

Lucie Česálková

Efemérnost nových platforem a formátů je pro dokumentární historiografii výzvou

Rozhovor s Kate Nashovou

Kate Nashová je profesorkou médií a komunikačních studií na University of Leeds. Začínala jako producentka Australian Broadcasting Corporation, kde se specializovala na rozhlasový a televizní dokument. Věnuje se výzkumu produkce, oběhu a vlivu faktuálních médií dlouhého formátu. Primárně se však zabývá interaktivním dokumentem a teoretizuje způsoby, kterými technologie a kultury digitálních médií formují dokumentární praktiky. Je spolueditorkou časopisu *Studies in Documentary Film* a spolu s Craigem Hightem a Catherine Summerhayesovou spolueditovala kolektivní monografii *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses* (Palgrave Macmillan, 2014).

— — —

Pojem digitální dokument se prvně objevil v roce 2008, tedy před více jak deseti lety, v té době se hovořilo o řadě příslibů, které tato oblast dokumentární tvorby nabízí. Můžeme dnes zpětně zhodnotit, jak se tyto přísliby naplnily?

Jako termín může být „digitální dokumentární film“ starý něco málo přes deset let, ale zkoumání dokumentárního potenciálu digitálních médií má mnohem delší historii. Glorianna Davenportová, spoluzakladatelka MIT Media Lab a ředitelka Interactive Cinema Research Group (1987–2004), již v roce 1997 poukazovala na dvě desetiletí výzkumu v oblasti digitálního dokumentu, v němž byli autoři, počítače a uživatelé schopni aktivně spolupracovat. Již rané interaktivní dokumenty, jako jsou ASPEN MOVIE MAP a NEW ORLEANS IN TRANSITION (1983–1986), naznačovaly mnoho příslibů, napětí a debat, které se od roku 2008 staly určujícími rysy oboru: vznik nové formy vyprávění a možnost zcela opustit příběh s cílem lépe zachytit složitost současné reality; napětí, které to vytváří mezi narativní soudržností nebo diskursivním uzavíráním, posláním dokumentu s ohledem na „pravdu“, a interaktivitou, která v různé míře směřuje k plynulosti, nejistotě a multiplicitě; společný tvořivý a kolaborativní potenciál digitálních médií, které, jak se zdá, zpochybňují jedinečnou autoritu dokumentárního „autora“; a možnosti aktivněji zapojeného publika, které by se raději naklonilo dopředu, než sedělo vzadu.

Ráda bych obhájila možnost přemýšlet o interaktivním dokumentu jako o experimentálním poli, které nám poskytuje vhled do budoucnosti médií. Z tohoto úhlu pohledu bych tedy odolala konečnosti, kterou navrhuje retrospektivní analýza, ačkoli je přesto možné učinit několik obecných pozorování. Zaprvé, mnoho příslibů interaktivního dokumentárního filmu představuje výzvu pro zavedenou praxi a dochází tak k souboji mezi současným stavem a změnou. Vezměme si například tvrzení o polyvokálním potenciálu digitálního dokumentu. Fluidita a rozpínavost některých digitálních forem a schopnost uživatele utvářet své vlastní textové zkušenosti naznačují, že by mohl být překonán problém reprezentace, nepřiměřenost jakéhokoli jedinečného vyjádření reality. Přesto však polyvokální ambice dokumentárního filmu zpochybňuje očekávání soudržnosti a roli dokumentaristy jako jediné autority. Takže zatímco mnoho digitálních dokumentaristů projevuje zájem o polyvokální možnosti digitálních médií, příklady vokálně inovativní praxe zůstávají relativně vzácné.¹⁾ Podobně byly společné tvůrčí možnosti digitálních médií zajímavé pro řadu digitálních dokumentaristů, přičemž projekty jako HIGHRISE, HOLLOW a BIG STORIES, SMALL TOWNS skutečně zkoumají možnosti účasti prostřednictvím digitálních médií. Společným jmenovatelem většiny těchto projektů je však to, že skutečná spolupráce je založena na mezilidském propojení, což může být v rozporu s digitálním zprostředkováním. Přesto zůstávají palčivé otázky ohledně toho, jak vůbec takové projekty realizovat, tedy jak je produkovat, jak pracovat napříč různými obory, jak v tomto oboru pracovat na ekonomicky udržitelné bázi, a samozřejmě také otázky týkající se publika. Celé pole již ušlo velmi dlouhou cestu, ale stojí před ním stále mnoho práce.

V knize New Documentary Ecologies jste se záměrně nevěnovali důsledkům, které měl zrod nových formátů na tradiční filmový a televizní dokument. Ten přitom stále zůstává klíčovou součástí dokumentární ekologie — mnohdy je tradiční lineární dokument navíc jedním z výstupů projektu, který směřuje také k webovému dokumentu. Jak se v posledních letech změnila pozice filmového a televizního dokumentu?

Je spravedlivé říci, že *New Documentary Ecologies* se primárně zaměřují na digitální dokumentární praktiky a že zachycení celého dokumentárního ekosystému by vyžadovalo přemýšlení o vlivu digitálu na „tradiční“ dokumentární praxi. Je pravděpodobné, že na tuto otázku bude spousta odpovědí a je jistě nutný další výzkum v této oblasti. Jedním z dopadů, o nichž přemýšlím, je zvýšený zájem o epizodický dokument. Ani to samozřejmě není úplně nové. Televizní plánovači již dlouho zápasili s obtížemi při sestavování publika pro jednorázové programy a snažili se tuto výzvu zmírnit vývojem dokumentárních seriálů. Ekologie digitálních médií však skutečně podpořila vznik „mini-dokumentů“ různých druhů. Například projekt BEING A FISH IN JAPAN od Submarine Channel²⁾ podle mne vznikl na křižovatce digitálního videa a databázového dokumentu. Důležitým faktorem je samozřejmě také význam platform jako YouTube pro politický dokument a pro „aktivističtější“ praktiky dokumentu.

1) Viz nedávné zvláštní vydání časopisu *Alphaville* zkoumající polyvokalitu v digitálním dokumentu (I-Docs as Intervention: The Poetics and Politics of Polyphony). Dostupné online: <<http://www.alphavillejournal.com/Issue15.html>>, [cit. 20. 9. 2019].

2) Viz dostupné online: <<https://submarinechannel.com/minimovie/minimovie-being-a-fish-in-japan/>>, [cit. 20. 9. 2019].

Webové dokumenty často obklopují film, respektive jeho fragmentární formu krátkého videa, dalšími dokumentárními formáty — fotografií, zvukem aj. Jak kontakt s těmito formáty ovlivňuje pojetí dokumentárního?

Multimodalita digitálních médií dokumentární praxi velmi významně ovlivnila. Jejich schopnost začlenit obrazy, dokumenty různého druhu, data a tak dále navíc zpochybňuje roli filmových studií jako primárního disciplinárního rámce, ze kterého lze přistupovat ke studiu dokumentárních médií. Otázky reprezentace, které jsou základem pro dokumentární studia, nemusí být vždy nejhodnější pokládat, chceme-li pochopit některé vznikající modalities. Již nějakou dobu přemýšlím o ztělesněné a performativní povaze dokumentární simulace, která, jak se domnívám, může být umístěna v rámci tradice médií „první osoby“ na základě priority přiznávané subjektivním zkušenostem a ztělesněným znalostem. Dosažení tohoto cíle však vyžaduje posun od přemýšlení o reprezentaci k simulaci a výkonu. Přesto si stále myslím, že koncept reprezentace je důležitý i pro interaktivní dokumentární filmy — současně však musíme posílit naši analýzu čerpáním z konceptů z jiných oblastí, jako jsou například digitální média a divadlo.

Vaše otázka také zmiňuje výzvu koherence v interaktivním dokumentu. Vyprávění bylo v dokumentární praxi a teorii dominantní myšlenkou, ale je to koncept, který některé digitální projekty zpochybňují. Řekla bych, že zatímco interaktivní dokumentární filmy často vycházejí z touhy vyprávět příběhy, digitální média (zejména databáze) se pouštějí do revitalizace mozaických a kategorických struktur. Projekty jako *FILMING REVOLUTION* Alisy Lebowové³⁾ záměrně odmítají logiku příčiny a následku narativu a využívají digitální média jako způsoby, jak reprezentovat události jako složité a vycházející z propojujících se sil. Klíčovými teoretickými otázkami pro tuto oblast zůstává porozumět dokumentárnímu hlasu v těchto kontextech, způsobům, jakými jsou „diváci“ povzbuzováni k tomu, aby hledali smysl v množství rozličných perspektiv.

Vývoj nových dokumentárních formátů je úzce spojen s vývojem nových technologií, jako tomu ostatně u dokumentárního filmu takřka vždy bylo. V případě VR nová technologie přináší nový druh zážitku, který je s ohledem na dostupnost technologií až na určité výjimky nedostupný širokému publiku. Ptát se „kde je VR dokument“ nás tedy může přivést k reflexi toho, do jaké míry je tento formát (ve smyslu uvádění) součástí dějin filmu a do jaké míry součástí dějin umění, setkáváme-li se s ním nejčastěji v galeriích, na festivalech apod. Kde je podle vás VR?

Trochu tu otázku posunu. Virtuální realita je významná z mnoha důvodů, ale hlavní z nich (podle mého názoru) je priorita, již přiznává subjektivní zkušenosti. Virtuální realita je médium, které bylo z velké části definováno zkušeností publika s přítomností. Iluze „bytí tam“ (často nazývaná „iluze místa“), která vychází ze „smyslové první osobnosti“ ztělesněného vnímání (a nedobrovolných tělesných odpovědí) a dynamického vztahu mezi divákem a obrazem,⁴⁾ je klíčová pro VR jako zážitkové médium. Ústředním bodem tohoto posunu je potřeba myslet na VR právě jako na zážitek, a nikoli jako na text. Ačkoliv texty mohou být zpřístupněny širokému publiku, VR je v zásadě osobní. Existuje samozřejmě

3) Viz dostupné online: <<https://www.filmrevolution.org/>>, [cit. 20. 9. 2019].

4) Brenda Laurel, *Computers as Theatre*. New Jersey: Addison-Wesley 2014.

mnoho zkušeností s VR, které zahrnují sociální dimenzi (dva nebo více lidí, kteří se zapojují do VR společně, jako například u *Is ANNA OK?*),⁵⁾ ale i v těchto situacích je zkušenost s VR individuální (i když to může vyžadovat kolektivní úsilí dát smysl vlastní zkušenosti).

VR tedy situuji do tradice toho, co Jon Dovey⁶⁾ označil jako „médiu první osoby“. Dovey poukazuje na to, že ve faktuální televizní produkci došlo v průběhu několika desetiletí k výrazným posunům směrem k upřednostnění forem svědectví a seberealizace. Naši koncepci „pravdy“ jsme tak začali spojovat s individuální subjektivní zkušeností. Novější analýzy z oblasti mediálních studií dochází k podobným závěrům v kontextu současných epistemických krizí. Jak tvrdí Liesbet Van Zoonenová,⁷⁾ pravda již není „venku“, ale „tady“, v našich osobních zkušenostech, pocitech, úsudcích a vzpomínkách.

Považuji to za užitečné při pochopení způsobu, jakým se VR používá ve faktuálních žánrech. V souvislosti s imerzivní žurnalistikou poukazuje výzkum Nonny de la Peña a jejího kolektivu⁸⁾ na význam toho, že dovoluje uživateli dostat se k „pohledům a zvukům a možná i pocitům a emocím, které doprovázejí zprávy“. Když imerzivní žurnalistika dovoluje uživatelům stát se svědky událostí, nejde jí pouze o prezentování faktů, ale také o to, aby si dané prožili. Podobně mnoho projektů VR, jako jsou *6 × 9*⁹⁾ a *LIMBO*¹⁰⁾ od Guardianu, naznačuje, že pro pochopení současných problémů je nutné vžít se do situace někoho jiného. Takové myšlenky jsou samozřejmě velmi problematické, ale poukazují na všudypřítomnost názoru, že „zkušenost z první ruky“ je obzvláště cennou cestou k porozumění.

Protože se tolik spoléhá na zkušenost první osoby, je VR dokument v mnoha ohledech méně podobný filmu a více umělecké praxi. Je však důležité poznamenat, že ve způsobech subjektivního oslovení ve VR existují rozdíly. Projekty jako *TRAVELING WHILE BLACK*¹¹⁾ jsou naopak podobnější filmu, neboť nabízí iluzi „vstupu do filmu“ — při otevírání se zážitku je divák v tomto případě situován do kina, jako by sledoval dokumentární film. Ačkoli rámeček nakonec zmizí a divák se ocitá v dokumentárním prostoru, zachovává se divácká orientace (na rozdíl od zážitkové orientace).

Současná dokumentární kinematografie je stále více ovlivňována hybridními formáty na pomezí dokumentu a fikce — co tyto tendence znamenají vzhledem k naší tradiční koncepci dokumentárního filmu v éře softwarové manipulace obrazu, éře, v níž se každé sdílené video může stát součástí nového remixu, éře fake-news, éře post-pravdy?

V současné době se o fake-news a post-pravdě hodně hovoří, ta debata by ale měla být nuancovanější. I když je jistě pravda, že remixové praktiky jsou důležitým aspektem digi-

5) Viz dostupné online: <https://www.bbc.co.uk/news/resources/1dt-sh/is_anna_ok>, [cit. 20. 9. 2019].

6) Jon Dovey, *Freakshow. First Person Media and Factual Television*. London: Pluto Press 2000.

7) Liesbet Van Zoonen, I-Pistemology: Changing truth claims in popular and political culture. *European Journal of Communication* 27, 2012, č. 1, s. 56–67.

8) Nonny de la Peña et al., Immersive Journalism: Immersive Virtual Reality for the First-Person Experience of News. *Presence. Teleoperators and Virtual Environments* 19, 2010, č. 4, s. 291–301.

9) Viz dostupné online: <<https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement>>, [cit. 20. 9. 2019].

10) Viz dostupné online: <<https://www.theguardian.com/technology/2017/jul/05/limbo-a-virtual-experience-of-waiting-for-asylum-360-video>>, [cit. 20. 9. 2019].

11) Viz dostupné online: <https://www.oculus.com/experiences/go/1994117610669719/?locale=en_GB>, [cit. 20. 9. 2019].

tálních kultur, mají mnoho forem, které nutně nemusí být falešné. Podobně je hybridnost na pomezí faktů a fikce důležitou součástí dokumentární praxe, které nejde o to klamat, ale tvořivě promýšlet tyto vztahy. Ačkoli jsou stále relativně vzácné, naznačují průzkumy publika (jako například práce Annette Hillové),¹²⁾ že diváci jsou poměrně sofistikovaní, pokud jde o někdy složité vztahy mezi skutečností a fikcí.

Panika obklopující softwarovou manipulaci s obrazy a cirkulaci falešných zpráv či dokumentů obecněji předpokládá, že falešné obrazy (nebo obsah) se snadněji produkují a obtížněji detekují. Dějiny dokumentárního filmu jsou samozřejmě osazeny příklady podvrhů (a pravděpodobně existuje ještě více příkladů, které nebyly odhaleny!). S tím, jak se možnosti manipulace s obrazem rychle mění, je nutné lépe porozumět tomu, jak jsou digitální technologie využívány, kým a jak jsou přijímány diváky (v různých kontextech).

Vaše otázka však vychází z hybridnosti faktů a fikce, což je velmi důležitý aspekt interaktivní dokumentární praxe. Ačkoli je simulace termín, který se zdá být v rozporu s požadavkem dokumentárního filmu na realitu, tvrdím, že mnoho interaktivních dokumentů „simuluje“ skutečné. Simulace má podle mne mimetický rozměr, který je vhodný pro zkoumání nepředvídatelných událostí a změn v průběhu času. Simulace reality v dokumentárních hrách může být spojena s řadou zavedených (ne-li vždy nekontroverzních) dokumentárních postupů, včetně rekonstrukce či inscenace.

V naší diskuzi se neustále vracíme k roli diváka — co ale vlastně víme o dnešních divácích dokumentárního filmu, jejichž zkušenost zásadně ovlivňuje nové praktiky distribuce a uvádění audiovizuálního obsahu?

Otázka je velmi široká, proto se zaměřím na diváky interaktivních dokumentů. Vzhledem k tempu změn v dokumentární praxi nabývají otázky o publiku určitou naléhavost. Bohužel však průzkum publika z velké části zaostával za nadšenými tvrzeními o tom, že diváci jsou více angažovaní. Ti, kteří o interaktivním dokumentu uvažovali z pohledu uživatelské zkušenosti, se zajímali o porozumění publiku s cílem co nejlépe sdělit dokumentární argument.

Ve svém vlastním výzkumu jsem uvažovala o tom, co publikum dělá a jak interpretuje interaktivní dokument. Výsledky jsou zajímavé a ukazují nejen na těsnost vztahu mezi interpretací a interakcí, ale také na způsoby, jakými je interakce individualizovaná. V souladu s některými obavami týkajícími se ztráty soudržnosti nelze předpokládat, že publikum bude interagovat s dokumentárním filmem předvídatelným způsobem, a neměli bychom ani předpokládat, že by publikum chtělo s dokumentárními médii interagovat. Stále zůstává výzvou najít způsoby, jak učinit interakci pro publikum smysluplnou.

Pokud přemýšlíme o nových formátech a platformách z dlouhodobé perspektivy, musíme se ptát, jak se za několik desítek let budou psát dějiny dokumentárního filmu, když existuje jen málo snah díla určená pro web systematicky archivovat. Jak podle vás efemérnost nových formátů ovlivní myšlení filmových historiků a snahy o kanonizaci určitých uměleckých děl?

Je jistě pravda, že nové formáty a platformy mohou být pomíjivé. Velká část práce vytvořené pro CD-Rom již není snadno hratelná, Flash (platforma Adobe, která se používá

12) Annette Hill, Restyling Factuality: the Reception of News, Documentary, and Reality Genres. Online: <http://ripeat.org/library/Hill_KeynotePaper.pdf>, [cit. 20. 9. 2019].

k tvorbě velkého množství interaktivního dokumentu) zmizí příští rok a obsah, který je hostovaný online, se samozřejmě může stát příliš nákladným nebo obtížným na údržbu. Navzdory tomu, historii interaktivního dokumentu založenou na konceptu kánonu už píšeme.¹³⁾ Takto nicméně přijdeme o příležitost prostřednictvím efemérnosti digitálních médií zpochybnit zavedené historické myšlení. Pochopit, jakou výzvou je digitální pro dějiny médií, umožňuje například mediální archeologie. Film měl vždy pomíjivý rozměr; vezměme si „zvuky“ tichého filmu, mnohonásobné zážitky chození do kina, dynamiku filmových kultur. Zaměření se na text takovéto záležitosti vytěsnilo z dějin filmu. Pokud tedy fluidita a efemérnost digitálního dokumentárního „textu“ podnítl reflexi dokumentární historiografie, nemusí to být nic špatného.

13) Viz dostupné online: <<https://www.doclab.org/tag/interactive-canon/>>, [cit. 20. 9. 2019].