“ (V originále: „The OpenDocLab brings technologists, storytellers, and scholars together to advance the new arts of documentary.“ — pozn. red.) To je heslem naší laboratoře a vcelku dobře to mluví za vše. Spolu se Sarah Wolozinovou jsme laboratoř navrhli jako platformu, jako místo, na něž přivedeme „myšlenkové vůdce“ z různých částí dokumentaristického oboru a urychlíme křivku vzájemného obohacení, učení a vývoje. Spolupracujeme s různými subjekty, které utvářejí pole současné dokumentaristiky — s festivaly, jako je IDFA (Mezinárodní festival dokumentárních filmů Amsterdam), DocLab, New Frontier Sundance Institutu,³⁾ Tribeca Interactive;⁴⁾ s producenty, jako je Frontline při PBS,⁵⁾ Upian,⁶⁾ National Film Board of Canada (NFB)⁷⁾ a The Guardian;⁸⁾ s tvůrci, jako jsou Kat Cizek, David Dufresne, Karim Ben Khalifa; s technology, jako je Jeff Soyk a mnoho našich kolegů v MIT; s kritiky a kolegy akademiky; a dokonce i s organizacemi, které jsou klíčové v oblasti financování, jako například Mac Arthur Foundation. Pořádáme workshopy, hackathony,⁹⁾ přednášky a další druhy setkání, na nichž rozvíjíme nové a rozebíráme staré projekty. A je to výborná zábava. Naším cílem je sdílet znalosti, spolupracovat, prozkoumávat možnosti této nové oblasti; spojit lidi, nápady a prostředky.

Laboratoř jsme rozběhli z několika hlavních důvodů. Předně, myšlenka laboratoře je klíčová pro poslání akademického programu Comparative Media Studies (Srovnávací mediální studia), který jsme spolu s Henry Jenkinsem na MIT zavedli v roce 2000. Ověřili jsme si, že laboratorně založená výuka, při níž si je možné věci „osahat“, napomáhá prověřovat, rozvíjet a upravovat nápady a myšlenky, které probíráme v seminárních místnostech. Díky laboratořím můžeme my i naši studenti mediální svět nejen reflektovat, ale hrát též aktivní roli v jeho utváření. Zadruhé, tato konkrétní laboratoř do MIT dokonale zapa-

-
- 3) Iniciativa New Frontier při Sundance Institutu podporuje nezávislé tvůrce, jejichž projekty staví na konvergenci filmu, umění, médií, živé performance, hudby a technologie, ať už se jedná o fikci, nonfikci či hybridní formáty. Více online: <<http://www.sundance.org/programs/new-frontier>>, [cit. 6. 10. 2015].
 - 4) Tribeca Film Institute (TFI) je podpůrnou a vzdělávací institucí spolupracující s filmovými a mediálními tvůrci se sídlem v New Yorku. Funguje od roku 2011 a jeden z jejích programů (TFI Interactive) se zaměřuje na podporu nových projektů v oblasti digitálního vyprávění. Více online: <https://tribecafilminstitute.org/pages/interactive_playground>, [cit. 6. 10. 2015].
 - 5) Public Broadcasting Service (PBS) je nezávislý americký distributor televizního obsahu. Distribuuje též program Frontline, zaměřující se na politickou a sociální dokumentaristiku. Více online: <<http://www.pbs.org/wgbh/pages/frontline/>>, [cit. 6. 10. 2015].
 - 6) Upian je francouzská firma zabývající se tvorbou webových rozhraní, která je současně jedním z nejaktivnějších a nejprogresivnějších producentů webových dokumentů a projektů kombinujících dokumentární film a digitální vyprávění. Stojí například za projekty GAZA-SDEROT (2008) či PRISON VALLEY (2010). Více: <<http://www.upian.com/en>>, [cit. 6. 10. 2015].
 - 7) S tradicí od roku 1939 je National Film Board of Canada v současnosti klíčovým producentem a distributorem sociálních dokumentů, animovaných filmů a digitálního audiovizuálního obsahu v Kanadě. Interaktivní projekty dokumentaristického rázu tvoří již několik let jádro jeho činnosti. Více online: <<https://www.nfb.ca/interactive/>>, [cit. 6. 10. 2015].
 - 8) Webové stránky britského listu *The Guardian* pravidelně rozšiřují klasické zpravodajství o interaktivní obsah, kombinující videa s data vizualizací apod. Jako příklad viz interaktivní dokument k první světové válce: <<http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/jul/23/a-global-guide-to-the-first-world-war-interactive-documentary>>, [cit. 6. 10. 2015].
 - 9) Slovo hackathon, jehož český ekvivalent neexistuje, vzniklo složením slov *hack* a *marathon*. Označuje akci, při níž programátoři (často spolu s grafiky a webdesignéry) intenzivně pracují na zadaném softwarovém projektu — pozn. red.

dá s ohledem na dlouhou historickou vazbu Institutu na média a na dokument (Richard Leacock a jeho kolegové byli v 60. letech pionýry tzv. direct cinema, americké verze ciné-ma vérité; Glorianna Davenportová rozvíjela v 80. a 90. letech úžasné experimenty s interaktivním filmem; a MIT se dlouhodobě angažoval ve prospěch všeho „otevřeného“ — open software, open courseware¹⁰⁾ a podobně). Open Documentary Lab je tak jen dalším krokem v rámci těchto trendů.

A zatřetí, laboratoř odpovídá mému osobnímu výzkumnému zaměření. Po celou svou kariéru miluji dokumenty. Je to oblast, která je akademickou sférou obecně ignorována, mne však dlouhodobě fascinovalo nezměrné množství filmové a fotografické nonfikce, produkované dávno před tím, než Grierson použil v roce 1926 pojem dokument — zajímají mne praktiky dokumentace světa rozvíjené ještě před fotografií. Dokument chápu jako způsob vidění, jako poslání, spíše než jen jako filmový žánr. A tak mi nové vývojové trendy v interaktivních a participačních médiích umožnily rozvinout tyto úvahy z historické perspektivy až do současnosti. A co víc, s ohledem na můj zájem o začátky mi nabídly možnost prověřit mé dosavadní hypotézy o vývojových procesech médií. Musíme opakovat nekonečné znovuobjevování kola? Nebo se můžeme poučit z minulosti a vývoj urychlit?

Ze všech těchto důvodů je naše laboratoř něčím jako inkubátorem, urychlovačem, způsobem, jak propojit dohromady důležité složky, sdílet poznatky a rozpohybovat věci. Pořádáme spoustu veřejných aktivit, píšeme zprávy a snažíme se část naší práce veřejně prezentovat, jako v případě Moments of Innovation¹¹⁾ a Docubase.¹²⁾

Rozvoj dokumentárního filmu byl vždy těsně spjat s rozvojem technologie. Vytváří laboratoř také nové technologie a nástroje? Jak důležitou součástí její práce je například rozvoj softwaru a podobně?

Ačkoli je naše laboratoř součástí instituce známé vytvářením technologií zítřka, nejsme primárně vývojáři nástrojů. Jsme fyzicky zabydleni v pokladnici nových technologií, z nichž mnohé jsou technologiemi reprezentace. A jedním z našich cílů je v těchto technologiích objevit skrytý vypravěčský potenciál. Snažíme se propojit tvůrce s technologií, přičemž doufáme, že se navzájem postrčí novými, produktivními směry. Rozebíráme nástroje a snažíme se zjistit, jak fungují, abychom pochopili komplexní spektrum jejich možností. Sponzorujeme hackathony, abychom tvůrcům pomohli produktivněji rozvinout jejich nápady — ale snažíme se je též přimět k tomu, aby lépe pochopili například principy datově řízeného vyprávění (data-driven storytelling) či pomůcky posuzování dopadu, jednoduše to, jak konkrétní nástroje pracují. Jak jsem říkal již dříve, jde tu o epistemologii, jež nemusí být na první pohled zřejmá kreativcům, humanistům nebo inženýrům, kteří se sejdou v jedné místnosti. Když ale pracují dohromady, je úžasné, jaké se objeví nové nepředvídané postřehy. Vždy nám tedy šlo a stále nám jde o nové technologie, stejně jako o nečekané užití či znovuužití nástrojů.

10) Souslovím „open courseware“ MIT označuje volně přístupné výukové moduly prezentované na internetu — pozn. red.

11) Online: <<http://momentsofinnovation.mit.edu>>, [cit. 6. 10. 2015].

12) Online: <<http://docubase.mit.edu>>, [cit. 6. 10. 2015].

Naším cílem je dostat důležitou dokumentaristickou práci do popředí. Pro mě se tato práce scvrkává na pochopení a využití nástrojů, které nám pomohou vidět náš sociální svět jasněji a kritičtěji a umožní sdílet naše poznání a postoje s ostatními. Taková technologie podporuje empatii a kritické povědomí jako předpoklady sociálního aktivismu — což jsou úkoly dalece vzdálené přesvědčování nebo vytváření technologie pro technologii samotnou.

Ačkoli je dnešní mediální scéna značně nepřehledná, zcela zřetelně umožňuje, aby se ke slovu dostalo stále větší množství lidí — mohou sdílet svou zkušenost a dostat ji do světa. Pokud vytvoříme technologie, které napomohou spolupráci mezi těmito lidmi, zručnými vypravěči a dokumentaristy, čeká nás nová kapitola vývoje dokumentárního filmu. Měl bych dodat, že jeden z našich projektů, zmiňovaná Docubase, nejenže nabízí kurátorovanou databázi interaktivních a participačních projektů, ale má současně sekci nástrojů, která představuje nástroje i projekty, které s nimi pracují. A v některých případech tam lze nalézt podrobné rozhovory s tvůrci, kteří reflektují své střety s technologií.

V souvislosti s tím, co říkáte — nahlížíte na softwarově založené umění pouze pozitivně, optimisticky? Jaká mohou být jeho omezení?

Všechno má své kladné i záporné stránky, a technologie, umění a média nejsou výjimkou. Je svůdné přemýšlet v duchu toho, co Jevgenij Morozov nazývá „solutionismem“¹³⁾ — on však správně upozorňuje na invazivnost nových technologických režimů a na různé druhy závislostí, které s sebou přinášejí. Proto je tak důležité rychle zasáhnout do vývoje těchto rozvíjejících se oblastí a poukázat na jejich kritické i expresivní možnosti. Umění tak v celé své kráse činí a umění dokumentárního filmu tak činí účelově. Nechci tím říct, že by se umění mělo redukovat pouze na jakousi funkcionalistickou agendu, ale pokud nám nepomáhá „vidět novými očima“, pak rychle sklouzává do domény komodity, jejíž klíčovou funkcí je dekorace či kulturní distinkce.¹⁴⁾

Je tu ale ještě jedna všednější otázka. V současné době existuje v mnoha národních kontextech určité vnitřní napětí mezi softwarovým mediálním uměním a dokumentem, které je vytvářeno tím, jak jsou nastaveny rámce pro získávání finančních prostředků. Pokud žádáme v nově se objevujícím poli interaktivního dokumentu o peníze, nacházíme se v určité trhlině. Na jedné straně se o dokumentu uvažuje jako o něčem spjatém s konkrétním médiem (filmem či videem), na straně druhé je interaktivita spojovaná s experimenty s novými médii v oblasti výtvarného umění. Interaktivní dokument tuto binární logiku narušuje. Proto musíme do budoucna přemýšlet o prostředí, kde se tyto dvě domény potkají, budovat takovéto zázemí a vymyslet, jak zmiňovaný problém napravit.

13) Technologickým solutionismem míní původem běloruský teoretik technologií Jevgenij Morozov představu, že správný kód, algoritmy, roboti a obecně technologie a priori zjednodušují a usnadňují život. Více zejména Evgeny Morozov, *To Save Everything, Click Here. The Folly of Technological Solutionism*. New York: Public Affairs 2013.

14) Ve smyslu, v jakém ji chápe Pierre Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge: Harvard University Press 1984.

Jak velkou změnu v rozdělení pracovních kompetencí na filmovém projektu webové projekty znamenají? A jak to ovlivňuje naši tradiční představu o autorství a zodpovědnosti scenáristů a režisérů za výsledné audiovizuální dílo?

Dokumentární filmy byly po dlouhou dobu kolaborativními produkcemi, ačkoli z důvodů brandingu (a asi i ega) se k nám dostávaly spíše jako „autorské“ entity. Myslím, že pojetí autorství, jak jsme jej zdědili z 18. a 19. století, těžko jen tak zavrhneme a opustíme, přestože v tomto duchu již před téměř padesáti lety výmluvně psali lidé jako Foucault a Barthes. V novém dokumentárním prostoru nicméně tuto „fikci autorství“ narušují dva nové faktory. Předně, kolaborativnost autorství vedle tradičních profesí kameramanů a střihačů ještě více vyhrocují nové profese jako designéři uživatelské zkušenosti (User Experience Designers), designéři rozhraní (Interface Designers) a Engagement Producers. A zadruhé, a možná ještě radikálněji, přeformulovali situaci uživatele, „lidé dříve známí jako publikum“, jak o tom píše Jay Rosen.¹⁵⁾ Jako navigátoři textového prostředí se podílejí na tvorbě textů. A v některých dokumentárních formách mohou jít ještě dál, přispívat obsahem ve formě dat, obrazů, zvuků a podobně. Uživatelé Facebooku, Twitteru i Googlu to dělají každý den, akorát o tom nepřemýšlíme jako o „tvoření“. Participační dokument nabízí lidem svou mnohem altruističtější stránku, takže mohou vytvářet smysluplné příspěvky, vyprávět své příběhy, být slyšeni.

Když uděláme krok zpátky a podíváme se na tuto formu v delší časové perspektivě, uvědomíme si, že naše jazyky, náboženství, legendy, příběhy a písně byly vždy tvořeny kolaborativně. Jen v posledních stech až dvou stech letech zesílily těžký průmysl médií a romantická ideologie tvořivého génia hlasy některých, zatímco hlasy mnohých eliminovaly na status amatérů a „lidu“. V současné době se nevracíme v kruhu, ale zažíváme něco jako spirálový efekt. Vracíme se zpět na místo, kde mohou být slyšet hlasy mnohých, ale tentokrát v naprosto odlišném techno-sociálním režimu. Jsme na samém počátku tohoto vývoje a bude zajímavé sledovat, jakých forem bude nabývat, především proto, že mediální průmysly 20. století ještě zdaleka nejsou mrtvé a maximálně se snaží si udržet svůj monopol. A samozřejmě, naše vzdělávací instituce jsou stále zaneprázdněny úkolem reprodukce, jak o tom mluví Bourdieu, udržujíc v zásadě neproblematizovanou představu o autorství.

V posledních letech zaznamenávají webové filmové projekty boom a strhávají na sebe stále více pozornosti. Jak je to s jejich vztahem k tradičním, lineárním dokumentům, stejně jako se vztahem webové prezentace k tradičním modům uvádění filmů?

Webové dokumenty stále ještě nedosahují stejných čísel sledovanosti jako celovečerní dokumenty v kinech nebo ty, které jsou uváděny mainstreamovými televizními kanály. Pokud bychom to brali jako hru o čísla, lineární dokumenty by vyhrály. Ale jde o něco víc. Předně je třeba se ptát, kdo sleduje a kde? Ukazuje se, že mladší diváci používají svá mobilní zařízení mnohem více než televizi a že je na rozdíl od skupiny diváků starších 60 let nezajímají dlouhé pořady či přenosy. Tráví spoustu času v interakci se svými obrazovkami: na sociálních médiích, hraním her, na YouTube a podobně. Pokud dokumentaristé

15) Jay Rosen, *The People Formerly Known as the Audience*. 2006. Dostupné online: <http://archive.presthink.org/2006/06/27/ppl_frmr.html>, [cit. 6. 10. 2015].

chtějí oslovit toto publikum, televize nemůže být jedinou cestou. Dále, filmové a televizní publikum se fragmentarizovalo v důsledku rozmnožení kanálů (alternativy jako Netflix apod.). Marketéři si uvědomili, a jednou si to uvědomíme i my ostatní, že pokud chtějí oslovit široké publikum, musejí využívat různé platformy, musejí mít dosah napříč médii. A pokud se tak chystáte postupovat, musíte dobře promyslet, jaké aspekty projektu budou nejlépe fungovat na té které platformě. Není to o lineárním versus interaktivním, je to o správné formě pro každou platformu. Zatřetí je stále více zřejmé, že interaktivní a participační formy jsou velmi úspěšné tam, kde lineární nefungují či selhávají. Mohou vytvářet komunity a jsou trvalejší — zůstávají online a rozrůstají se měsíc za měsícem; mohou umožnit personalizaci a hlubší zapojení než lineární dokumenty typu „jeden formát padne všem“; a interakce by mohla přinést ještě intenzivnější formy angažovanosti a akce než její mnohem fixovanější protějšky. Začtvrté, webové interaktivní projekty mají zajímavé možnosti oslovit nové publikum. Zde mám na mysli projekty jako *Short History of the Highrise*, který Kat Cizek vytvořila ve spolupráci s *The New York Times*. Její dokument je prolínán s digitální verzí novin — klinkout na něj lze stejně snadno jako přečíst si další článek. A jak zjistili dokumentaristé spolupracující s *Times* a *The Guardian*, široké nové publikum, které by nebylo možné oslovit prostřednictvím televize či kina, je náhle vzdáleno jeden klik daleko. Znamená to fantastické distribuční možnosti, a co víc, je to výhra pro všechny — jak pro zpravodajské služby, tak pro dokumentaristy. A konečně, je důležité mít toto všechno stále na paměti. My, tak jako filmaři a publikum, se stále učíme, jak na těchto nových platformách funguje vyprávění. Přes tisíc let jsme vylepšovali umění lineárního vyprávění. To nemizí, ale představuje vážnou konkurenci pro nové a neznámé postupy. Nemohu se ubránit nepřemýšlet nad tím ve smyslu prvních deseti let kinematografie, kdy se dařilo divokým a rozdílným přístupům, než se usadilo několik dominantních forem. Stále se nacházíme v divokých dnech interaktivních forem, což je skvělé pro některé, ale rozhodně ne pro všechny.

Když zmiňujete The New York Times či The Guardian — webové dokumenty často kombinují dokumentární reprezentaci s různými odlišnými žánry či druhy vyjádření. Lze posoudit, do jaké míry jsou ovlivněny trendy v herním průmyslu, webové žurnalistice, digitální kartografii, vizualizaci dat, reklamě a podobně?

Výborná otázka. Je ještě poměrně brzy to celkově zhodnotit, jakkoli všechny tyto vlivy a ještě mnohé další jsou samozřejmě ve hře. Myslím si, že existují přinejmenším tři obecnější důvody rozšíření vlivů, forem a postupů. Všechny zmíněné oblasti a další samy objevují nové možnosti, jak prezentovat informace. Novináři horlivě přehodnocují, jak vyprávět příběhy, tak jako si tvůrci datových vizualizací uvědomují, že mají v rukou mocné nástroje vyprávění příběhů, jež jim dávají možnost nechat data promluvit. Zadruhé, na druhou stranu, někteří odvážní dokumentaristé využívají výhod nových nástrojů a technik k šíření svého díla, efektivnějšímu vyprávění svých příběhů a k napojení se na netradiční distribuční okruhy. A zatřetí, v okamžiku, kdy je publikum rozptýleno napříč platformami, se objevily cross-mediální strategie jako způsob opětovného sjednocení publika. Znamená to, že producenti mediálních obsahů přemýšlejí napříč platformami, přemýšlejí o své práci ve zcela nových pojmech a snaží se zjistit, co funguje nejlépe v jakém médiu. To všechno dohromady dělá v tomto oboru z dneška velmi vzrušující dobu. Takže nejdů-

ležitější vliv? Příliš brzo na zhodnocení. Nejdůležitější cíl? Najít způsoby, jak propojit tvůrčí síly talentovaných dokumentaristických vypravěčů s publikem bohatým na zkušenosti a s jeho vlastními příběhy.

Webové dokumenty bývají strukturovány podle podobných vzorců uživatelské navigace — jde o osy míst, postav a témat. Nezdá se vám takováto databázová struktura poněkud repetitivní? A jaké jsou vůbec možnosti softwarové organizace dokumentárního narativu?

To je zábavné, zrovna jsem dělal výzkum o zrodu knižních rejstříků v 18. století a tato otázka se váže přesně k tomu. Tato situace zčásti souvisí se začarovaným kruhem komunikace a gramotnosti: tvůrci si chtějí být jisti, že jejich rozhraní je intuitivní, takže volí důvěrně známé modely — snadná řešení typu jmen, míst a témat, které zmiňujete. A uživatelé, na druhé straně, se tak často setkávají se stejným uspořádáním a učí se taková rozhraní očekávat. Je to právě tento kontext zrodu formátů, kvůli němuž jsou pro mne začátky různých mediálních forem tak podmanivým tématem. Naštěstí se pořád nacházíme v okamžiku, kdy je k tomuto druhu organizace informací hojnost alternativ. Ale mnoho z nich rovněž používá zmíněné kategorie jako „zálohu“ pro ne tak odvážné uživatele, poskytující jim určitý druh rejstříku. Není to ani problém softwaru, ani databáze, je to lidský, kulturní problém. Zdokonalili jsme naše věky staré kategorie pro účely digitálního světa a nově jim říkáme metadata. Avšak například Flickr ukazuje, že crowd-sourcované tagy nabízejí pestrou alternativu. Doména prediktivních algoritmů je velkým příslibem, pokud jde o rozpoznávání vzorců, které jsme zatím nezachytili, jejichž nálezy nicméně následně oceníme. Tím chci říct, že sdílím vaše rozpaky, ale myslím, že tyto kategorie jsou vlastně artefakty minulosti a že jejich význam může být jednou zredukován na význam rejstříků. Jen jsou v současné době snadnou kořistí, a to je lákavé.

Z hlediska diváka/uživatele může být jedním z nejvýznamnějších aspektů webových dokumentů nestabilní a fragmentární charakter textu a z něj plynoucí obava z příliš velké záplavy fragmentárních informací, které projekty nabízejí. Ustavují fragmentárnost a nestabilitu nový komunikační rámec mezi tvůrci a diváky/uživateli?

Nestabilita textu je nová jen v tom smyslu, že se její škála radikálně rozvinula, ale není nová jako uživatelská podmínka. Vezměte si nesčetné verze Bible (římská katolická mají kolem 20 platných verzí jen v angličtině) — proměňují se po tisíce let. Text Shakespearova *Hamleta*, podobně jako jeho dalších her, se v historických vydáních také povážlivě mění. A „autorizované interpretační komunity“, jak jim říká Stanley Fish,¹⁶⁾ se samozřejmě snaží mezi verzemi určit tu správnou. V případě interaktivního dokumentu je situace ještě radikálnější a ani nepředstíráme, že oficiální, správná verze díla existuje. Fundamentálnost této nestability, její neohraničenost, na rozdíl od toho, co se děje s *Hamletem*, představuje pro naše zažité způsoby myšlení zásadní výzvu. Většinou to znamená, že potenciálně žádní dva lidé nevidí totéž. A to může učinit diskusi nad společným textem náročnou. Je však pravdou, že v dnešním informačně bohatém světě pracuje každý z nás se zcela unikátním souborem znalostí — složeným z jednotlivostí, které jsme si vytáhli ze zpráv, ze sociálních

16) Stanley Fish, *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge — London: Harvard University Press 1982.

sítí a tak dále. Zatímco informace mají textovou podobu, poznání je proces, a já si nemyslím, že textová nestabilita nutně brání poznání.

Roztříštěnost je pro mne zajímavá z jiného důvodu. Myslím, že mnoho interaktivních dokumentů využívá mini-narativů, aby uživateli umožnily sestavit si tím či oním způsobem širší, komplexnější zážitek. Často jde o velmi krátké sekvence, možná dokonce sestřihané sekvence. Ale vždycky obsahují vodítko, jež je spojuje s něčím dalším. A v tomto se příliš neliší od toho, co dělá každý střihač lineárního filmu — staví velké příběhy z mini-příběhů prostřednictvím sekvencí, záběr po záběru. Fragmentace tudíž na jednu stranu není zas tak nová. Co je nové, je to, že kousky pro nás nejsou spojeny — musíme to udělat sami. A nové je také to, že zastřešující příběh, tedy to, co motivovalo spojení v lineárním příběhu, může být také o něco slabší, anebo může být několikerý. Zjistit, jak motivovat uživatele, aby se proklikávali dál a dál, jak napojit jednu přesvědčivou mini-narativní jednotku na jinou, to je pro tvůrce interaktivních dokumentů velká výzva.

Zmínili jsme již, že s ohledem na publikum se o webových dokumentech mluví jako o mediích interakce a participace. Máme k dispozici nějaká data o tom, jak přesně se diváci zapojují? Co vlastně přesně víme o procesech uživatelské interakce a participace?

Touto otázkou jste se dotkla velmi závažného tématu debat o interaktivním dokumentu. Lineární tvůrci, investoři a skeptici — všichni chtějí vědět totéž: funguje to? Vynahrazují interaktivní projekty svou intenzitou to, co jim schází, když se vystavují publiku? Situaci zhoršuje skutečnost, že financování je stále napjatější, a investoři potřebují před svými správnými radami obhájit hodnotu vynaložených peněz. Toto tázání, na druhou stranu, upozorňuje na otázku, co přesně je zapojení? A co se počítá jako důkaz zapojení? Je to to, co nám říkají tvůrci? Nebo existuje nějaký nástroj nebo měření, které můžeme použít? Naše laboratoř a Tribeca právě strávily rok prací na řešení těchto otázek.

Pamatujme, že jsme vprostřed velkého paradigmatického posunu v oblasti měření publika. Od 30. let měřily společnosti jako Nielsen publikum sčítáním počtu očí (a uší) a jejich dělením dvěma.¹⁷⁾ Záleželo na vystavení se médiu, a to jako by udělalo zbytek. Dnes, v době fragmentárního publika, které přepíná a dělá víc věcí najednou, je „vystavení“ slabším argumentem. Módním slovem dneška je „zapojení“ (engagement). Ve světě sociálního dokumentu se o zapojení mluví jako o měřítku dopadu a vlivu. Ale co to je a jak to měřit, o to se stále vedou ostré pře. Řekl bych, že panuje shoda v tom, že každý, kdo stránku neopustí a pokusí se v ní nějak zorientovat, prozkoumává ji, je zapojený — ale jak nebo s jakým účinkem a jak to vůbec měřit — to stále visí ve vzduchu. Během posledních dvou let byl vypracován skoro tucet zpráv a rozběhl se vývoj ještě většího množství nástrojů a systémů, které by tuto otázku zodpověděly. Jenže mnoho těchto výstupů spoléhá na „scrapování“ sociálních médií,¹⁸⁾ všechny s předvídatelným účinkem.

Je to samozřejmě sporné. Na jedné straně interaktivita vyžaduje odlišný typ aktivity než sezení a sledování, a to zřejmě znamená, že jí odpovídá jiný druh zapojení. A čím více

17) Společnost Nielsen Media Research založil Arthur C. Nielsen, průkopník měření poslechovosti (rozhlasu) a sledovanosti (televize) — pozn. red.

18) „Web scraping“ je termín označující různé metody sběru informací z internetu. Zpravidla se tak děje prostřednictvím softwaru, který simuluje lidské surfování na webu — pozn. red.

bychom se dozvěděli o tom, co v tomto smyslu funguje, a co ne, tím více bychom mohli zlepšit to, co děláme. Na straně druhé, pokud všechno zredukujeme jen na otázku techniky a neřešíme obsah, říkáme tím, že co je dobré pro dokument, je dobré i pro prodejce Coca-Coly. Vypadá to, že naše myšlení a náš pohled na lidství od dnů teorie injekční stříkačky¹⁹⁾ moc nepokročily. A to mi přijde depresivní.

Je klíčové si pamatovat zkušenosti z iniciativy NFB Challenge for Change, kde „change“ znamenalo mnoho různorodých věcí, včetně silně lokálních změn ve schopnosti skupin vyjádřit se či získat pozornost či ulovit lososa v řece. V současnosti jsme svědky fragmentarizace mediálního světa a spíše než abychom pokračovali v hledání univerzálního modelu zapojení a dosahu, měli bychom možná věnovat víc času specifikaci toho, co se počítá, a co ne, a nechat tato rozhodnutí řídit proces hodnocení a dokumentace. Takto to nemusí mít smysl pro Coca-Colu, ale mohlo by to být výhodné z hlediska problémů, jež jsou v jádru mnoha sociálních dokumentů.

Z historické perspektivy je zajímavá též otázka ekonomiky dokumentárního filmu a jeho uplatnitelnosti na trhu. Dokumentární film bylo vždy levnější vyrobit, jelikož však v distribuci fungoval docela jinak než celovečerní hraný film v komerční sféře zábavy, zůstával neziskový. Co víme o ekonomice dnešního dokumentárního filmu? Jak jsou tyto filmy financované a jak, pokud vůbec, vydělávají peníze?

Dokumentaristé jsou jedni z nejtvůřivějších lidí, které znám, mimo jiné proto, že to jsou nejen umělci, ale též poslední a nejúspěšnější alchymisté — vytvářejí své dokumenty, s nadsázkou řečeno, z ničeho. Financování dokumentů se samozřejmě v jednotlivých zemích liší, nicméně ve Spojených státech existuje jen velmi málo filmařů, kteří fungují na komerční bázi (Michael Moore); pár dalších spolehlivě najde prostředky v televizi (Ken Burns, samozřejmě, ale také lidé, kteří pracují pro Frontline, POV²⁰⁾ a podobně); drtivá většina však svou činnost financuje díky dotacím z nadací, uměleckých institutů, sponzoringu, dárcům, rodičům, kamarádům a tomu, že ve volném čase například řídí taxíky. Tato malá pyramida, když to tak nazveme, se také týká uvádění. Hrůza na vrcholku může očekávat klasickou distribuci, množství na dně se párkrát ukáže na festivalech a možná se dostane do vysílání na kabelové televizi nebo vyjde na DVD. Vydělávají někteří z nich peníze? Možná ti na vrcholku, ale co vím, tak spíš ani ti ne. Jak říkám, liší se to zem od země — Kanada těží z podpory National Film Board, dokument podporuje i mnoho evropských veřejnoprávních televizí. Napříč celým světem však platí, že dokumenty zpravidla vznikají ze zaujetí určitou myšlenkou a ze závazku k ní, ne z potřeby vydělávat peníze.

V tomto smyslu dokument odpovídá většině kulturního sektoru — má svou malou, komerčně úspěšnou elitu, ale obecně je dotován jako „kulturní blaho“. Rozdíl oproti ostatním kulturním oblastem je v tom, že dokumenty často kritizují určitý aspekt statu quo, což v okamžiku, kdy veřejné zdroje vysychají a kdy v podpoře kultury hrají větší roli individuální a korporátní sponzoři, může znamenat ohrožení nezávislosti a kritičnosti.

19) „Hypodermic Needle Theory“ odkazuje k dnes již překonanému modelu komunikace, jenž předpokládá, že zpráva přichází k příjemci neproblematicky, přímo a je jím plně akceptována — pozn. red.

20) POV je americký televizní cyklus uvádějící nezávislé dokumentární filmy. Online: <<http://www.pbs.org/pov/>>, [cit. 6. 10. 2015].

S ohledem na tuto situaci v tradiční dokumentární produkci nabízí web řadu zásadních výhod. Webové projekty mohou být levnější než lineární film či video. Stále více softwarových balíčků je zdarma či přinejmenším dostupných, ačkoli stále existují komplikace s kompatibilitou (iOS versus různé verze pro Android, verze formátů pro monitor, tablet a chytrý telefon atd.). Skutečně důležité však je, že web nabízí možnost obejít úzké hrdlo distribuce v kinech a televizi. Ano, na webu je snadné se ztratit, ale strategická partnerství, kreativní práce se sociálními médii a prolinkování nabízí množství způsobů, jak si vytvořit své publikum. Webové projekty současně přetrvávají v dlouhodobé perspektivě a své diváky tak mohou nacházet a budovat v průběhu času, nezávisle na jednorázových událostech promítání.

S webovými projekty souvisí též významná otázka jejich prezervace jako kulturního dědictví — což se samozřejmě týká i dalších novomediálních formátů, her, instalací a podobně. Jak vážně bychom měli přistupovat k nestabilitě platform, na nichž se webové dokumenty nacházejí, a k mizení těchto druhů nehmotného dědictví? Spolupracujete na MIT s nějakými iniciativami, které se starají o uchovávání webového umění?

Představte si, že jste zpět v roce 1899. Film, jak jej známe, je tu asi čtyři roky. Doba překypuje novinkami — od projekčních systémů, filmových témat, výrobních společností, k způsobům, jakým jsou vytvářena multi-mediální představení, a cestám, jak oslovit publikum. Vše se rychle se rozvíjí, je dynamické a pomíjivé do té míry, že každý řeší to, co bude zítra. Vědět to, co víme dnes, alespoň ti z nás, co jsou historici médií, by nám umožnilo, abychom se vrátili a zachránili kulturní význam filmu v celé jeho šíři. Nyní s webovými dokumenty řešíme stejný problém. Webové umění má několik svých příznivců jako například Intermedia Art Archive galerie Tate,²¹⁾ kterému jde především o umělecké projekty a má určité institucionální zázemí, které jej stále udržuje. V oblasti her je několik hackerů, kteří vyextrahovali kód, stabilizovali chátrající rozhraní a vestavěli emulátory, ale korporace pro to, aby archivovaly svou minulost, moc nečiní. Dokumenty mají instituce jako NFB a Arte, které jsou rozhodně osvětenější než herní společnosti, ale mají mnohem menší rozpočty. Doufám, že uvažují stejně pečlivě o svých interaktivních dílech jako o svých lineárních produkcích!

Je to obrovský problém a bohužel také relativně drahý. Jak až moc dobře vědí světové filmové archivy, je levnější stabilizovat fyzický film než digitální kopie, neboť formáty se mění velmi často a podklad nesoucí digitální informace je v porovnání s acetátovým filmem nestabilní. A pak je tu otázka, co máme uchovávat? Kód? Rozhraní? Uživatelský obsah — včetně komentářů? Uživatelské chování? Naše přítomnost je jako minulost, vzbudíme se a něco uděláme, až nám zub času usnadní práci a odstraní velkou část dat sám.

Jak pohlížíte na současnou situaci v akademické a kritické reflexi nových dokumentárních forem? Co považujete za klíčové teoretické a metodologické výzvy takového studia?

Akademie je instituce jako každá jiná — jako dokumentární průmysl, dokumentární festivaly nebo archivy. V některých prostředích „nový dokument“ stále znamená dlouhý lineární dokument s určitým novým ozvláštněním. Zejména nyní, na počátku interaktiv-

21) Online: <<http://www2.tate.org.uk/intermediaart/archive/>>, [cit. 6. 10. 2015].

ních a kolaborativních forem, ještě neexistuje žádná ortodoxie, žádný kánon, žádný doporučený seznam literatury a ani žádná standardizovaná terminologie. To všechno samozřejmě přijde, ale doufám, že nám zbývá ještě trochu času se porozhlédnout a zvážit plný potenciál těchto forem, než je zastrčíme do krabic teorií a konceptů. Tou největší výzvou pro nás je, že celá naše textová tradice je založena na relativně stabilních textech a předpokládaném pojetí autorství. Dnes se musíme zabývat radikálně dynamickými texty, texty ad hoc, které existují pro mne jako uživatele při každé specifické návštěvě textového prostředí, a nikdy se nemusejí opakovat. Autorské já se stalo my a uživatelé se podílejí na tvůrčím procesu. A čelíme také určitým významným epistemologickým problémům, přemýšlíme-li o personalizaci jako o empirické zkušenosti spíše než teoretickém postoji. Tyto podmínky nebyly dosud dobře teoretizovány. Oblasti jako herní studia a instalační design s tím samozřejmě začaly, ale stojí proti hluboce zakořeněným způsobům myšlení. Jsme uprostřed zásadnějšího přechodu, a ani naše tradice, ani získané instinkty nám dobře neposlouží. Takže výzva? Vytvořit nové gramotnosti, nové koncepty a nové nástroje k uchopení tohoto rychle postupujícího vývoje.