

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Dokumentární tvorba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**INTERAKTIVNÍ WEBOVÝ FILM JAKO SVÉBYTNÁ FORMA
DOKUMENTÁRNÍHO DÍLA**

Zdeněk Chaloupka

Vedoucí práce : Ing. MgA. Martin Řezníček

Oponent práce: MgA. Lubor Kopecký

Datum obhajoby: 10. 9. 2019

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2019

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography and New Media

Department of Documentary Filmmaking

DIPLOMA THESIS

**INTERACTIVE WEB DOCUMENTARY AS A DISTINCTIVE
FORM OF DOCUMENTARY FILM**

Zdeněk Chaloupka

Supervisor: Ing. MgA. Martin Řezníček

Second reader: MgA. Lubor Kopecký

Prague, 2019

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci na téma

<p style="text-align: center;">INTERAKTIVNÍ WEBOVÝ FILM JAKO SVÉBYTNÁ FORMA DOKUMENTÁRNÍHO DÍLA</p>
--

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Abstrakt

V diplomové práci *Interaktivní webový film jako svébytná forma dokumentárního díla* se z pozice tvůrce zabývám zatím nepříliš ukotvenou podobou dokumentárního díla – webovým dokumentárním filmům. V první části práce nabízím základní kategorizaci této formy, kterou ilustruji konkrétními příklady. Další částí práce je případová studie vývoje a realizace dokumentárního webového filmu *Zapomenutá válka*, který byl mým magisterským projektem. Svou vlastní zkušenost porovnávám s postupy popisovanými a doporučovanými v odborné literatuře, respektive na mezinárodním workshopu IfLab, který se zaměřuje na interaktivní formáty. Zvláštní pozornost věnuji roli modelového diváka při vývoji tohoto typu díla, kterou považuji za přeceňovanou na úkor autorské vize a sdělení díla.

Cílem mé práce je předat autorskou zkušenost s procesem vzniku interaktivního dokumentárního díla a přispět tak do diskuze na toto téma textem, který by mohl být prakticky užitečný případným budoucím autorům.

Abstract

In my diploma thesis *Interactive Web Film as a distinctive Form of Documentary Film* I deal with not widely known form of web documentaries from the position of the creator. In the first part of the thesis I offer a basic categorization of this form illustrated with concrete examples. Another part of the thesis is a case study of the development of my master project, web documentary film *Forgotten War*. I compare my own experience with the procedures described and recommended in the literature or at the international IfLab workshop, which focuses on interactive formats. I pay special attention to the role of the model viewer in the development of this type of work, which I consider to be overrated.

The aim of my work is to present the author's experience with the process of creation of an interactive documentary work and thus contribute to the discussion on this topic by a text that could be practically useful for future authors.

Klíčová slova: interaktivní webový film, i-doc, *Zapomenutá válka*, IfLab

Keywords: interactive web documentary, i-doc, *Forgotten war*, IfLab

1. Úvod

Mariupol, říjen 2016. Sedím v posledním patře velké vily s výhledem na Azovské moře a poslouchám tupé rány, které se nesou odněkud z dálky. Buď to jsou zvuky provozu strategického přístavu, nebo střelba z fronty, která je vzdálená necelých patnáct kilometrů. Válka na východní Ukrajině trvá už skoro tři roky, a i přes vyhlášené příměří se tu střílí každý den. Přijel jsem natáčet na pozvání humanitární organizace Adra, která tou dobou vozila humanitární pomoc do takzvané šedé zóny, pásu vesnic těsně přiléhajících k zamrznuté frontové linii. Ten večer jsem dostal nápad. Otevřel jsem počítač, stáhnul z internetu několik fotek a vytvořil si primitivní grafiku. Rozhodl jsem se, že můj další projekt nebude klasický dokumentární film, ale tvar na pomezí dokumentu, novinářské webové infografiky a počítačové hry. A bude vyprávět o obyčejných lidech v šedé zóně.

Na přelomu tisíciletí se s rozvojem internetu a sociálních sítí objevuje fenomén označovaný „interaktivní webový dokumentární film“. Jde o formát vyprávění, které už svým názvem napovídá, že vyžaduje divákovu interakci. Nestačí jen sednout si a dívat se, je nutné někdy klikat, jindy se posouvat šipkami na klávesnici, v některých případech dokonce psát nebo mluvit. Ve svých jednodušších formátech se blíží infografice nebo datovým analýzám, jaké známe z internetového zpravodajství, druhý pól pak tvoří dokumenty připomínající svojí vizualitou i funkčností počítačové hry. Na rozdíl od klasických dokumentárních filmů nemají pevnou stopáž a v jejich případě mluvíme spíše o délce zážitku, kterou si určuje divák. Interaktivní dokumenty mohou přirozeně využívat větší škálu technologií a médií – kromě videa také samostatné audio, fotogalerii, 360 stupňové video, text, ilustrace, grafy.

Zatímco v zahraničí se formát poměrně rychle etabluje a začínají vznikat teoretické práce, které se snaží fenomén obsáhnout, v české kotlině jde o novum s minimální akademickou reflexí a ještě menšími praktickými výsledky. Po návratu z východní Ukrajiny jsem se tedy rozhodl pro průzkum možností, které interaktivní dokument nabízí, a to právě na tematickém příkladu války na východní Ukrajině. Postupně tak začal vznikat projekt interaktivního webového filmu Zapomenutá válka. Souběžně s tím jsem se dozvídal o dalších interaktivních projektech a se svým vlastním návrhem webu měl možnost podívat se na několik workshopů, které kromě praktických rad dali nahlédnout tomu, jak je nový formát reflektován ve filmovém průmyslu.

Cílem práce je především přiblížení interaktivního webového formátu těm, kteří o něm nemají příliš mnoho informací. Celý text má několik rovin. Od teoretické informativní části přechází k polemice s jinými teoretickými texty na základě vlastní zkušenosti s vývojem konkrétního projektu a uzavřen je případovou studií vývoje interaktivního webového dokumentu Zapomenutá válka. Jako celek by tak práce mohla sloužit i jako začátečnický návod pro ty, kteří by rádi podobný projekt sami vytvořili a zatím příliš nevědí, kde a čím začít a co by je na cestě vývoje a výroby mohlo potkat.

2. Několik věcí, které byste měli vědět, než začnete číst

2.1. Struktura práce a její zdroje

Text práce nemůže začít ničím jiným než vymezením pojmů. U interaktivních webů však nejde o věc samoučelnou. Jedná se o zcela nový formát, který zatím nemá vyjasněnou ani otázku, jak by se o něm mělo mluvit, stejně jako tápe při používání slov divák a uživatel. Druhá kapitola se tyto pojmy snaží objasnit, minimálně pro účely této práce. Třetí kapitola popisuje narativní možnosti interaktivních webů. Využívá dvě studie na toto téma, z nichž každá přistupuje k tématu interaktivního vyprávění jiným způsobem. Obě však dobře shrnují základní postupy, kterými se nelineární vyprávění řídí. U konkrétních příkladů interaktivních webových dokumentů ve třetí kapitole se snažím držet těch, které nějakým způsobem reflektují téma válečného konfliktu. Čtvrtá kapitola pak čerpá jak z teoretických textů, tak z praktických zkušeností získaných na workshopech zabývajících se interaktivními formáty. Z velké části se jedná o polemiku s dosud převažujícím přístupem, který do středu pozornosti staví diváka, jeho přání a potřeby a snaží se přijít s konceptem autorského interaktivního díla. Pátou kapitolou je pak popis tvorby projektu Zapomenutá válka od fáze prvotního neurčitého nápadu z podzimu 2016 po jeho finální tvar v létě 2019. V průběhu tří let jsem se s dokumentem účastnil zahraničního workshopu IfLab, domácího East Doc Interactive a samozřejmě jsem absolvoval celou řadu rozhovorů na téma tvorby interaktivního webového filmu. Tato setkání byla cennou sondou do uvažování etablovaných tvůrců, kteří mají k vývoji interaktivních děl podnětné postřehy, ale ve všech případech přizpůsobují výslednou podobu svého díla divákům. Na závěr popisují, jak takové uvažování proměňovalo i estetiku Zapomenuté války a shrnuji klíčové momenty, které k takové proměně vedly.

K tématu neexistuje téměř žádná souhrnná literatura. V teoretických úvahách se tak opírám často o webové stránky, které se problematikou interaktivních projektů zabývají. V popisu narativních postupů využívám navíc bakalářskou práci Zuzany Tiché, v kapitole o diváckém a autorském přístupu čerpám ze sborníku *i-docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* a *Umění počítačových her* Heleny Bendové. V poslední kapitole se opírám o soukromé poznámky a návrhy projektu, které jsem nashromáždil během vývoje webu Zapomenutá válka.

2.2. Vymezení pojmů

Jelikož je webový dokument v českém prostředí prakticky neznámý, neexistují ani základní pojmy, se kterými operuje. Více než u jiné teoretické práce je tak třeba vymezit si slova, se kterými budu v textu závazně pracovat „Webdok, i-dok, webový dokument, interaktivní dokument, interaktivní webový dokument, nelineární dokument, webový dokumentární film, interaktivní film, aktivní diváctví, interaktivní formáty dokumentárních filmů...“¹ vyjmenovává různé pojmy Zuzana Tichá ve své bakalářské práci zabývající se novými formami dokumentárních formátů. Právě spolu jsme nakonec dokumentární film o východní Ukrajině vytvářeli a vedli dlouhé debaty o tom, jak jednotlivé aspekty díla vlastně pojmenovávat.

2.2.1. Interaktivní webový dokument

Pro označení díla, které má parametry dokumentárního filmu, je distribuováno prostřednictvím internetu a divák má možnost ovlivnit jeho další směřování, používám v tomto textu výraz *interaktivní webový dokument*. Pojem není zcela bez problémů, na což upozorňuje právě Tichá: „(...) interaktivní dokument pak může být jak sdílená tabulka na Google Drive, tak dokumentární dílo distribuované prostřednictvím webové stránky. A herní dokument může být ve skutečnosti něco, k čemu se na internetu vůbec nedostanu, protože je distribuován fyzicky – jako klasická výstava.“² Pro souhrnné označení podobných děl pak navrhuje pojem „Dokumentární dílo 2.0“. Podle mého názoru však tento pojem přesahuje hranice, které jsem si v této práci určil, a proto se budu držet výše zmíněného pojmu *interaktivní webový dokument*. V některých případech, kdy by se pojem opakoval vícekrát po sobě, budu kvůli úspoře místa používat pojmy *interaktivní dokument* nebo *webový dokument*.

2.2.2. Divák

V průběhu tvorby Zapomenuté války bylo nutné objasnit a definovat roli diváka, případně mluvit o divákovi jako o uživateli nebo hráči. Jelikož je často interaktivní webový dokument rozkročený mezi film, hru a platformu, která vyžaduje interakci diváka, je krajně obtížné určit, jakému pojmu dát v takovém případě přednost. Od

¹ Tichá, Z. *Dokumentární dílo 2.0 a jeho dominantní rysy ve vztahu k divákovi*, (Bakalářská práce) Praha: FAMU, 2016. s.9

² Tamtéž, s.10

diváka se očekává, že se na dílo *dívá*, tedy nijak do něj nezasahuje. To je případ klasických filmů. Pojem uživatel je zase spojen s *užíváním*, tedy činností, kdy nám daný subjekt slouží jako prostředek k něčemu jinému. V prostředí počítačů tak jde o prakticky jakýkoliv software. Třetí možností je hráč, tedy člověk, který pracuje s programem jako s objektem, který se mění na základě jeho příkazů a přání.

Pro účely této práce jsem se rozhodl použít výraz *divák*. Přikláním se tak k zahraničním teoretickým textům, které většinou používají výraz *viewer* a nikoliv *user*. Zároveň u zkoumaných interaktivních webových dokumentů převažuje složka vizuální nad uživatelskou.

3. Jak vypráví interaktivní dokument?

3.1. Struktura interaktivního narativu

Možností, jak uvažovat nad strukturováním interaktivního webového dokumentu, je více. Jednou z velmi dobře znázornitelných možností je zaměřit se za způsob, jakým bude příběh divákovi odvyprávěn. V prezentaci *Narrative structures in interactive documentaries* (Narativní struktury v interaktivních dokumentech) uvádí její autor Florent Maurin několik možností:³

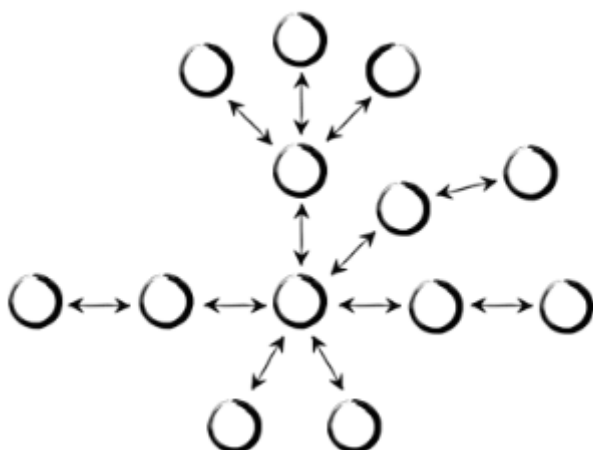
3.1.1. Lineární narativ



Jde vlastně o klasicky vyprávěný příběh, který se rozdělí na několik částí, do kterých je možné vkládat různá intermezza. Jde o jednu linku, jejíž pořadí ani vývoj nemůže uživatel nijak ovlivnit. Výhodou je jednoduchost zpracování a velká kontrola nad příběhem. Pro diváka pak může být příjemné, že se neztrácí v záplavě informací a odboček a přesně ví, kam má směřovat. Nevýhodou je velmi nízký stupeň interaktivity a tím pádem velmi nízké zapojení diváka do rozhodování. Zkušenost všech diváků pak bude stejná.

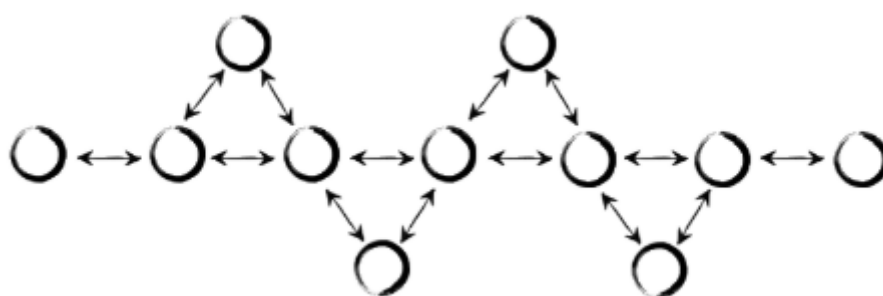
³ Maurin, F. *Narrative structures in interactive documentaries*. [online]. 17. 10. 2014. Dostupný z URL <<https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>>

3.1.2. Soustředný narativ



Složitější struktura, která má jeden ústřední „hub“, od kterého se odvíjejí jednotlivé linky. Ty se pak mohou dále rozvíjet, případně se vrací zpět do „hubu“, kterým může být mapa nebo seznam témat. Výhodou je větší pocit zapojení u diváka, než v případě lineárního narativu, hub zároveň vytváří organické spojení jednotlivých větví příběhu. Nevýhodou je „informační tsunami“. Pouze velmi motivovaní diváci budou mít chuť projít si všechny části příběhu.

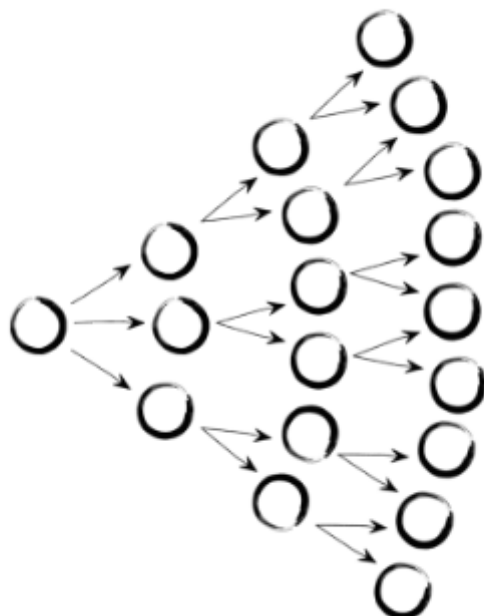
3.1.3. Rybí kostra



Struktura připomínající rybí kostru je odvozená od lineárního narativu. Je zde jeden centrální příběh, ale občas je možné z něj vybočit k příběhům vedlejším (Maurin používá pojem „sub-stories“, v rámci vývoje Zapomenuté války jsme používali „sidestories“). Výhodou této struktury je udržení si kontroly nad vyprávěním příběhu a zároveň přijít s větším zapojením diváka do rozhodování. Někoho však může odrazovat, že se stále jedná o formát

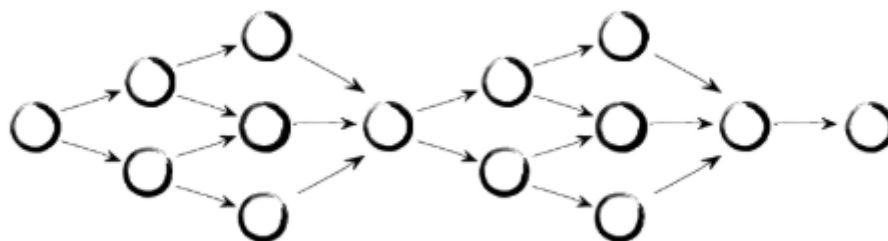
velmi blízký lineárnímu vyprávění. Pro jiné může být těžké navrátit se zpět do hlavního příběhu bez pocitu, že jim něco uteklo.

3.1.4. Rozvětvený narativ



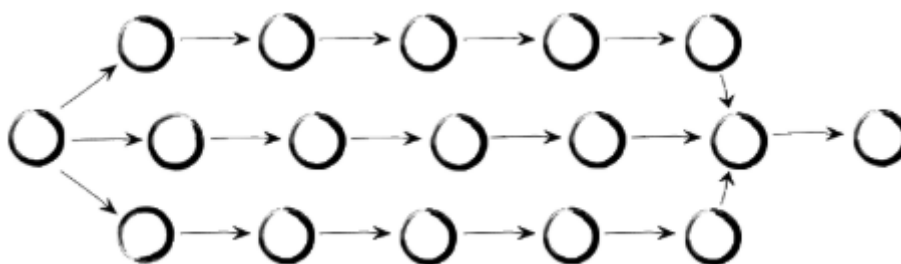
V určitých momentech se musí divák rozhodnout, kterým směrem se vydá. Na základě toho se pak dokument dále větví. Výhodou je pochopitelně vysoká interaktivita. Divák dostává velkou svobodu v posouvání příběhu, zároveň není vystaven „informačnímu tsunami“, protože je stále v jednom narativu, jehož průběh si do velké míry sám formuje. Hlavní nevýhody jsou dvě. První je vysoká až extrémní náročnost na počet jednotlivých příběhů. Při volbě vždy dvou možností v jednom kole bude v případě třech kol výběru potřeba vytvořit 16 zastavení, přičemž každé další kolo navyšuje tento počet exponenciálně. V případě deseti kol by se pak jednalo o 1024 zastavení. Druhá nevýhoda souvisí s egem autora. Je totiž více než pravděpodobné, že průměrný uživatel nebude mít příliš mnoho motivace k tomu, aby si procházel jednotlivé možnosti. Autor se tak musí smířit s tím, že na rozdíl od klasického narativního dokumentu si každý divák odnese zcela jiný informační zážitek a že neuvidí zdaleka všechny možnosti, které autor pracně vytvořil.

3.1.5. Paralelní narativ



V tomto případě jde vlastně o kombinaci rozvětveného a lineárního narativu. Příběh samotný je komplexní a složitý, ale má několik uzlových bodů, ke kterým za každých okolností dojde. Tím dochází k výraznému zjednodušení rozvětveného narativu, a to s sebou nese i menší produkční náklady. Výhodou je však stále velmi vysoká úroveň interaktivity. Přestože je v příběhu vždy několik uzlových bodů, neomezuje to výběr cesty mezi nimi a divák má pocit svobodné volby. Pro některé diváky se však může stále jednat o velmi svazující strukturu, protože uzlové body jsou de facto body klasického narativního vyprávění.

3.1.6. Vlákno­vý narativ



Smysl této struktury je odvyprávět příběh z několika různých úhlů pohledu. Části příběhu mohou mít společné body, ale mohou být také na sobě nezávislé. To je výhodné, pokud chce divák sledovat jednu konkrétní postavu a příběh z jejího úhlu pohledu. Je však obtížné ukázat propojení mezi jednotlivými příběhy a tím pádem udržet divákovi pozornost.

3.2. Struktura interaktivního webu ve vztahu k divákovi

Zuzana Tichá navrhuje ve své diplomové práci jiné rozdělení webových dokumentů, a to na základě divákovi interakce. Nejde tedy přímo o analýzu toho, jak je daný dokument odvyprávěn, ale o výčet možností, které divák v interakci s dokumentem má. Bez divákovy aktivity jsou totiž interaktivní dokumenty nefunkční.

Následující rozdělení přebírám doslova, protože jde o jednu z mála typologií interaktivních webů, která vůbec vznikla. Na rozdíl od originálu však u většiny kategorií používám jiné ilustrativní příklady. Jelikož se velká část této práce odkazuje k tvorbě Zapomenuté války, namísto původních autorčiných příkladů uvádím interaktivní webové dokumenty, které se nějakým způsobem dotýkají problematiky válečného konfliktu. Nejedná se samozřejmě o vyčerpávající výčet a ani netvrdím, že jde vždy o ten nejvíce reprezentativní případ. Samotná databáze interaktivních projektů MIT Open Documentary Lab totiž zobrazuje 58 projektů na téma války a konfliktů.⁴ Toto číslo má však své úskalí. Na jednu stranu není databáze vyčerpávající a některé menší projekty v ní chybí zcela, na straně druhé pak pojednává i o projektech, které se přímo netýkají webového interaktivního dokumentu, ale například performance, čistě počítačových her nebo projektů virtuální reality. Vybral jsem proto několik projektů, které odpovídají zkoumaným kategoriím a jejichž různorodost podle mého dobře ilustruje možnosti, jaké má webový dokument v nakládání s tématem války.

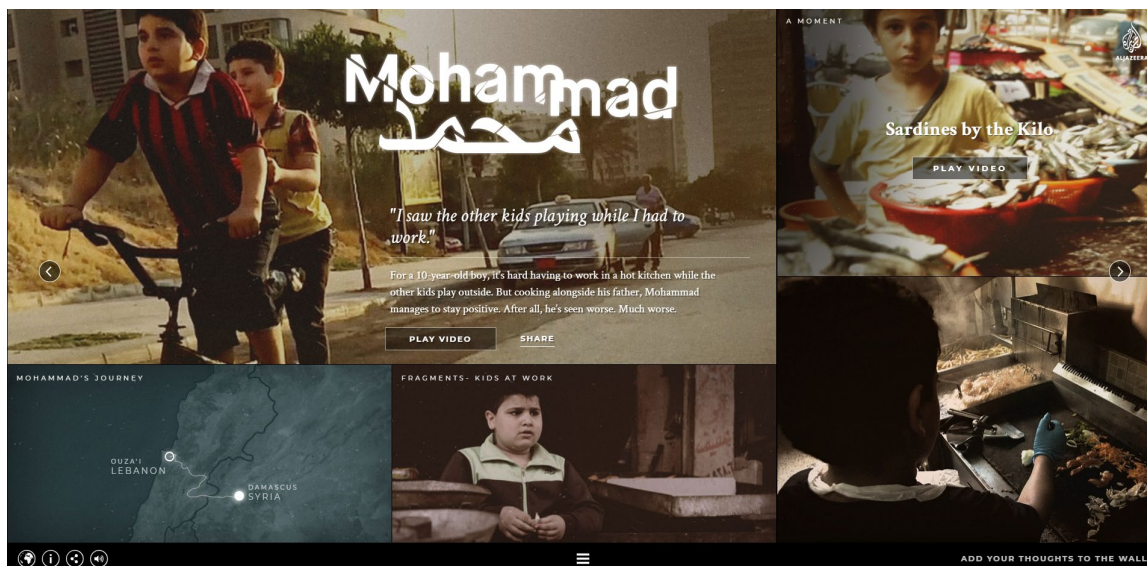
3.2.1. Mozaikové uspořádání

V mozaikovém uspořádání si divák vybírá příběh z několika možností, které jsou graficky uspořádané do „mozaiky“ – například mřížky nebo mapy. De facto se jedná o výše zmíněný soustředný narativ. Obsah dokumentu je tedy nelineární, divák si určuje pořadí příběhů na základě svých vlastních rozhodnutí. „Jednotlivé střípky mozaiky fungují jako samostatné kapitoly, které (...) jsou schopné vytvářet deskripci určité problematiky jakožto celku. Je v podstatě jedno, jestli jsou jednotlivé střípky v dokumentárním díle vyjádřeny lidskými portréty nebo předměty spojenými s určitou kauzou – důležité je, že tyto jednotlivé elementy

⁴ <https://docubase.mit.edu/project/>, údaj k 11.8.2019

dávají vzniknout celku, atmosféře, prostřednictvím které divák pochopí kauzu obecně.“⁵

Příklad mozaikového uspořádání je zcela jistě projekt televize Al-Jazeera *Live on Hold*.⁶ Ten ukazuje každodenní život deseti syrských uprchlíků v Libanonu. U každého z nich je možné se dozvědět různé fragmenty z jeho života, včetně toho, jak se do Libanonu dostal.



Vizuálně je výběr u všech postav velmi podobný. Jedná se právě o mozaiku, přičemž při kliknutí do jedné části se spustí určitá akce. V případě Mohammada se spustí buď krátké video, audio nebo textový fragment. Všechny tyto prvky pak tvoří pak jeden celek informací o konkrétním člověku. Šipkou doprava je pak možné posunout se k další postavě. Podle Maurina by taková struktura měla nejbližší k soustřednému narativu. Jak bylo zmíněné u jeho nevýhod, prohlídka všech částí příběhu vyžaduje motivovaného diváka nebo motivaci vklíněnou přímo do webu. To je však v případě mozaikových webů poměrně problematické.

3.2.2. Kolážové pojetí

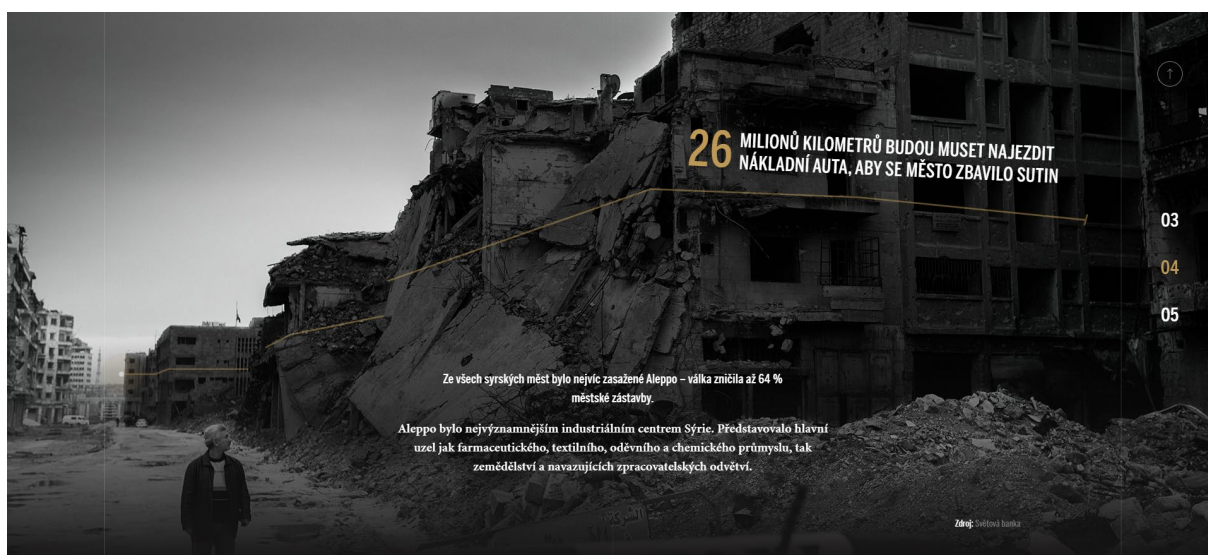
Kolážové pojetí je stejně jako u mozaikového uspořádání kolekcí různých prvků (video, fotografie, mapy...), ovšem „přicházející v takovém pořadí, aby dokreslovala komentář určující děj a význam díla celkově. Oproti mozaikovému uspořádání je kolážové pojetí zpravidla podpořeno principem chronologie. (...) Má

⁵ Tichá, Z. (2016), cit.d., s.17

⁶ <http://lifeonhold.aljazeera.com>

začátek a konec, což z něj dělá dílo, které jde po příběhu více než po prchlivém vyjádření situace nebo problému.“⁷

Příkladem webového dokumentu reflektující téma války kolážovým pojetím je web *Aleppo: Znovu otevřeno*.⁸ Divák posouvá děj tím způsobem, že scrolluje stránku směrem dolů. Velmi efektně se přitom objevují různé textové a grafické efekty. Několikrát se při posouvání objeví video, které v krátkých fragmentech dokumentuje příběh místního taxikáře. Kromě posouvání stránky dolů však nemá divák možnost žádné jiné interaktivity. Pokud bychom se opět vrátili k Maurinovu rozdělení narativů, šlo by čistě o lineární narativ. Nejedná se o velké kinematografické dílo, ale spíše o miniaturu, která vkusně staví vedle sebe video, fotografie a fakta vyjádřená textem.



3.2.3. Možnost explorační

Přestože možnost explorační je základním předpokladem všech interaktivních webových filmů, zde je tímto principem myšlen formát, kdy se divák pohybuje v konkrétním prostředí, o kterém se toho snaží zjistit co nejvíce. Role diváka je spíše pasivní. „Svým způsobem je divák v roli jakéhosi turisty, který se snaží problematiku pochopit přímo v epicentru dění, ale dělá to jen pro svoji potřebu, ne pro touhu situaci změnit.“⁹ Často je takový dokument založen na geografii místa, namísto konkrétního tématu se tak zkoumá určitá oblast. V případě, že se divák dostane ke konkrétní postavě, může se rozhodnout více prozkoumat její příběh,

⁷ Tichá, Z. (2016), cit.d., s.21

⁸ <https://alepporeopened.cz/>

⁹ Tichá, Z. (2016), cit.d., s.25

nebo jít dál. Narativně se tak jedná o rybí kostru, ovšem provedení dokumentu je mnohem více herní.

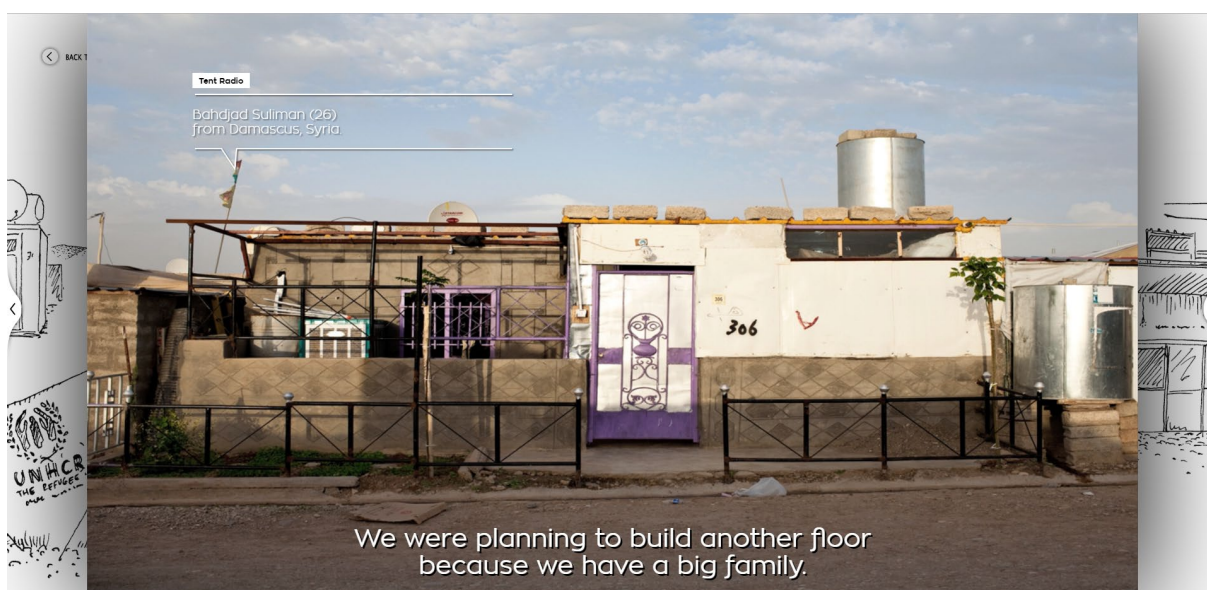
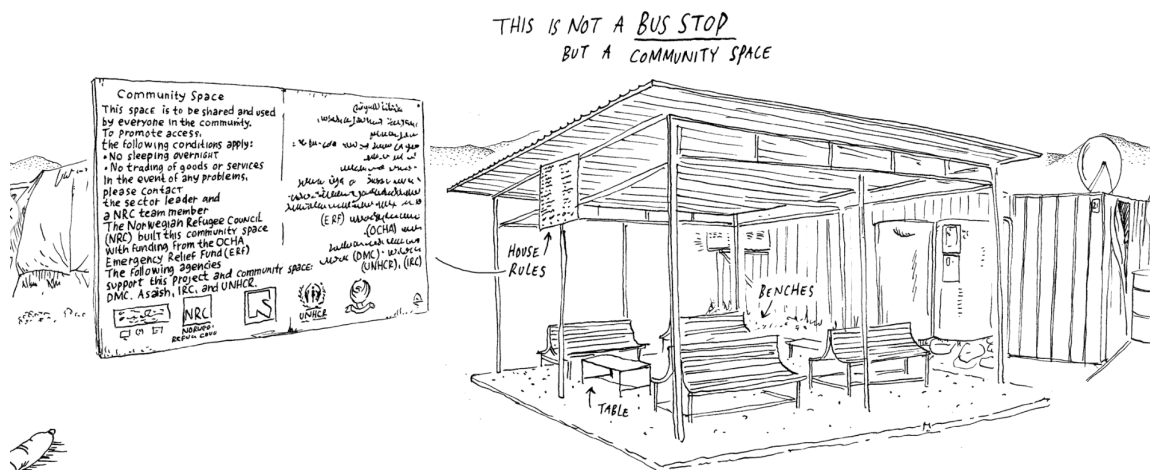
Explorační dokument je jedním z prvních interaktivních webů, se kterým jsem se seznámil, a to na příkladu projektu holandských novinářů *Refugee Republic*.¹⁰ Popisuje každodenní život v uprchlickém táboře Domiz na severu Iráku. Po úvodním informačním videu (které není povinné) si divák volí jeden ze čtyř směrů, kterými se může vydat na průzkum tábora.



Camp Facts red in Domiz Camp. In November 2014 the average amount of children born in Domiz Camp was approximately 26 per day. Since the establishment of the camp 130 persons died according facts in november 2013. An average of 324 people per day make use of

Po zvolení jedné z možností se dostane do ilustrace tábora, kterou se pomocí šipek nebo myši posouvá zleva doprava. Jde o primitivní náčrty, které jsou často doplněny popisem mikropříběhu, případně komentářem (často poněkud ironickým). V průběhu posouvání se příběhem je možné udělat několik zastavení a odboček a dozvědět se něco víc o konkrétním tématu nebo osobě. Odbočky jsou realizovány prostřednictvím audia (tzv. radio tent – vyprávění pouze ve zvuku), souborem fotografií s popisky (jeden z autorů je profesionální fotograf), případně dalšími ilustracemi s popisky, které více osvětlí daný problém.

¹⁰ <https://refugeerepublic.submarinechannel.com/>



Pokud jde o narativní pojetí dokumentu, jedná se o kombinaci soustředného narativu a následně narativu rybí kostry. Dokument má totiž svůj „hub“, kterým je velká mapa a u které všechny příběhy začínají a končí. Dále je však formát vyprávěny totožný. Je tu pouze jedna linka (která není ani dějová, ale posouvá diváka po táboře geograficky), ze které je možné na několika místech odbočit, zjistit si doplňující informace a opět se vrátit na totožné místo.

Refugee Republic se řadí mezi starší a jednodušší webové dokumenty. Přesto je to podle mého vydařený dokument, který má svou sílu ve své zdánlivě primitivní vizualitě. Autoři se ani nepokouší předstírat, že by život v táboře vůbec pochopili, naopak lehce ironickými poznámkami reagujícími na to, co právě vidí, navozují pocit, že jsou na tom s divákem úplně stejně. Ocitli se právě na místě, ve kterém

se snaží zorientovat a které se pokouší pomocí několika krátkých příběhů přiblížit a vystihnout jeho atmosféru. Tato upřímnost v přístupu je velice příjemná a do velké míry řeší problém motivace diváků. Určitě ale ne zcela. Čtyři cesty, které mají stejný princip a vizualitu a nesou jen jiné druhy informací, si pravděpodobně projdou jen ti nejvíce motivovaní.

3.2.4. Investigativní přístup

Možnou neatraktivnost exploračního přístupu dobře řeší přístup investigativní. Divákovi je v něm dán pocit, že se přímo podílí na konkrétním problému, který musí vyřešit. To do velké míry zaručuje, že divák dokument spíše neopustí, protože bude chtít vědět, jak celé *jeho vlastní* pátrání dopadne. V tomto případě nemohu použít příklad dokumentu reflektujícího válku, protože jsem žádný válečný investigativní dokument neobjevil.¹¹ Hojně citovaným příkladem investigativního interaktivního dokumentu je projekt televize Al-Jazeera s názvem *Pirate Fishing*.¹²

Na úvodní stránce je divák dotázán, zda chce pomoci s vyšetřováním nelegálního rybolovu v Sierra Leone. Pokud divák tuto výzvu přijme, je mu přiřazena role „juniorního výzkumníka“. Zároveň je mu dán návod, jak hrou postupovat tak, aby se z něj stal „zkušený reportér“. Divák tu tak není sám sebou, není ani vnější pozorovatel, ale plní roli, kterou mu web určí. Zde se již projekt pohybuje na hranici klasické počítačové hry.



¹¹ Přitom by se náměty daly sypat z rukávu. Údajné chemické zbraně v Iráku, sestřelení Boeingu nad Ukrajinou nebo působení ruských žoldáků ve Středoafričské republice jsou témata, která by byla pro tento formát více než nosná.

¹² <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

V každém videu jsou informace, které si divák „odloží“ do pravého sloupce. Aktivně se tak dozvídá o situaci v Sierra Leone. Rozsáhlý dokument má 4 fáze a je příkladem toho, že i lineární narativ, ze kterého nejde nijak vybočit, může být podán nesmírně poutavou formou.

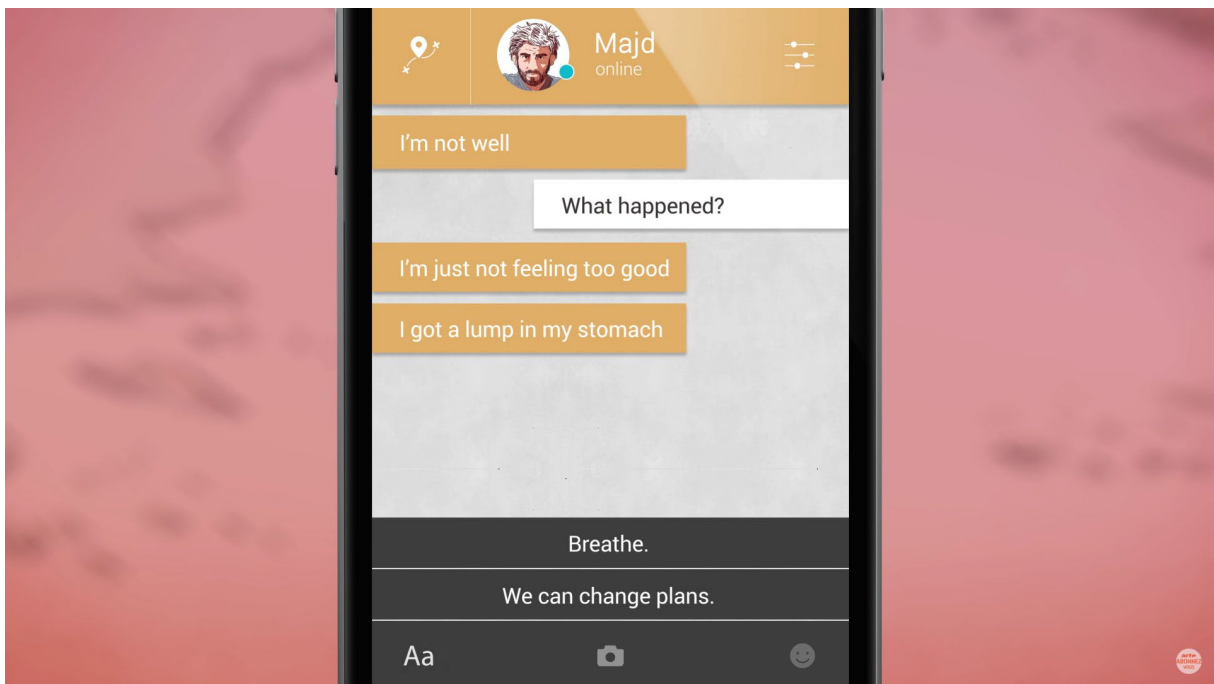
3.2.5. Subjektivní pohled

Zatímco u *Pirate Fishing* se stal divák reportérem, v zásadě mu nehrozilo velké nebezpečí, protože středem dokumentu nebyl on sám, ale téma rybolovu. U dokumentů využívající subjektivní pohled je však primární pohled zaměřen na diváka, kterému určuje roli, jejíž chování má pak přímý vliv na pokračování celého webu. „Tato ich-forma má na svědomí mnohem osobnější pohled na věc, přičemž tento pocit je možné rozvinout až do té formy, že divák může pocítit v rámci díla jakýsi pud sebezáchovy nebo se nechat zaskočit niternými emocemi, jako je strach, nejistota nebo zranitelnost. Tato charakteristika dělá herní rys něčím, díky čemu můžeme vnímat dílo jako velmi podmanivý materiál, neboť v dílech s herními rysy jsme právě my v ohrožení a jsme motivováni udělat všechno proto, abychom se z něj dokázali dostat pryč. Veškerá motivace tedy vlastně vychází ze snahy zachránit sám sebe.“¹³

Podobné dokumenty jsou založené na reálných událostech, avšak formálně jde o formáty balancující na hraně webových dokumentů a počítačových her. Silným příkladem takového díla je dokument *Bury me, my love*.¹⁴ Ten vypráví příběh syrského páru Nour a Majde. Zatímco Majd se stará v Sýrii o svou rodinu, Nour se rozhodne pro cestu do Evropy. Oba zůstávají v kontaktu prostřednictvím telefonu. Pouť Nour pak závisí na rozhodování diváka, který se tak dostává do rozhodování o dalším osudu jako přímý aktér. Může si tak více *zažít*, co může znamenat pro uprchlici z válečné oblasti cesta do Evropy.

¹³ Tichá, Z. (2016), cit.d., s.31

¹⁴ <http://burymemylove.arte.tv/>



3.2.6. Kolaborace – využití dat diváka

Specifický, ale hojně využívaný případ dokumentárních projektů, kdy není divákovi určena role, ale sám se stává předmětem zájmu. V tomto případě webové dokumenty vykračují na hranu performance. „Podílet se znamená pro diváka možnost přispět svými daty a bezprostředně tak doplňovat nebo tvořit stávající obsah dokumentu. Divákova motivace poskytnout své soukromé údaje je stimulována faktem, že ve chvíli, kdy divák přispěje do díla vlastním fragmentem, stává se on sám střípkem díla. Dílo se v tu chvíli pro diváka stává dílem sebereflexivním a tím pádem i osobnějším.“¹⁵

Stejně jako u investigativního přístupu jsem ani v této kategorii nenašel dokument, který by se byť vzdáleně dotýkal tématu války. Je nutné si tak vystačit s civilními příklady dokumentu, které využívají dat diváka. Ve známost vyšel především osvětový film o digitálním soukromí *Do Not Track*¹⁶, nebo web umožňující nahrávat a sdílet svůj vlastní křik *Primal*¹⁷.

¹⁵ Tamtéž, s.34

¹⁶ <http://donottrack-doc.com>

¹⁷ <http://primal.nfb.ca/en>

3.3. Mají kategorizace vůbec smysl?

Nabízí se otázka, zda podobné rozdělení není příliš vágní, nebo naopak příliš těsné pro možnosti, které interaktivní formáty nabízejí. Myslím si, že má rozhodně své nedokonalosti, které jsou ale dané samotnou povahou kategorií, které budou složitější problém zjednodušovat vždy. Někdy může být webový dokument fúzí například mozaikového a kolážového přístupu, stejně tak v různých fázích může obsahovat různé narativy (typicky na počátku soustředný, o dva kroky dále lineární). Konkrétní příklady takových mezitvarů uvádím v kapitole, která se zabývá dokumenty reflektujícími válku.

Přes tyto drobnosti považuji obě kategorizace za zdařilé. Každý tvůrce by se měl na počátku vývoje webového dokumentu rozhodně zamyslet nad tím, jaký narativ je pro jeho sdělení nejvhodnější a jaký vztah bude dokument zaujímat k divákovi. Případně (což je neméně důležité), jaký narativ a vztah k divákovi je naopak naprosto nevhodný a jakým směrem dílo vyvíjet rozhodně nechce.

4. Proces vývoje interaktivního webového filmu

Proces vývoje interaktivního webového dokumentu je zhruba stejně zřejmý, jako je vymezení pojmů – žádná sjednocená metodologie neexistuje. Různé produkce tak přicházejí s různými nápady, jak interaktivní formáty vyvíjet, dohromady však nebudují ucelenou produkční ani distribuční strategii.

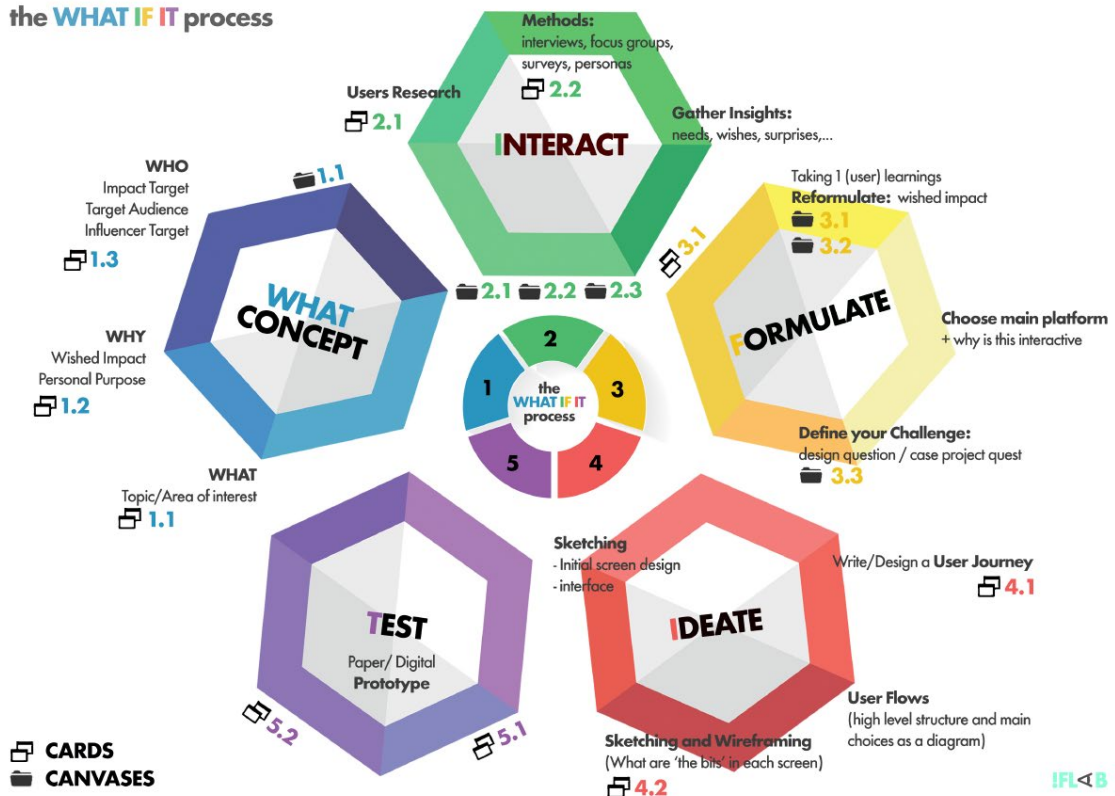
4.1. Co když to (ne)bude fungovat?

Jedním z mála workshopů, který se vývoji tohoto formátu soustavně věnuje, je program IfLab. Ten vede renomovaná expertka na interaktivní formáty Sandra Gaudenzi z univerzity London College of Media. Její přístup k problematice by se dal nazvat jako výrazně divácky orientovaný. V jednom z rozhovorů to popsala jasně: „Použití interaktivity bez jasného účelu je velmi nudné. Musíte přemýšlet o tom, co uživatel chce dělat nebo potřebuje dělat pro to, aby se cítil součástí příběhu.“¹⁸

Gaudenzi vytvořila spolu se svým týmem proces nazvaný What If It, podle kterého by měl vzniknout každý interaktivní projekt, aby měl šanci na úspěch. Zde je nutné zmínit, že workshop a tím pádem i prezentovaný postup byl společný jak pro interaktivní webové dokumenty, tak například i pro komerční aplikace pro mobilní telefony.

¹⁸ Reid, A. *The 3 levels on the spectrum of interactive storytelling*. [online]. 2. 7. 2015. Dostupný z URL < <https://www.journalism.co.uk/news/the-3-levels-on-the-spectrum-of-interactive-storytelling-/s2/a565674/>>

the WHAT IF IT process



What If It proces se tedy dělí na pět částí uspořádaných do kruhu, protože proces procházení jednotlivými částmi se několikrát opakuje. V jednotlivých částech si má autor formulovat nebo provést následující:

1 – Koncept

V první fázi by si autor měl ujasnit, co chce přesně vyjádřit, tedy jaké je jeho téma nebo oblast zájmu. Dále by si měl odpovědět na otázku proč se do projektu pouští a jaký je jeho osobní vztah ke zpracovávanému tématu. Určit si má také cílové publikum a zamýšlený dopad.

2 – Interakce

Druhá fáze se zabývá detailním průzkumem cílového publika. Ten je možné provést pomocí interview, kontrolními skupinami, osobními rozhovory a podobně. Na základě tohoto výzkumu se určí potřeby publika, jeho přání i to, co jim na plánovaném projektu připadá překvapivé nebo nejasné.

3 – Formulace

Po absolvování druhé fáze se autor vrací k poznámkám z první fáze a na základě poznání publika poté přeformuluje zamýšlený dopad. Je to myšleno

tím způsobem, že autor má ideu, která se neseťká s pozitivní odezvou u zamýšleného publika a na základě jeho dotazování zjistí, že je potřeba celý koncept přetvořit. A to tím způsobem, aby bylo zamýšlené publikum s výsledným produktem spokojené. V této fázi je také potřeba určit hlavní platformu (mobil, web, počítačová hra, webový dokument) a odpovědět si na otázku, proč je projekt interaktivní.

4 – Idea

Zde už se tvoří samotný design webu nebo mobilní aplikace. Začíná se obecným rozhraním a úvodní stránkou a pokračuje náčrtem uživatelské cesty. Každá diváková volba by měla být načrtnutá v přehledném grafu, aby bylo zřejmé, jaké má divák v konkrétní fázi možnosti. Jednotlivé fáze se ve slovníku uživatelského designu nazývají *wireframy*. Závěrem této fáze se vytvoří prototyp, který má co nejvěrněji znázornit podobu zamýšleného výsledku.

5 – Testování

Poslední fází vývoje je testování vytvořeného prototypu. Ten může být buď rovnou digitální, může jít ale také jen o papírový prototyp, kdy každá stránka představuje jeden wireframe. Záměrem je otestovat, zda se divák ve vytvořeném návrhu orientuje, zda vždy přesně ví, co má dělat a jestli na něj prototyp působí tak, jak bylo zamýšleno. Jelikož je pravděpodobné, že první testování nedopadne na sto procent, celý pětifázový proces se opakuje.

4.2. Použití What If It v praxi

Pětifázovým procesem What If It samozřejmě procházel i projekt Zapomenutá válka. Na základě této zkušenosti se domnívám, že otrocké následování toho modelu je pro některý druh autorských webových dokumentů nevhodné. Nemyslím si však, že je to pro určité případy špatný model. Proces What If It je jistě skvělým návodem pro ty, kteří vytváří *produkt* pro uživatele, a ne autorský tvar (povšimněte si v grafu What If It procesu používání slova *user* namísto *viewer*). Může jít o autory mobilních aplikací zaměřených na předpověď počasí, navigačních webů a podobně. Pro účely interaktivního vyprávění jde však o ideu, která většinu autorské vize a poetiky oklešťuje na přání diváka a jeho očekávání. Pokud si

kriticky projdeme jednotlivé části, v té první si tvůrce musí ujasnit nejen o čem chce vyprávět, ale také to, kdo je jeho publikum a jaké jsou cíle jeho projektu. To je samozřejmě běžné i u tvorby klasického dokumentu, pokud se však má jednat o autorské dílo, nesmí určení publika výrazně zasáhnout do samotné podoby díla. V procesu *What If It* je ale hned druhá část zaměřená výhradně na diváka. Za pomoci rozhovorů a skupinových dotazníků by si měl tvůrce ujasnit „potřeby a přání“ publika. Na základě toho by pak ve třetí části měl přeformulovat svůj zamýšlený dopad na publikum.

Tento model kopíruje byznysové uvažování, například když chcete vstoupit s novým *produktem* na trh. Dobře to ilustruje příhoda z přednášky v rámci programu East Doc Platform v Praze, kterou vedla Gaudenzi v roce 2017. Vzala do ruky PET lahev a pronesla, že když chceme vyvinout nový a lepší typ lahve, musíme se nejdřív zamyslet nad tím, v čem bude pro uživatele přínosnější než původní a proč by tím pádem měl mít zájem si ji koupit.¹⁹ Jednoznačně tak klade rovnítko mezi redesign PET lahve a přípravu interaktivního díla, jinými slovy interaktivní formáty považuje především za *produkt*. Já naopak považuji interaktivní webový dokument za *dílo*. Projekt Zapomenutá válka vznikl z potřeby ukázat každodenní realitu války na východní Ukrajině na základě velmi osobní zkušenosti.

Umístit diváka do centra pozornosti má však v případě interaktivních formátů svou vnitřní logiku. Pokud jsme už z jakéhokoliv důvodu přesvědčeni, že naše dílo by mělo být interaktivní, musíme znát nejen výhody takového přístupu, ale také možná úskalí a omezení. Divácká nezkušenost s formátem je natolik významným faktorem, že si zaslouží poněkud obsáhlejší popis. Zcela na počátku je však potřeba zamyslet se nad tím, proč chceme vůbec tvořit interaktivně.

4.3. Proč má být dílo interaktivní?

Rob Munday sepsal na serveru Directors Note návod pro ty, kteří by se chtěli interaktivním formátem více zabývat. Hned na začátku vypichuje základní premisu: „Nejprve příběh, poté technologie.“²⁰ Munday správně předpokládá, že mnozí tvůrci budou chtít technologii vyzkoušet jen proto, aby si osahali její možnosti a necítili se být v aktuálních vyprávěcích trendech pozadu. Podle něj je však nutné

¹⁹ Přednáška Sandry Gaudenzi, East Doc Platform 2017

²⁰ Munday, R. *A guide to interactive documentary: Structure, Tools and Narrative* [online]. 8. 8. 2016. Dostupný z URL <<https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>>

se zamyslet, zda interaktivita nějakým způsobem obohacuje příběh, který je vyprávěn. „Vždy se snažte přesně určit, jaké prvky přidává interaktivita do příběhu a co by bez ní nebylo možné vyjádřit klasickým lineárním vyprávěním. Ať už je to příběh, který vyžaduje divákovu participaci, používá imerzivní prvky nebo se postupně vyvíjí, ujistěte se, že využíváte interaktivitu ze správných důvodů.“²¹

4.4. Divák v centru pozornosti

Při úvahách a současném vývoji interaktivního webového filmu je jedním z klíčových bodů zájmu divák. Hlavním důvodem, proč je na diváka kladena taková pozornost, je domněnka, že v prostředí internetu je těžké udržet něčí pozornost po dlouhou dobu, protože přepnout se do jiného okna či záložky je nesmírně jednoduché. Samuel Gantier a Michel Labour tvrdí, že většina webových dokumentů neudrží pozornost svého diváka déle než pár minut (i když přiznávají, že pro takové tvrzení neexistují relevantní studie). „Webové dokumenty zápasí s tím, že jsou novým formátem, který kombinuje jazyk dokumentárního filmu a interaktivní počítačový jazyk. Jsou to hybridní tvary spojující grafické rozhraní s audiovizuálním vyprávěním.“²² Gantier se podílel na šest měsíců dlouhém designování dokumentu B4, který prostřednictvím dvanácti lidí žijících ve dvanácti patrech panelákového domu smýšlí o svém sousedství. Je složen z 96 mikropříběhů v celkové délce 180 minut. Na hlavní stránce je graficky upravená podobizna panelákového domu, do jejíž oken je možné klikat a podle toho spouštět jednotlivá videa. Klíčová bylo pro tvůrce otázka, jaké akce mají být ovládány divákem a jaké samotným dokumentem. To ukazuje, že divák je vždy při sledování webového dokumentu postaven mezi „kognitivní klid“, kdy o dalším postupu rozhoduje samotný dokument a „kognitivní úsilí“, kdy se divák svou akcí stává jakýmsi spoluvůrcem příběhu.²³

Zajímavé je, že každý z autorského týmu viděl celou situaci jinak. Režisér a grafický designér chtěli dát divákovi volnou ruku ve výběru a nabídnout mu minimální vedení. Producent a webový vývojář ovšem tlačili na poněkud větší vedení diváka. Navrhovali, aby se po každém kliknutí do okna vytvořil grafický kříž, který by zdůraznil, v jakém patře se divák nachází, u jaké je postavy a jakému se bude věnovat tématu. Koproducent dokumentu doporučoval, aby se při designu

²¹ Tamtéž

²² Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M. *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*, Columbia University Press, 2017. 296 s. ISBN 978-0-231-18122-8, s.101

²³ Tamtéž, s.103

webu vycházelo z konvenčních zvyklostí, což posílilo ideu práce s grafickým křížem. Konečným výsledkem byl formát, kdy jsou k paneláku dopsány popisky, podle kterých se divák může lépe orientovat. Dozví se, že web je tříděn podle postav, typu filmu a témat.²⁴

Oba autoři navrhli experiment, ve kterém chtěli odlišit „modelového diváka“ (tedy takového, jakého mají v hlavě autoři) od „diváka založeného na datech“. Pozvali si dvanáct lidí ve věku od dvaceti do třiceti let, kteří měli obecně zkušenost s webovými stránkami. Rozdělili je na dvě skupiny, přičemž jedné z nich dali vysvětlující text a druhé nikoliv. Ve vysvětlujícím textu bylo podrobněji popsáno, co může divák v dokumentu dělat a co jednotlivé volby znamenají. Ve studii zkoumali tři aspekty: jak působí na diváky samotné stránky (viewing frame), uživatelskou přívětivost danou vysvětlivkami a dalšími elementy uživatelského rozhraní (usability) a jako poslední „sense-making processes“, což by se dalo volně přeložit jako „proces smysluplnosti“. Stanovili také několik hypotéz, které se všechny potvrdily. V případě podoby samotných stránek má jít vždy o kombinaci dokumentárního (documentarising) a herního (ludicising) přístupu.²⁵ Nepotvrdila se tak autorova vize, že více svobody výběru přinese větší hrátelnost. Stejně tak modelový uživatel byl motivován procházet dokument intuitivně. Ve studii však vyšlo najevo, že většina diváků potřebuje být jasně instruována k tomu, jaké má momentální možnosti. Autorova vize například byla, aby uživatel procházel příběhy vertikálně. Žádný z testovaných diváků to však neudělal, pokud nebyl explicitně informován o tom, že pokud bude procházet dokument vertikálním směrem, příběhy se spojí.²⁶

Na základě této studie autoři konstatují, že „design webových interaktivních filmů může být výrazně zlepšen, pokud jsou uživatelům dány přesné instrukce o jeho informační struktuře.“ Tvrdí, že při vývoji dokumentu byl použitý klasický model produkce lineárního filmu založený na jednotlivých předpokladech tvůrců, a nikoliv na opravdu kvalitním výzkumu uživatelské zkušenosti. Doporučují proto, aby se právě na uživatelskou zkušenost autoři zaměřili a potvrdili si své domněnky na opravdových divácích. Zaměřit by se přitom měli na tři výše zmíněné kategorie, tedy podobu samotných stránek, uživatelské rozhraní a proces smysluplnosti.²⁷

²⁴ Tamtéž, s.103-104

²⁵ Herní přístup je takový, který diváka přesvědčí, že „toto je hra“.

²⁶ Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M. *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. (2017). cit.d., s.104-114

²⁷ Tamtéž, s.114

4.5. Tvorba uživatelského rozhraní

Sandra Gaudenzi je výzkumná pracovnice zabývající se interaktivními formáty a také vedoucím workshopu IfLab, v rámci něhož jsme vyvíjeli projekt Zapomenutá válka. Prosazuje model, kdy se centrem zájmu tvůrce interaktivních filmů má stát uživatelský design (UX design) a jeho uvedení do praxe. Čerpá na jedné straně z rozhovorů s návrháři uživatelského designu, na straně druhé právě ze zkušeností z IfLabu, kde potkávala především tvůrce pocházející z filmového prostředí, kteří byli v souladu se základními pravidly uživatelského designu, ale zatvrzele je odmítali použít ve svých projektech.²⁸ Ve své studii *User Experience versus Author Experience* (uživatelská versus autorská zkušenost) v úvodu předesílá, že v průběhu více než jednoho století se v klasickém filmu ustálila role jednotlivých členů štábu. Především dokumentární štáby mohou být samozřejmě různě velké a role jednotlivých členů se mohou prolínat, přesto je však zřejmé, že režisér nese hlavní odpovědnost za vznik projektu, zvukař za bezchybný zvuk, kameraman za obrazovou složku. V případě vývoje interaktivních projektů však tyto role nejsou často definované. Několik produkcí si již určilo své vlastní postupy, ale ty nejsou v rámci celého průmyslu interaktivního filmu široce sdílené. Gaudenzi pak říká, že absolutní minimum pro vznik webového interaktivního dokumentu představují následující lidé:

- Autor / vypravěč.
- Designér – člověk s přesahem do grafického designu, navigace, uživatelského designu a informační architektury.
- Vývojář – každý může být specialistou na jiný programovací jazyk a tím pádem může být potřeba více lidí.²⁹

Tím se de facto dostáváme k situaci, ve které byl film na počátku vývoje: multidisciplinární tým se snaží najít ideální pracovní proces a společný jazyk. Ředitelka digitálních trendů v Tribeca Film Institute se domnívá, že design je obecně u vývoje webových dokumentů podceňován, protože většina takových projektů nebere v potaz uživatele. „Jsou pro to dobré důvody. Většina lidí tvořící interaktivní webové dokumenty pochází z filmařského prostředí a ve filmařském

²⁸ Tamtéž, s.117

²⁹ Tamtéž, s.118-119

prostředí nikdy nemluvíte o divácích jako o uživatelích. Takže je to pro ně všechno velmi nové.“³⁰

Specifikum digitálních produktů, domnívá se Gaudenzi, je v tom, že přímo závisí na interakci diváka. Když uživatel žádnou aktivitu nevyvíjí, produkt (hra, web) se nikam neposouvá. Proto je nutné, aby se metodologie designu zaměřila nejprve na uživatele a jeho potřeby. To umožní navrhnout možné designové řešení z pohledu uživatelské zkušenosti, které se pak může dále testovat. Rozhraní, ve kterém se uživatel pohybuje, je považováno za součást obsahu dokumentu, proto nemůže být design oddělen od obsahu, a tím pádem ani od jeho vývoje.³¹

Gaudenzi si nicméně správně všímá základního rozporu, který vzniká mezi designéry interaktivních webových dokumentů a vypravěči (myšleno tedy režiséry klasických dokumentárních filmů). Ti druzí obvykle přicházejí z filmového prostředí a považují design jen za prostředek, kterým se uživatel dostane k videoobsahu. Na IfLabu vyzpozovala, že pokud je režisér iniciátorem webového dokumentu, „přemýšlí především nad videoobsahem a najme si designéra až ve fázi, kdy přesně ví, co od svého projektu očekává. Tímto přístupem však de facto odřezává designéra z fáze tvorby konceptu a tím pádem přichází o jeho znalosti, jakým způsobem zaujmout cílové publikum a naplnit jeho potřeby už v první fázi vývoje projektu.“³²

Uživatelský design nemůže fungovat bez určení cílového publika. Takový design přitom znamená „přizpůsobení se estetice, platformě a jazyku, který nejvíce vyhovuje danému publiku – i kdyby neodpovídal osobnímu vkusu autora dokumentu.“³³ Gaudenzi dodává, že takový proces neznamená potěšit publikum, ale učinit materiál pro publikum smysluplný. Všimá si však odporu mezi filmaři, kteří odmítají na takovou logiku přistoupit a vysvětluje ji tím, že autoři i novináři jsou obecně vychováváni k tomu promlouvat ze své pozice vidění světa, zatímco u interaktivních formátů by měli nechat promlouvat své diváky. Druhým důvodem pak podle ní může být fakt, že zatímco tvůrci reklamních spotů si nejprve určí své publikum a poté hledají cesty, jak jim prodat určitý produkt, dokumentární tvůrci takovou zkušenost nemají. Jejich publikum je ve většině případů dramaturg nebo producent, kterého musí přesvědčit, že jejich nápad je originální a stojí za to, aby

³⁰ Tamtéž, s.119

³¹ Tamtéž, s.120

³² Tamtéž, s.121

³³ Tamtéž, s.122

od nich získal nějaké peníze. Dalším důvodem je fakt, že jakékoliv testování publika zavání právě snahou prodat a přizpůsobit se, což jde proti samotné podstatě smýšlení většiny dokumentárních tvůrců, kteří mají snahu tvořit věci novátorským způsobem.

Autorka však oponuje, že se jedná spíše o neporozumění. Cituje Toma Perlmuttera, bývalého ředitele National Board of Canada.³⁴ Ten tvrdí, že přístup, který odmítá testování publika je „zásadní nepochopení toho, co znamená snaha pochopit svého diváka ve světě interaktivity. Tvůrce vytváří z diváka spolutvůrce. To neznámá, že tvůrce přichází o své autorství, ale otevírá mu to obzory. Noví autoři pochopí, že vztah k publiku jakožto ke spolutvůrci je součástí jejich práce a díla.“³⁵ Gaudenzi k tomu dodává, že testování publika neznámá přizpůsobit produkt tomu, co uživatel chce, ale snažit se pochopit jejich předpoklady a přijít na způsob, jak s nimi co nejlépe komunikovat. Naopak, testování publika může znamenat nacházení nových cest, jak s divákem komunikovat a lépe mu předat sdělení, které má autor na mysli.³⁶

4.6. Idea autorského interaktivního filmu

Postupy testování publika vzbuzují (i přes poměrně jasné zdůvodnění) otázku, do jaké míry může být interaktivní webový film autorský. Jinými slovy, zda snaha pochopit svého diváka povede k lepší komunikaci s ním, nebo jen k oklešťování odvážnějších autorských vizí a k tendenci vydávat se vyšlapanými cestičkami namísto neprobádanou džunglí. Pokud je však vývoj interaktivních formátů na svém počátku, je možné najít inspiraci v dějinách klasického filmu.

Spor o to, koho je možné označit za autora filmu, se vedl od poloviny 40. let 20. století. Jedním z mezníků se stal esej Alexandra Astruca z roku 1948 na téma „kamera-pero“. Podle něj píše filmař-autor svou kamerou jako spisovatel perem. „Moderní film se stane osobní záležitostí a technika, štáb a obsazení nebudou ničím víc než nástroji v umělcově tvůrčím procesu.“³⁷ Teorie autorství se začala prosazovat především u kritiků měsíčníku Cahiers du cinéma. Nejprve se vymezili proti filmu jakožto produktu scenáristiky, podle nich takoví režiséři neměli dostatek originality. Autorství tedy přikládali těm režisérům, kteří do velké míry nebo zcela

³⁴ National Board of Canada je jedním z největších producentů interaktivních formátů, viz. citovaná bakalářská práce Zuzany Tiché.

³⁵ Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M. *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. (2017). cit.d., s.124

³⁶ Tamtéž, s.125

³⁷ Thompsonová, K., Bordwell, D. *Dějiny filmu*, Praha: AMU, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7331-091-2, s.427-428

kontrolovali scénář. Mladší kritici považovali jakéhokoliv režiséra s osobním rukopisem nebo zřetelným světovým názorem za autora. Později se kritika obrátila ke studiu filmového stylu. „Jestliže byl filmař umělcem stejného druhu jako spisovatel nebo malíř, nespočívalo jeho umění jen v tom *co*, ale také *jak* to bylo řečeno. Stejně jako každý jiný tvůrce musel být i filmař mistrem svého média, využívat ho překvapivým a novátorským způsobem.“³⁸

Je možné najít autorství i v případě interaktivního webového filmu? Zatím pravděpodobně ne. Ale nejspíše jen proto, že je na hledání výrazných autorů příliš brzy. Idea autorského filmu přišla více než půl století poté, co bratři Lumierové uvedli v Paříži své první pohyblivé obrázky, zatímco jeden z prvních interaktivních webových filmů, *Journey to the End of Coal*, vznikl v roce 2008. Formát je na svém počátku. A jak poznamenává Sandra Gaudenzi, „produkce webových dokumentů je považována spíše za dílnu než za průmysl. Několik tvůrců si vytvořilo svůj vlastní produkční postup, ten ale není širěji sdílen. Jsme sice ve vzrušující, ale poněkud chaotické fázi produkce dokumentárních děl.“³⁹

Jak jsem však uvedl na začátku, interaktivní webový film může v některých svých podobách zasahovat také do oblasti počítačových her. Ty mají mnohem delší tradici a jak dokazuje Helena Bendová, lze v nich najít příklady autorského přístupu. Bendová je označuje slovním spojením *autorská poetika*. „Poetika se tak snaží objevit, jaké opakující se postupy můžeme objevit v rámci díla určitého autora: jaké používá výrazové prostředky, jakých efektů se snaží svým dílem dosáhnout, jaké tvůrčí myšlení se skrývá za jeho díly.“⁴⁰ Odkazuje se na již uvedený příklad *Cahier du cinéma*, přičemž zdůrazňuje zaměření kritiků na ty tvůrce, kteří navzdory tomu, že pracovali v kolektivu (ať už v hollywoodském nebo běčkovém), dokázali filmům vtisknout jedinečné vidění světa i kinematografie. Autorka pak pracuje na základě tradičního autorského přístupu, který zdůrazňuje mimo jiné vztah mezi osobním životem a tvorbou, navracející se rysy her nebo komplexnost myšlení autorů. Na příkladu čtyř tvůrců počítačových her pak dokazuje, že v prostředí herního průmyslu existují autoři s originální poetikou, a to jak v mainstreamu, tak i v prostředí nezávislých her.⁴¹ Není tedy vyloučené, že se i v případě interaktivního webového dokumentu objeví originální autoři. Budou však v samotné produkci narážet na množství překážek. Po zkušenosti s vývojem

³⁸ Tamtéž, s.428

³⁹ Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M. *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. (2017). cit.d., s.99

⁴⁰ Bendová, H. *Umění počítačových her*, Praha: NAMU, 2016. 354 s. ISBN 978-80-7331-421-7, s.252

⁴¹ Tamtéž, s.254-316

Zapomenuté války považují za největší limit přílišnou obsesi divákem, jeho očekáváním a potřebami.

Sandra Gaudenzi však vidí autorský pohled tvůrce jako překážku k úspěšné spolupráci režiséra a designéra. „Dokumentární filmy jsou dobré ve vyjádření autorského pohledu. Ačkoliv spoluautorství je v lineárních dokumentech možné, interaktivní webové dokumenty mají potenciál pracovat s ním mnohem hlouběji. Vztahová podstata takových dokumentů je v tom, že autor mnohem více moderuje debatu, prostor nebo zkušenost, místo toho, aby vyjadřoval svůj vlastní úhel pohledu.⁴² Podle mého názoru se však jedná o obrovské zjednodušení celého formátu. Nemyslím si totiž, že by existoval jeden univerzální interaktivní webový film, stejně jako neexistuje jeden druh filmu. Můžu jít do kina na hraný film, na dokument i na experiment, mohu sledovat filmy autorské, ale i mainstreamové, které se řídí určitými neměnnými konvencemi. V televizní tvorbě bezpochyby vznikají věci šité na míru diváckému očekávání, stejně jako tvorba jdoucí proti většinovému vkusu. Stejně pestré pak mohou být i interaktivní webové dokumenty, zatím se mi však zdá, že více než nad podporou jinakosti se interaktivní tvůrci zamýšlí nad tím, jak jednotlivé projekty zaškatulkovat a ve výsledku tak zestejnit.

V následující kapitole nabídnu pohled do dvouletého procesu, v jehož průběhu vznikala web Zapomenutá válka. Popíšu vývoj od formulace první myšlenky. To, proč nebyla přijata, jak zahraniční workshopy výrazně proměnily podobu díla a proč nakonec výsledek připomíná přeci jen onu původní myšlenku. Půjde sice o výčet čistě subjektivních zkušeností, avšak se snahou podat pokud možno co nejobjektivnější obraz prostředí, se kterým se aktuálně musí potýkat každý autor webových interaktivních filmů.

⁴² Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M. *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*. (2017). cit.d., s.121

5. Od první myšlenky k chaosu a zpět aneb jak vznikl interaktivní webový dokument Zapomenutá válka

V posledním patře vily s výhledem na Azovské moře se svítilo do noci. V hlavě jsem měl myšlenku, jak ukázat každodennost zapomenutého koutu Evropy protkaného vojenskými blokposty a ostřelovaného zbraněmi, které podle dojednaného příměří neměly v oblasti co dělat. Představoval jsem si, že se někdo za počítačem (později jsem zjistil, že je to z mého pohledu *divák*) vydává na jakousi válečnou road-movie podél fronty a objevuje každodennost sice zapomenutého, ale pokračujícího konfliktu.

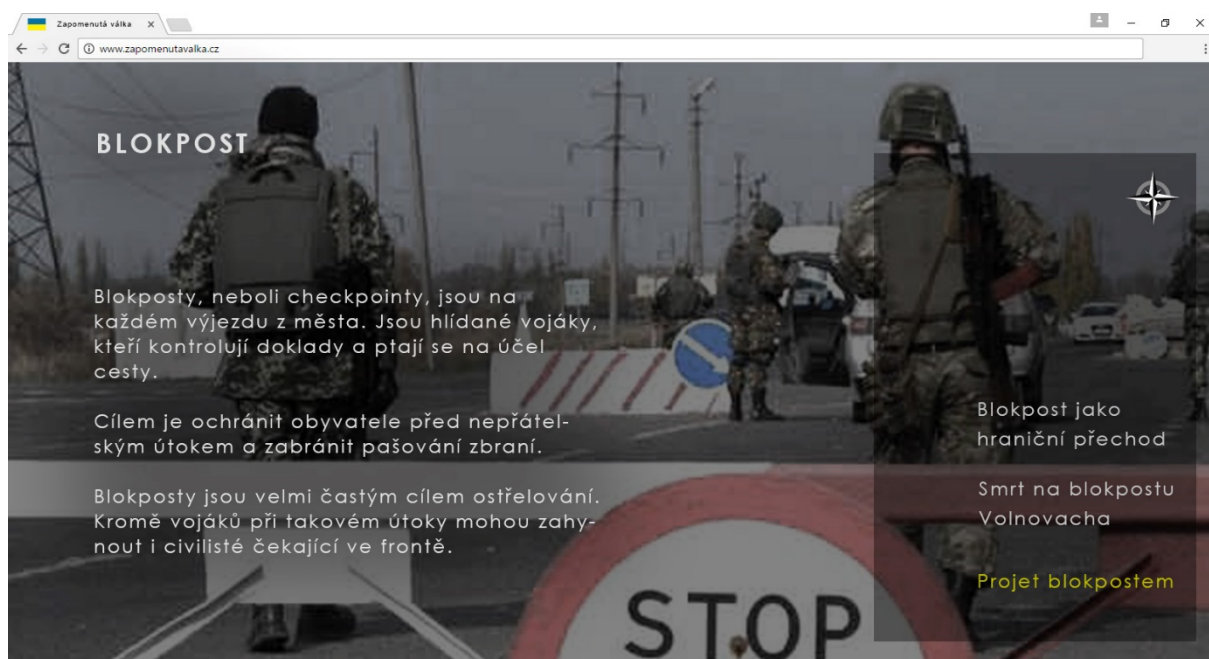
Tato kapitola je případovou studií vývoje mého projektu Zapomenutá válka, který jsem připravoval jako absolventský projekt na FAMU. Prochází jednotlivé části vývoje, od prvotního nápadu, přes změny po absolvování několika workshopů až po finální tvar. Všimá si přitom, jak byly na projekt aplikovány teoretické postupy zmíněné výše a jakým způsobem proměňovaly podobu díla.

V říjnu 2016 byl však projekt jen počáteční vizí. Můj první grafický návrh vypadal takto:



Město Mariupol, ve kterém jsem se právě nacházel, je nejjižnějším městem fronty. Idea byla, že právě tady by divák začínal svou pouť směrem k severu, podél

frontové linie. Ještě dříve by se ale mohl podívat na místo s humanitární pomocí (například formou krátké reportáže) nebo si poslechnout zpravodajství (které by například hlásilo ostřelování okrajových částí města a tím nastolilo poněkud stísněnou atmosféru). Žádnou z těchto možností by ale divák nemusel využít a mohl by rovnou odjet z města pryč. Jenže jak by se záhy dozvěděl, odjet z města s sebou nese jednu drobnou komplikaci:



Tou komplikací je blokpost, u nás známý spíše jako checkpoint neboli vojenské kontrolní stanoviště. Krátký text by divákovi objasnil, jakou funkci tato stanoviště mají, přičemž divák by pak mohl rovnou blokpostem projet dál. Ale mohl by se také zdržet a dozvědět se, co všechno je s blokposty spojené. Jedna z dodnes připomínaných tragédií (mimochodem také ve filmu Donbas režiséra Sergeje Loznici) je zásah raketou na linkový autobus, který čekal na kontrolu u města Volnovacha. V důsledku palby tehdy zahynulo 12 cestujících.⁴³ Zde by se mohl divák dozvědět dvě odlišné interpretace události – z ruského a ukrajinského pohledu. Druhou možností by bylo podívat se na blokpost jako na hraniční přechod do samozvaných separatistických republik, kde by mohla být přiložena například mapa nebo animace pohybu osob.

Tato původní idea se zdá poměrně jednoduchá, ale ukazuje některé zásadní možnosti interaktivního webového dokumentu. Především se jedná o práci s různými multimediálními zdroji. Nejde zde totiž jen o práci s filmem, resp. videem, ale mohou se přidat další prvky, které by ve filmu nebylo možné použít.

⁴³ <https://www.pravda.com.ua/rus/news/2015/01/14/7055043/>

V prvním příkladu se jedná o samostatný zvukový záznam (zpravodajství z místa), ve druhém o porovnání dvou textů (dvě různé interpretace události u Volnovachy).

Po návratu z podzimního natáčení jsem na FAMU žádal o vnitřní grant, ke kterému jsem sepsal zamýšlenou podobu projektu:

„Interaktivní webový dokument spuštěný na platformě HTML5 přiblíží zájemcům život na východní Ukrajině poblíž frontové linie. Jeho cílem je připomenout každodenní život místních obyvatel, kterých se dotkla (a v mnoha případech stále dotýká) dosud neskončená válka. (...) Projekt bude příkladem webového dokumentu založeného na geografii místa. Divák (či sledující, uživatel?) bude mít možnost zvolit si místo a problém, kterému se chce zrovna věnovat. Ať už se rozhodne prozkoumat všechny nabízené možnosti nebo se co nejrychleji proklikat ke konci, čeká na něj webová road-movie podél fronty, při které bude mít možnost seznámit se detailně s dopady války, na kterou se zapomnělo. (...) Stylově půjde o takřka webovou road-movie. Bude obsahovat přibližně deset zastavení tvořených typickými prvky pro zdejší situaci.“⁴⁴

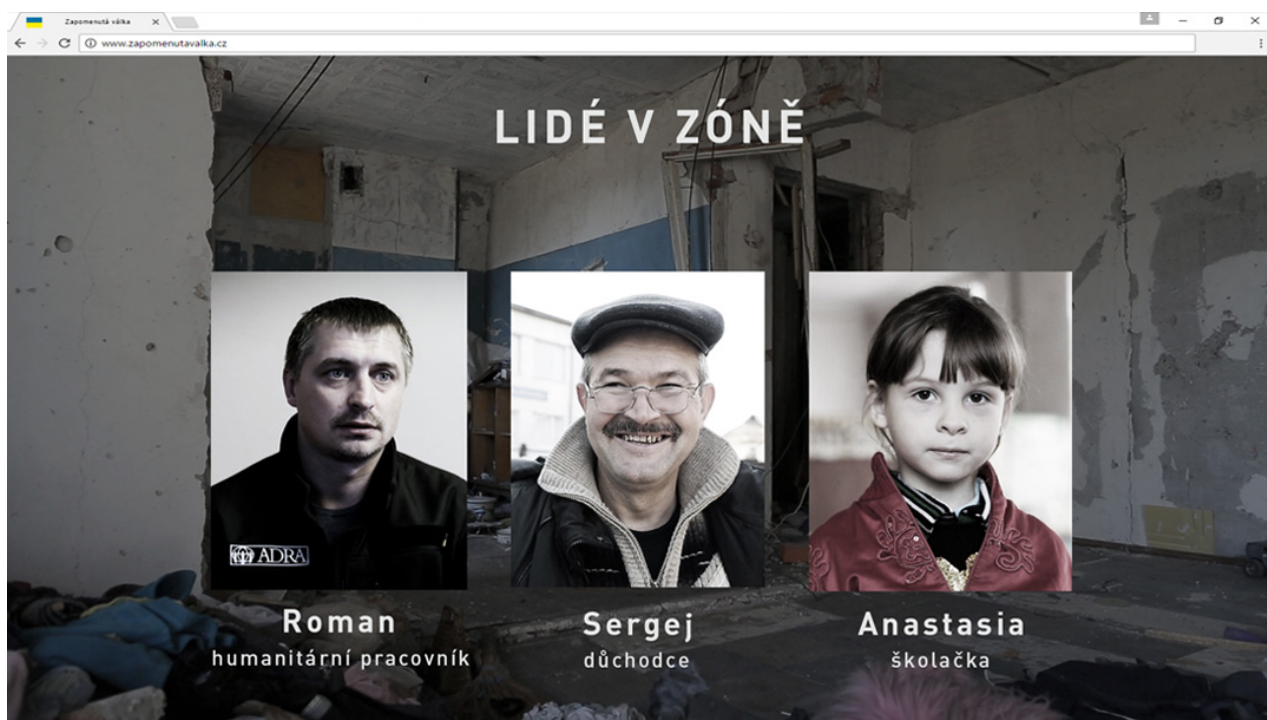
Idea dokumentu se po různých konzultacích na FAMU i mimo ni pochopitelně lehce proměňovala. Nejzásadnější změnou bylo velmi rychlé opuštění diváka jakožto jediného aktéra děje. Divák má samozřejmě možnost se nadále rozhodovat, kam se na webu vydá a kam ne, ale průvodcem se mu stává vybraná postava: „Divák si zvolí postavu, která se stane jeho průvodcem a ukáže mu dopady války ze své vlastní perspektivy. K tomu přitom využije nejen film, ale také grafiku (mapy, novinové články, ilustrace), zvukové nahrávky (ruchy míst, hudba) a fotografie. Divák může kdykoliv sledovanou postavu opustit a začít se věnovat postavě jiné. K původnímu průvodci se pak může kdykoliv vrátit.“⁴⁵

V rámci pilotního natáčení jsem chtěl sledovat život tří postav, které jsem pro oblast považoval za typické – školačku, humanitárního pracovníka a starší manželský pár. Cílem bylo poznat jejich každodennost, kterou proměnily válečné

⁴⁴ Zapomenutá válka, projekt webového dokumentu, 20.10.2016

⁴⁵ Synopse projektu, 20.3.2017

události. Vznikl také trailer, který měl ilustrovat, jakým způsobem je projekt zamýšlen.



5.1. IfLab

Na vývoji projektu jsem začal spolupracovat s producenty Zuzanou Tichou a Jakubem Pinkavou. Kvůli předpokládané žádosti o grant v programu Media a na českém Fondu kinematografie se naším zázemím stala produkce PINK. Na jaře roku 2017 jsme se zúčastnili workshopu IfLab v Belgii a ve Francii, který se zpětně viděno stal zásadním mezníkem ve vývoji celého projektu.

Workshop vedla již zmiňovaná Sandra Gaudenzi. Ta zpočátku popsala úlohu autora interaktivních děl jako člověka, který netvoří lineární děj, ale jednotlivé body, které si pak divák propojuje dle uvážení. Samotné propojování pak musí být pro člověka komfortní a srozumitelné, protože v prostředí internetu má vždy jednoduchou možnost utéct někam jinam.

Na přednáškách z IfLabu jsem si poznamenal, co je údajně potřeba pro to, aby byl interaktivní projekt životaschopný: „Je nutné poznat svého diváka neboli uživatele. V praxi je to možné například pomocí interview jeden na jednoho. Otázka je, kolik lidí zajímá válka na Ukrajině? Co chci, aby se publikum dozvědělo? Kde jsou teď a

kam je chci dostat? To je potřeba si ujasnit, až se to pak bude vysvětlovat dalším členům štábu. Pracujeme s médiem, se kterým lidé musí získat nějakou zkušenost. Není to tak, že si sedneme k filmu a koukáme se do konce. Jaký bude hlavní rozdíl oproti kinu? Proč to bude vlastně interaktivní? Co chceme každou z postav říct? Role autora je vytvořit prostor, kde může probíhat změna.“⁴⁶ Poznámky víceméně odpovídají tomu, co ve svých pracích popisují autoři, kteří se interaktivním formátem zabývají teoreticky (viz. Kapitola 4). Středem pozornosti je divák, resp. jeho zájem o samotný projekt. Většina argumentů se proto nezaměřovala na příběh a sdělení samotné (tvůrčí složku), ale řešila primárně to, zda bude uživatel dostatečně spokojen (tedy distribuční složku).

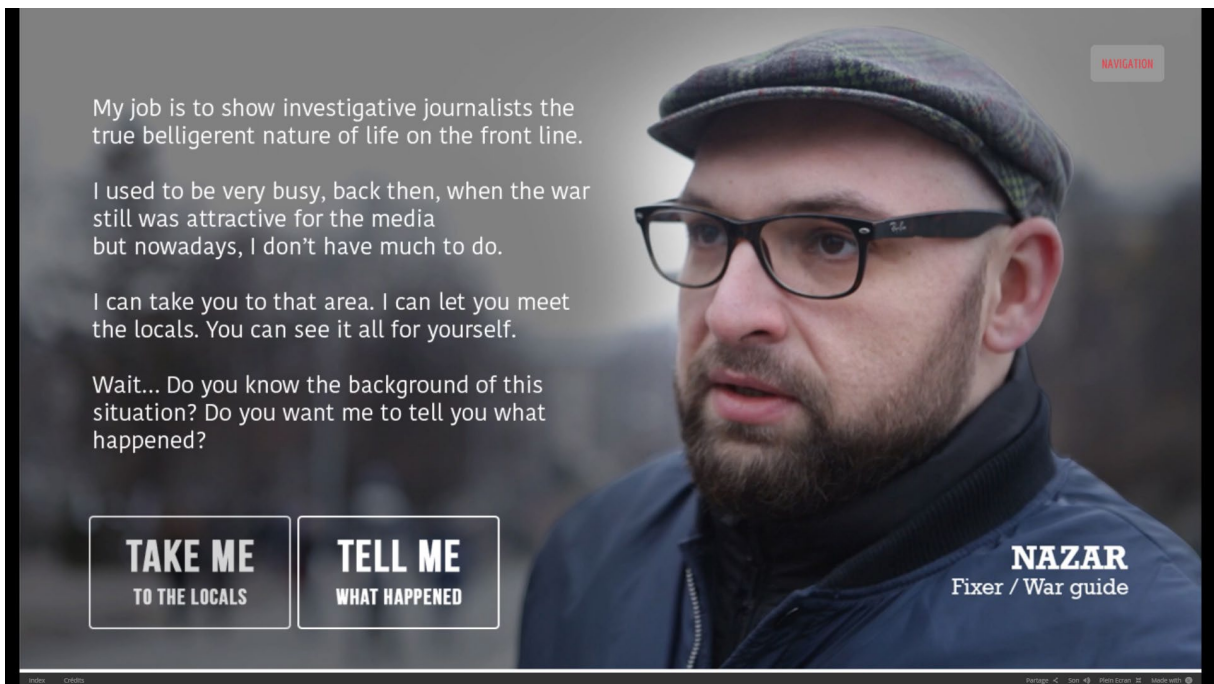
Prezentace prvotního návrhu zobrazeného výše (viz. Lidé v zóně) vzbudila kromě obav z nedostatečného zapojení publika také pochybnosti, zda má být celý projekt vůbec interaktivní. Lektoři měli obecně za to, že příběhy jednotlivých lidí je možné odvyprávět tradičním způsobem a žádná interaktivita tím pádem není potřeba. Pokud bychom však na interaktivitě trvali, pak je nutné se opět nejprve zaměřit na potřeby diváka a dát mu motivaci, aby si jednotlivé příběhy prošel. Navíc byl neustále připomínán fakt, že válka na Ukrajině málokoho zajímá a je potřeba vymyslet způsob, jak diváky na web přilákat. Debatovalo se také o samotném názvu Zapomenutá válka, který v sobě údajně skrýval implicitní obvinění, že divák na válku zapomněl. Nakonec se prosadil návrh, ve kterém měl figurovat fixer jako průvodce webem. Vycházelo to z reálné postavy ukrajinského fixera, který za úplatu provázel novináře válkou na východní Ukrajině.⁴⁷ Web Zapomenuté války tak měl být vlastně napůl příběhem fixera a napůl příběhem lidí v šedé zóně.

5.2. Směrem k prototypu

V druhé části workshopu IfLab jsme vyvíjeli digitální prototyp, který vycházel z papírového prototypu a testování realizovaného v první části. K jeho designování jsme použili software *Klynt*, který umožňuje návrh webových dokumentů a jejich export do hotového náhledu v HTML kódu. Vycházelo se z návrhu webu, ve kterém figuroval fixer jako průvodce. Úvodní stránka tedy vypadala takto:

⁴⁶ Poznámky z IfLabu, 17.5.2017

⁴⁷ O fixerech působících na východní Ukrajině jsem natočil bakalářský film Ukažte mi válku.



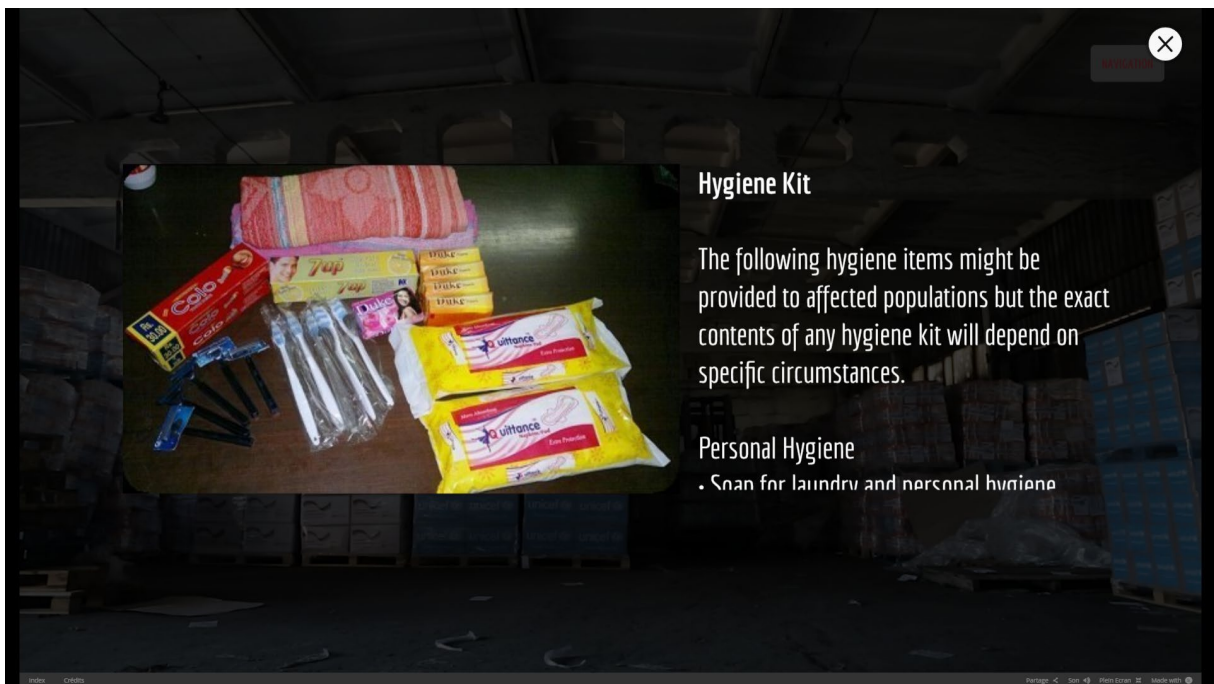
Na úvodní stránce se představil Nazar, průvodce webem. Divákovi se představil a nabídl mu, že mu může říct ve stručnosti to, co se na východní Ukrajině odehrálo. Pokud by divák klikl na tuto možnost, spustilo by se mu krátké vysvětlující video přibližující události, které vedly k současnému stavu na Donbase. Druhou možností bylo vzít diváka za místními bez vysvětlujícího videa. Navigace dalšího okna pak víceméně odpovídala schématu Lidé v zóně. V něm si divák měl za úkol zvolit si postavu, kterou hodlá sledovat. V rámci prototypu se dále rozvíjel pouze příběh humanitárního pracovníka.



Po zvolení postavy humanitárního pracovníka Romana se spustilo krátké video, které sledovalo proces nakládání vody ve skladu humanitární organizace Adra v Mariupolu, přičemž Roman ve zvuku přibližoval, jak kritická je ve frontových vesnicích situace s vodou. Vizuálně se tedy jednalo o standardně natočenou dokumentární situaci. Změna nastala až v posledním záběru, kdy se jeden z balíčků ve skladu obarvil žlutě:



To mělo naznačovat, že na tento balík je možné kliknout. Pokud to divák udělal, video se zastavilo a přes obraz se otevřela informační stránka, která za pomoci fotografií a textu ukázala, co je obsahem jednoho takového balíčku.



Po zavření stránky video pokračovalo dále. Po jeho skončení pak následovala krátká vsuvka, která měla přiblížit fixera z více osobního úhlu pohledu. Divákovi se zobrazilo upozornění, ve které Nazar oznamuje, že právě obdržel zprávu od své manželky, která se stará o dítě ve vzdáleném Kyjevě. Po tomto oznámení opět následovalo video, ve kterém se Roman dostával hlouběji do šedé zóny. Na jeho konci bylo opět možné kliknout na objekt zvýrazněný žlutě a dozvědět se další detail ze života v šedé zóně.

5.3. Tápání v mlze

Po návratu z IfLabu se velká část energie zaměřila na tvorbu designu a hledání publika. Samotný obsah, o který mi šlo především, stál na dalších obhlídkách a v přípravách různých strategií se točil okolo imaginárních postav školačky, seniora, humanitárního pracovníka a doktorky. To sice dobře ukazovalo věkové, genderové i profesní rozložení obyvatel šedé zóny, avšak nebylo založené na reálných postavách, které by s námi byli ochotné natáčet.

Změna nastala až poté, co projekt v rámci vývoje dokumentárního filmu podpořil Státní fond kinematografie. Na konci ledna roku 2018 tak proběhl krátký výjezd, který měl zmapovat několik míst podél fronty a najít nosné postavy pro celý projekt. Zároveň se natočilo několik sekvencí s Nazarem, který byl stále uvažován jako průvodce webem. Strategie výjezdu se však ukázala jako chybná. Šlo totiž většinou o rychlé přesuny s malou možností zastavit se na místě a doopravdy ho

poznat. Díky výborně zachycené vizualitě zimního Donbasu však mohl vzniknout trailer, který ukazoval možnosti interaktivního posouvání se v příběhu.

Pro další výjezd v červnu 2018 byl zvolen jiný scénář. Za prvé v něm mělo jít o zmapování jen jednoho místa, konkrétně městečka Avdiivka, které bývalo dříve předměstím Doněcku.⁴⁸ V průběhu téměř dvoutýdenního natáčení jsme dostali možnost nahlédnout do tepu města, mluvit s různými obyvateli a zúčastnit se několika významných událostí včetně oslavy zakončení školní docházky. Z tohoto natáčení pak vznikla ukázka, která naznačovala možnou interaktivitu spočívající ve výběru vždy jedné možnosti z několika jiných.



Přestože jsem natáčení považoval za úspěšné, došlo mezi mnou a producentkou ke sporu, jakým směrem by se měl dokument dále ubírat. Ve své podstatě šlo o tenzi, jakou dobře popsala Sandra Gaudenzi ve své úvaze o uživatelském designu (viz. výše). Moje autorská vize se opírala o rozvětvený dokument, ve kterém se divák může vždy vydat do několika směrů. Připadalo mi zajímavé, že by si každý z diváků vybral jinou možnost a k té druhé už neměl možnost se vrátit (leda by začal své putování opět od začátku. Do jisté míry tak toto schéma připomíná paralelní narativ. Moment určité frustrace diváka z toho, že nikdy nemá možnost vidět vše, mi připadal tematicky velmi výmluvný.

⁴⁸ Zatímco Avdiivka zůstala na území Ukrajiny, Doněck se ocitl na území samozvané Doněcké lidové republiky.

Oproti tomu prosazovala producentka zpracování na základě toho, jakému publiku budeme příběh šedé zóny vyprávět. Pokud by se přitom mělo jednat o diváky na evropských a světových festivalech, bylo by údajně nutné přistoupit k celému projektu jinak, a to tím způsobem, že by sám dokument sledoval diváka a jeho volby. To mělo například znamenat, že by zaznamenával čas, jaký divák tráví na konkrétní stránce a analyzuje i jeho volby. Tímto způsobem mělo být dosaženo větší atraktivity webu, protože divák se vždy rád dozví něco sám o sobě.

Moje původní idea však bylo představit život lidí v šedé zóně a už poněkolkáté jsem měl pocit, že se mi tato idea rozpadá na základě přílišného ohledu na diváka a jeho potřeby. S návrhem dokumentu, který by sledoval své uživatele, jsem nesouhlasil, a došlo k autorské pauze ve vývoji na několik měsíců.

5.4. Návrh Filozofické fakulty

Počátkem roku 2019 jsme se rozhodli na projektu začít spolupracovat se studenty, resp. studentkami nových médií na Filozofické fakultě Univerzity Karlovy.⁴⁹ V rámci magisterského studia na této fakultě si několik malých týmů vybralo projekt, který je zaujal a na jehož vývoji se chtěli podílet. Pro Zapomenutou válku se z různých důvodů rozhodl tým tří studentek, které vedla doktorandka ze stejné fakulty. Na počáteční schůzce jsme představili aktuální fázi projektu a objasnili, co by měl dokument vyjádřit: „Hlavní sdělení projektu je ukázat, jak vypadá život v oblastech, kde horká fáze války sice skončila, ale přesto je střelba na denním pořádku. Primárně jde přitom o projekt, který přináší divákovi atmosféru a pocity více než konkrétní encyklopedické informace (ty jsou obsaženy také, ale divák si je k úspěšnému dokončení projektu nemusí rozkliknout). Díky tomu je pak možné dosáhnout zobecnění. Válka, kterým se nedostává pozornosti, je totiž ve světě víc a všechny mají podobné rysy – odvrácení mediální pozornosti, s tím související nezájem veřejnosti, méně financí na humanitární pomoc a především velmi nejistá budoucnost. Taková situace se přitom týká lidí, kteří jsou v podstatě stejní a chtějí žít stejně jako my. Jen jim to okolnostmi nebylo umožněno.“⁵⁰

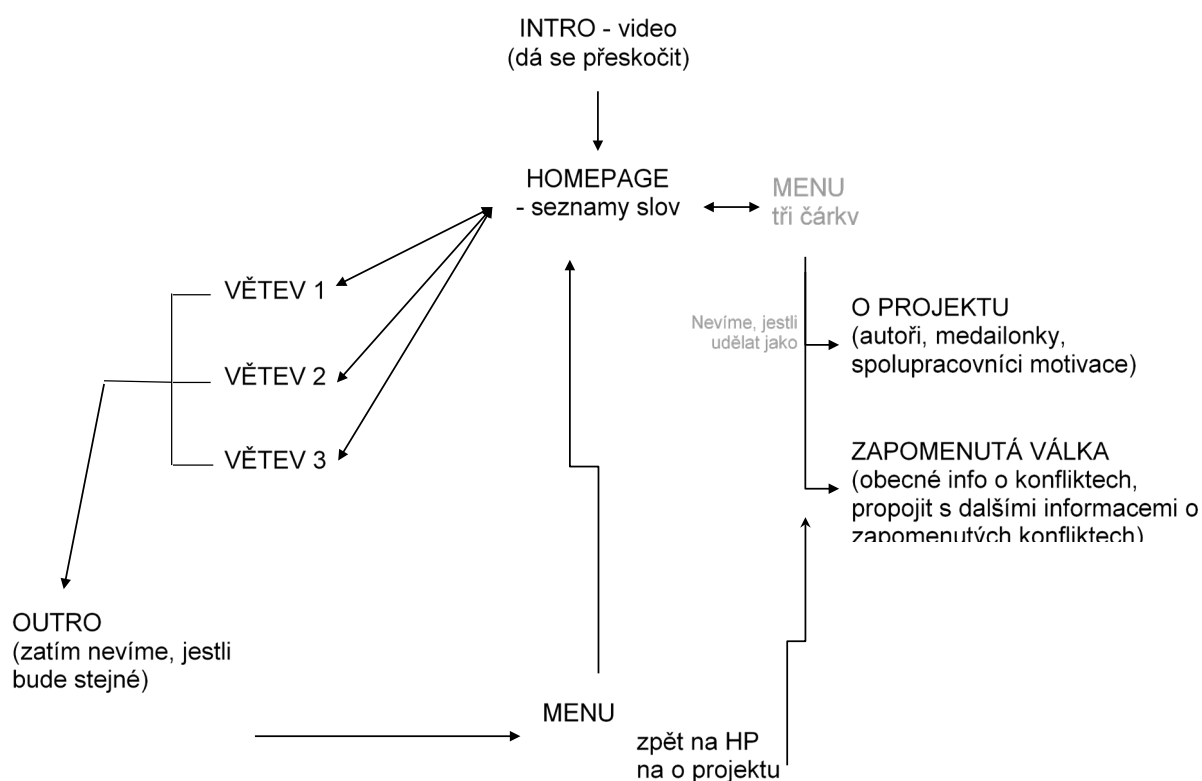
Poprvé zde více definujeme materiál, který má spíše než informace navodit atmosféru místa, kde se každodenní život protíná s válečnými událostmi. Dále v materiálu zmiňujeme několik postav, které jsme v rámci natáčení v roce 2018 více rozpracovali. Je mezi nimi i fixer, který by se měl v této fázi vývoje stát

⁴⁹ V textu je budu někdy zmiňovat jejich zkratkou – StuNoMe.

⁵⁰ Z materiálu pro StuNoMe.

jakýmsi „dědem vševědem“, který situaci vysvětlí ještě z jiného úhlu pohledu. Cílem týmu StuNoMe bylo najít takové řešení, které by uspokojilo ty, kteří se chtějí o konfliktu dozvědět základní informace, ale nechťejí procházením dokumentu trávit příliš mnoho času, a zároveň ty, kteří by se chtěli u určitého tématu ponořit více do hloubky. Informace, které byly považovány za vedlejší a doplňkové, jsme nazvali *sidestories*. Tyto vedlejší příběhy měly být krátké střípky dokreslující kontext a mohly mít libovolnou podobu, kterou webový formát umožňuje – audio, video, ilustrace, grafika, fotoalbum. Zároveň bylo naším cílem ukázat, že zapomenutých konfliktů je na světě více a sdělení celého webu tak mělo mít určitou univerzálnost. Součástí by měl být zároveň výčet možností, jakým způsobem je možné lidem na východní Ukrajině pomoci.

Paralelně s návrhem webu probíhal stříh natočeného materiálu. Ten se nakonec dělí do tří sekvencí, které jsou vnitřně propojené a spojuje je téma nebo jedna konkrétní postava. Na základě toho byla narýsována první mapa webu:



Na základě dalšího poznámkování vytvořil na závěr tým StuNoMe více jak dvacetistránkovou dokumentaci, která popisovala základní charakteristiku webu, rozvržení webu, náčrt designu i příběhové linky.⁵¹

5.5. Oživení teoretického návrhu

Technická dokumentace se stala podkladem pro práci designérky a programátora, kteří začali na projektu pracovat v červnu 2019. Od počátku jsme naráželi na technická nebo finanční omezení, kvůli kterým nebylo možné některé naše představy realizovat. Celé dva roky jsme se například drželi představy, že projekt bude mít výraznou kinematografickou podobu a že nechceme, aby se videa otvírala v klasickém YouTube okně nebo Vimeo přehrávači, protože by to pozornost diváka příliš vytrhávalo.⁵² Programátor však oponoval, že vytvoření vlastního přehrávače je sice možné, ale takový přehrávač nebude stoprocentně vyladěn pro všechny prohlížeče a platformy (web, telefon). Doporučil proto použít Vimeo s tím, že se pokusí co nejvíce skrýt jeho ovládací prvky, aby nerušily design webu.

Další otázkou byla možnost spouštění zvuků a hudby, které měly být součástí webu a jejich možnost navázat je přímo na přehrávané video. Zde se opět narazilo na rozpočet. Vyvinout web, který by spouštěl zvuky v závislosti na tom, v jaké části stránky se divák právě nachází, je časově poměrně náročné. Proto jsme se dostali k řešení, kdy pod celým webem poběží jedna podkresová atmosféra a pod každou ze tří příběhových větví pak specifická hudba, která bude spojovat příběhy v jedné větvi.

Celý web byl spuštěn na platformě WordPress, která díky přednastaveným šablonám umožňuje zasahovat průběžně do podoby webu, například měnit texty. To se ukázalo jako výhodné řešení v momentě, kdy některé dodatečné informace bylo nutné měnit na poslední chvíli. Finální podoba webu není v čase dokončování této práce ještě k dispozici, bude však online od konce roku 2019.

⁵¹ Souhrnná specifikace webu Zapomenutá válka, autorky Radka Fléglová, Štěpánka Kološová a Jana Unzeitigová, odborné vedení Nina Wančová.

⁵² S přehráváním videa za pomoci YouTube přehrávače operuje například webový dokument Pirate Fishing zmiňovaný ve třetí kapitole.

5.6. Shrnutí vývoje

Vývoj interaktivního webového dokumentu Zapomenutá válka prošel několika fázemi, které měnily jeho původně zamýšlenou podobu. Vybírám tedy několik momentů, které byly pro projekt klíčové (ať už pozitivně či negativně) a snažím se je porovnat s teoretickými radami, které jsem v průběhu vývoje dostával.

I menší dokumentární interaktivní weby nutně zapojují mnohem větší štáby, než jaké jsou nutné u klasických dokumentárních filmů. Zatímco natočit dokumentární film svépomocí za minimální náklady je se současnými technologiemi možné i pro jednotlivce, interaktivní weby takovou možnost prakticky nemají (pokud není člověk filmař, programátor a designér v jedné osobě, což je málokdo). Přesunout vývoj filmu z čistě školního cvičení pod větší produkci, se kterou bylo možné žádat financování u Fondu kinematografie a dalších evropských grantů, považuji za zdařilé rozhodnutí. Ze strany produkce PINK jsem necítil žádné tlaky, které by měly ovlivnit výslednou podobu díla.

Problém nastal dle mého názoru v momentě, kdy se z relativně malého školního cvičení stal vlivem různých okolností obrovský projekt, který začal uvažovat v intencích světových interaktivních dokumentů. Ty ovšem vyžadují také velký tým tvůrců, značné financování na evropské nebo světové úrovni a zapojení členů štábu na plný úvazek po dobu několika měsíců. Časová náročnost je bez předchozí zkušenosti s tvorbou takového formátu navíc obtížně odhadnutelná. Myslím si, že by bylo vhodnější, pokud by se první zkušenost s interaktivním formátem nesla ve více komorním duchu a s výhodami vysoké školy jako prostoru pro experimentování. Po zkušenosti s menším interaktivním projektem by pak bylo možné pokračovat na práci na webu s evropským přesahem mnohem sebejistěji.

Ve shodě se Sandrou Gaudenzi bych příští interaktivní projekt od počátku vyvíjel ve spolupráci s designérem a kodérem, nebo je oba přinejmenším zapojil do úvodních konzultačních prací. Takto by například bylo hned zpočátku zřejmé, zda jsou některé tvůrčí nápady realizovatelné či nikoliv, případně za jakou cenu. Ihned by je tak bylo možné implementovat nebo opouštět a zbytečně se jimi nezatěžovat v dalším plánování, což byl v několika případech scénář Zapomenuté války (zvuk, přehrávač videa). Designér by také mohl přicházet s návrhy, jak vhodnou grafikou podpořit celkové vyznění díla.

Naopak v příkrém rozporu s většinou citovaných teoretických úvah bych testování cílové divácké skupiny nezahrnul do první fáze vývoje. To ovšem neznamená, že

by testování neproběhlo vůbec, nebo že by dokonce neproběhlo na počátku určení cílové divácké skupiny. Intenzita testování by však závisela na typu projektu. Jak jsem zmínil na konci čtvrté kapitoly, interaktivní webový film považuji za velmi pestrý formát a nelze podle mého aplikovat stejný postup pro všechny jeho zamýšlené podoby, stejně jako nelze aplikovat stejný postup při přípravě divácky náročného experimentálního filmu a mainstreamové komedie pro většinového diváka. V případě interaktivního projektu, který by měl mladému publiku ukázat výhody třídění odpadu bych postupoval určitě jiným způsobem než v případě investigativní práce popisující nestandardní rozhodování v české justici. První případ v sobě pochopitelně od počátku nese nutnost kooperace s mladými lidmi, které je nutné oslovit skrz konkrétní platformy, jako je Facebook nebo Instagram. V druhém případě by se však mohlo jednat o autorské pojetí, které by mělo od počátku vyhraněný styl vyprávění i design. Určila by se předpokládaná cílová skupina (např. vzdělanější lidé 28-40 let), avšak k testování nápadu na této skupině by došlo až v pozdější fázi vývoje, kdy by byl zřejmý audiovizuální obsah i designová podoba díla. Testování samotné by se pak zaměřilo především na ověření toho, že se divák orientuje v díle a jeho struktuře, zkrátka jsou mu srozumitelné komunikační principy a ovladatelnost díla.

6. Závěr

Praha, srpen 2019. Sedím ve třetím patře paneláku na Břevnově a dopisuji práci o fenoménu, kterým jsem se začal zabývat tak trochu náhodou při jedné z mnoha návštěv východní Ukrajiny. Interaktivní webový film se za tu dobu v Česku zatím příliš neuchytil, je ale možné, že teprve nastává jeho čas. Přes rozporuplné zkušenosti získané při vývoji projektu *Zapomenutá válka* věřím, že je to formát, který má co nabídnout a který může nabývat nových a velmi zajímavých podob, stejně jako jich nabývá klasický film sto dvacet let po svém vynalezení. Tato práce ukázala jen výsek možností, už z nich je ale vidět rozmanitost interaktivních projektů, která se mi zdá být nezmapovaná, natožpak aby byla tvůrci zajímavým způsobem využita.

Existuje však několik překážek, které dalšímu rozvoji formátu mohou jednoduše zabránit. V první řadě jde o otázku financování. Interaktivní webový dokument není dost dobře možné vytvořit levně v domácích podmínkách, protože vždy předpokládá zapojení kvalitního designéra a kodéra, kteří dají autorské vizi digitální webovou podobu. Zatímco nezávislý dokumentarista má možnost natočit své dílo za minimální náklady (záznam na mobil, střih materiálu ve freewarem programu a prezentace na YouTube nebo Vimeo), neexistuje žádná platforma, která by podobný postup umožnila i autorům interaktivních webových dokumentů. Za momentálních podmínek představuje vývoj interaktivních projektů nákladnou záležitost vyžadující relativně silné produkční zázemí.

S tím souvisí druhá překážka, kterou je možná ztráta tvůrčí svobody. Jak totiž vyplývá z mých zkušeností s vývojem interaktivního projektu, mezi tvůrci i teoretiky se o webových interaktivních filmech většinou neuvažuje jako o díle, ale jako o produktu. To sice neznamená, že nemohou vznikat zajímavá díla, v případě pokusu o autorský nebo divácky náročnější interaktivní film však tvůrce pravděpodobně narazí na odmítnutí jak dramaturgů, tak především těch, kteří by mohli projekt podpořit finančně. Autor se pak bude muset rozhodnout, zda projekt (přinejmenším částečně) uzpůsobí výsledkům testování cílové skupiny, nebo se bude muset spokojit s mnohem menšími finančními prostředky na výrobu projektu. Což vzhledem k náročnosti procesu popsaného v práci bude pravděpodobně znamenat, že takový projekt nevznikne vůbec.

Debata o interaktivních webových filmech je nicméně na svém počátku. Formát samotný si pomalu nachází cestu k publiku na zavedených filmových festivalech a

mezi tvůrci neochabuje debata o jeho možnostech. Věřím, že právě vzrůstající zájem veřejnosti o nové formáty obecně a otevřená odborná debata neredukovaná na jeden úhel pohledu může vést k opravdovému odkrytí potenciálu, které webové interaktivní dokumenty mají.

7. Seznam literatury

Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M. *i-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*, Columbia University Press, 2017. 296 s. ISBN 978-0-231-18122-8

Bendová, H. *Umění počítačových her*, Praha: NAMU, 2016. 354 s. ISBN 978-80-7331-421-7

Docubase MIT. Dostupný z URL: <https://docubase.mit.edu/project/>

Maurin, F. *Narrative structures in interactive documentaries*. [online]. 17. 10. 2014. Dostupný z URL: <https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>

Munday, R. *A guide to interactive documentary: Structure, Tools and Narrative* [online]. 8. 8. 2016. Dostupný z URL: <https://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>

Reid, A. *The 3 levels on the spectrum of interactive storytelling*. [online]. 2. 7. 2015. Dostupný z URL: <https://www.journalism.co.uk/news/the-3-levels-on-the-spectrum-of-interactive-storytelling-/s2/a565674/>

Tichá, Z. *Dokumentární dílo 2.0 a jeho dominantní rysy ve vztahu k divákovi*, (Bakalářská práce) Praha: FAMU, 2016. 39 s.

Thompsonová, K., Bordwell, D. *Dějiny filmu*, Praha: AMU, 2007. 827 s. ISBN 978-80-7331-091-2

Soukromé poznámky z workshopů a průběžné texty k projektu Zapomenutá válka.

Citované interaktivní webové dokumenty:

Aleppo: Znovu otevřeno

Dostupný z URL <https://alepporeopened.cz/>

Bury me, my love

Dostupný z URL <http://burymemylove.arte.tv/>

Do Not Track

Dostupný z URL <http://donottrack-doc.com>

Life on Hold

Dostupný z URL <<http://lifeonhold.aljazeera.com>>

Pirate Fishing

Dostupný z URL <<https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>>

Refugee Republic

Dostupný z URL <<https://refugeerepublic.submarinechannel.com/>>