

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Praha, 2016

Zuzana Tichá

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
**FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA**

Filmová, televizní a fotografická umění a nová média  
**Produkce**

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**DOKUMENTÁRNÍ DÍLO 2.0 A JEHO DOMINANTNÍ  
RYSY VE VZTAHU K DIVÁKOVI**

**Zuzana Tichá**

Vedoucí práce: MgA. Lubor Kopecký

Oponent práce:

Datum obhajoby: 8. června 2016

Přidělovaný akademický titul: BcA

Praha, 2016

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE  
**FILM AND TV SCHOOL**

Film, Television and Photographic Arts and New Media  
**Production**

**BACHELOR THESIS**

**DOCUMENTARY PIECE 2.0 AND ITS DOMINANT  
FEATURES REGARDING THE VIEWER**

**Zuzana Tichá**

Supervisor: MgA. Lubor Kopecký

Opponent:

Date of thesis defense: June 8th 2016

Degree granted: BcA

Prague, 2016

## **Prohlášení**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma

### **DOKUMENTÁRNÍ DÍLO 2.0 A JEHO DOMINANTNÍ RYSY VE VZTAHU K DIVÁKOVI**

vypracovala 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**

Práce se zabývá problematikou dokumentárních děl 2.0.

Její první a druhá část specifikuje, jakou roli hraje tento termín v kontextu moderních formátů dokumentaristiky, které v posledních letech sice získávají na popularitě, méně však na teoretizaci. Předmětem první části této práce je vysvětlit, co pojem dokumentární dílo 2.0 vlastně znamená, na jakých principech funguje a jakými způsoby je možné jej členit.

Třetí část práce analyzuje dominantní rysy dokumentárních děl 2.0 a následně je demonstruje na konkrétních příkladech projektů. Rysy, které práce popisuje, jsou: mozaikové uspořádání, kolážové pojetí, možnost explorační, investigativní přístup, subjektivní pohled a využití dat diváka.

Cílem práce je tedy specifikovat dominantní rysy, které v sobě dokumentární díla 2.0 nesou, a jimi nastínit principy, na kterých celá tato moderní tvorba pracuje s divákem.

## **Abstract**

This thesis deals with documentary pieces 2.0

Its first and second part specifies the role of this term in the context of modern documentary formats, which are gaining in popularity lately but less so for theorization. The subject of the first part of this paper is to explain what the term documentary piece 2.0 actually means, to describe the principles upon which it works and in what ways it is possible to divide it.

The third part analyzes the dominant features of documentary pieces 2.0 and demonstrates them with specific examples of projects. Features which this thesis describes are: mosaic arrangement, collage concept, the possibility of exploration, investigative approach, subjective view and viewer usage data.

The aim is therefore to specify dominant features, which documentary pieces 2.0 carry within themselves, and to describe through them how does this whole modern production works with the audience.

## **Poděkování**

Luborovi Kopeckému za vedení této práce.

Martě Lamperové, Gabriele Duchoňové, Miriam Ryndové,  
Jiřímu Vlachovi a Petrovi Frintovi za podněty.

## Obsah

<b>1. Terminologie</b>	<b>9</b>
1.1. Prameny	10
<b>2. Dokumentární dílo 2.0</b>	<b>13</b>
2.1. Možnosti členění	14
<b>3. Dominantní rysy dokumentárního díla 2.0 ve vztahu k divákovi</b>	<b>16</b>
3.1. Mozaikové uspořádání	17
3.1.1. <i>Kabul Portraits</i>	19
3.2. Kolážové pojetí	21
3.2.1. <i>Mawah: When Ebola Came To Our Village</i>	23
3.3. Možnost explorační	25
3.3.1. <i>The Block: Stories From A Meeting Place</i>	26
3.4. Investigativní přístup	28
3.4.1. <i>Pirate Fishing</i>	29
3.5. Subjektivní pohled	31
3.5.1. <i>The Defector: Escape from North Korea</i>	32
3.6. Kolaborace - využití dat diváka	34
3.6.1. <i>Primal</i>	35
<b>4. Závěr</b>	<b>37</b>
<b>5. Zdroje</b>	<b>38</b>

## 1. Terminologie

Webdok, i-dok, webový dokument, interaktivní dokument, interaktivní webový dokument, nelineární dokument, webový dokumentární film, interaktivní film, aktivní diváctví, interaktivní formáty dokumentárních filmů...

A to se hovoříme jen o výrazech, které poměrně běžně používáme i v české terminologii, ne tak úplně o jejich cizojazyčných ekvivalentech. Je samozřejmě nutné podotknout, že terminologie jako taková v moderních dokumentaristických formách v podstatě neexistuje, alespoň zabýváme-li se jen českým prostředím, a pokud ano, nedá se v žádném případě prohlásit, že by označení, která používá, byla jakkoliv profesně nebo dokonce společensky automatizovaná.

Rozhodně neexistuje žádný „kodex“, který by určoval parametry (zjednodušeně řešeno) webového dokumentu, nebo jiný dogmatický materiál, který by pevně stanovoval jeho terminologii.

Důvod pro tento fakt zřejmě pramení ze skutečnosti, že celá prozatímní problematika dokumentárních děl 2.0 se v České republice teprve rodí. Povědomí o moderních formách dokumentárních děl sice v průběhu posledních několika let stoupl, pořád ale není možné jej označit jako natolik rozšířené a stabilní, aby se dalo tvrdit, že se jedná o dokumentaristický směr, který už se nějakým způsobem integroval do dokumentaristiky jako takové. S postupem doby zkrátka vzniklo nové odvětví dokumentaristického vyjádření, které sice získává pozornost, ale které pevně stanovenou terminologii postrádá.

Neznamenají tedy všechny výše zmíněné výrazy ve skutečnosti to samé? Co když je vznik přemrštěně vysokého počtu pojmů jen důsledkem toho, že se v terminologii i problematice ztrácíme, a proto vytváříme obrovské množství termínů, které nakonec nejsou ani nutné ani smysluplné, ale naopak pouze dílčí?

Podle mého názoru jsou odpovědi na výše položené otázky kladné. Při psaní této práce si proto kladu za cíl analyzovat dominantní rysy, které se v dokumentárních dílech 2.0 opakují, protože jejich znalostí může i laik poměrně rychle pochopit, na čem je tento moderní dokumentaristický styl založen a jak je rozpoznatelný od stylu dokumentárních děl, na které byl do té doby zvyklý.

Do začátku ještě drobná poznámka ohledně terminologie přímo v této práci. Projekty, na kterých budu pozorovat dominantní rysy dokumentárních děl

2.0, označuji souhrně raději právě jako „dokumentární díla 2.0“ než jako „webové dokumenty“, „interaktivní dokumenty“ atd. Ačkoliv by se v mnoha případech dala používat i tato dílčí specifitější označení, není podle mého názoru příliš moudré je používat pro označení probíraného moderního pojetí dokumentaristiky obecně. Dokumentární dílo 2.0 může být totiž interaktivní instalací i webovým dokumentem zároveň, 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. Čistě z praktického hlediska tedy všechny projekty tohoto interaktivního zaměření označuji souhrně jako „dokumentární díla 2.0“ a označující specifikace budu případně používat až u konkrétních příkladů projektů.

### **1.1. Prameny**

Právě pro poměrně nedávný (v kontextu historie kinematografie) zrod dokumentárních děl 2.0 není možné pro vykreslení dominantních rysů či popis participace diváka v souvislosti s dokumentárními díly 2.0 čerpat z odborné literatury, a to proto, že žádná odborná literatura, která by se přímo těmito aspekty dokumentárních děl 2.0 zabývala, v podstatě neexistuje.

Můžeme najít prameny, které se zabírají moderními formami dokumentu (viz 1.2.1.), ale většinou spíše probírají alternativní způsob distribuce jako takový, než umělecký záměr tvůrce, posléze přímý účinek díla na diváka a naopak divákovo přispívání do díla.

Stejně jako si divák musí zážitek z dokumentu vydobýt svou aktivitou, i já jsem nyní, ve chvíli, kdy se chci zabývat teoretizací dokumentárních děl 2.0, potažmo teoretizací jejich dominantních rysů v návaznosti na participaci diváka, nucena projít sebevzděláváním velmi aktivním způsobem. Jinými slovy - musím dokumentární díla tohoto typu zkusit na vlastní kůži a až následně podat svědectví o tom, jak fungují.

V práci tedy informačně vycházím z vlastního poměrně dlouhodobého zájmu o tuto problematiku, z konkrétních zážitků, kterých jsem nabyla u konkrétních projektů v roli aktivního diváka, a v neposlední řadě z informací, které jednotliví producenti (potažmo tvůrci) k jednotlivým projektům uvolnili. Ve zkratce, odborné prameny jsem při psaní práce schopná zahrnout jen takové míře, v jaké jsou téma a účel práce schopné snést. Text práce se tím pádem přirozeně přenáší do lehce subjektivního či možná i reportážního stylu, pořád ale

s odhodláním objektivně zreflektovat velice pestré pole nového směru dokumentaristiky, které v souvislosti s svými dominantními rysy zatím teoreticky pojato nebylo.

Hned zkraje této práce je tedy nutné zmínit označení, které ve vztahu k množství pojmů zmíněných v úvodním odstavci této práce funguje jako slovo nadřazené. Je jím již zmíněné **dokumentární dílo 2.0**. Tento pojem, který přebírám z práce *Aktivní diváctví a současný dokumentární film 2.0*<sup>1</sup> od Veroniky Janatkové, je možné používat pro širokou množinu dokumentárních děl, které vycházejí z určitého inovativního modelu předání informace a razí filozofii potlačení divácké pasivity.

### 1.1.1. Inspirační zdroje

Mezi inspirační zdroje k této práci bych ráda uvedla několik materiálů.

První z nich je webová stránka *Interactive Documentary*<sup>2</sup> Sandry Gaudenzi. Jejím cílem je fungovat jako meetingpoint pro ty, kteří se zajímají o interaktivní dokumenty. Gaudenzi vytváří archiv interaktivních dokumentů, vede blog zabývající se digitálními médii, dokumentaristickou realitou a dalšími tématy spojenými s interaktivními dokumenty, ale zároveň na svou stránku zaznamenává svou veškerou doktorandskou praxi. Inspirace lze rovněž najít v její disertační práci *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*<sup>3</sup>.

Dalším je brožura *A Survival Guide for Online Filmmakers*<sup>4</sup> od kolektivu autorů (Alexandre Brachet, Alexander Knetig, Anne Vierhout, Paul Pauwels atd.). Tento materiál odpovídá například na následující otázky: Jak zahrnout interaktivitu do projektů? Jak dosáhnout většího publika? Jak vyvinout kreativní grantovou strategii? Jak web ovlivňuje vyprávění?

Disertační práce Setha Keena s názvem *Netvideo, Nonvideo, Newvideo: designing a multilinear nonnarrative form for interactive documentary*<sup>5</sup> je

---

<sup>1</sup> Janatková, Veronika: *Aktivní diváctví a současný dokumentární film 2.0*, Bakalářská práce, FAMU, 2014

<sup>2</sup> Gaudenzi, Sandra: *Interactive Documentary* [online]. Dostupné z <<http://interactivedocumentary.net>>

<sup>3</sup> Gaudenzi, Sandra, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Disertační práce, Goldsmith, University of London, 2013 [online]. Dostupná z <[http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)>

<sup>4</sup> *Not So Crazy, A Survival Guide for Online Filmmakers* [online]. Dostupný z: <<http://http://notsocrazy.eu/book>>

<sup>5</sup> Keen, Seth, *Netvideo, Nonvideo, Newvideo: designing a multilinear nonnarrative form for interactive documentary*, 2014 [online]. Dostupný z: <<http://sethkeen.net/phd/sethkeenPhD.pdf>>

vodítkem pro producenty, kteří by se rádi orientovali na interaktivní projekty, ale nevědí, jaké přesně jsou možnosti technologií. Keen se ve své práci zabývá velmi detailně možnostmi jednotlivých technologií a jejich vlivem na diváka.

David Bordwell se zabývá aktivním diváctvím v souvislosti s filmem narativním i dokumentárním. V případě dokumentárního filmu však mluví o „klasických“ dokumentárních filmech, o těch webových nikoliv. I tak je jeho teoretizace do jisté míry aplikovatelná i na dokumentární díla 2.0, čili mezi inspiračními zdroji má rovněž své místo.



## 2. Dokumentární dílo 2.0

Obecně je možné dokumentární dílo 2.0 vnímat jako další stupeň dokumentárního sdělení, vzniknuvší z těch, na které jsme byli dosud v dokumentární kinematografii zvyklí, posouvající svůj vztah k divákovi do forem, na která zatím zvyklí nejsme.

Nedá se říct, že by toto tvrzení bylo postaveno na rozdílnosti tematické - je založeno na rozdílnosti formy. Ačkoliv jsou dokumentární díla 2.0 tematicky velmi různorodá, nepřináší v tomto obecném kategorizačním smyslu obsahově nic pronikavě novátorského. Základní průběh vzniku dokumentárního díla, tedy, velmi zjednodušeně řečeno, uchopení tématu a jeho zprostředkování divákovi, zůstává zachováno. Snaha informovat, případně vzdělat, je tedy ve své podstatě stejná jako u „klasického“ dokumentárního filmu.

Co dává dokumentárnímu dílu 2.0 atraktivitu, je to, *jakým způsobem* informaci předává - jak diváka oslovuje a jak se naopak divák může nechat oslovit.

Zcela zásadní charakteristikou dokumentárního díla 2.0 je to, že si klade za cíl potlačit divákovu pasivitu, a to poměrně radikálním způsobem. Bez divákovy účasti či aktivity zkrátka dílo není funkční - nemá žádnou výpovědní hodnotu.

Divák je hlavním iniciátorem příběhu - on jej spouští a následně posouvá dál.

V dokumentárním díle 2.0 tím pádem nejsem jen pasivním pozorovatelem, jako je tomu u „klasického dokumentu“, ale jsem aktivní součástí hledání (nacházení) informace. Existují také případy, kdy dokonce mohu obsah díla vytvářet - mohu poskytnout svá data, a tím přímo vytvářet obsah díla.

Nutnost participace diváka je logicky doprovázena takovým vizuálem, aby byl divák k participaci a aktivitě motivován. Grafická stránka věci je tedy u dokumentárních děl 2.0 stěžejní součástí celkové funkčnosti (či nefunkčnosti) projektu. Proto je v naprosté většině dílo vyráběno tak, aby mělo jednak hodnotu výpovědní, jednak ale také hodnotu vizuální - a funkční. V praxi to znamená, že pro vystavění kvalitního webového dokumentu nestačí orientovat se na film (děj jako takový), ale že se musím stejně tak dobře orientovat na grafiku a dokonalé naprogramování webu. V ideálním případě vznikne po všech třech stránkách

vyvážné dílo, které v divákovi vzbuzuje motivaci se jej aktivně účastnit a ze kterého si divák, respektive uživatel, odnese informaci, kterou měl projekt za cíl předat.

Dokumentární dílo 2.0 by se samozřejmě dalo popisovat velmi obšírně, není to však v takto obecné rovině tak úplně předmětem této práce. Později specifikuji dominantní rysy děl, které se opakují a prostřednictvím kterých je možné vytvořit obraz toho, co vlastně dokumentární dílo 2.0 znamená v praxi.

## **Shrnutí**

Dokumentární dílo 2.0 je dílo, které:

- má za cíl vzdělat diváka, popřípadě informovat jej o určité problematice
- vyžaduje aktivitu diváka, protože bez jeho participace dílo nespĺňuje svůj účel
- kombinuje technologie a způsoby vyjádření a vytváří tím různorodý prezentační materiál

### **2.1. Možnosti členění**

Dokumentární díla 2.0 je možné členit mnoha způsoby.

Je možné se zaměřit na výrobce. V tom případě bychom mohli dělit dokumentární díla 2.0 např. podle toho, jestli je vyrobil National Film Board Of Canada nebo ARTE, případně pocházejí-li z dílny zpravodajského Guardianu nebo z produkční společnosti, která je ve světě absolutně neznámá. Je ale také možné zaměřit se na tematické okruhy. V tomto případě bychom se soustředili na to, jestli je téma dokumentu politologické, geografické, historické nebo jiné. Stejně tak dobře ale mohu dokumentární díla 2.0 členit podle technologie, rozsahu, zpoplatněnosti či nezpoplatněnosti atp.

V této práci člením dokumentární díla 2.0 podle participace diváka, a to proto, že participace diváka jednotlivé druhy dokumentárních děl 2.0 definuje lépe než cokoliv jiného. Participací diváka je myšleno to, jakým způsobem dílo s divákem zachází a jakým způsobem je divákovi umožněno, aby zacházel s dílem. Zjednodušeně řečeno, participace diváka je způsob, jakým je myšlenka interaktivity dokumentárního díla 2.0 převedena v praxi.

Zároveň, rysy vybrané pro tuto práci jsou vytvořeny za účelem vztahovat je pouze na dokumentární díla 2.0, ne na dokumenty 1.0, tedy „klasického typu“. V případě, že bychom parametry aplikovali na „klasické“ dokumenty, mohla by

vzniknout řada nesrovnalostí, neboť dokumentární díla jsou založena na svérázném pojetí, které je od „klasického“ dokumentu odlišné (viz 1.2.).

Cílem tohoto členění není vytvořit pevné kategorie, do kterých by bylo možné již vzniklá díla rozdělit. Cílem práce je specifikovat dominantní rysy, které v sobě dokumentární díla 2.0 nesou, a jimi nastínit principy, na kterých tato tvorba pracuje s divákem. Vymezení dominantních rysů dokumentárních děl 2.0 totiž narozdíl od kategorizace nevylučuje skutečnost, že rysy se mohou objevit v díle stejně tak dobře všechny, jako se v díle může objevit jen jeden vybraný. Dominantní rysy dokumentárních děl 2.0 budu, vedle teoretického popisu, pro lepší srozumitelnost demonstrovat na konkrétním příkladu již zrealizovaného projektu, přičemž budu v příkladech čerpat jen z takových děl, která jsou online a zdarma k vyzkoušení.

Znalost charakteristických rysů a schopnost je vypořádat v konkrétních dílech je stěžejním předpokladem pro orientaci v poli dokumentárních děl 2.0 a pro pochopení toho, co všechno toto pole divákovi může nabídnout.

Toto členění má proto sloužit i jako vodítko pro člověka, který se s dokumentárními díly 2.0 setkal jen okrajově nebo případně vůbec, i jako sumarizace pro člověka, který se už v dokumentárních dílech 2.0 orientuje.

### **3. Dominantní rysy dokumentárního díla 2.0 ve vztahu k divákovi**

Jak bylo předesláno v předchozí kapitole, ve druhé části této práce přichází na řadu deskripce rysů, které z dokumentárních děl 2.0 dělají dokumentární díla 2.0. Jejich existence je ovšem podmíněna jednoduchým, ale zároveň klíčovým předpokladem, kterým je divákova aktivita. Bez ní jsou díla „hybernovaná“ a jejich rysy neaktuální.

### 3.1. Mozaikové uspořádání

Mozaikové uspořádání je založeno na možnosti výběru.

Divák má moc nad posloupností jednotlivých sekvencí dokumentárního díla 2.0 tím, že si de facto vytváří svůj vlastní střih. Obsah dokumentu je tedy sám o sobě nastaven jako nelineární - linearita vzniká až rozhodnutím diváka. Až preference diváka vytváří chronologii díla.

Princip výběru je doprovázen charakteristickým vizuálním uspořádáním. Vzhledem k tomu, že divák vybírá z nabídky, je grafické provedení stanoveno tak, aby možnost selekce předesílalo. Jednotlivé sekvence díla jsou uspořádány podle určitého grafického modelu, občasně ve formě exaktnější (např. časové osy nebo mapy), většinou ale spíš ve formě abstraktní (zpravidla je výsledkem geometrické uspořádání, např. mřížka).

Důležitou skutečností je, že jednotlivé části mozaiky na sobě nejsou dějově závislé. Předmětem není mezi nimi hledat přímou příběhovou návaznost. Relevance nebo výpovědní hodnota jednotlivých částí není závislá na existenci částí ostatních.

Tento fakt by se dal popsat i tak, že jednotlivé střípky mozaiky fungují jako samostatné kapitoly, které se sebe navzájem, alespoň dějově, sice tak úplně netýkají, ale hromadně 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 dávají vzniknout celku, atmosféře, prostřednictvím které divák pochopí kauzu obecně.

Jinak řečeno tedy hlavním posláním mozaikového uspořádání není plně věnovat pozornost jednotlivým částem, ale využít dojmů z jednotlivých částí k pochopení důvodu, proč je potřeba se jednotlivými částmi zabývat.

V projektu *Bread*<sup>6</sup> (NFB) kanadské umělkyně Mariette Sluyter, která se zabývá sociální inovací, je tedy primárním posláním díla upozornit na skutečnost, že pokud budou staří lidé sdílet své schopnosti s okolním světem, může jim to pomoci od separace, se kterou se spousta starých lidí bohužel potýká, a to, že se já jakožto divák mohu naučit péct chleba podle 6 žen, je už pouze sekundární

---

<sup>6</sup> *BREAD.*, NFB, 2015 [online]. Dostupný z: <<http://bread.nfb.ca/>>

efekt. Jednotlivé recepty mi pomáhají pochopit kauzu víc, než se mě snaží naučit péct.

Explore Playlists Channels Blog Interactive Search Help Français

Anne Carrie Vidya

Vera Wilma Charlotte

Explore Playlists Channels Blog Interactive Search Help Français

All Stories Anne's Story Anne's Recipe

Start Over About Credits

### Anne's White Bread

Yield: Makes 3 loaves

- 1 tsp of sugar
- 1 tsp of traditional yeast
- 1 tsp of salt
- 1 tsp of dough enhancer (optional - see footnote\*)
- 4 cups + 1/4 cup (for yeast activation) of warm water
- 9 cups of all-purpose flour
- 1 egg (for glazing)

In a small bowl, combine the yeast, sugar and 1/4 cup of warm water. Stir just to combine and allow to stand for 10 minutes until it has activated. You'll know the yeast is ready when little islands of foam form on top of the mixture. In the meantime...

Anne

Anne Kerekes was born in Hungary in 1926 and immigrated to the rural coal-mining community of Wayne, Southern Alberta, at the age of 2. The frontier spirit survives in Anne as she bakes weekly for her children, grandchildren, and great grandchildren. When you drop by her house make sure you sneak a treat from the cookie drawer, which is always full.

Explore Playlists Channels Blog Interactive Search Help Français

All Stories Vidya's Story Vidya's Recipe

Mute Fullscreen

03:39 / 04:28

Start Over About Credits Share Mute Fullscreen

Bread., snímky obrazovky

### **3.1.1. Kabul Portraits**

Další projekt, na kterém je možné pochopit mozaikové uspořádání pochází rovněž z dílny National Film Board of Canada, který se spolu s ARTE řadí mezi dva nejproduktivnější výrobce dokumentárních děl 2.0. Jedná se o projekt *Kabul Portraits*.

Afghánsko-kanadský režisér Ariel Nasr spolu s kanadským umělcem a producentem Jeremy Mendesem vytvořili mozaiku 6 tváří, mezi nimiž najdeme fotografa Attaula Amanzada, herečku Yasmin Yarmal, žurnalistu Fahima Dashtyho, filmařku Alk Sadat, malíře Mohammada Akrama a Amanullaha Mojadidi - umělce zabývajícího se veřejným uměním.

Na projektu *Kabul Portraits* může divák velmi snadno pozorovat grafickou specifičnost mozaikového uspořádání. Možnost selekce je patrná ihned na titulní stránce. Centrálně umístěný orientální šestiúhelník kaleidoskopicky rozděluje stránku na šest střípků, přičemž každý ze střípků tvoří jednu část - jeden portrét člověka. Po volbě jakékoliv tváře se divák posouvá do hlubší vrstvy celku a má možnost poodkrýt opět kaleidoskopicky členěný profil člověka, jehož tvář si zvolil. Tento model „plastického portrétování“ je v kombinaci s mozaikovým uspořádáním velmi intuitivní a zároveň divákovi zprostředkovává velmi intimní materiál. V rámci komplexním rozsahu díla je však zaměřování se na konkrétní bytosti zatím jen terciálním efektem.

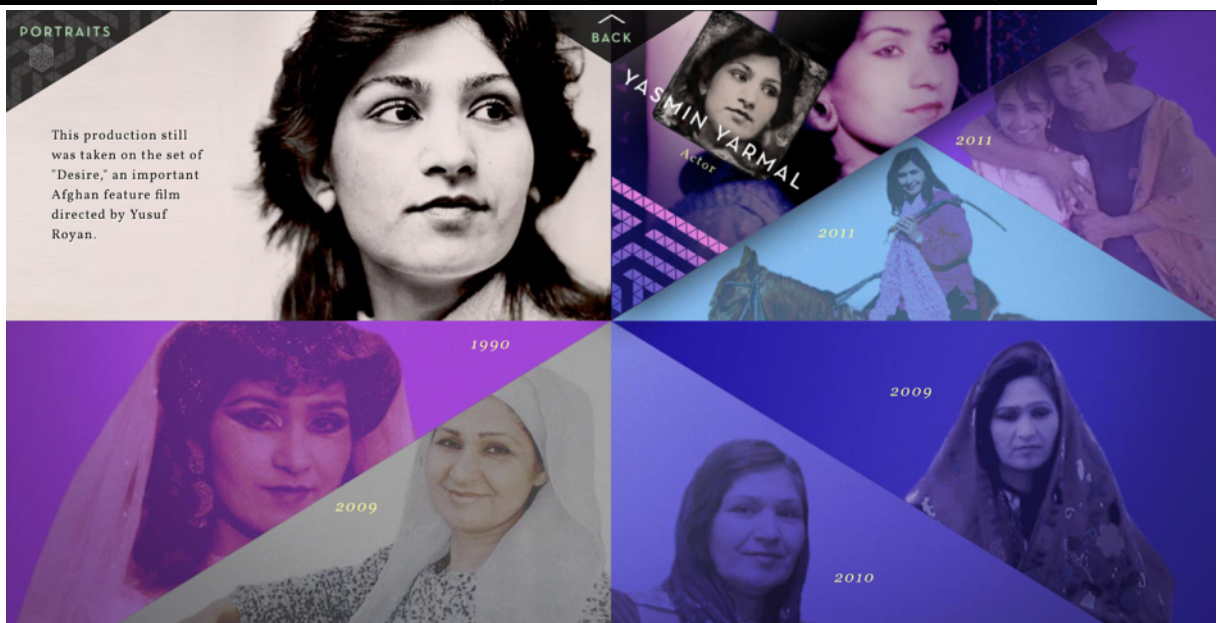
*Kabul Portraits* inspiračně vychází z dlouholeté kábulské tradice pouličních fotografů, kteří používají jednoduché dírkové fotoaparáty a na počkání vyrábějí staromódní elegantní portréty - zrnité a rozostřené v krajích. Tato tradice se drží již několik dekad a stále je v Afghánistánu velmi oblíbená. Kromě pozornosti směřované na konkrétní tváře a jejich osudy, se tedy v díle objevuje i téma portrétování celkově. Problematika portrétování by se dala označit jako efekt sekundární.

Oba efekty, terciální i sekundární, jsou ale zaštitěny prostředím Kábulu - města, které „je nikoliv známé pro své umění, ale pro své problémy“<sup>7</sup>. To je primárním efektem díla. *Kabul Portraits* je tedy více než portrétem člověka nebo než oslavou afghánských tradic portrétem místa, které si nese svůj dramatický mediální obraz a jehož kvality a dílčí části bývají bohužel opomíjeny.

---

<sup>7</sup> *KABUL PORTRAITS*, NFB, 2015 [online]. Dostupný z: <<http://kabulportraits.nfb.ca/>>





Kabul Portraits, snímky obrazovky



### 3.2. Kolážové pojetí

Technika koláže vytváří vizuální atraktivitu projektu. Dílo, které zahrnuje kolážové pojetí, je založené na snaze poskytnout divákovi co nejpestřejší způsob získání informace. Skládá dohromady různé formy materiálů, což na diváka působí pestřeji, než kdyby mu byl zprostředkován materiál jednolitý, a to v něm do jisté míry vytváří motivaci dokumentární dílo 2.0 spustit a následně jej dál posouvat.

Slovo „posouvat“ hraje v tomto kontextu poměrně sémantickou roli, protože velké množství kolážových děl využívá v rámci jednotlivých sekvencí k posunu děje či např. k pohybu obrazu právě skrolování, kdežto klikání myší je často pouze okrajovou potřebou - např. v případech, kdy chce divák kliknout na doplňkovou informaci, která pro děj dokumentárního díla 2.0 není tak úplně klíčová.

Díla využívající kolážové pojetí jsou tedy uspořádanou kolekcí textů, fotek, videí, map, novinových článků, dobových reportáží atd., přicházející v takovém pořadí, aby dokreslovala komentář určující děj a význam díla celkově.

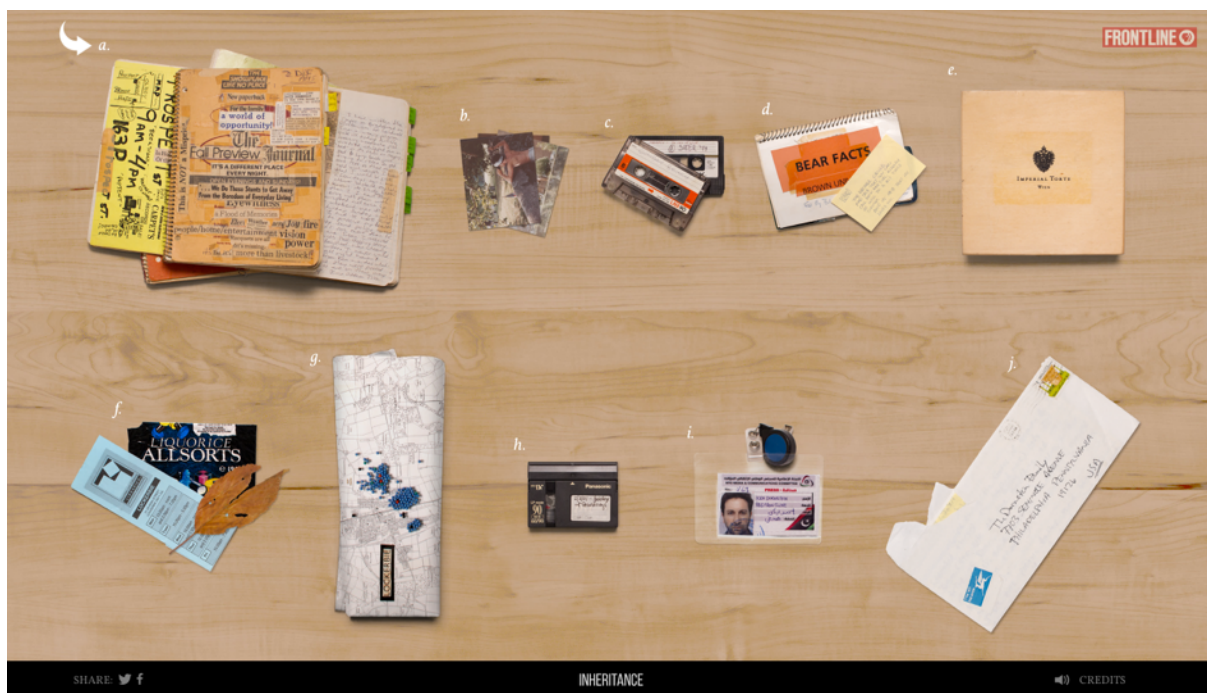
Oproti mozaikovému uspořádání je kolážové pojetí zpravidla podpořeno principem chronologie. Souvisí to i s posouváním děje pomocí skrolování - obrazně řečeno se divák snaží dostat odněkud někam. Čímž se dostáváme k další charakteristice. Mozaikové dílo má děj. Má začátek a konec, což z něj dělá dílo, které jde po příběhu více než po prchlivém vyjádření situace nebo problému, jako tomu bylo např. u *Kabul Portraits*. Jeho cílem je přímočaře popsat problém, shromáždit důkazy a podat reportáž.

Dokumentární dílo s kolážovým pojetím je často vedeno mluveným komentářem. Za znění komentáře divák skroluje stránku a setkává se s různorodými materiály, které komentář dokresluje, případně doplňuje. Dalo by se říct, že materiály vytváří „film“, sledovatelnou složku díla. Po skončení jedné sekvence, jednoho komentáře, má divák možnost přejít kliknutím na sekvenci další.

V návaznosti na překlikávání sekvencí se ale dostáváme zpět k mozaice - jednotlivé sekvence v rámci dokumentárního díla 2.0 bývají zpravidla divákovi k dispozici i souhrně, ne jen jako po sobě jdoucí. Často ve formě mřížky, u které si

divák může zvolit, jakou dílčí část bude objevovat následně - jakou otevře a dá prostor její dílčí chronologii, viz projekt *Inheritance*<sup>8</sup> (FRONTLINE).

Budiž to drobným důkazem toho, že jednotlivé rysy dokumentárních děl 2.0 od sebe navzájem nelze tak úplně oddělovat a že dojem z díla často závisí právě na míře jejich dominance.



*Inheritance*, snímky obrazovky



<sup>8</sup> *INHERITANCE*, Frontline, 2015 [online]. Dostupný z: <<http://apps.frontline.org/inheritance/>>

### **3.2.1. Mawah: When Ebola Came To Our Village**

Mawah je malá vesnička ve Střední Libérii, čítající asi 800 obyvatel. Většina obyvatel jsou příbuzní nebo alespoň přátelé, místní komunita je velmi semknutá. Celý příběh začíná v prosinci 2013. Na odlehlém koutě zeměkoule, kde neexistuje zdravotnický dohled v takové podobě, na kterou je zvyklý západní svět, stejně tak jako „ideální“ hygienické podmínky, umírá malý guinejský chlapec na záhadnou nemoc. Později se ukazuje, že se nakazil ebolou od kaloně, se kterým se dostal do kontaktu. Za tři měsíce vypuká lokální epidemie, která se však zanedlouho rozšiřuje do Evropy a USA. Vzniká celosvětová panika. Touto dobou je vesnička Mawah zatím nemocí nepotřísněná. To se ovšem během několika následujících měsíců mění.<sup>9</sup>

Projekt *Mawah - Když ebola přišla do naší vesnice* popisuje průběh zákeřné nemoci od chvíle, kdy se v Mawahu objevila, do chvíle, kdy zanikla.

Kolážové pojetí je patrné od samého začátku dokumentu. V případě Mahawu není podkresem mluvený, ale psaný komentář. První věta příběhu „It is summer 2014 and the Ebola outbreak reaches its peak in West Africa. In the capitals of Liberia, Guinea and Sierra Leone, chaos reign.“ diváka vtahuje do děje, následně je potřeba, aby divák sroloval stránku níže a poodhalil tak další obsah, jimž jsou ilustrace a další text. Kromě ilustrací a textu projekt *Mawah* disponuje i využitím ruchů, což má na svědomí velmi sugestivní, skoro až mrazivé, vyznění příběhu.

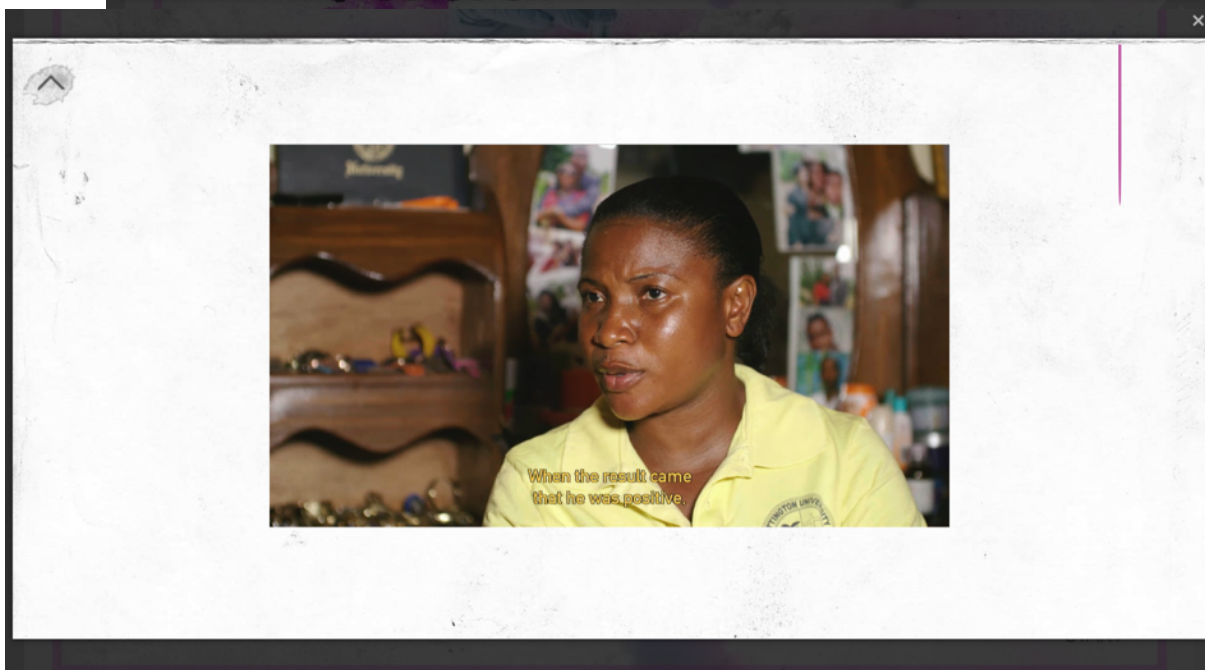
S větou „What happened in Mawah?“ má divák možnost kliknout na fotku Viktorie a přenést se tak do mozaikově uspořádané mapy, z níž si vybere další dějovou kapitolou. Kapitoly jsou sice očíslované, dají se ovšem spustit i na přeskáčku. V následujících kapitolách se divák setká s videi, statistikami, obrázky, fotkami atd. - zkrátka s různorodými informačními materiály.

Posláním díla *Mawah* je poučit se z chyb, tedy zejména z příliš pomalé reakce na epidemii, která měla za následek fatálnější dopad na civilizaci, než bylo nutné, a potlačit potenciální možnost toho, že by se takováto situace mohla opakovat.

---

<sup>9</sup> *MAWAH: WHEN EBOLA CAME TO OUR VILLAGE*, Arte, 2015 [online]. Dostupný z: <<http://future.arte.tv/en/mawah-when-ebola-came-our-village-0>>





Mawah: When Ebola Came To Our Village, snímky obrazovky

### 3.3. Možnost explorace

Tento rys je v díle patrný tehdy, má-li divák možnost probádat určité prostředí (a spolu s ním jeho problematiku), přičemž často zůstává na něm, jakou lokaci se rozhodne navštívit jako první a jakou nechá na později. Samozřejmě, tato definice by se svým způsobem dala aplikovat i na mozaiku a koláž - divákova motivace a následná volba je totiž klíčová v každé formě interaktivního projektu. Nicméně, u explorace jde více než o rys týkající funkce webu o rys týkající se přístupu diváka. Pokud jsme u projektu *Mawah* mohli pozorovat doporučené pořadí sekvencí, u projektu *The Block*<sup>10</sup> (viz kapitola 2.3.1.) nic takového nenajdeme. Neexistuje zde totiž sugesce ze strany tvůrce.

Dílo, které nabízí možnost explorace, diváka zve do probádáníhodného místa a následně mu dává naprostou volnost v posloupnosti i detailnosti prozkoumávání terénu. Dokumentární projekty s možností explorace jsou navíc většinou založeny geograficky, takže lokalizování problematiky je stěžejní a účelem je spíše do ní *vejít* než se v ní samovolně *objevit*.

V rámci dokumentárního díla 2.0 s rysy explorace je divák pro okolí neviditelný, což z něj dělá pouze pozorovatele, ne někoho, kdo by hrál roli přímo v příběhu. Tento fakt má za důsledek to, že je divák schopný vnímat probádávané prostředí méně osobně a emotivně, než by tomu bylo, pokud by byl příběh dokumentu napojený přímo na jeho osobu. Divák je tím pádem postaven do role distancovaného reportéra, který sice zkoumá a shromažďuje informace, ale není nijak investigativní a situaci se nesnaží změnit. 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.

---

<sup>10</sup> *THE BLOCK: STORIES FROM A MEETING PLACE*, SBS, 2012 [online]. Dostupný z: <<http://www.sbs.com.au/theblock/>>

### **3.3.1. The Block: Stories From A Meeting Place**

Divák se ocitá ve sydneyjské čtvrti Redfern, přímo v centru domorodé oblasti nazývané Blok.

Prostranství několika ulic, ležící na půdě historicky obývaného Gadigaly, australským domorodým etnikem, vzniklo v roce 1973. Blok se zanedlouho stal místem setkání domorodé komunity. Místem, kde se lidé scházeli a sdíleli své příběhy i strasti. Pro tzv. ztracenou generaci, tedy děti, které byly v první polovině 20. století odtrženy od svých rodin, byl zase Blok místem, kde se mohli po letech se svými rodinami opět shledat.

Během čtyřiceti let byl Blok spojen s tématem zločinu, tragických událostí a drog, stejně tak ale s příběhy bohatšího charakteru. Smyslem projektu *The Block: Příběhy z místa setkání* bylo zachytit srdce a ducha místa, které ale bylo v roce 2010 potlačeno z důvodu developerských záměrů.<sup>11</sup>

Divák se v projektu *The Block* může procházet ulicemi Eveleigh, Caroline, Louis and Vine a potkávat místní rezidenty, kteří mu vyprávějí své životní příběhy. Procházení ulic funguje na principu streetview, takže divák má možnost dělat „skoky“ a posouvat se v rámci Bloku do dalších míst, což mu poskytuje novou perspektivu. Panoramatická technologie umožňuje sledovat prostředí Bloku v rozhledu 360°, takže dojem „bytí na místě“ je stoprocentní. Graffity, prádlo pověšené na balkónech, život v ulicích zastavený v okamžiku pořízení záznamu. Nulová instalace, pouze genius loci. Divák dokonce může přepínat mezi nočním a denním režimem, což v praxi znamená to, že se může rozhodnout, zda bude ulice sledovat dne 23. září 2011 v deset hodin večer nebo jestli upřednostní být na místě 3. března 2011 v jednu hodinu odpoledne.

Jakožto návštěvník Bloku křížem krážem procházím ulicemi a absorbuji atmosféru, nemám však potřebu do prostředí nijak zasahovat. Jsem vnímavým, ale přesto ne projevujícím se, pozorovatelem. Sleduji a naslouchám, zajímám se o životy redfernských residentů, ale např. proti záměrům developerů nijak nebojuji ani se nevymezuji. Můj pohled na věc je v rámci hry smířlivý.

---

<sup>11</sup> *THE BLOCK: STORIES FROM A MEETING PLACE*, SBS, 2012 [online]. Dostupný z: <<http://www.sbs.com.au/theblock/>>





*The Block: Stories From A Meeting Place, snímky obrazovky*

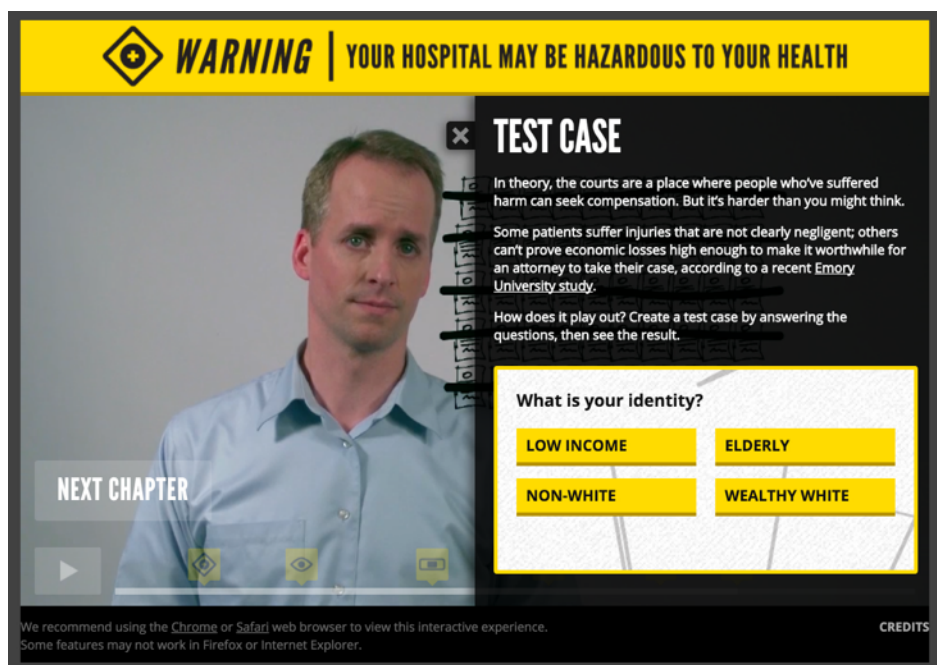


### 3.4. Investigativní přístup

Rys investigativního přístupu vychází z divákova odhodlání postavit se k problému čelem. Dostává se tím pádem do role vyšetřovatele či někoho, kdo má motivaci probíranou situaci změnit, posunout ji k lepšímu nebo úplně odstranit problém, který ji sužuje. Divák samozřejmě nemá přístup k problematice naživo, stále zůstáváme pouze u aktivního diváctví a nepřesouváme se do konání jako takového, avšak už odhodlání, které v sobě divák může s pomocí dokumentu navodit, je výrazným rysem jeho participace na díle.

Kromě toho, ve většině děl je možnost „opravdové pomoci“ nadosah. Např. v projektu *Hazardous Hospitals*<sup>12</sup> upozorňujícím na možnost rizika, se kterým se pacient potýká už svou pouhou přítomností v nemocničním prostředí, diváka vybízí k tomu, aby sdílením svého příběhu, týkajícího se právě „nemocničního bezpráví“, vlastními daty přispíval k osvětě a boji proti němu.

Díla podněcující investigativní přístup diváka do jisté míry nevyžadují jen aktivní diváctví, ale k plnému pochopení projektu vyžadují i jakési subjektivní odhodlání, potřebu vyřešit problém, přiložit ruku k dílu. Aby byl potenciál díla využit na sto procent, je tedy potřeba divákova investigativita.



*Hazardous Hospitals, snímek obrazovky*

<sup>12</sup> HAZARDOUS HOSPITALS, ProPublica, Frontline, 2013 [online]. Dostupný z: <[http://projects.propublica.org/graphics/slideshows/hazardous\\_hospitals](http://projects.propublica.org/graphics/slideshows/hazardous_hospitals)>



### 3.4.1. Pirate Fishing

Pirate Fishing je webový investigativní dokument arabského zpravodajského serveru Al Jazeera. Vychází z o čtyři roky mladšího projektu *People & Power* (2012), který byl rovněž iniciovaný serverem Al Jazeera a který se rovněž zabýval tematikou pirátství a jeho konsekvencí v chudých poměrech Sierra Leone. V roce 2014 začal server Al Jazeera, vzhledem k tomu, že se problémy nepohnuly z místa, vířit vzduch znovu. Reportérka Juliana Ruhfus a producent Orlando von Einsiedel spolu s organizací NGO (Environmental Justice Foundation) se vydali do Sierra Leone a podstoupili investigativní proces, který se později stal i předmětem projektu *Pirate Fishing*.

Fakt, že celé téma vychází z bezprostřední zkušenosti novinářů, dává projektu *Pirate Fishing* velkou serióznost a napětí. Divák je nyní v kůži vyšetřovatele a je na něm, zda přijme nebo nepřime nabídku, kterou ihned na titulní stránce obdrží e-mailem. „Můžete letět na ostrov Sherbro do Sierra Leone a pomoci naší reportérce a jejímu týmu s vyšetřováním?“, říká zpráva<sup>13</sup>.

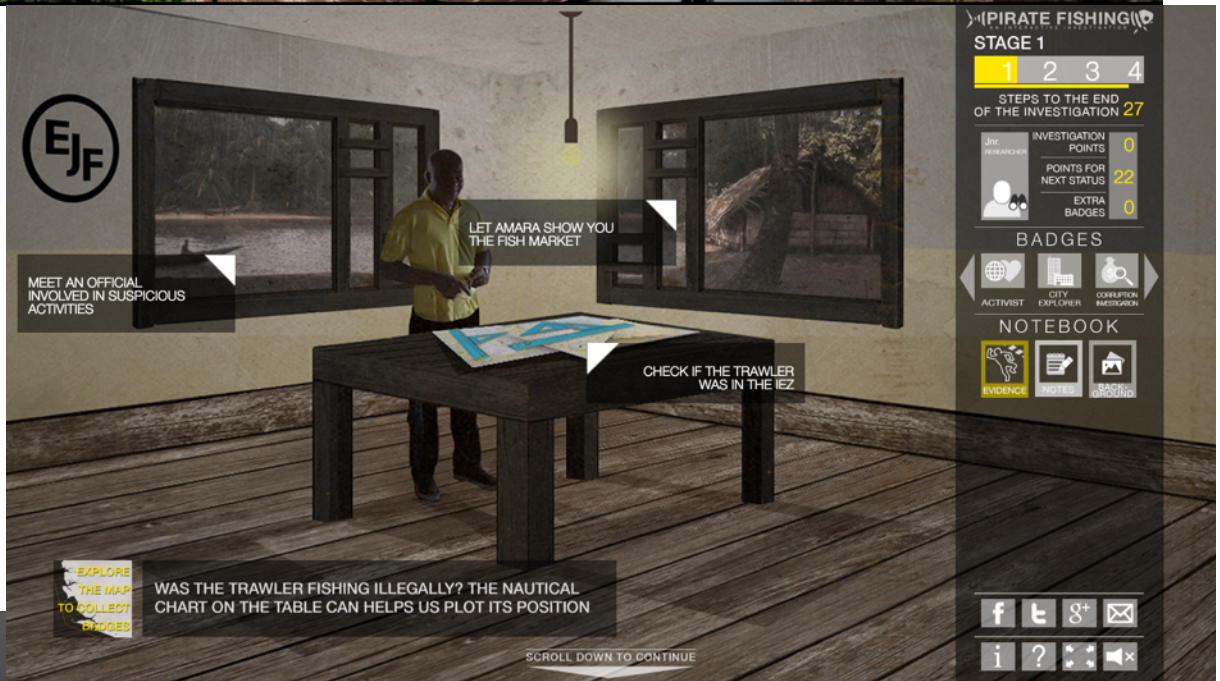
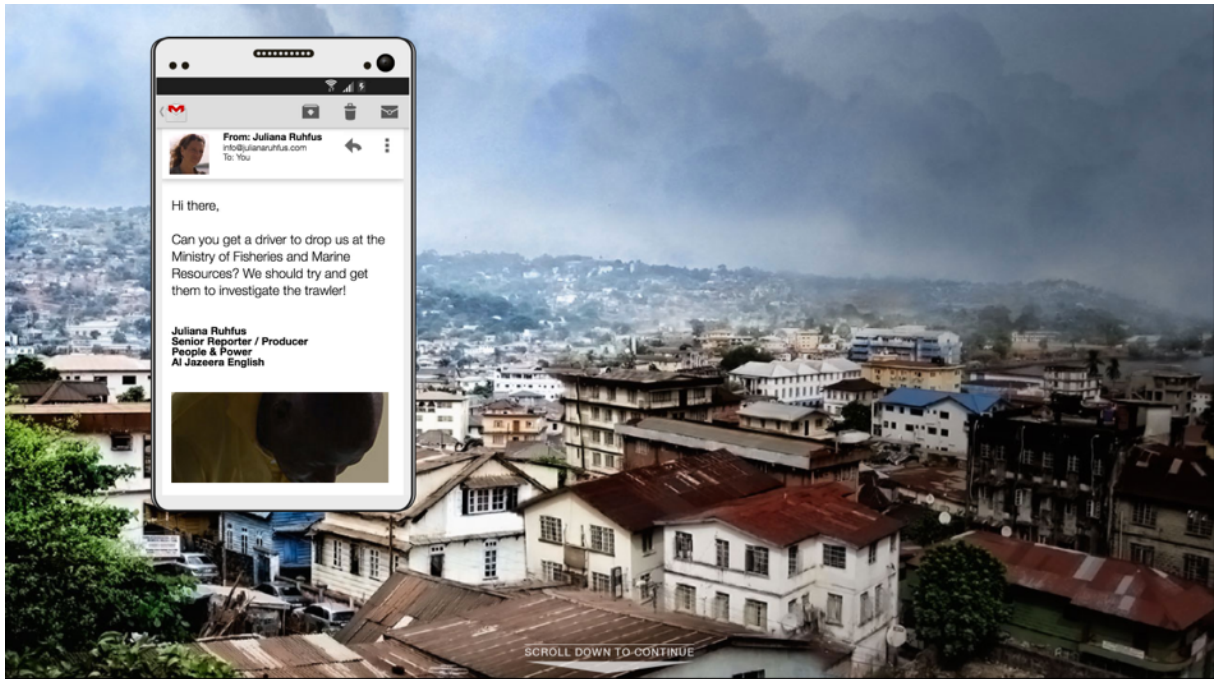
Pokud divák přijme úkol, dostane se do kolážově uspořádané stránky, složené z přichozích e-mailů, vizualizací, fotek a dalších nejrůznorodějších forem informačního materiálu. Po každém spuštěném videu má divák možnost pro lepší přehlednost a orientaci v problematice roztřídit nabyté informace do tří kategorií: důkazy, poznámky, pozadí. Takto kategorizované informace zůstávají v bočním panelu po celou dobu vyšetřování.

Divák v rámci vyšetřování prochází čtyřmi fázemi. První je přímo vyšetřování vod a nalezení pirátské lodi. V druhé fázi divák kontaktuje úřady. Ve třetí fázi je potřeba odhalit identitu pirátského trauleru a ve čtvrté fázi je potřeba pirátský tauler dopadnout. Pokud divák projde všemi fázemi, je vyšetřování úspěšně dokončeno. Atmosféra projektu *Pirate Fishing* je od začátku do konce neuvěřitelně napínavá a její gradace funguje tak dobře, že divák si dost možná po skončení díla nahlas oddechne.

*Pirate Fishing, snímek obrazovky*



<sup>13</sup> PIRATE FISHING, Al Jazeera, 2016 [online]. Dostupný z: <<http://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>>



YOU'VE DONE EXCELLENT WORK AND WILL GET A PROMOTION. BUT MORE IMPORTANTLY, FOLLOWING YOUR INVESTIGATION THE OCEAN 3 WAS FINED \$155,000 BY THE SIERRA LEONEAN AUTHORITIES.

AND THAT MADE A REAL DIFFERENCE!

IN THE 12 MONTHS AFTER THE SHIP WAS FINED, THE ENTIRE FLEET OF AROUND 10 SOUTH KOREAN PIRATE TRAWLERS STAYED OUT OF SIERRA LEONEAN WATERS.

AMARA TOLD US THAT THERE WERE PLENTY MORE FISH FOR LOCAL FISHERMEN!

Pirate Fishing, snímky obrazovky

### 3.5. Subjektivní pohled

Rys POV (point of view - subjektivní pohled) dává vzniknout formě, kterou si divák prožívá v první osobě. Divák je v roli někoho, kdo je předmětem zájmu, komu hrozí nebezpečí a kdo je pro okolí viditelný. Vstupem do dokumentárního díla s tímto rysem si zkrátka zkouším být v cizí kůži.

U projektu *Pirate Fishing* (viz 2.4.1.) byl divák vyšetřovatelem, kterému do jisté míry rovněž hrozilo nebezpečí, ale v zásadě byl stále jen novinářem zajímavícím se o určitý problém a pozornost byla směřována více na pirátství, než na reportéra samotného.

Pokud bychom ale na projekt aplikovali POV rysy, byla by v díle pozornost směřována právě na reportéra více než na problém ohledně pirátství. Samozřejmě, celkovým informačním výstupem díla by v zásadě rovněž bylo popsání poměrů ve sierraleonských vodách a jejich dramatické konsekvence, ale divák by se k vyznění dokumentu dobral jiným způsobem. Reportér by nebyl jen někým, kdo je za kamerou, ale byl by někým, jehož očima se na problém koukáme. Tím pádem by hlavním pocitem při investigativním pátrání nebylo ani tak vyřešit problém pirátství, jako vyvarovat se nebezpečí, potažmo dokonce přežít. Šlo by tedy primárně o osobu reportéra a problém pirátství by byl jen jakýmsi druhým, dokreslujícím, plánem dokumentu.

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.

### **3.5.1. The Defector: Escape from North Korea**

Projekt *The Defector: Escape from North Korea* je webovým protějškem stejnojmenného dokumentárního filmu z roku 2012 od kanadsko-korejské režisérky Ann Shin. Projekt diváka přenáší na nebezpečnou cestu dvou severokorejských přeběhlic, Sook-Ja a Yong-Hee, a brokera Dragona, který je na cestě za svobodou provází. Tato interaktivní verze dokumentu je údajně prvním projektem, který umožňuje divákovi příběh prožívat v první osobě, přímo z pohledu postavy v dokumentu (POV).<sup>14</sup>

Účelem dokumentu, jenž je založen na pravdivých výpovědích severokorejských přeběhlíků, je pochopit, jak moc je tato zhruba pět tisíc kilometrů dlouhá cesta korejských běženců trnitá a jak velké nebezpečí jim hrozí.

„Existují dvě tváře Severní Koreje. Jedna, kterou Kim-Čong-il ukázal světu, a druhá, kterou já a má rodina vidíme každý den. Nikdo z venku nevidí, jaký je to boj. Tato cesta vás zanesse do Severní Koreje. Příběh, kterým projdete, je můj, ale týká se i spousty dalších,“ zní úvodní komentář díla.

Následně se divák, v kůži přeběhlice, ocitá uprostřed džungle. Situace je srozumitelná - ztratil se brokerovi. Snaží se mu zavolat, když tu je zasažen strážníkem a padá k zemi. Ocitá se ve vězení. Zoufale znějící komentář a naturalistická sekvence záběrů vytváří v divákovi dojem naprosté beznaděje. V cele se těsná na malém prostoru moc lidí, po zemi běhají švábi. Kamera vylétává z budovy, čímž vzniká prostor pro diváka, kterému je nyní umožněno rotovat budovou a proklikat se k výpovědím korejců z vězeňských výslechů nebo přímo k nekvalitním, ale evidentně brutálním, záznamům z nich.

Stejně intenzivním naturalismem je provázeno všech sedm kapitol cesty. Atmosféra strachu je patrná v každém okamžiku. Divák se vciťuje do hlavní hrdinky a snaží se dostat do bezpečí, nepřijít o život. Ačkoliv tedy dílo vykresluje zejména diktátorský režim Severní Koreje, divák jej primárně chápe jako svou cestu, na které mu hrozí nebezpečí.

---

<sup>14</sup> *THE DEFECTOR MOVIE*, Fanthom Film Group, 2012 [online]. Dostupný z: <<http://thedefectormovie.com/index.php>>



Escape From North Korea, snímky obrazovky



### 3.6. Kolaborace - využití dat diváka

V úvodu (viz 1.2.) bylo zmíněno, že existují případy, kdy se divák sám může podílet na obsahu díla. 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.

Divák se samozřejmě může rozhodnout i tak, že projektu svá data neposkytne a že se pouze nechá obohacovat obsahem, který vytvořili druzí. Divákův osobní materiální přínos tedy není podmínkou, ale pouze možností reflektovat sám sebe v mozaice problematiky, kterou se dílo zabývá.

Využití divákových dat může mít různou intenzitu. Příkladem projektu s jaksí „mírumilovnou“ formou využívání divákových dat může být projekt *Do Not Track*, personalizovaný dokumentární seriál o soukromí a webové politice, který vznikl v koprodukcí Upianu, NFB, ARTE a dalších v roce 2015<sup>15</sup>. Předmětem dokumentu je podat výpověď o tom, jakým způsobem stránka, které uživatel internetu navštívuje, pracují s jeho osobními údaji. Pokud se divák do projektu *Do Not Track* zaregistruje, je mu umožněn přístup do sekce, která mapuje, jaká data už o něm stránka *Do Not Track* za dobu jeho aktivity na webu mohla nasbírat. Vše však probíhá interně, ne veřejně, a s divákovými daty se pracuje jen jako s informací pro samotného diváka - ne pro ostatní návštěvníky webu.

Na druhém konci škály projektů stojí taková díla, která s divákovými daty nebo přímo materiálními vklady pracují veřejně, tj. publikují je pro ostatní návštěvníky webu a vytváří jimi kýmkoliv shlédnutelný obsah dokumentárního díla 2.0.

#### SEE DETAILS:



You connected to Do Not Track on 05/09/2016 22:56:43,  
04/14/2016 16:29:41.

Using Safari 9.1.



You are accessing Do Not Track from Prague via UPC  
Ceska Republica, s.r.o..

*Do Not Track, snímek obrazovky*

<sup>15</sup> *DO NOT TRACK*, Upian, NFB, Arte, Bayerischer Rundfunk, Radio-Canada, RTS, AJ+, 2015 [online]. Dostupný z: <<https://donottrack-doc.com>>

### **3.6.1. Primal**

Primal je dílem pracujícím s divákovými daty veřejně. Projekt vznikl v roce 2014 ve spolupráci kanadského NFB a argentinského televizního kanálu ministerstva školství Encuentra („9000 kilometrů dlouhá spolupráce“<sup>16</sup>).

„Primal je výsledkem setkání kanadských a argentinských umělců, kteří zkombinovali své technické, vizuální a konceptuální schopnosti, aby vytvořili virtuální prostor, ve kterém může kdokoliv křičet bez jakéhokoliv omezení. Kdy jste si naposledy dovolili křičet? Jděte do toho. Osvobodte se. Dejte tomu všechno. Get Primal.“

Vyvstává otázka, proč zrovna křik. V press-kitu, který najdeme rovněž na stránce projektu, je tato volba vysvětlena tak, že cílem projektu je zaměřit se na nejnítěrnější emoce a nejzákladnější instinkty, mezi které křik patří. Křik je univerzálním prostředkem, který člověka přivádí zpět k lidskosti. Člověk tedy tímto projevem nejen otvírá sám sebe, ale zároveň se svou účastí na projektu podílí na vzniku nekonečného křiku, čili zároveň na vzniku nekonečné lidskosti.

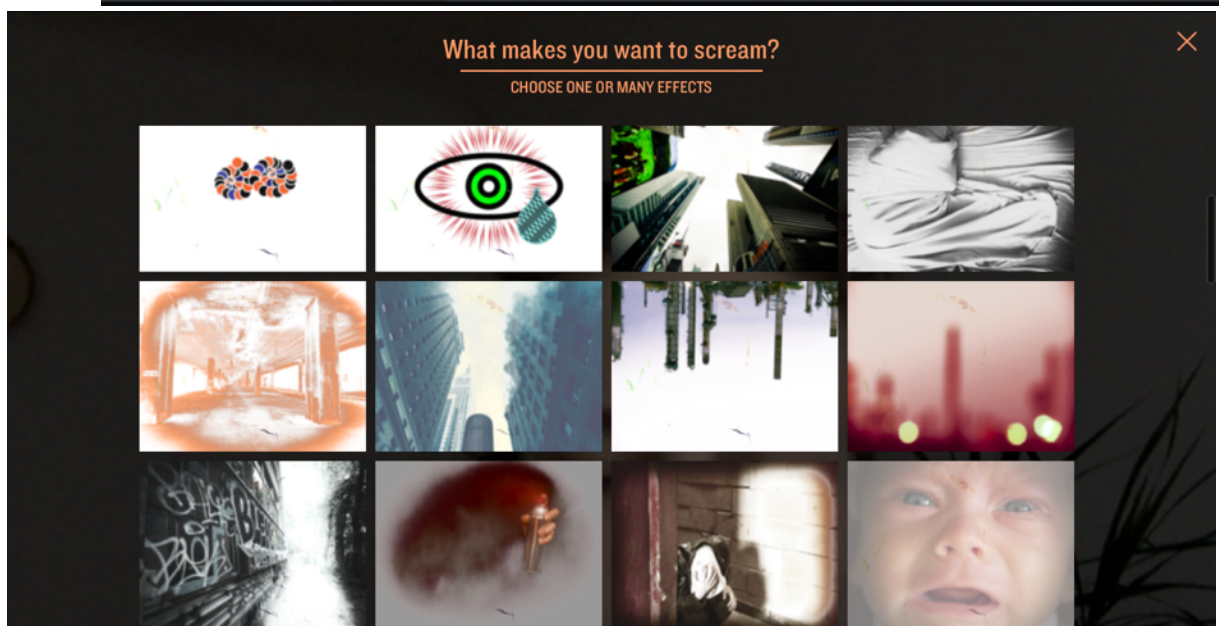
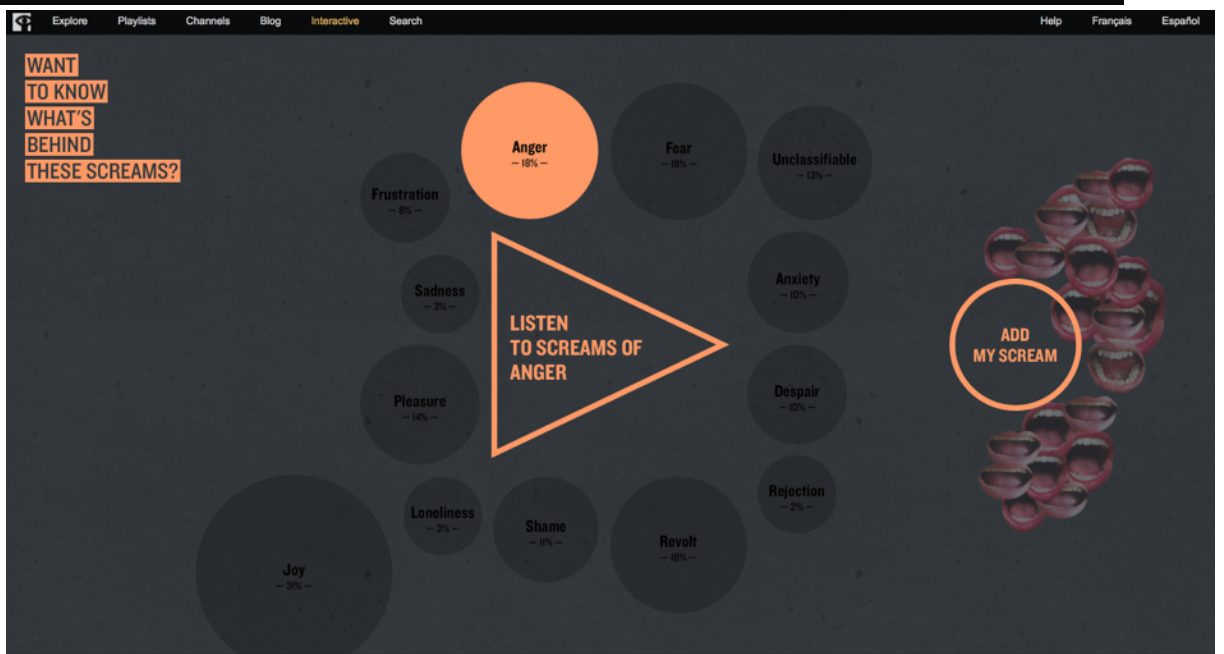
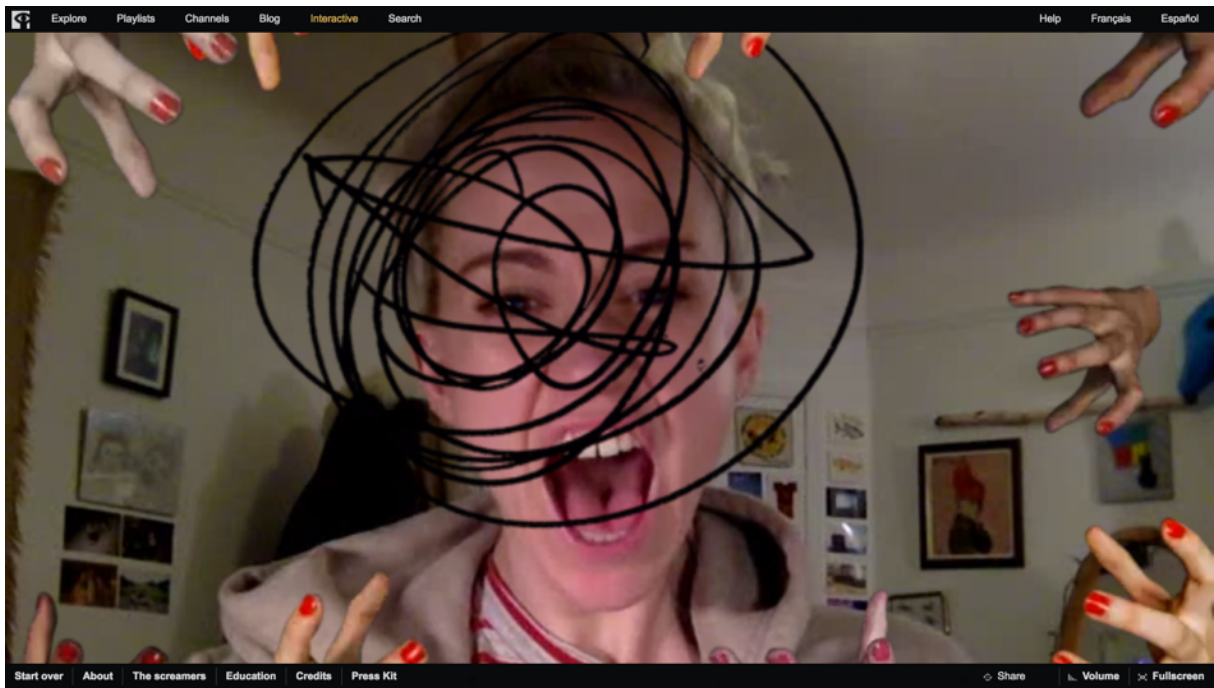
Divák, který spustí projekt *Primal* je uvítán sestřihem několika křičících lidí, ze kterého však následně začínají krystalizovat další volby, které jsou k dispozici. V první řadě je divákovi nabídnuto, aby nahrál svůj křik. Pokud se divák rozhodne na díle tímto způsobem participovat, čeká jej čtyřfázový proces, při němž vytvoří svou vlastní křikovou sekvenci. Nejprve musí aktivovat svou webkameru, protože nahrání hlasu je tímto krokem podmíněno. Následně si divák zvolí vizuál, který mu sedí k jeho projevu, a pak už je prostor pro křik. Po dokončení nahrávky, jejíž délku si může člověk sám určit, je ještě potřeba zadat, zda se jednalo o křik z radosti, strachu, bolesti nebo jiné emoce, a tím je sebereflexní sekvence dokonána.

Pokud se divák rozhodne svou vlastní sekvenci nevytvářet, může pouze procházet sekvence ostatních, filtrovat je podle emoce, ve které vznikaly, a zajímat se o to, proč konkrétně byly některé z nich nahrány.

---

<sup>16</sup> PRIMAL, NFB, Encuentra, 2014 [online]. Dostupný z: <<http://primal.nfb.ca>>





Primal, snímky obrazovky



## 4. Závěr

V práci *Dokumentární dílo 2.0 a jeho dominantní rysy ve vztahu k divákovi* jsem si kladla za cíl specifikovat základní terminologii týkající se dokumentárních děl 2.0 a následně se zabírat konkrétními specifickými rysy, na které může divák v souvislosti s touto moderní dokumentaristickou formou narazit.

Vytvořila jsem tedy kompilaci šesti, dle mého názoru, stěžejních rysů dokumentárního díla 2.0 a demonstrovala je na konkrétních již realizovaných projektech, na kterých jsou tyto parametry patrné.

Výsledkem je práce, která člověku, jenž se do této chvíle s dokumentárním dílem 2.0 nesetkal, slouží jako první informační materiál, a zároveň někomu, kdo již znalostmi této formy disponuje, jako podklad pro jejich prohloubení.

Dokumentární díla 2.0 sice stále stojí na méně populárním okraji dokumentaristického žánru než dokumentaristická tvorba s klasickou kinodistribucí, i tak však stoupá povědomí o jejich existenci. Vzniká a rozvíjí se jakýsi typ „moderního diváka“, který upřednostňuje aktivní diváckou formu stejně tak jako „pohodlí domova“, což jsou dvě preference, které vytvářejí cílovou skupinu diváků tohoto formátu.

Ačkoliv dokumentární dílo 2.0 není aplikovatelné na jakékoliv téma, protože některým kauzám zkrátka sluší forma klasická a pro interaktivitu v nich není prostor, je možnost jeho uplatnění nesmírně pestrá a dává dosavadní dokumentaristice další rozměr. Rozměr divákovy iniciativy a fakt, že to, jak moc si dílo dokáže vychutnat, záleží primárně na něm.

## 5. Zdroje

### Tištěné zdroje

JANATKOVÁ, Veronika: *Aktivní diváctví a současný dokumentární film 2.0*, Bakalářská práce, FAMU, 2014

### Elektronické zdroje

GAUDENZI, Sandra: *Interactive Documentary* [online].  
Dostupné z <<http://interactivedocumentary.net>>

GAUDENZI, Sandra, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Disertační práce, Goldsmith, University of London, 2013 [online].  
Dostupná z <[http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural\\_thesis\\_Gaudenzi.pdf](http://research.gold.ac.uk/7997/1/Cultural_thesis_Gaudenzi.pdf)>

Kolektiv autorů, *Not So Crazy, A Survival Guide for Online Filmmakers* [online].  
Dostupný z: <<http://http://notsocrazy.eu/book>>

KEEN, Seth, *Netvideo, Nonvideo, Newvideo: designing a multilinear nonnarrative form for interactive documentary*, 2014 [online].  
Dostupný z: <<http://sethkeen.net/phd/sethkeenPhD.pdf>>

*BREAD.*, NFB, 2015 [online].  
Dostupný z: <<http://bread.nfb.ca/>>

*KABUL PORTRAITS*, NFB, 2015 [online].  
Dostupný z: <<http://kabulportraits.nfb.ca/>>

*INHERITANCE*, Frontline, 2015 [online].  
Dostupný z: <<http://apps.frontline.org/inheritance/>>

*MAWAH: WHEN EBOLA CAME TO OUR VILLAGE*, Arte, 2015 [online].  
Dostupný z: <<http://future.arte.tv/en/mawah-when-ebola-came-our-village-0>>

*THE BLOCK: STORIES FROM A MEETING PLACE*, SBS, 2012 [online].  
Dostupný z: <<http://www.sbs.com.au/theblock/>>

*THE BLOCK: STORIES FROM A MEETING PLACE*, SBS, 2012 [online].  
Dostupný z: <<http://www.sbs.com.au/theblock/>>

*HAZARDOUS HOSPITALS*, ProPublica, Frontline, 2013 [online].  
Dostupný z: <[http://projects.propublica.org/graphics/slideshows/hazardous\\_hospitals](http://projects.propublica.org/graphics/slideshows/hazardous_hospitals)>

*PIRATE FISHING*, Al Jazeera, 2016 [online].  
Dostupný z: <<http://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>>

*THE DEFECTOR MOVIE*, Fanthom Film Group, 2012 [online].  
Dostupný z: <<http://thedefectormovie.com/index.php>>

*DO NOT TRACK*, Upian, NFB, Arte, Bayerischer Rundfunk, Radio-Canada, RTS, AJ  
+, 2015 [online].  
Dostupný z: <<https://donottrack-doc.com>>

*PRIMAL*, NFB, Encuentra, 2014 [online].  
Dostupný z: <<http://primal.nfb.ca>>