Dagmara Rode, Paweł Sołodki

Uniwersytet Łódzki / Wyższa Szkoła Sztuki i Projektowania w Łodzi

Dokument interaktywny: rekonesans

Dokument interaktywny, dokument sieciowy, dokument transmedialny / crossmedialny, dokument partycypacyjny, dokument-baza danych, dokument hipertekstowy – to tylko niektóre z określeń nazywających najnowsze fenomeny niefikcjonalne, kształtujące się w pejzażu naznaczonym stałą obecnością cyfrowej technologii. Możliwość realizacji multimedialnego projektu, dostępnego dla wszystkich zainteresowanych w sieci www, jest kuszącą alternatywą dla przygotowania tradycyjnie rozumianego filmu dokumentalnego. Dostępność narzędzi, dzięki którym jest to możliwe, skutkuje proliferacją projektów sieciowych o charakterze niefikcjonalnym, co zostało już dostrzeżone przez środowisko twórców i badaczy dokumentu – na International Documentary Film Festival w Amsterdamie funkcjonuje program DocLab, którego zadaniem jest „eksplorowanie dokumentalnej opowieści w dobie interfejsu”¹, National Film Board of Canada czy telewizja ARTE produkują dokumenty interaktywne, powstała grupa iDocs², realizująca kolejne sympozja oraz prowadząca stronę internetową z materiałami poświęconymi interesującemu nas tu zagadnieniu – by wymienić jedynie kilka z wielu przykładów wzmoczonego zainteresowania powstającą formą.

Truizmem będzie stwierdzenie, że kluczowe dla przemian współczesnej kultury jakości, takie jak interaktywność czy sieciowość, nie mogły pozostać bez wpływu na formy, jakie przyjmują przekazy niefikcjonalne. Jednak domniemywanie, że między „tradycyjnymi” formami filmowego dokumentalizmu a ich nowomiedialnym wcieleniem istnieje konieczna ciągłość zdaje się wyrazem pewnej naiwności, pomijającym inne niż filmowe źródła najnowszych praktyk. Różnice między tymi zjawiskami są na tyle znaczące, że warto przyrzec się im nieco dokładniej, by wypracować adekwatne metody badań owych fenomenów, dotychczasowe sposoby analizowania linearnego dokumentu filmowego okazują się bowiem użyteczne w bardzo ograniczonym zakresie. W niniejszym szkicu chcielibyśmy przybliżyć nieco zagadnienie multimedialnych dokumentów interaktywnych, będących jednym z owoców kultury naznaczonej konwergencją mediów.

¹ IDFA DocLab, <http://www.doclab.org/>.

² i-Docs – interrogating the field of interactive documentary, <http://i-docs.org/>.

Nawet najbardziej pobieżny przegląd realizacji zaliczanych do *interactive documentaries* pokazuje ich niezwykle zróżnicowanie. Znajdziemy tu na przykład *The Sochi Project*³ – realizowany przez kilka lat zbiór opowieści, fotografii i materiałów filmowych poświęconych regionowi, w którym odbyć się miały organizowane przez Rosję Igrzyska Olimpijskie, budujących historyczne, społeczne i polityczne tło sportowej imprezy. Na stronie internetowej możemy przeczytać podzielone na osiem rozdziałów historie⁴, zebrane przez Roba Hornstrę i Arnolda van Bruggena, bogato zilustrowane, uzupełnione różnej natury materiałem filmowym, które podważają propagandową narrację rosyjską. Stronę przemierzamy zgodnie z naszymi zainteresowaniami, niektóre części wyводу możemy pominąć, innym przyjrzeć się nieco dokładniej, niemniej warto podkreślić, że sposób organizacji informacji, w tym liczne wyróżnienia czy powtórzenia, kierują naszą uwagę na określone treści.

Inną realizacją jest *Out of My Window*⁵ Kateriny Cizek, w której odbiorcy otrzymują 49 opowieści. Podzielone są one na 13 *Miejsc / Przestrzeni / Twarzy* – możemy wybrać jedną z kategorii, w obrębie której będziemy się poruszać. W każdym z trzynastu punktów odnajdujemy zdjęcia 360°, skomplikowane elementami kolażu. Kiedy poruszamy się w obrębie tej przestrzeni, napotykamy na punkty, które pozwalają nam uruchomić kolejne opowieści – opowieści, jak podkreśla autorka pracy, o drobiazgach:

[...] małe opowieści, które opowiadamy o tym obrazie na ścianie, tamtej lampie, miejscach, gdzie siadamy i myślimy. Ten przedmiot na prawo za oknem. To są spusty dla opowieści w naszym życiu. [...] Fragmentaryczne, nielinarne opowieści *Out of My Window* odzwierciedlają sposób, w jaki opowiadamy historie w swoim życiu⁶.

Wędrowkę po miastach i kontynentach możemy zacząć w dowolnym punkcie i w dowolnym punkcie ją skończyć; możemy wybrać podkład muzyczny, możemy też wziąć udział w projekcie, przesyłając zdjęcia ze swojego okna – *Out of My Window / Participate* to oddzielna odsłona realizacji Cizek, tym razem zapraszająca odbiorcę do stania się aktywnym partycypantem.

Wreszcie warto wspomnieć o jednej z najnowszych realizacji – *Forcie McMoney* przygotowanym przez Davida Dufresnego⁷. Jej tematem jest eksploatacja piasków bitumicznych w kanadyjskiej Albercie oraz wynikające z tego faktu problemy natury ekologicznej, ekonomicznej oraz społecznej, natomiast jej formę można określić jako połączenie interaktywnego dokumentu, serialu internetowego oraz gry komputerowej. Odbiorca wciela się w rolę reportera, którego zadaniem jest eksploracja rzeczywistego roponośnego regionu, rozmowa

³ Rob Hornstra, Arnold van Bruggen, *The Sochi Project*, <http://www.thesochiproject.org/>. Strona jest częścią projektu, na który składają się także książka i wystawa.

⁴ Owo oparcie na tekście przypomina, że we wcześniejszych etapach rozwoju sieciowych form niefikcyjnych tekst pełnił istotną rolę; zob. Melahat Hosseini, Ron Wakkary, *Influences of Concepts and Structure of Documentary Cinema on Documentary Practices in the Internet*, "Museums and the Web 2004", <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/hosseini/hosseini.html>.

⁵ Katerina Cizek, *Out of My Window*, <http://outmywindow.nfb.ca/#/outmywindow>.

⁶ *Director's Statement*, <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow>.

⁷ David Dufresny, *Fort McMoney*, <http://www.fortmcmoney.com/#/fortmcmoney>.

z osobami z różnych warstw społecznych, a docelowo obnażenie wstydlivych tajemnic kryjących się za publicznym wizerunkiem Fortu McMurray. Na stronie z dokumentem dostępne są zatem materiały wideo z wywiadami, oficjalne materiały reklamowe wideo i graficzne, telewizyjne reportaże, dokumenty tekstowe czy fotografie, choć nie brakuje też poukrywanych linków prowadzących do aplikacji na urządzenia mobilne, które oferują dostęp do bardziej szczegółowych treści. Punktem kulminacyjnym, a zarazem czekającą na najbardziej dociekliwych użytkowników nagrodą, jest możliwość eksploracji terenów należących do jednego z największych koncernów petrochemicznych. Dokument został rozpisany na cztery odcinki umieszczane na stronie głównej z tygodniowymi odstępami, przejście do kolejnego wymaga uprzedniego zdobycia odpowiedniej ilości informacji, na co należy poświęcić w przypadku każdego fragmentu około dwóch godzin. Użytkownicy mogą ponadto brać udział w sondach czy dyskusjach i współtworzyć pożądaną obraz Fortu McMurray, który w czasie rzeczywistym zestawiany jest z tym realnym. Każda ich aktywność nagradzana będzie wirtualnymi punktami oraz coraz wyższym miejscem na liście „graczy”.

Już te trzy przykłady wyraźnie sugerują, że nie jest niczym dziwnym problem z precyzyjnym uporządkowaniem interesującego nas obszaru terminologicznymi propozycjami, zwłaszcza, że obszar ów formuje się na naszych oczach, pod wpływem równie dynamicznych procesów. Badacze dokumentów interaktywnych, skupieni wokół i-Docs swój przedmiot namysłu określają w następujący sposób:

Według nas każdy projekt, który zaczyna się z zamiarem dokumentowania „rzeczywistego” i czyni to przy użyciu cyfrowej, interaktywnej technologii, może być rozpatrywany jako dokument interaktywny. To, co łączy wszystkie te projekty, to przecięcie cyfrowej interaktywnej technologii i praktyki dokumentalnej. Kiedy te dwa aspekty się spotykają, publiczność staje się aktywnym agentem w obrębie dokumentu – sprawiając, że praca toczy się poprzez ich interakcje, często też zawartość, którą [do niej] wkładają. Jeśli dokument to opowiadanie historii o naszym wspólnym świecie, jesteśmy zainteresowani tym, co dzieje się, kiedy publiczność staje się bardziej zaangażowana w ten sposób. W sercu i-Docs leży pytanie: jakie możliwości pojawiają się, kiedy dokument staje się czymś, co jest współtworzone⁸.

Już ta programowa wypowiedź pokazuje nam szereg problemów, z którymi przyjdzie się zmierzyć podczas opisywania zjawiska: przeformułowanie roli autora i odbiorcy czy możliwości i ograniczenia, jakie oferują używane narzędzia, by wymienić tylko niektóre.

Definicja przyjęta przez i-Docs w oczywisty sposób powtarza rozpoznanie Sandry Gaudenzi, jednej z założycielek grupy, przedstawione w jej rozprawie doktorskiej *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*. Gaudenzi, zanim zaproponuje swoją definicję dokumentu interaktywnego, celowo pomijającą platformę, za pomocą której realizowane jest i dystrybuowane dzieło, przypomina dotychczasowe

⁸ *About i-Docs: a site dedicated to interactive documentary*, <http://i-docs.org/about-idocs/>.

próby zdefiniowania powstającej formy dokumentalnej. Warto w tym miejscu ów przegląd przywołać, pozwoli to bowiem pokazać, jak różnorodnie rozkładane są akcenty podczas definiowania zjawiska. Według Carolyn Handler Miller zatem, dokument interaktywny to rodzaj niefikcjonalnego filmu interaktywnego: „Widzowie otrzymują możliwość wybrania, jaki materiał i w jakiej kolejności zobaczą. Mogą również otrzymać możliwość wyboru pomiędzy różnymi ścieżkami dźwiękowymi”⁹. W rozważaniach Katherine Goodnow kluczową rolę odgrywa przewaga fizycznej aktywności nad kognitywną; Xavier Berenguer akcentuje natomiast związki z gramami i hipertekstami lat osiemdziesiątych¹⁰.

Ważnym punktem widzenia dla rozważań Gaudenzi jest stanowisko Mitchellella Whitelawa, który zaznacza, że „nowomediálne dokumenty nie muszą powtarzać konwencji tradycyjnej, linearnej narracji dokumentalnej; oferują swoje własne sposoby grania z rzeczywistością”¹¹. Dlatego też autorka przytacza kilka definicji, które nie podkreślają ciągłości form dokumentalnych, nie upatrują zatem w dokumencie interaktywnym oparcia przede wszystkim na obrazie wideo. Galloway definiuje dokument interaktywny jako „dokument, który używa interaktywności jako podstawy mechanizmu prezentacji”¹²; jak zaznacza Gaudenzi, problematyczne jest tu zredukowanie wpływu interaktywności jedynie do etapu prezentacji pracy. Według Arnau Gifreu, interaktywny dokument to „interaktywne aplikacje online/offline, wykonane z intencją reprezentowania rzeczywistości za pomocą ich własnych mechanizmów, które określamy modalnościami nawigacji i interakcji, zależnymi od stopnia partycypacji, który rozważamy”¹³. Kate Nash, zajmująca się *webdocumentaries*, podkreśla, że są to realizacje dystrybuowane w sieci, które cechuje zarówno multimedialność, jak interaktywność. Martin Percy z kolei mówi wręcz o „*internet native movies*”¹⁴.

Dokument interaktywny byłby zatem kategorią szerszą, gdyż nie ograniczoną sposobem prezentacji do bytowania w sieci, jak działałoby się w przypadku dokumentu sieciowego, ale uwzględniającą, jak chcą Judith Aston i Sandra Gaudenzi, różne platformy umożliwiające realizację prac interaktywnych (sieć, ale także DVD, telefony komórkowe, urządzenia GPS, instalacje galerijne)¹⁵. Oczywiście, nie każdy dokument umieszczony w internecie staje się automatycznie dokumentem webowym.

Sieć, jak wskazuje Russell Sparkman, dyrektor generalny Fusionspark Media Inc., zajmującej się realizacją dokumentów webowych, oferuje daleko szersze możliwości, niż jedynie miejsce, w którym można umieścić tradycyjny, linearny

⁹ Cytat za: Sandra Gaudenzi, *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London, Goldsmiths Research Online, <http://research.gold.ac.uk/7997/>, s. 27.

¹⁰ *Ibidem*, s. 27–28.

¹¹ *Ibidem*, s. 28.

¹² *Ibidem*, s. 29.

¹³ *Ibidem*.

¹⁴ *Ibidem*, s. 30.

¹⁵ Judith Aston, Sandra Gaudenzi, *Interactive documentary: setting the field*, „Studies in Documentary Film” 2012, Vol. 6, No. 2, s. 126.

dokument: pozwala, między innymi, wykorzystać multimedialny materiał, swobodniej kształtować opowieść i wykroczyć poza ograniczenia, jakie narzuca dys-trybucja kinowa czy telewizyjna. Sparkman pisze: „W porównaniu do linearnej narracji, w której kierunek, w którym zmierza opowieść, jest pre-determinowany przez filmowca, *web documentary* zapewnia widzowi doświadczenie poruszania się przez opowieść poprzez grupy informacji. Integracja architektury informacji, projektu graficznego, obrazów, tytułów i śródtytułów odgrywa rolę w dostarczaniu wizualnych wskazówek na temat sekwencji, poprzez którą widz winien poruszać się przez dokument webowy. Od tego momentu od widza zależy eksplorowanie elementów opowieści, które interesują ich najbardziej”¹⁶.

Sparkman podkreśla tyleż oczywistą, co fundamentalną odmienność doświadczeń odbiorczych w przypadku prac linearnych i hipertekstów. Idzie za tym – jak pokazuje to Arnau Gifreu – zmiana w myśleniu o kontroli nad dyskursem, której dłużej nie sprawuje już wyłącznie autor, ale przesuwają się ona w stronę odbiorcy, decydującego, w jaki sposób chce pracy doświadczać (co dodatkowo komplikuje nasze przekonania o oddziaływaniu na odbiorcę, dotychczas projektowanym przez autora filmu dokumentalnego). Stanowi to, jak argumentuje Gaudenzi, fundamentalną zmianę wobec filmowego dokumentu, który jest reprezentacją rzeczywistości; w przypadku dokumentów interaktywnych, negocjowanie znaczeń przesuwają się do współ-tworzenia rzeczywistości, pozwalając na „bezpośrednie zaangażowanie w portretowaną rzeczywistość”¹⁷. Kiedy uwzględnimy fakt, że dokumenty interaktywne wymagają fizycznego zaangażowania odbiorcy, nie jedynie wysiłku interpretacyjnego, okaże się, że kategorie wypracowane na użytek refleksji o filmie dokumentalnym – jak choćby przywołane przez Gifreu tryby reprezentacji dokumentalnej zaproponowane przez Billa Nicholasa¹⁸ – są niewystarczające dla analizy interesujących nas fenomenów, która uwzględniać winna także m.in. kształt nawigacji i interakcji, proponowany przez pracę¹⁹.

Z problemem tym starała się uporać Sandra Gaudenzi, autorka przywoływanej już pracy doktorskiej poświęconej dokumentowi interaktywnemu. Zaproponowała ona cztery tryby, w których lokować moglibyśmy poszczególne realizacje typu *i-doc*, odnoszące się do czterech sposobów rozumienia kategorii „interaktywność”. Oczywiście, należy nadmienić tu, iż interaktywność, która,

¹⁶ Russell Sparkman, *Reality Comes to Cyberspace: Web Docs Offer Multimedia Options*, <http://www.documentary.org/magazine/reality-comes-cyberspace-web-docs-offer-multimedia-options>.

¹⁷ S. Gaudenzi, *op. cit.*, s. 37.

¹⁸ Nichols proponuje sześć trybów dokumentalnej reprezentacji, omawiając je w kolejności ich pojawiania się, choć zaznacza, że wszystkie one mogą ze sobą współistnieć i aktualizować się w jednym dziele. Są to: tryb poetycki, tryb wyjaśniający, tryb obserwacyjny, tryb uczestniczący, tryb refleksywny i tryb performatywny. Zob. polski przekład rozdziału *Introduction to Documentary* poświęconego typologii: Bill Nichols, *Typy filmu dokumentalnego*, przeł. Marta Heberle, Dagmara Rode, [w:] *Metody dokumentalne w filmie*, red. D. Rode, M. Pieńkowski, Łódź 2013, s. 39.

¹⁹ Arnau Gifreu, *The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre*, McLuhan Galaxy Conference. Conference Proceedings (korzystamy z wersji zamieszczonej w serwisie Academia.edu: https://www.academia.edu/1491044/The_Interactive_Documentary_Definition_Proposal_and_Basic_Features_of_the_New_Emerging_Genre).

jak przypominają autorzy podręcznika *Nowe media. Wprowadzenie*, „na poziomie ideologicznym [...] świadczy o przewadze nowych mediów nad starymi”²⁰ (w końcu, cytując Espena J. Aarsetha, „nazwać jakiś system interaktywnym to tak, jakby nadać mu magiczną moc”²¹), owo słowo-klucz, również prowokuje szereg kłopotów definicyjnych. Dobrze problemy owe streszcza typologia Erica Zimmermana, w polskiej literaturze przybliżona przez Ryszarda W. Kluszczyńskiego w pracy *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*²² – badacz ów wyróżnia cztery typy interaktywności: interaktywność poznawczą (obejmuje ona aktywność interpretacyjną), interaktywność funkcjonalną (działania, które możemy dokonać na poziomie materialności dzieła), interaktywność eksplicytną (pozwala ona na wykorzystanie nieliniowej struktury dzieła) oraz meta-interaktywność (partycypacja kulturowa). Sztuka interaktywna – a więc także dokument interaktywny – związana jest z interaktywnością eksplicytną, opartą na możliwościach oferowanych przez technologie cyfrowe.

Interaktywność, w węższym już, odnoszącym się ściśle do nowych mediów sensie, może być – jak relacjonuje Gaudenzi – rozumiana jako „konwersacja z komputerem”, „połączenia w obrębie tekstu”, „partycypacja w ewoluującej bazie danych” lub „interaktywne obliczenia w przestrzeni fizycznej”²³, stąd zaproponowane przez autorkę kategorie, które odnoszą się do relacji odbiorcy i dzieła: tryb konwersacyjny, hipertekstualny, partycypacyjny i doświadczeniowy. Gaudenzi rozważa, jaki wpływ ma odbiorca na dzieło, jak zaprojektowana jest interakcja, do jakiej przestrzeni zapraszają artyści interaktora. Warto podkreślić, że autorka korzysta tu z przykładów różnorodnych i czasowo odległych realizacji, z jednej strony sięgając po *Aspen Movie Map* – pracę zrealizowaną w MIT w roku 1980, oferującą użytkownikowi wirtualną podróż po Aspen, z drugiej zaś, odwołując się do realizacji grupy Blast Theory, jak *Rider Spoke* z 2007, zapraszającą użytkowników do działania w poszerzonej przestrzeni (pierwszą pracą, określoną jako dokument interaktywny, jak przypominają Gaudenzi, było najprawdopodobniej *Moss Landing* z roku 1989).

Omawiając tryb konwersacyjny, badaczka wybiera metaforę konwersacji: prace realizowane wedle tej formuły, nacisk kładą na eksplorację, odgrywanie ról i możliwości, jakie użytkownikowi oferuje konfigurowalność. Rolą autora jest „stworzenie świata, jego reguł oraz sprawczości użytkownika”²⁴. Metaforą opisującą kolejny tryb jest podróż autostopem – użytkownik przemierza zaprojektowaną przez autora zamkniętą bazę danych, zatem z perspektywy odbiorcy obecny jest tu przede wszystkim wymiar eksploracyjny. W trybie partycypacyjnym, który określa metafora budowania, eksploatującym eksplorację i konfigurowalność, zadaniem autora jest „stworzenie warunków do

²⁰ Martin Lister, Jon Dovey et al., *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. Marta Lorek, Agata Sadza, Katarzyna Sawicka, Kraków 2009, s. 33.

²¹ *Ibidem*.

²² Ryszard W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Warszawa 2010, s. 161–175.

²³ Cytaty za: J. Aston, S. Gaudenzi, *op. cit.*, s. 126.

²⁴ S. Gaudenzi, *op. cit.*, s. 71.

zaludnienia bazy danych i zdecydowania, co z nią zrobić”²⁵. Największa swoboda dana jest odbiorcy w ostatnim omówionym przez badaczkę trybie, charakteryzowanym przez taniec. W trybie doświadczeniowym zatem autor ma „zaprojektować doświadczenia w dynamicznym środowisku”²⁶; odbiorca zatem może eksplorować, odgrywać role, konfigurować, ale też realizować funkcje poetyckie. Gaudenzi podkreśla w ten sposób, że dokument interaktywny niekoniecznie jest zawsze dokumentem partycypacyjnym. Pierwszą kategorię traktuje jako znacznie szerszą: z samego faktu umieszczenia w pracy narzędzi umożliwiających jakąkolwiek eksplicytną interaktywność nie wynika jeszcze, że użytkownik stanie się współtwórcą pracy; musi być ona szczególnego typu i umożliwiać dodawanie, edytowanie bądź rozpowszechnianie treści. Dopiero wtedy możliwe będzie wykorzystanie pełni potencjału sieciowego narzędzia, i uczynienie z pracy dokumentu opartego na uczestnictwie użytkowników.

Użyteczne może być również przypomnienie typologii strategii sztuki interaktywnej, które zaproponował Ryszard W. Kluszczyński w przywoływanej już książce *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Badacz wymienia zatem strategię instrumentu (zorganizowaną wokół interfejsu i umożliwiającą generowanie wydarzeń o charakterze wizualnym bądź audiowizualnym); strategię gry (opartą o wyraźnie określone zadanie do zrealizowania, gdzie uczestniczący są stawiani w określonych rolach i obligowani do przestrzegania określonych zasad); strategię archiwum (tu jądrem są zebrane, uporządkowane i rozpowszechniane informacje, a interakcja przybiera formę eksploracji w oparciu o przedstawioną mapę danych); strategię labiryntu (gdzie nacisk położony jest nie na danych, lecz na hipertekstowym sposobie nawigacji po nich: wędrówka przebiega nielinearnie, choć w ramach zamkniętej, skończonej całości); strategię kłacza (tym razem nawigacja przebiega po otwartym i wciąż morfującym cybertekście, „dziele otwartym”, a użytkownik posiada możliwość tworzenia nowych dróg i punktów); strategię systemu (dzieło rozwija się samoistnie dzięki swym wewnętrznym, technologicznym cechom, natomiast rola użytkownika zostaje sprowadzona do biernego śledzenia zachodzących procesów); strategię sieci (interaktywność przyjmuje tu formę metainteraktywności, a samo dzieło staje się w pewnym sensie pretekstem do budowania współpracy między użytkownikami i ogniskowania ich aktywności na wspólnym celu); wreszcie: strategię spektaklu (celem zakładanej interaktywności jest samo wydarzenie, spektakl, performans)²⁷.

Kluszczyński egzemplifikuje owe osiem strategii określonymi przykładami z kręgu szeroko rozumianej sztuki, w tym miejscu chcielibyśmy wskazać, że możliwe byłoby także przywołanie dokumentów interaktywnych, które także posługują się podobnymi zabiegami. I tak, podejmujący temat pierwszej pomocy *Lifesaver* Martina Percy’ego²⁸ można uznać za oparty na strategii instrumentu; omawiany już *Fort McMoney* – gry, labiryntu oraz sieci; *17000 Islands*

²⁵ *Ibidem*.

²⁶ *Ibidem*.

²⁷ Zob. R. W. Kluszczyński, *op. cit.*, s. 217–264.

²⁸ Martin Percy, *Lifesaver*, <https://life-saver.org.uk/>.

Thomasa A. Østbyego²⁹, umożliwiający tworzenie alternatywnych wobec oficjalnych reprezentacji życia w Indonezji – kłącza i sieci; natomiast *Hidden Wounds* stworzony przez duet dEUS i Prospektor³⁰ i poświęcony zespołowi stresu pourazowego – archiwum. Już te kilka przykładów pokazuje, jak różnorodne i hybrydyczne strategie mogą przyjmować dokumenty interaktywne, rzadko dające się wpisać w jeden wyróżniony przez analizujących je badaczy typ.

W tym miejscu chcielibyśmy przyjrzeć się nieco dokładniej jednemu z przykładów dokumentów interaktywnych. W przypadku pracy *Bear 71*³¹ mamy do czynienia z takim dokumentem interaktywnym, który Gaudenzi określa jako oparty na trybie konwersacyjnym: praca stara się odtwarzać realny, fizyczny świat oraz rządzące nim jakości. Jednym z narzędzi jest tu wirtualnie odtworzona mapa topograficzna kanadyjskiego parku narodowego Banff, po której użytkownicy mogą dość swobodnie nawigować. Dodać należy, iż owa mapa funkcjonuje w bardzo uproszczonej formie, a brak właściwej legendy stawia przed użytkownikami wyzwanie co do znaczeń konkretnych składowych: punktów czy linii. Niezbędne jest zatem włożenie pewnego semiotycznego wysiłku, by dostrzec w uproszczonej grafice odwzorowanie wzgórz, lasów, łąk, jezior, dróg szybkiego ruchu, torów kolejowych. Użytkownicy muszą „nauczyć się” jej czytania, i lepiej, by nabyli tej umiejętności dosyć szybko, gdyż z góry wyznaczony czas trwania pracy (20 minut) oraz struktura znaczonej równomiernie rozmieszczonymi kilkuminutowymi fragmentami wideo budują rytm narracji, który użytkownicy muszą zaakceptować. Topograficzna mapa usiana jest także „punktami w ruchu”, które – jeśli najedziemy na nie myszką – odsłonią swe znaczenie: są to symulacje poruszających się realnych dzikich zwierząt (oczywiście w oparciu o skrypt generujący ruch w sposób przypadkowy, a nie na bieżąco czytujący realne zwierzęta), których symboliczne imiona, wiek, wagę oraz cechy szczególne poznajemy. Czasem otrzymujemy dostęp do fotografii lub nagrań wideo z ich udziałem (jak deklarują twórcy, ów materiał jest ich autorskim wyborem spośród około miliona obrazów zarejestrowanych przez kamery umieszczone w tym parku³²). Jeden z punktów podpisany jest jako Ty i po kliknięciu odsłania nagranie wideo w czasie rzeczywistym pochodzące z kamery w naszym komputerze (wcześniej, wchodząc na stronę z pracą musimy wyrazić zgodę na to, by strona uzyskała dostęp do kamery oraz mikrofonu – jeśli nie wyrazimy zgody, we wspomnianym momencie zobaczymy jedynie biały ekran). Mapa sprawia wrażenie szczegółowej i rozległej, przemieszczenie się z jednego końca na drugi zajmuje pewien czas, zwłaszcza iż wielość elementów interaktywnych zachęca do klikania.

Z tych też powodów pracę można określić jako łączącą strategię archiwum oraz labiryntu. Za pierwszą z nich przemawia zorganizowanie interfejsu wokół zamkniętej i skończonej mapy prowadzącej do zbioru danych i zachęcającej do

²⁹ Thomas A. Østby, *17000 Islands*, http://17000islandsinteractive.com/islands_repo/.

³⁰ dEUS i Prospektor, *Hidden Wounds*, <http://www.hiddenwounds.be/>.

³¹ Leanne Allison, Jeremy Mendes, *Bear 71*, <http://bear71.nfb.ca/#/bear71>.

³² http://youtu.be/MURHD_MWSSo.

swobodnej, nielinearnej eksploracji. Na drugą z kolei wskazuje równie silne uprzywilejowanie roli samej nawigacji: punkty na mapie nie pozostają statyczne ale nieustannie przemieszczają się w przestrzeni, mobilizując odbiorców do nieustannej „nauki” rozumienia i używania interfejsu. Choć Ryszard W. Kluszczyński stosuje wyraźne rozróżnienie między tymi dwiema strategiami, akurat w przypadku tej realizacji problemem może być wyróżnienie wyłącznie jednej z nich.

Rola twórców strony sprowadza się do budowniczych interaktywnego środowiska, które entuzjaści gier komputerowych rozpoznają jako tzw. „sandbox”, umożliwiający swobodną nawigację. Z drugiej strony twórcy nie rezygnują z roli autorskiej, nakładając na poziom interaktywnej nawigacji formułę dokumentu linearnego w trybie uczestniczącym (choć równocześnie bohaterem i narratorem jest tytułowy grizzly). *Bear 71* realizuje się poprzez: funkcję eksploracyjną (elementy składowe pracy interaktywnej wymagają samodzielnego poznania i zgłębienia), funkcję odgrywania roli (tu: zwiedzających wirtualny park), funkcję konfiguracyjną (użytkownicy „współtworzą” proces „przejścia” przez pracę oraz w ich konkretnym użyciu przesyłają obraz wideo własnej osoby na ekran własnego komputera ich innych osób przebywających w danym momencie na stronie) oraz funkcję poetycką (interaktywność podlega estetyzacji). Używając przywołanych wyżej kategorii Zimmermana, mamy tu zatem do czynienia zarówno z interaktywnością interpretacyjną i fizyczną, jak też eksplicytną, gdyż praca wymaga aktywnego zgłębienia jej zawartości. Meta-interaktywność występuje tu w formie szczątkowej, trudno bowiem uznać, by zbiór obrazów wideo z komputerowych kamer służył tworzeniu tymczasowych, taktycznych społeczności wokół tej realizacji.

Choć Gaudenzi w pewnym sensie negatywnie wartościuje poziom interaktywności interpretacyjnej jako konsekwencji kontaktu z każdym w zasadzie tekstem kultury, w przypadku *Bear 71* akurat ta warstwa stawia największe wyzwania. Podczas równoczesnego kontaktu z tak wieloma mediami (grafika, wideo, fotografia, tekst pisany i mówiony) oraz przeplatającymi się fragmentami interaktywnymi i linearnymi przy jednoczesnej konieczności szybkiej nauki nie zawsze czytelnego interfejsu, użytkownicy niejednokrotnie mogą doświadczyć przytłoczenia bodźcami i zagubienia w niejasnej strukturze. Twórcy próbowali rozwiązać ten problem umożliwiając swobodną nawigację po mapie już po zakończeniu części linearnej w celu dokładniejszego przyjrzenia się wcześniej pominiętym elementom. Z pewnością w poczet zalet można wpisać wykorzystanie Adobe Flash Professional i Adobe AIR jako powszechnego oprogramowania wspomagającego oraz dostosowanie pracy do większości dostępnych przeglądarek internetowych (a nie, jak w przypadku wielu innych prac, wyłącznie do Google Chrome czy Mozilla Firefox)³³.

Należałoby wreszcie postawić pytanie, na ile wykorzystanie przez Leanne Allison i Jeremy’ego Mendesa formy sieciowego dokumentu interaktywnego

³³ <http://www.images.adobe.com/content/dam/Adobe/en/customer-success/pdfs/national-film-board.pdf>.

wzbogaca wybrany przez nich temat. Praca, która powstała za sumę 350 000 kanadyjskich dolarów i w ciągu pierwszego roku przyciągnęła ponad 200 000 różnych internautów³⁴, imponuje swym zaawansowanym technologicznie kształtem i wykorzystanymi narzędziami medialnymi. Dziesiątki naniesionych na mapę zwierząt są autentycznymi obiektami, które pracownicy parku kolczykowali i śledzili, rejestrując każdy ich ruch na terenie parku narodowego. Motywacją stojącą za całym tym przedsięwzięciem była deklarowana chęć ochrony zwierząt przed obecnymi tam ludźmi, w tym ich inżynierią i technologią. Teza realizatorów dokumentu jest odwrotna: zwierzęta giną na torach i szosach, a wszechobecne narzędzia nadzoru zdają się służyć raczej stworzeniu bezpiecznego otoczenia obecnym tam ludziom. Obraz zbierany przez komputerowe kamery internautów i nanoszony na mapę topograficzną w *Bear 71* buduje analogię między losem dzikich zwierząt zmuszonych do szybkiej nauki życia w stechnicyzowanym środowisku (jak mantra powracają słowa narratora: „Nigdy nie rób tego, co wydaje się naturalne”) a losami ludzi żyjących współcześnie w środowisku pełnym zaawansowanych technologii nadzoru. Teza stojąca za realizacją brzmi: technologia, która w oficjalnej retoryce służy zapewnieniu wam bezpieczeństwa, szybko może stać się swym przeciwieństwem i zacząć służyć zapewnieniu bezpieczeństwa innym przed wami. Puenta brzmi ponieważ reakcyjnie: niedźwiedź, który podąża za instynktem i szarżuje w stronę pociągu, musi zginąć. Szok, jaki wynika z ujrzenia własnej twarzy pośród nagrań wideo dzikich zwierząt – dodajmy, niemożliwy do wykorzystania w tradycyjnym dokumencie – wynika z użytej przez twórców technologii, tematyzuje samo narzędzie produkcji i dystrybucji pracy sieciowej, demaskuje zdawałoby się niewinny *hardware* i ujawnia jego uwikłanie w relacje nadzoru, kontroli i przemocy. Z tych też powodów praca w zasadzie nie mogłaby funkcjonować w oderwaniu od sieci jako np. multimedialne DVD, a przynajmniej nie mogłaby odsłonić pełni swoich możliwości. Osadzenie dokumentu w sieci wiąże się zatem z kolejnymi kosztami wynikającymi z utrzymania domeny oraz miejsca na serwerze. Z tymi kosztami zwykle nie muszą się borykać tradycyjne linearne dokumenty, które, zamknięte w stabilnej formie i dystrybuowane na nośnikach analogowych bądź cyfrowych, pozostają względnie ogólnodostępne³⁵.

³⁴ *The Making of Bear 71*, <http://www.pbs.org/pov/blog/2013/05/the-making-of-bear-71/>.

³⁵ Z tym problemem musieli mierzyć się chociażby twórcy *Hollow. An Interactive Documentary* (Elaine McMillion, *Hollow. An Interactive Documentary*, <http://hollowdocumentary.com/>), który z powodu ponad 4 godzin wysokiej jakości materiału wideo generuje koszty w wysokości 700 dolarów miesięcznie. Choć realizacja dostępna jest w sieci bezpłatnie, w związku z powyższym realizatorzy podczas publicznych pokazów, choćby w uczelniach wyższych, prosili o odpowiednie opłaty. Co więcej, realizacja ma otwartą strukturę kłacza, przez co może zwiększać swą objętość. Dodać jednak należy, że *Hollow* jest pracą traktującą o niewielkiej społeczności amerykańskiego hrabstwa McDowell, powstała dzięki jej aktywnemu zaangażowaniu i przez nią jest też (w miarę możliwości) finansowana. Natomiast bardzo wiele dokumentów sieciowych powstaje przy wsparciu oficjalnych instytucji mających stałe przychody finansowe: National Film Board of Canada, Doc Toronto czy Open Documentary Lab przy Massachusetts Institute of Technology. Tego rodzaju stabilizacja zabezpiecza pracę przed „zniknięciem”, choć realizatorzy *Hollow* w szczególnie trudnym pod względem finansowym momencie dysponowali licznymi kopiami pracy na dyskach optycznych.

Osadzenie dokumentu interaktywnego w sieci wiąże się także z innego rodzaju problemami: błędami w skrypcie systemu kodowania, niekompatybilnością lub nieaktualnością systemu lub oprogramowania wspomagającego, wadliwym lub nie dość dobrym sprzętem (choćby kamerą, która np. czytując ruch umożliwia nawigację po projekcie, jak w interaktywnym dokumencie koncertowym *BECK 360 – Hello Again*³⁶), niestabilnym bądź niewystarczająco szybkim transferem danych, nieczytelnym bądź nieintuicyjnym interfejsem, użyciem zbyt wielu mediów, niewystarczająco zsynchronizowaną pracą z każdym urządzeniem medialnym (mobilna wersja dokumentu na iOS Apple'a może nie działać na Androidzie, jak w przypadku *Clouds Over Cuba*³⁷), ryzyko „zhakowania” pracy.

Na zakończenie warto przywołać założenia wnioski płynące z sympozjów i-Docs, które pozwalają opisać kierunki aktualnej refleksji nad dokumentem interaktywnym. Pierwsze sympozjum, które odbyło się w roku 2011, zaprojektowane zostało wokół czterech tematów: „partycypacja i współpraca, międzyplatformowa i transmedialna produkcja, lokacyjna, perswazyjna i typowa dla gier logika, strategie nielinearne i dokumenty oparte na bazie danych”³⁸. Dyskusje, jak streszczają je organizatorki wydarzenia, toczyły się, między innymi, wokół partycypacji i jej etycznej oceny, roli autora, specyfiki opowiadań transmedialnych czy produkcji międzyplatformowych, ale także samej potrzeby opisanego „płynnego pola”³⁹, w jakim powstają realizacje z kręgu i-Docs. Dlatego też kolejne sympozjum, które odbyło się w roku 2012, podejmowało takie kwestie, jak partycypacja użytkowników, „warstwowe doświadczenie, gry w poszerzonej rzeczywistości i perswazyjne media”, przemiany, jakim mogą pod wpływem dokumentów interaktywnych podlegać strategie aktywistyczne oraz nowe możliwości, jakie oferują ciągłe przemiany technologii, zwłaszcza rozwiązań *open source*⁴⁰. W tym momencie czytelna staje się zatem potrzeba wypracowania złożonych, interdyscyplinarnych narzędzi badawczych do analizy nowopowstających niefikcyjnych dokumentów interaktywnych.

Bibliografia

- Aston J., Gaudenzi S., *Interactive documentary: setting the field*, „Studies in Documentary Film” 2012, Vol. 6, No. 2.
- Gaudenzi S., *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary*, Doctoral thesis, Goldsmiths, University of London, Goldsmiths Research Online, <http://research.gold.ac.uk/7997/>.
- Gifreu A., *The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre*, McLuhan Galaxy Conference. Conference Proceedings, https://www.academia.edu/1491044/The_Interactive_Documentary_Definition_Proposal_and_Basic_Features_of_the_New_Emerging_Genre.

³⁶ Chris Milk, *BECK 360 – Hello Again*, <http://www.hello-again.com/beck360/main/beck360.html>.

³⁷ *Clouds over Cuba*, <http://cloudsovercuba.com/>.

³⁸ J. Aston, S. Gaudenzi, *op. cit.*, s. 129.

³⁹ *Ibidem*, s. 130.

⁴⁰ Zob. *ibidem*, s. 134.

- Hosseini M., Wakkary R., *Influences of Concepts and Structure of Documentary Cinema on Documentary Practices in the Internet*, "Museums and the Web 2004", <http://www.archimuse.com/mw2004/papers/hosseini/hosseini.html>.
- Lister M., Dovey J. I in., *Nowe media. Wprowadzenie*, przeł. M. Lorek, A. Sadza, K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2009.
- Kluszczyński R. W., *Sztuka interaktywna. Od dzieła instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.
- Nichols B., *Typy filmu dokumentalnego*, przeł. M. Heberle, D. Rode, [w:] *Metody dokumentalne w filmie*, red. D. Rode, M. Pieńkowski, Łódź 2013.
- Sparkman R., *Reality Comes to Cyberspace: Web Docs Offer Multimedia Options*, <http://www.documenta-ry.org/magazine/reality-comes-cyberspace-web-docs-offer-multimedia-options>.