

Interaktivní dokument a digitální etnografie

Zpráva ze světa nových technologií a inovativních přístupů v etnografii

Michal Šimůnek

Prudký rozvoj nových digitálních technologií v posledních přibližně dvaceti letech má pro sociální vědy řadu heterogenních a často protichůdně hodnocených důsledků.¹ V souvislosti se studiem sociálních dopadů nových technologií² či s jejich používáním ve výzkumné praxi se objevují jak ostražitě či kritické komentáře, tak nadšené hlasy plné očekávání. Pro ty ostražitější se za tzv. digitálním obratem skrývá nepřehlédnutelné riziko plíživé orwelizace, komodifikace a spektaklizace každodennosti, banalizace a deprofesionalizace poznání, informačního a senzuálního přesycení, různých podob digitálních propastí, posthumánních subjektivit apod. Digitální nadšenci, ačkoli promlouvají z různých oborových a paradigmatických enkláv sociálních věd, se v hojné míře rekrutují z řad stoupenců etnografických přístupů. Tito vítají digitální technologie coby nové nástroje sběru, analýzy, uchovávání a sdílení dat a coby nástroje vhodné pro reprezentaci a šíření etnografického poznání. Drtivá část odborné reflexe věnované digitální etnografii je dále plná nadšení z příslibů možného vytváření hypermediálních, a díky tomu multisenzorických reprezentací, z možného narovnání hierarchického vztahu mezi

¹ Tato studie vznikla s podporou Grantové agentury České republiky v rámci výzkumného záměru „O digitálním a dialogickém obratu v sociálních vědách“ (reg. č. 13-33640P).

² Označení *nové technologie* nemá jednoznačnou náplň, a to jak v laickém, tak i v akademickém diskurzu. Jak upozorňuje Jakub Macek (2013: 19), označení *nové* se často překrývá a zaměňuje s označeními jako *interaktivní*, *sítové* nebo *digitální*. Souhlasím s Mackem, že z výše uvedených je nejvhodnější označení *digitální* (technologie založená na digitálním kódu, srv. například Negroponte 2001: 15), neboť ostatní výrazy jsou buď kontroverzní a relativní (některé nové technologie jsou např. staré již desítky let) nebo zdůrazňují jen určitou vlastnost, která nemusí být platná pro všechny digitální technologie (ne vše digitální je interaktivní nebo propojené v sítích). Protože však je označení *nové* hluboce zakořeněno v laické i odborné reflexi, budu jej v této studii používat, a to jakožto synonymum označení *digitální*. Na druhou stranu v případě označení disciplín tématicky se věnujících novým technologiím nebo/a využívajících nové technologie v různých fázích výzkumu se neuzívá označení *nové* (neboť digitální sociální vědy se cítí být pokračovatelkami predigitalní vědecké praxe), nýbrž *digitální*, které se zde pak stává synonymem spíše *inovativního* než *nového*.

výzkumníkem a zkoumanými, z rozvinutí dialogického potenciálu etnografického bádání, z posílení a rozšíření možností kontextualizace etnografických dat, z upevnění důvěryhodnosti a autenticity etnografických příběhů a z digitalizací podpořeného rozvoje veřejné a angažované vědy, díky které může být etnografické poznání dostupnější a přístupnější pro publika nacházející se za hranicemi akademického světa. V neoptimističtějších variantách pak etnografové experimentují s novými technologiemi a sní o tom (a také se to snaží ukázat), jak by digitální technologie mohly učinit z doposud zpravidla oddělených kroků sběru dat v terénu, jejich následné analýzy a závěrečné reprezentace dosaženého poznání simultánně se odehrávající činnosti, na kterých se budou společně a ve vzájemném dialogu podílet etnografové, ti, kteří jsou zkoumáni, a ti, kterým je takto vznikající poznání určené a dostupné.

Tato studie si klade za cíl přiblížit výše naznačené naděje a obavy spojované s digitální etnografií, a to na příkladu digitálního interaktivního dokumentu, který se mi zdá být pro etnografií jedním z nejslibnějších způsobů možného naplnění výše uvedených očekávání a příslibů. Jinak řečeno, rád bych na příkladu interaktivního dokumentu ukázal, jak mohou nové technologie prohlubovat a rozšiřovat praxi, která se ustavila a rozvinula v rámci etnografických přístupů.

Ačkoli je můj postoj patrný již z výše uvedeného, rád bych na samém úvodu této stati explicitně upozornil čtenáře, že k digitální etnografii a interaktivnímu dokumentarismu přistupuji spíše z pozice nadšence než ostražitěho kritika. Ačkoli níže nehodlám zamlčovat rizika a úskalí související s pronikáním nových technologií do sociálních věd, rád bych se zejména pokusil ukázat a zdůraznit, jak a proč mohou určité postupy rozvíjející se kolem interaktivního dokumentarismu zvýšit důvěryhodnost etnografického poznání, posílit dialogický charakter etnografické zkušenosti, a učinit tak etnografické poznání přínosným pro všechny, kterých se jakýmkoli způsobem dotýká.

Sled mé argumentace bude následující. Nejdříve se pokusím přehlédnout oblast digitálních sociálních věd a v jejich rámci ohraničit prostor pro digitální etnografií. Rozvedu a shrnu výše nastíněné „digitální“ naděje a očekávání a představím některé doposud realizované výzkumné projekty z oblasti digitální etnografie, přičemž se budu snažit upozornit na jejich pozitivní a negativní aspekty.

V následující části textu obrátím pozornost k interaktivnímu dokumentu, který se pokusím vymezit zejména na základě podobností a odlišností od filmového autorského dokumentu. Jak uvidíme níže, pro vymezení interaktivního dokumentu a pro jeho klasifikaci je klíčová zejména interaktivita, jejíž různé podoby umožněné novými technologiemi v mnoha ohledech ruší naše zažitě představy a očekávání spojované s dokumentárními žánry (kam lze vedle dokumentárního filmu nebo například žurnalistiky zařadit i etnografický film či etnografické vyprávění jako takové).

V návaznosti na předešlé části se dále budu věnovat souvislostem mezi digitální etnografií a interaktivním dokumentem, tedy možnostem, které interaktivní dokument přináší pro rozvoj etnografie. V této části se pokusím na několika konkrétních příkladech určitých postupů ustavujících se kolem interaktivního dokumentu ukázat, jak a proč považuji interaktivní dokument za přínosný pro další rozvíjení etnografického řemesla.

V závěru studie upozorním na jeden z klíčových předpokladů digitálních přístupů v sociálních vědách, který spočívá v razantním odmítání hodnotícího a hierarchického vidění vztahu online a fyzického světa. Tento předpoklad se pokusím obhájit a jeho prostřednictvím zdůraznit, že klíčový přínos digitální etnografie a interaktivního dokumentarismu lze spatřovat zejména v jejich schopnosti využívat nových technologií k poznání a pochopení fyzického i online světa, ve kterém žijeme.

Digitální etnografie aneb O vztahu digitálního a etnografického

Reflexe důsledků digitalizace pro sociální a humanitní vědy se začíná objevovat přibližně v druhé polovině 90. let, kdy rozvoj nových technologií výrazně rozšířil možnosti produkce a šíření vědeckého poznání. Jen málokdy (srv. například Foster 2011) se dnes pozastavujeme nad důsledky, které ovlivňují běžný provoz vědy, tak jako ve chvílích, kdy jsou texty publikovány, distribuovány a čteny spíše v digitální než analogové podobě nebo kdy jsou vědecké komunity udržovány prostřednictvím digitálních forem komunikace. Tzv. *digitální obrat* v sociálních vědách je totiž chápán zejména ve smyslu metodologických a epistemologických výzev, které nové technologie staví před sociální vědce. Tento naléhavěji pocíťovaný vliv digitalizace lze dobře ilustrovat prostým výčtem řady nových nálepek, kterými jsou v posledních patnácti či dvaceti letech označovány *digitální* subdisciplíny, přístupy či metody. Občas se objevují v podobě neologismů, jako například *netnografie* (*netnography*)³ (Kozinets 2010) či *etnomining* (*ethnomining*)⁴ (Nova 2013; Shadoan & Dudek 2013; Wang 2013). Častěji však mají podobu slovních spojení: například digitální etnografie (Underberg & Zorn 2013), digitální sociologie (Orton-Johnson & Prior 2013), digitální antropologie (Horst & Miller 2012a), antropologie po síti (*anthropology by the wire*), respektive síťová antropologie (*networked anthropology*) (Collins & Durrington 2014), kvalitativní výzkum

³ Neologismus *netnografie* (spojení anglických slov „net“ a „ethnography“) označuje etnografický výzkum online komunit prováděný v samotném online prostředí. Podle Kozinetsa je tento neologismus oprávněný zejména proto, že „zakoušení online sociálních interakcí je výrazně odlišné od zakoušení interakcí tváří v tvář, protože je i praxe jejich etnografického studia významně odlišná“ (Kozinets 2010: 5).

⁴ Neologismus *etnomining*, jak vysvětluje např. Nicolas Nova (2013), je výzkumnou technikou, která „kombinuje techniky etnografie a data miningu“. Vzhledem k tomu, že anglický výraz *data mining* se v českém prostředí obvykle nepřekládá (možné překlady jako *dolování* či *vytěžování* dat jsou poněkud neobratné), ponechávám výraz „*mining*“ v jeho původní anglické podobě.

a hypermédiá (Dicks, Mason, Coffey & Atkinson, 2005), digitální metody (Dicks 2012; Rogers 2013), hypermediální antropologie (Pink 2006), digitální humanitní vědy (Bartscherer & Coover 2011), webová sociální studia (Ackland 2013), softwarová studia (Manovich 2013) nebo například studia nových médií (Macek 2013).

Toto bujení vzájemně se v mnoha ohledech proplétajících a překrývajících oborů a přístupů, které budu níže v případě úvah obecnějšího rázu souhrnně označovat jako *digitální sociální vědy*, může vyvolávat pocity jistého zmatení. V rámci této studie však není důležité usilovat o narýsování hranic například mezi digitální antropologií a sociologií, a to proto, že mé následující úvahy jsou namířeny do oblasti etnografie, kterážto je výzkumným přístupem využívaným napříč různými obory a oborové distinkce jsou pro ni vlastně irelevantní. Nepůjde mi tedy ani tak o to ukázat, jak se v důsledku příchodu nových technologií proměnil předmětný zájem sociálních věd (např. výzkum online virtuálních komunit), ale spíše o to, jak se proměnila samotná praxe etnografického výzkumu, ať již je jeho předmětem cokoliv. Oborová nevyhraněnost však není důvodem, proč zaměřuji pozornost právě na oblast etnografie. Mnohem důležitější je, že experimentům s využitím nových technologií v etnografii, která je ostatně jakýmsi tradičním inovátorem v oblasti sociálních věd (o inovátorství v etnografii viz např. Dicks, B., Mason, B., Coffey, A. & Atkinson, P. 2005: 37-42), bylo již věnováno značné množství pozornosti a samotný vztah mezi etnografickým a digitálním je často vnímán jako klíčový pro budoucí směřování samotné etnografie, respektive antropologie (srv. například Whitehead & Wesch 2012b: 2; Horst & Miller 2012b: 3-11; Underberg & Zorn 2013: 6-14, 82-89; Collins & Durnington 2014: 5).

Co je to digitální etnografie?

Pokud si etnografii jednoduše vymezíme jako výzkumný přístup založený na terénním výzkumu, tedy na zúčastněném pozorování a osobním kontaktu se světem *druhých*, digitální etnografii pak můžeme chápat jako takový výzkum, který je založen na těchto tradičních etnografických metodách, avšak ke sběru a analýze dat a případně i k reprezentaci vědeckého poznání využívá nových technologií (pro podobná vymezení srv. například Underberg & Zorn 2013: 10-14; Dicks, Mason, Coffey, & Atkinson, 2005: 4; Dicks 2012: xiii). Jinak řečeno, digitální etnografie je určována spojením tradičních etnografických postupů s možnostmi, které nám nabízí nové technologie. A právě k takovému propojení digitálního a etnografického vybízela již v polovině 90. let řada autorů (srv. například Coffey, Atkinson & Hollbrook 1996; Dicks & Mason 1998; souhrnně o těchto raných výzvách srv. Murthy 2008), kteří v nových technologiích spatřovali nástroj otevírající před sociálními vědami nová výzkumná témata

a zejména v nich viděli nové výzvy a možnosti (a samozřejmě také nejistoty a rizika) pro rozvíjení etnografie.

Již z výše uvedeného je patrné, že vztah digitálního a etnografického je komplexní. Jak podotýkají např. Bella Dicks (2012: xiii) nebo Wendy Hsu (2013), nové technologie pronikají do všech fází etnografického (či širěji kvalitativního) výzkumu. Jsou či mohou být: a) předmětem etnografického zájmu (etnografie či antropologie digitálních médií či virtuálních světů, studium sociálních interakcí v online prostoru či širěji sociálních a kulturních důsledků digitalizace apod.); b) nástrojem sběru dat (problematika terénního výzkumu v digitálním světě, respektive využití nových technologií v terénním výzkumu „skutečného“ světa); c) nástrojem jejich analýzy (zpracování a analýza kvalitativních dat prostřednictvím softwarových nástrojů, jakými jsou např. *Atlas.ti* či *NVivo*); a d) nástrojem šíření a reprezentace vědeckého poznání (využití hypermédií jakožto nástroje multisémiotického a multisenzorického vyprávění, kontextualizace dat a vědeckého poznání prostřednictvím hypertextu apod.).

V této studii se samozřejmě nemohu věnovat všem těmto okruhům. Vzhledem k tomu, že má argumentace se bude níže opírat o rozbor několika případů interaktivních dokumentů, zaměřím pozornost zejména na problematiku reprezentace vědeckého poznání. Avšak, jak uvidíme níže, interaktivní dokumenty jsou poněkud zvláštní reprezentace, které nás nutně dovedou k určitým úvahám i o problematice sběru a analýzy dat. Praxe ustavující se kolem interaktivního dokumentarismu totiž v určitých ohledech podněcuje k simultánnímu prolínání fází reprezentování a *distribuce* poznání s fázemi sběru a případně i analýzy dat.

Staré výzvy, nové technologie

Nové technologie podněcují sociální vědce k novému promýšlení jejich řemesla a k experimentování s inovativními výzkumnými postupy. Nutno však zdůraznit, že toto nové promýšlení nemusí mít nutně charakter hledání a objevování nějakých radikálně nových pravidel a předpokladů.⁵ V jádru jde totiž spíše o oživení některých revizionistických výzev metodologického a epistemologického rázu, které se v sociálních vědách objevily před nástupem nových technologií, a to zejména v rámci postmoderního obratu v sociálních vědách (retrospektivně viz např. Balon

⁵ Například terénní výzkum ve virtuálním prostoru online komunit a světů je samozřejmě v určitých ohledech odlišný od tradičního etnografického výzkumu. Někteří autoři tak upozorňují, že se v tomto případě možná loučíme s etnografií komunit nacházejících se v určitém geograficky ohraničeném místě a simultánně sdíleném čase (Whitehead, Wesch 2012b: 1) nebo že se před antropologií vynořila výzva spočívající v nutnosti zahrnout do konceptuálních rámců antropologie kromě člověka také *non-humans* (materiální objekty či prostory coby sociální aktéry) a posthumánní identity (srv. například Beseda 2011 nebo Whitehead & Wesch 2012a). I přes tyto odlišnosti však většina autorů nakonec zdůrazňuje kontinuitu etnografické práce a samotná digitální etnografie je jednoznačně chápána jako pokračovatelka tradiční, predigitální etnografie (srv. například Whitehead & Wesch 2012b: 2, 8-10; Horst & Miller 2012b: 29-30; Boellstroff 2008: 248-249, 2012: 39-43).

2007; Reed 2010), respektive v rámci tzv. *writing culture debate*, která se odehrávala na pozadí snahy antropologů vypořádat se s koloniální minulostí a pozitivistickým programem sociálních věd (viz např. Clifford & Marcus 1986; James, Hockey & Allison 1997). Nové technologie tak jsou mnohými považovány za vhodný nástroj, kterého by bylo možno využít k dalšímu rozvíjení zejména dvou následujících výzev.

První výzvu lze formulovat jako požadavek na rozšíření sociálněvědního instrumentária o takové nástroje, které by umožnily vykročit za hranice a omezení psaného textu, schémat, grafů, tabulek a čísel, a to jak v rovině sběru a analýzy dat, tak v rovině reprezentace vědeckého poznání. Tento požadavek má v sociálních vědách dlouhou, byť převážně poněkud okrajovou tradici. Zejména od konce 70. let minulého století byly tyto snahy výrazně artikulovány například v rámci tzv. vizuálních sociálních věd⁶ (srv. například Wagner 1979; Collier & Collier 1986; Chaplin 1994; Becker 2007; Harper 2012; v českém kontextu např. Sztompka 2007; Čeněk & Porybná 2010; Petráň 2011), podnětně, byť s výrazným přesahem do oblasti exaktních věd, byly reflektovány např. některými autory z oblasti sociologie vědy (srv. Lynch & Woolgar 1990). Jakýmsi vrcholem těchto snah jsou pak podle mého názoru soudobé úvahy o senzorickém obratu, který spočívá ve snaze zkoumat a reprezentovat senzuálně komplexní zakoušení světa rovněž senzuálně komplexními způsoby. Vytváření multisenzorických reprezentací je přitom spojováno právě s novými technologiemi a s tzv. *hypermediální antropologií*, v jejímž případě se požadavek multimediality a multisenzoričnosti setkává i s úvahami o možnostech vytváření multilineárních příběhů využívajících možností hypertextu (srv. Pink 2006, 2011; Dicks, Mason, Coffey, & Atkinson, 2005: 43-67).

Ona druhá výzva pak směřuje k rozvíjení dialogických přístupů v etnografii, které se opět objevily již v rámci postmoderního obratu, přičemž byly založeny zejména na různých požadavcích a pokusech narovnat asymetrický a hierarchicky uspořádaný vztah mezi výzkumníkem a zkoumaným, na požadavku ustoupit od observačních k participatorním metodám, od monologické k dialogické produkci vědeckého poznání. Jinak řečeno, jde zde o různé pokusy znejistit etnografovo autorství ve vztahu k získávanému poznání, a to zejména ve prospěch těch, které se antropolog snaží poznat (přehledově srv. Fay 2002; Buckingham 2009; Reed 2010). Dialogičnost a participace jsou pak v případě nových technologií podporovány zejména různými podobami interaktivity (podrobněji viz níže), z nichž je nejvýznamnější

spatřována v možnostech vzájemné komunikace typu *všichni-všichni* (Lévy 2000: 58). V tomto smyslu formuloval například Marc Pailt (2010) koncept tzv. *sdílené antropologie*, která je založena na představě simultaneity sběru dat, jejich analýzy a reprezentace získaného poznání. Hranice mezi tím, kdo zkoumá a tím, kdo je zkoumán, se tak mají v podstatě smazat či alespoň rozmízt ve vzájemném, otevřeném a de facto nikdy neukončeném dialogu. Pailt tuto představu formuloval zejména v kontextu svých úvah o možnostech etnografického filmu, avšak vizionářsky její naplnění spatřoval zejména v nových technologiích:

Bezpochyby si lze představit, že technologické změny v současnosti umožní další postup a všichni činitelé budou moci bezprostředně přenášet své zkušenosti a audiovizuální konfrontace díky digitalizaci a internetu. (...) Tato nová generalizující antropologie je možná dokonce spíše generativní. (Pailt 2010: 64-65)

Obě výše uvedené výzvy tedy korespondují se dvěma principy, které v základních obrysech určují povahu nových technologií: tedy s možností vytvářet *multi- či hypermediální* a díky tomu multisenzorické reprezentace, jejichž součástí mohou být různé podoby *interaktivity*.⁷ Právě tyto dva principy jsou často zmiňovány ve chvílích, kdy je poukazováno na využitelnost nových technologií v sociálních vědách. Pro ilustraci můžeme parafrázovat např. Paola Faveru (2014), který vyzdvihuje možnost pracovat s mnoha typy mediálních obsahů, jež lze nadto velmi úzce svazovat s různými typy databází a archivů a provazovat je do potenciálně nekonečných sítí vztahů a kontextuálně ukotvených reprezentací. Underbergová se Zornovou (2013: 11-12, 85-89) ve své knize opakovaně podotýkají, že digitální příběhy využívající vlastností nových technologií dávají výzkumníkům možnost zprostředkovat určitý prožitek a čtenářům/uživatelům poskytnout možnost zakusit to, co je reprezentováno, tedy vyvolat pocit vnoření, autentického zakoušení a prožívání, které může být dále umocněno interaktivními možnostmi přispívat k obsahu, komentovat jej a spolupodílet se na jeho výsledné podobě. Obdobně podle autorů knihy *Qualitative research and hypermedia* (Dicks, Mason, Coffey & Atkinson 2005: 42, 178) nové technologie otevírají prostor pro zpřístupnění rozsáhlých souborů dat a pro produkci vícehlásých a opětovným interpretacím přístupných reprezentací. Wendy Hsu (2014), jejímž prostřednictvím tento ilustrativní výčet uzavřu, vyzdvihuje zejména dvě charakteristiky nových technologií: možnost efektivně třídit a v mikro i makro úrovních analyzovat velké soubory dat; a možnost juxtapozice

⁶ Digitální sociální vědy jsou často považovány za přímého nástupce vizuálních sociálních věd, respektive lze tvrdit, že v posledních přibližně deseti letech se pozvolna odehrává jakési obrácení vizuálního obratu v obrat digitální. Toto je dobře patrné na proměnách myšlení a zájmu řady autorů a autorek. Mnozí z těch, kteří v 70. až 90. letech obhajovali vizuální metody, vítají dnes přinejmenším se stejným entuziasmem nové technologie (srv. například Becker 2000; Pauwels 2002). Výnikajícím příkladem tohoto směřování je Sarah Pinková, jejíž zájem se posunul od vizuálních sociálních věd (Pink 2001) k současným úvahám o senzorickém obratu a k obhajobě hypermediální antropologie (Pink 2006, 2011, 2012).

⁷ Jsem si vědom toho, že omezení principů nových technologií pouze na hypermedialitu a interaktivitu je poněkud schematické. Existuje totiž řada komplexnějších a vrstevnatějších návrhů snažících se vymezit principy nových technologií (srv. například Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly 2003; Manovich 2001; Bolter & Grusin 1991). Ačkoli tyto mohou být analyticky užitečné, uchyluji se ke zjednodušenému pojetí zejména z toho důvodu, že výše uvedené principy jsou nejčastěji zmiňovány digitálními sociálními vědci a tvoří tak jádro argumentace obhajující využitelnost nových technologií v etnografickém výzkumu.

a vzájemné převoditelnosti vizuálních, audio a textových dat (např. vizualizace hudby). Tyto dva principy se podle ní doplňují a společně mohou výzkumníka dovést k novým postřehům, k hlubší kontextualizaci dat a k plynulému přecházení mezi velkými daty a těmi „malými“, etnografickými a zhuštěnými.⁸

Výše uvedené formulace představ o tom, co vše mohou nové technologie přinést sociálním vědám a etnografii nezůstávají samozřejmě pouze v rovině konceptů či výzev. Existuje tak již řada pokusů experimentujících s možnostmi využití hypermediální a interaktivní povahy nových technologií do podoby multisenzorické a dialogické digitální etnografie.

Nové technologie a inovativní etnografie: několik příkladů

V následující části textu se zaměřím na několik vybraných příkladů, jimiž lze ilustrovat snahu o naplnění výzvy k multisenzorickému a dialogickému vyprávění příběhů. Nejprve se zaměřím na projekty, které jsou sice hypermediální, avšak jen omezeně dialogické, tedy v jejichž případě je interaktivita zpravidla omezena na procházení sítí hyperodkazů. V druhé části pak představím několik málo příkladů, které podle mého názoru naplňují požadavek dialogičnosti, respektive Piauitem (2010) formulovaný koncept sdílené antropologie. V obou případech se pak pokusím nastínit klady a zápory projektů, které spadají do těchto dvou kategorií.

Hypermediální způsoby reprezentace

Přehlédneme-li příklady využití nových technologií v etnografii, setkáme se zejména s pokusy využít reprezentativních možností hypermedií, které mají zpravidla podobu multimediální a hyperodkazy protkané webové stránky. Ačkoli je dnes stále ještě pro většinu sociálních vědců klíčové publikovat výstupy z jejich výzkumů v podobě odborných článků či monografií, existuje již poměrně velké množství příkladů, které kladou důraz právě na hypermediální způsoby reprezentace. Patří sem například vzdělávací projekt American Anthropology Association nazvaný *Race: Are we so different?* (American Anthropology Association 2011), který se snaží problematiku rasové diskriminace přiblížit prostřednictvím kombinace výkladového textu, fotografií, videí, časových os, dotazníků, kvízů nebo například počítačových her simulujících každodenní situace, a to, jak je jejich prožívání ovlivňováno rasovými předsudky. Mezi obdobné projekty snažící se využít možností multimediality a hypertextu pro reprezentaci etnografického poznání lze

⁸ Hsuová používá „vlastnoručně“ psané programy (tzv. *web scrapping* nebo *web harvesting* programy), které umí posbírat a roztrždit data například z uživatelských účtů v síti Myspace, kde Hsuová zkoumala interakce mezi členy hudebních online komunit. Jak ale připomíná, tato velká data je nutno kontextualizovat a interpretovat je perspektivou kvalitativních etnografických dat například v podobě etnografických rozhovorů a pozorování (viz Hsu 2014).

zařadit např. projekt *Peru digital* (Underberg & Zorn 2007-probíhající), zaměřený na představení etnografického popisu peruánských folklorních festivalů, nebo sérii dvou zejména metodologicky zaměřených projektů *Hypermedia and ethnography* (Dicks, Mason, Coffey & Atkinson 1997-1999) a *Ethnography for the digital age* (Dicks, Mason, Coffey, Renold, Soyinka, Williams 2002-2004) realizovaných výzkumným týmem na Cardiff School of Social Science.

Za jeden z nejzajímavějších způsobů využití hypermediality v etnografii považuji projekty Phillipa Vanniniho, které jsou založeny na paralelním vydávání tištěné knihy a volně dostupného webu, který vždy v multisenzorickém smyslu rozšiřuje a doplňuje tištěný text. Vannini v této „dvoudomé“ podobě vydal již řadu knih (např. Vannini 2012c, 2012d), přičemž za jakýsi vrchol jeho snah v tomto směru můžeme považovat ediční řadu *Routledge Innovative Ethnographies Series* (Vannini 2012-probíhající), kterou Vannini editorsky řídí. V této řadě vyšlo od roku 2012 již pět titulů, přičemž prvním byla Vanniniho kniha-hypermédium věnovaná problematice zakoušení prostoru a času cestujícími na trajektech podél západního pobřeží Kandy (Vannini 2012a, 2012b). Ačkoli si jsou kniha i web obsahově a strukturně podobné, liší se zejména v tom, že zatímco kniha nám nabízí hutnější a rozsáhlejší text, na webu naopak najdeme fotografie, videa, mapy a audio nahrávky, které čtenáři nabízí senzualně komplexnější reprezentaci příběhů z kanadského pobřeží. V případě Vanniniho knih-hypermédií však budí určité rozpaky právě jejich dvoudomost, neboť případné paralelní čtení knihy (ve které je velmi často odkazováno na web) a prohlížení webové stránky je uživatelsky značně nepříjemné a zdlouhavé.

Digitální dialogická etnografie a problém vztahu databáze a příběhů

Výše uvedené digitálně etnografické pokusy jsou vesměs hypermediální, avšak jen velmi omezeně směřují k naplnění druhého požadavku, který spočívá v tom, že interaktivní potenciál nových technologií je využit pro vytváření dialogického a otevřeného prostoru, v jehož rámci by sami uživatelé mohli přispívat k obsahu či k jeho interpretacím. Ve všech výše uvedených případech je interaktivita omezena na aktivní čtení ve smyslu svobodného průchodu sítí hyperodkazů, zpětná vazba je limitována na možnost odeslání e-mailu nebo vyplněního dotazníku a možnost přispívat k samotnému obsahu sdílení či jiným způsobem vstupovat do procesu jeho produkce zde pak zcela chybí.

Najdeme však i některé příklady snažící se využívat dialogických možností nových technologií a umožňujících aktivně se podílet na sběru dat (přispívat svými příběhy a komentáři, fotografiemi, filmy apod.) nebo na jejich třídění či interpretaci (např. v podobě tzv. folksonomie, taggování, psaní komentářů, vstupování do diskuzních fór apod.). Mezi takovéto projekty můžeme zařadit např. pokus o využití sdíleného online prostoru pro mapování historie příslušníků kanadsko-amerického etnika Métis (Evans & Corbett 2012, b.d.u.-probíhající), kde sami příslušníci mo-

hou do interaktivní mapy doplňovat jimi posbíraná data (fotografie, genealogické stromy, rodinné příběhy apod.), nebo projekt *Indigenious Caribbean* zaměřený na výzkum (nebo spíše na vytváření online prostoru pro sebemapování) domorodých komunit v Karibiku (Forte 2012, b.d.u.-probíhající).

Rád bych však upozornil zejména na projekt Samuela Collinse a Matthewa Duringtona nazvaný *Anthropology by the Wire* (Collins & Durington 2011-probíhající), jenž je založen na experimentování se sociálními sítěmi (Tumblr, YouTube, Instagram, Facebook apod.), a to v rámci série komunitních výzkumů v Baltimoru. Collins s Duringtonem pracují na projektu se svými studenty a snaží se využívat sociálních sítí k sdílení sběru dat (videí, fotografií, audio nahrávek, odkazů, textů). Na webu (Collins & Durington 2011-probíhající), který je jakousi jednotící platformou projektu, jsou v chronologickém sledu přístupná data posbíraná studenty, komentáře přidané samotnými obyvateli Baltimoru, terénní poznámky výzkumníků, shrnující reflexe Collinse a Duringtona apod. Jednotlivé příspěvky se zde zobrazují v jakési mozaice, jsou dále sdíleny na sociálních sítích, remixovány, reprodukovány. Jak je patrné z výše uvedeného, v tomto případě máme před sebou přesné naplnění toho, co Piault (2010) označil jako sdílenou a generativní antropologii, a to jen s tím rozdílem, že zde je takováto antropologie označována jako síťová (*networked anthropology*).

Výše uvedené projekty jsou dialogické, neboť zkoumání mají možnost aktivně participovat na sběru a interpretaci dat. Ve všech výše uvedených případech je však výstupem projektů vždy určitá podoba online databáze různých typů mediálních reprezentací, různých hlasů a komentářů, které lze jen omezeně číst jako příběh. Zpravidla jimi lze pouze listovat podobně jako v tradičním listkovém katalogu. Například posledně uvedený projekt *Anthropology by the wire* má vlastně podobu terénních poznámek a uživatelsky vytvářených obsahů, byť chronologicky utříděných a prostřednictvím provizorních tagů mezi sebou provázaných. Jedná se tak o jakýsi průběžný záznam interakce mezi různými aktéry vstupujícími do společné sdíleného online prostoru. Data, myšlenky, interpretace, koncepty, teorie, vše je zde stále v pohybu, bez pointy, bez nějakého srozumitelného návodu, co s danou databází dělat, jak ji číst. Výsledkem, a zřejmě i cílem, je tak zejména samotná interakce, dialog mezi různými aktéry.

Naplnění dialogického požadavku, například v podobě vytvoření prostoru pro diskusi a sdílení uživatelsky vytvářených obsahů, tak naráží na problém vztahu databáze a příběhu. Dialogické výzvy směřují k co nejvýraznějšímu upozadění role autora. Ovšem bez nějakého klíčového interpreta lze asi jen těžko dojít k srozumitelnému poznání. Ve výše zmíněných dialogických projektech tak postrádám prvek vyprávění, nějaký příběh, který je klíčový pro srozumitelnost a smysluplnost etnografického popisování. Jak výstižně upozorňují členové „hypermediálního“ týmu z Cardiff School of Social Science:

Tam, kde nejsou vyznačeny žádné cesty, nemůže být ani žádná etnografie. Pokud bychom ponechali na čtenáři, aby si našel vlastní cestu, pak by se role etnografa stala nadbytečnou. (Dicks, Mason, Coffey & Atkinson 2005: 178)

Zatímco v podobě jakkoli složitého a provázaného hypermediálního projektu lze zachovat roli vypravěče (jako například ve výše zmiňovaných projektech Phillipa Vanniniho, které však nejsou dialogické), tedy toho, kdo nás vede skrze určitou zápletku po vyznačené, byť jakkoli zamotané, cestě (až již jí je narativní struktura literárního či filmového díla nebo např. určitou metodou utříděný sled argumentů ve výzkumné zprávě), logika databáze takovouto formu vyprávění neumožňuje. Řečeno slovy Lva Manoviche:

Mnohá nová média nevypráví příběhy; nemají začátek nebo konec; vlastně se nijak nevyvíjejí tematicky, formálně či jakýmkoli jiným způsobem, který by uspořádal jejich prvky do řad či posloupností. Místo toho jsou sbírkami jednotlivin, sbírkami, ve kterých má každá věc stejný význam jako každá jiná. (Manovich 2001: 39)

S databázemi si tak lze hrát, prozkoumávat je a v tom hledat jejich smysl a význam, jakkoli tento nemusí být v samotné databázi dopředu artikulován. K hraní si s databázemi je však ochoten asi jen málokdo. Nikdo si zřejmě neprohlédne 25 tisíc snímků, které Meadová s Batesonem pořídili na Bali, avšak 759 fotografií zařazených do jejich důsledně sestavené knihy (Bateson & Mead 1942) si pozorně prostudovali mnozí. Něco málo přes 90 minut dlouhý film *Life in a day* (Macdonald 2011) zhlédlo na YouTube již bezmála 10 milionů lidí. Více než 80 tisíc videoklipů v délce 4500 hodin, které lidé z celého světa nahráli v průběhu 24. července na YouTube a ze kterých je film sestíhán, byl ochoten projít jen režisér se stříhačem.

Lev Manovich před patnácti lety konstatoval, že „databáze a příběh jsou přirozenými nepřáteli“ (Manovich 1999). Domnívám se, že dnes tomu tak nemusí nutně být. Jak uvidíme níže, určité typy interaktivních dokumentů lze totiž považovat za uspokojivé pokusy, jak smířit dialogičnost a obsahovou otevřenost s koherentním příběhem, uživatelsky vytvářené obsahy s autorským vyprávěním. Jak nechat prolnout principy databáze a příběhu.

Interaktivní dokument a digitální etnografie

Před tím, než se pokusím ukázat, jaký potenciál skýtá interaktivní dokument pro digitální etnografii, je nutné vysvětlit, co to vlastně interaktivní dokument je a jak se liší od lineárního autorského dokumentu.⁹ Blíže se zastavím zejména u interaktivity,

⁹ Základnímu vymezení povahy digitálních interaktivních dokumentů se zde věnuji zejména z toho důvodu, že v českém kontextu mu doposud de facto nebyla věnována žádná pozornost. Na stránkách sociálněvědních časopisů či časopisů zaměřených na dokumentární tvorbu, film či širší vizuální kulturu nenacházím žádný

kteřá je právě tím, co odlišuje interaktivní dokument od jiných dokumentárních žánrů. Různé podoby interaktivity, se kterými se lze u nových technologií a interaktivních dokumentů setkat, mi dále poslouží jako klasifikační kritérium, podle kterého lze třídit samotné interaktivní dokumenty. Potenciál interaktivního dokumentu pro etnografii budu v závěru této části ilustrovat na několika vybraných příkladech, které myslím velmi uspokojivě vyřešily problém vztahu uživatelsky vytvářené databáze a příběhu.

Co je to digitální interaktivní dokument?

Nové technologie přinesly do oblasti dokumentární tvorby, podobně jako do oblasti sociálních věd, záplavu experimentů a inovativních přístupů. Tomu ostatně i v oblasti dokumentarismu odpovídá velké množství označení, která jsou užívána pro nové dokumentární postupy. Některá tato označení reflektují zejména nové platformy, které lze pro produkci a distribuci dokumentů využít: mezi ně patří např. web-dokumenty (*web-docs*), multimediální dokumenty (*multi-media docs*), transmediální dokumenty (*trans-media docs*), cross-mediální dokumenty (*cross-media docs*), databázové dokumenty (*database docs*), hypertextové dokumenty (*hypertext docs*), dokumentární hry (*docugames*) apod. Jiná označení pak podtrhují zejména samotný proces produkce dokumentů, a to z hlediska účastníků, kteří se podílí na jejich vzniku: do této kategorie lze zařadit označení jako kolaborativní dokumenty (*collaborative docs*), autorsko-uživatelské dokumenty (*author-user docs*), dokumenty vytvářené uživateli (*user-generated docs*), vyvíjející se dokumenty (*evolving docs*). Neznamena to však, že by všechny výše uvedené nálepky odpovídaly jasně oddělitelným kategoriím dokumentární tvorby. Mnohdy lze různá označení použít pro pojmenování jednoho a téhož dokumentu.

text, který by se touto tematikou podrobněji zabýval. Jedinou výjimkou je snad časopis *Illuminace*, ve kterém jsem našel několik málo okrajových zmínek o interaktivním dokumentu: v rozhovoru se Sarou Bozanic, ředitelkou slovinského Institute for Transmedia Design, která v kontextu úvah o podobách transmediálního vyprávění zmiňuje některé interaktivní dokumenty (Česálková 2014: 111); o interaktivním filmu a částečně i o dokumentu najdeme krátké zmínky v některých textech monotematického čísla *Illuminace* 2 (24) z roku 2012, které bylo věnováno herním studiím a souvislostem mezi počítačovými hrami a filmem (srv. Švelch 2012, zejména pak Mířkov 2012). Periodika, webové stránky a festivaly zaměřené na dokumentární film o interaktivním dokumentu prozatím také mlčí. Opět jsem narazil jen na letmé zmínky např. na webu Institutu dokumentárního filmu (Institut dokumentárního filmu 2010 – probíhající). Nejobtížnější informací o interaktivním dokumentu jsem pak prozatím našel na stránkách České televize v rámci webového speciálu vytvořeného k letošnímu festivalu dokumentárních filmů o lidských právech Jeden svět (Česká televize 2014), kde najdeme stručné vymezení interaktivního (zde je označován jako cross-mediální) dokumentu doplněné o krátce komentované odkazy na osm interaktivních dokumentů souvisejících s problematikou lidských práv. Nutno podotknout, že zde uvedený výběr odpovídá seznamu interaktivních dokumentů, které patří mezi ty nejdiskutovanější a pokud se čtenář rozhodne projít touto „malou databází“, získá velmi dobrou představu o tom, co jsou to interaktivní dokumenty.

Ačkoli lze smysluplně používat všechna výše uvedená označení pro digitální a inovativní přístupy v dokumentární tvorbě, jako nejvýstižnější označení se mi jeví termín *digitální interaktivní dokument*, který do diskuze o nových podobách digitálního vyprávění zavedla Sandra Gaudenzi, a to zejména ve zkrácené podobě *i-docs*.¹⁰ Gaudenzi, v článku napsaném společně s Judith Astonovou, definuje digitální interaktivní dokument jako „jakýkoli projekt, v jehož začátku stojí záměr dokumentovat ‚skutečné‘ a který používá digitální interaktivní technologie k naplnění tohoto záměru.“ (Aston & Gaudenzi 2012: 125).¹¹ Autoři, kteří se rovněž kloní k tomuto termínu, však upozorňují, že definovat digitální interaktivní dokument je značně komplikované, neboť tři slova, ze kterých je toto označení složeno, nemusí mít zcela jednoznačný význam (srv. například Favero 2014: 167). Na druhou stranu, pokud se tuto nejednoznačnost pokusíme rozplést, získáme dobrou představu o heterogenitě a proměnlivosti dokumentární tvorby, kterou termín *digitální interaktivní dokument* pojmenovává.

Se slovem *digitální* je nejmenší problém, neboť odkazuje k technologické podstatě spočívající v digitálním kódu a pomáhá odlišit *digitální interaktivní dokumenty* od těch nedigitálních.¹² Termín *dokument* je však již výrazně nejistější a kontroverznější. Autoři, kteří se snažili termín definovat na pozadí konceptuální historie dokumentárního filmu (např. Nichols 2010; Gauthier 2004) dochází k vrstevnatým typologiím kategorií a různých modů dokumentárního filmu, které jsou, jak sami autoři upozorňují, charakteristické nejistými hranicemi mezi jednotlivými módy. Klíčová je tak zejména snaha odlišit dokumentární film od narativního fikčního filmu. Ačkoli i zde nelze zcela jistě oddělit dokument od fikce, podstatné je, že oba typy filmů „(v)znikají s jinými záměry, patří k nim kvalitativně jiný vztah mezi filmařem a natáčeným, vzbuzují v publiku jiný typ očekávání“ (Nichols 2010: 13), respektive jak jinými slovy zmiňuje Gauthier, prostor dokumentárního filmu „je vymezen

¹⁰ Označení *i-docs* je dnes používáno stále častěji i z toho důvodu, že jde rovněž o název prvního na problematiku interaktivního dokumentarismu výhradně zaměřeného sympózia, které se konalo v anglickém Bristolu v letech 2011, 2012 a 2014 pod institucionální záštitou University of the West of England, Digital Culture Research Centre a Pervasive Media Studio (inspirací pro tento text jsem mimo jiné získal právě na letošním sympoziu i-Docs). i-Docs je rovněž název web-hubu (Aston, Gaudenzi et al. 2011 – probíhající), který vznikl společně se sympóziem a jež lze považovat za jedno z klíčových míst, kde se odehrává současná diskuse

o interaktivním dokumentu. V této studii označení *i-docs* nepoužívám, neboť v českém jazyce je zejména jeho skloňování poněkud neobratné. Kloním se tak k termínu „digitální interaktivní dokument“, který opět z důvodu lepšího plynutí textu zpravidla zkracuji na „interaktivní dokument“.

¹¹ Pro obdobnou definici interaktivního dokumentu srv. například Galloway, McAlpine & Harris (2007: 330–331); Favero (2013: 261); Nash (2012: 197).

¹² Dobrou ukázkou nedigitálního interaktivního filmu je slavný Kinoautomat Radúze Činčery (1967), který byl založen na principu, že to budou diváci v kinosálu, kdo bude ve vybraných zápletkách hlasováním rozhodovat o vývoji filmu (více o tomto filmu viz Kinoautomat 2010). Na stejném principu je založen i skvělý Choose your own documentary (Gutierrez des Jesus, Penlington, Watson, Smail 2014), který byl mimochodem s velkým úspěchem promítán na letošním sympoziu i-Docs.

sociálními zvyklostmi: produkcí, distribucí a předpokládanou poptávkou publika“ (Gauthier 2004: 347). S vědomím, že záměr, vztah k natáčenému a očekávání publika mohou nabývat různých hraničních a nejistých podob, můžeme společně s Nicholsem definovat dokumentární film následujícím způsobem:

Dokumentární film vypráví o situacích a událostech týkajících se skutečných lidí (sociálních herců), kteří nám představují sami sebe v příbězích, jež nám přibližují věrohodnou představu o zobrazovaných životech, situacích a událostech či pohled na ně. Specifické hledisko filmového tvůrce nevytváří fikční alegorii, ale spíše zprostředkovává přímý vhled do žitého světa (Nichols 2010: 34).

Důležitý je tak vztah k filmovému, žitému světu, který se dokument snaží zachytit tak, jak se odehrává před kamerou. Divák tu očekává, že je mu předkládán autentický film, autor se domnívá, že vytvořil autentickou výpověď, přičemž v obou případech je představa o tom, co je a co není autentické, naplněna řadou dílčích předpokladů a očekávání: o pravdivosti fotografického záznamu a neutralitě mechanického oka kamery; o indexikálním vztahu technických obrazů k tomu, co reprezentují; o tom, že filmař nezasahuje do snímáných situací, že pracuje s neherci, kteří jsou snímáni v přirozeném prostředí, tedy nehrají filmovou roli, nýbrž představují sami sebe v roli sociální; že nepoužívá kulisy; že natáčí bez scénáře apod. Tedy, řečeno slovy Guye Gauthiera: „to, co odlišuje dokumentární film od hraného, není (...) ani námět, ani obsah, ani kvalita přesných informací. Je to otázka metody“ (Gauthier 2004: 44). Zodpovědnost za naplnění této metody, zodpovědnost za autenticitu dokumentárního filmu je pak přisuzována zejména jeho autorovi, jehož role se zdá být nenahraditelná.

Přidáme-li však k *digitálnímu a dokumentárnímu* termín *interaktivní*, dostáváme se do situace, ve které musíme právě výše naznačenou metodu produkce dokumentárního filmu a očekávání, která s dokumentárními žánry spojujeme, revidovat. Jak podotkla např. Sandra Gaudenzi: „Ačkoli se oba dva [lineární filmový dokument a digitální interaktivní dokument] pokouší dokumentovat skutečnost, používají k tomuto účelu naprosto odlišné přístupy, a tudíž dávají vzniknout odlišným výtvořům“ (Gaudenzi 2013: 21). Jinak řečeno, klíčovým problémem vztahu interaktivního a dokumentárního je to, co můžeme společně s Paolem Faverou formulovat v podobě otázky:

Pokud je dokumentární film jakýmsi způsobem spojován s „objektivním“ zachycením faktů, jak může do procesu svého vytváření zahrnout možnost své vlastní modifikace? (Favero 2014: 167)

Níže se pokusím nabídnout odpověď na tyto otázky, přičemž se pokusím ukázat, že interaktivita nemusí být nutně vnímána jako cosi, co ohrožuje samotnou autoritu dokumentárního žánru. Jako zásadní se mi totiž jeví to, že dokumentární žánry se vždy opíraly o koncept autenticity ve vztahu k dokumentované skutečnosti. Zodpovědnost za dosahování autenticity vyprávění byla přitom tradičně připiso-

vána autorovi. Toto již dnes nemusí nutně platit, na scénu totiž přišel divák/uživatel, na jehož bedra je část této zodpovědnosti překládána. Interaktivní dokument je tak stále dokument, ale je to tak trochu jiný dokument.

Trochu jiný dokument aneb O interaktivitě a autenticitě

V předpokladech, které určují očekávání diváků, těžší interaktivní dokument z tradice tradičního lineárního dokumentu. Podle řady autorů se však interaktivní dokument výrazně odchyluje od této tradice, a to zejména díky různým podobám interaktivity, které vnáší do dokumentárního vyprávění a které nabourávají zejména naše představy a očekávání o roli autora/filmaře/režiséra a o roli těch, kteří jsou zobrazováni. Jak podotkla Sandra Gaudenzi:

[S]ila interaktivního dokumentu spočívá v jeho schopnosti měnit sebe sama, ale také měnit to, co je součástí jeho vlastního ekosystému: uživatele, autora a rozhraní, abychom zmínili alespoň ty hlavní součásti tohoto systému. (Gaudenzi 2013: 17)

Interaktivita ve vztahu k novým technologiím bývá jednoduše definována jako „významný nárůst možnosti manipulovat médii a zasahovat do nich“ (Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly 2003: 20). Jinak řečeno, právě za interaktivitou je nutno spatřovat konceptuální přechod od „diváků/čtenářů“, kteří pasivně konzumují média (např. televizi) k uživatelům,¹³ kterým je dána možnost různými způsoby zasahovat od obsahu sdělení. Tato obecná charakteristika interaktivity je pak zpravidla upřesňována různými typologiemi, které se snaží vzájemně odlišit různé podoby interaktivity (např. Ryan 2011; Lister, Dovey, Giddings, Grant & Kelly 2003: 21–22). Totéž platí i v případě interaktivních dokumentů, kdy jsou tyto klasifikovány, a to v závislosti na rozdílných způsobech využití nových technologií pro vytváření různých podob interaktivních vztahů mezi zobrazovaným, autorem, uživatelem a samotným dokumentem.

Typologií interaktivních dokumentů v závislosti na formě jejich interaktivity najdeme řadu (srv. například Rose 2011; McVeigh 2011; Nash 2012), přičemž většinou jsou rozlišovány čtyři základní typy. Vzhledem k tomu, že dílčí typologie se vzájemně překrývají nebo mírně upřesňují,¹⁴ představím zde ve stručnosti typologii Sandry Gaudenzi (Aston & Gaudenzi 2012: 16–128; Gaudenzi 2013: 39–67), která rozlišuje následující módy interaktivních dokumentů:

Konvergační mód (the conversational mode), který staví uživatele do pozice toho, kdo rozmlouvá s počítačem prostřednictvím určitého rozhraní. Jako

¹³ Beer s Burrowsem (2010) v této souvislosti navrhuji používat neologismus *prosumer*, jakožto složeninu slov *producer* a *consumer*.

¹⁴ Například Mandy Roseová (2011) dále dělí do čtyř detailních kategorií ty dokumenty, které Gaudenziová zařazuje do třetího, níže uvedeného módu.

příklad uvádí slavný Aspen Movie Map (srv. Naimark), tedy interaktivní video-procházku městečkem Aspen v Coloradu nebo například počítačovou hru American Army (Wardinski 2002), často označovanou jako *docu-game*. V těchto případech uživatel naviguje svůj pohled (nebo svého avatara) v simulovaném 3D prostředí, které vychází z databáze záběrů či 3D simulací prostoru. Podmínkou tohoto módu je motiv objevování (toho, co nám je jinak nedostupné) a pocit svobody na straně uživatele – svobody volně se pohybovat v simulovaném 3D prostoru, který by měl vést k vnošení do simulované reality, k pocitu zakoušení reality, která je nám jinak nedostupná. Vynikajícím příkladem takového interaktivního dokumentu z poslední doby je *Circa 1948* (Douglas 2014)¹⁵.

Hypertextový mód (hypertext mode) spočívá v procházení sítí hyperodkazů a objevuje se jako klíčový narativní princip u velkého množství interaktivních dokumentů. Můžeme sem zařadit například *Out my window* (Cizek 2010), *Inside the Haiti earthquake* (Nemtin & Dundar 2011) nebo *Journey to the end of coal* (Bollendorff & Ségrétin 2008) a dlouhou řadu dalších. Ve všech těchto případech je hypertextuálními odkazy narysovaná cesta předložena uživateli, který má možnost sledovat různé odbočky a navštěvovat různá místa, která jsou zpravidla představována filmovými záběry, fotografiemi, nahrávkami autentických zvuků apod. Ze strany uživatele je zde opět důležitý motiv objevování, cesty a pocit svobody vydat se „téměř libovolným“ směrem.

Participační mód (participatory mode), který Gaudenzi spojuje s rozvojem Web 2.0 nástrojů (a například také širokopásmového internetu), které rozšiřují dva výše uvedené módy o možnost obousměrného vztahu mezi autory a uživateli, tedy o zapojení do samotného vytváření dokumentu a o možnost přispívat k obsahu, kterým je většinou různě uspořádaná databáze. Dokumenty, které využívají těchto možností interaktivity, jsou označovány jako *evolving docs*, *collab-docs*, *participatory-docs*, *database-doc* apod. Jejich rysem je tak mimo jiné neukončenost a důraz kladený spíše na proces samotné interakce, sdílení, dialogu než na výsledný produkt. Vynikajícím, byť nikoli dokumentárním, příkladem budiž experiment *The Johnny Cash project* (2010-probíhající),¹⁶ v oblasti dokumentárního filmu *Man with a movie camera*:

¹⁵ *Circa 1948* je pokusem prostřednictvím 3D simulace (vybudované na základě historických dokumentů) vytvořit „makeu“ dvou dnes již neexistujících míst (Hotel Vancouver a Hogan's Alley) z poválečného Vancouveru, a to v podobě, v jaké existovaly „circa“ v roce 1948. Tato historická *docu-game* je určena pro iPady a iPhony, a pokud uživatel uposlechne výzvy a nasadí si sluchátka, vnoší se do simulovaného světa výše uvedených míst ve vizuální i akustické podobě. Po měřt se pohybujete jako „neviditelný“ pozorovatel. Můžete procházet ulicemi, vejít do domů, poslouchat a dívat se, co lidé dělají a co si povídají. Nelze s nikým vstupovat do interakce, ale i tak je pocit vnošení a svobodné volby jít „kamkoli“ (ačkoli má simulovaný svět samozřejmě své hranice) velmi přesvědčivý.

¹⁶ Projekt *The Johnny Cash project* je založen na kolektivním vytváření videoklipu k písni Johnnyho Cashe *Ain't no grave*. Videoklip je rozdělen do jednotlivých filmových okének, která mohou uživatelé prostřednictvím jednoduchého online kreslicího programu libovolně upravit. O tom, která z ilustrací daného políčka bude

The global remake (Bard 2007)¹⁷ anebo slavný dokument *18 Days in Egypt* (Mehta & Elayat 2011)¹⁸.

Zkušenostní mód (experiential mode) spočívá ve velmi úzkém propojení nových technologií a fyzického světa. Gaudenzi jej spojuje zejména s rozvojem GPS technologií (The Global Positioning System), které umožňují úzce propojovat digitální a zpravidla online obsahy s konkrétním fyzickým místem. V rámci experimentu na hranici akčního umění 34 North 118 West (Hight, Knowlton & Spellman 2001-probíhající) procházeli lidé ulicemi Los Angeles vybaveni GPS zařízením a tabletem se sluchátkami. Podle toho, na jakém místě se zrovna nacházeli, mohli ve sluchátkách zakoušet to, jak bylo slyšet Los Angeles na přelomu 19. a 20. století, respektive si na obrazovce tabletu mohli prohlédnout dobové fotografie či filmové záběry z místa, na kterém se právě fyzicky nacházeli. Jedná se tak o jakousi obdobu výše zmiňovaného *Circa 1948* (Douglas 2014), avšak s tím podstatným rozdílem, že procházení městem je vázáno na pohyb ve fyzickém světě. Na principu GPS je založen dále např. projekt *Paris emotion map* (Nold 2009). Christian Nold vybavil účastníky projektu GPS zařízením, které synchronizoval s Galvanic Skin Response snímačem, jenž podle biometrických ukazatelů měřil míru stresu, kterou v daném místě zažívali účastníci při procházení ulicemi Paříže. Data z obou zařízení přenesl do digitální mapy, ve které synchronizoval GPS údaje s údaji o emocionálním stavu účastníků. Zdokumentoval tak například místa, kde jsou chodci vystaveni největší míře stresu, např. z důvodu přechodu přes rušnou silnici. Tento typ dokumentů (řadu dalších uvádí např. Favero 2014), často označovaný jako *locative doc*, je tak založen na zakoušení hybridního prostoru, ve kterém se prolínají hranice mezi virtuálním a fyzickým prostorem, přičemž uživateli je v návaznosti na jeho pohyb ve fyzickém prostoru nabízen sensuální a kognitivní zážitek, který čerpá podněty zároveň i ze světa virtuálního.

Výše uvedená typologie, kterou lze vnímat též jako chronologický sled po sobě přicházejících typů interaktivity, vhodně naznačuje, jak se role uživatele postupně rozšiřovala a měnila z toho, kdo si vybírá cestu v předem definované síti hyperodkazů a vztahů (konverzační a hypertextový mód), až k tomu, kdo sám obsah dokumentu vytváří, a to v závislosti na situaci a kontextu, ve kterém se právě nachází

zobrazena ve výsledném videoklipu, rozhodují sami uživatelé hlasováním. Videoklip je tak nikdy neukončeným a neustále se proměňujícím dílem.

Jedná se o sdílený remake Vertovova filmu z roku 1929 *Muž s kinoaparátem*. Tvůrci projektu rozdělili Vertovův film na záběry, které může kdokoli přetočit a nahrát do sdíleného rozhraní. Výsledkem je zde vytváření globálního remaku, který se neustále proměňuje v závislosti na postupně nahrávaných sekvencích.

Idea projektu dokumentujícího revoluční dny v Egyptě je uvedena sloganem „You witnessed it, you recorded it. Now let's write our country's history“, přičemž samotná produkce dokumentu je založena na vytvoření rozhraní, v jehož rámci mohou Egypťané sdílet jimi pořízené audiovizuální záznamy z revolučních dnů. Ačkoli má tento projekt své autory, jejich role, stejně jako v předchozích případech, spočívá de facto pouze v roli iniciátora a správce toho, co spustili.

(participační a zkušenostní mód). Poslední dva módy jsou pak nejvýraznějším ukročením od predigitální tradice dokumentarismu, neboť ruší hranici mezi autorem a uživatelem díla, mezi dokumentaristou a dokumentovaným. Autoři dokumentu již nejsou zpravidla ani tak tvůrci obsahu, jako spíše tvůrci rozhraní pro sdílenou interakci a podněcovatelé interakce mezi sociálními aktéry a samotným obsahem dokumentu.

Interaktivita nových technologií vnesla do oblasti dokumentárních žánrů nejen nové možnosti produkce, distribuce a sledování/užívání dokumentů. Současně s tím (nebo vlastně již dříve) muselo dojít (nebo dochází) k proměně očekávání, která jsou s dokumentárním žánrem spojována. Tuto proměnu očekávání lze myslím dobře ilustrovat na proměně konceptu autenticity, který bývá velmi často vzýván ve všech dokumentárních žánrech. Jinak řečeno, i digitální interaktivní dokumenty jsou založeny na konceptu autenticity, stále se snaží přesvědčit diváka o autenticitě snímané reality, o autentické existenci zachycených postav a sociálních vztahů, emocí a prožitků. Autenticita, na kterou se odvolávají, však již v mnoha ohledech neodpovídá tomu, na co jsme byli zvyklí před nástupem nových technologií. V oblasti dokumentárního filmu výstižně vyjádřil představu o tom, co je to autentický dokument, Bill Nichols:

Tradice dokumentárního filmu se silně opírá o jeho schopnost vyvolat dojem autenticity. Jde o výrazný pocit, jehož lze dosáhnout základními kvalitami pohyblivého obrazu bez ohledu na médium. Začíná zdáním pohybu [...] které se percepčně neliší od pohybu skutečného. [...] Když je tento pohyb pohybem sociálních herců (lidí), kteří nehrají pro kameru ani neztvárňují roli podle scénáře hraného filmu, domněle se tím stvrzuje autenticita filmu. Spolu s konvencemi bližšími dokumentárnímu filmu - jako jsou mluvený komentář, natáčení na autentických místech, práce s neherci vystupujícími ve svých každodenních rolích a zkoumání sociální problematiky, například globálního oteplování či sociální spravedlnosti - může být dojem autentické reprezentace světa, který sdílíme, skutečně velmi silný. (Nichols 2010: 15-16)

V obdobném smyslu pak například Geertz (1988) připomíná, jak velkou roli hraje kategorie autenticity v antropologii. Geertz totiž chápe etnografické popisování jako soustavnou snahu hledat způsoby, jak se vyrovnat s epistemologickou propastí mezi etnografickým pozorováním v terénu a etnografickým popisem, jak zprostředkovat vztah mezi osobní etnografickou zkušeností s *bytím tam* (*being there*) v terénu a *bytím zde* (*being here*) v roli autora etnografického popisu předkládaného vědecké komunitě k posouzení. Ve zprostředkování tohoto vztahu přitom podle Geertze hraje klíčovou roli právě schopnost vtisknout etnografickému popisu auru autentické výpovědi:

Schopnost přesvědčit čtenáře [...], že text, který čtou, je autentickým pojednáním sepsaným někým, kdo se osobně obeznámil se způsobem živo-

ta odehrávajícím se na nějakém místě, v nějaké době a mezi členy nějaké sociální skupiny, je základem všeho, o co etnografie usiluje. Ať už se antropologie snaží analyzovat, vysvětlovat, bavit, znepokojovat, oslavovat, povznášet, omlouvat, ohromovat nebo podkopávat, je to vždy textuální spojení mezi *Bytím zde* a *Bytím tam* [...], které je *fons et origo* schopnosti antropologie někoho o něčem přesvědčit - tedy nikoli teorie, metoda nebo aura vědecké odbornosti, jakkoli důležité tyto mohou být. (Geertz 1988: 143-144)

Na jiném místě (Šimůnek 2013) jsem ukázal, jak hluboce koncept autenticity proniká etnografickými (a dokumentárními) přístupy jakožto klíčový prostředek dosahování důvěryhodnosti poznání a jak významně se tento koncept proměnil v souvislosti s postmoderním obratem v sociálních vědách a s proměnou pojetí autenticity v západním filozofickém myšlení. Nemám zde prostor rekapitulovat svou argumentaci, podstatné však je, že v současné době ovlivňují naše očekávání ve vztahu k dokumentárním žánrům dva vedle sebe koexistující a do určité míry protichůdné koncepty autenticity. Ten první (odpovídající klasické antropologii a autorskému dokumentu) - můžeme jej označit jako *monologický* - se opírá o roli autora, etnografa, filmaře, na jehož bedra byla naložena odpovědnost za důvěryhodný a přesvědčivý popis onoho *bytí tam*. Ten druhý, *dialogický* koncept, odsouvá roli autora do pozadí a autentičnost vyprávění v něm zajišťuje dialog, respektive hlas těch, kteří jsou zkoumaní. Tento druhý koncept autenticity, jak jsem se snažil ukázat výše na příkladu interaktivního dokumentu, sugeruje jiná očekávání a jiné formy hledání a nacházení. Ti, kteří jsou předmětem etnografického zkoumání, již nemají být pouze pozorováni a popisováni, ale má být s nimi veden dialog, mají mít možnost podílet se na sběru dat, jejich interpretaci. Etnografický popis již nemá být pouze produktem etnografa-autora, ale spíše kontinuálním procesem sdíleného vytváření reprezentací, v jejichž případě je autenticita zajištěna spíše než rétorickou obratností faktem, že poznání se rodí v dialogu. Autentického druhého již nenajdeme v nějakém „dokončeném“ záznamu, ale spíše v *procesu* produkce antropologického poznání.

Podstatné je, že tyto dva koncepty autenticity je problematické usmířit. Bude-li se totiž snažit naplnit jen očekávání vycházející z konceptu *dialogické autenticity*, vážně nám hrozí, že rozpoutáme jen jakýsi „databázový“ dialog nebo mnoho monologů, tedy že výsledkem sdílení bude jen cosi, co lze sice považovat za zajímavý experiment, avšak nedá se na to moc dívat, jak to platí např. o The Johnny Cash project (Milk 2010-probíhající) nebo Man with a moving camera: The global remake (Bard 2007).¹⁹ Proto je myslím nutné respektovat oba koncepty autenticity záro-

¹⁹ Zejména v případě The Johnny Cash project je explicitně patrný pokus o propojení databáze a příběhu. Máme zde videoklip zpracovaný dle tradičních konvencí do krátkého filmového příběhu. Pod videoklipem pak desítky remaků každého z okének videoklipu, které jsou pro každé okénko videoklipu jakousi *databází* návrhů, z nichž je hlasováním vybírán vždy jen jeden, zobrazený pak ve výsledném videoklipu. Uživatelsky

veň. Respektive, jak se pokusím ukázat níže, úspěšné a smysluplné naplnění očekávání dialogické autenticity je dost možná podmíněno vytvořením prostoru pro naplnění monologického konceptu. Nestačí, aby autor byl jen iniciátorem a správcem uživatelsky vytvářené databáze. Měl by být totiž správcem, který sám vypráví nějaký příběh – správcem-vyprávěčem. V následující závěrečné části textu se pokusím ukázat, že právě digitální interaktivní dokumenty takové řešení nabízí.

Interaktivní etnografický dokument: databáze + příběh

V této části textu se pokusím ukázat, v jakém smyslu a jakým způsobem mohou být interaktivní dokumenty vhodným nástrojem pro vytváření takového etnografického poznání, které bude multisenzorické, multilineární, kontextuálně ukotvené (například zpřístupněním rozsáhlého množství dat, terénních poznámek apod.) a ve kterém – což je podstatné – je propojena srozumitelná artikulace příběhu (problému, argumentu) s uživatelsky vytvářenými příběhy a jejich databází.²⁰ Jinak řečeno, pro ilustraci vybírám jen několik málo interaktivních dokumentů vyhovujících očekáváním, která spojujeme s výše uvedenými koncepty autenticity, přičemž se pokusím ukázat, jak se oba tyto koncepty mohou vzájemně posilovat pod taktovkou nových technologií.²¹

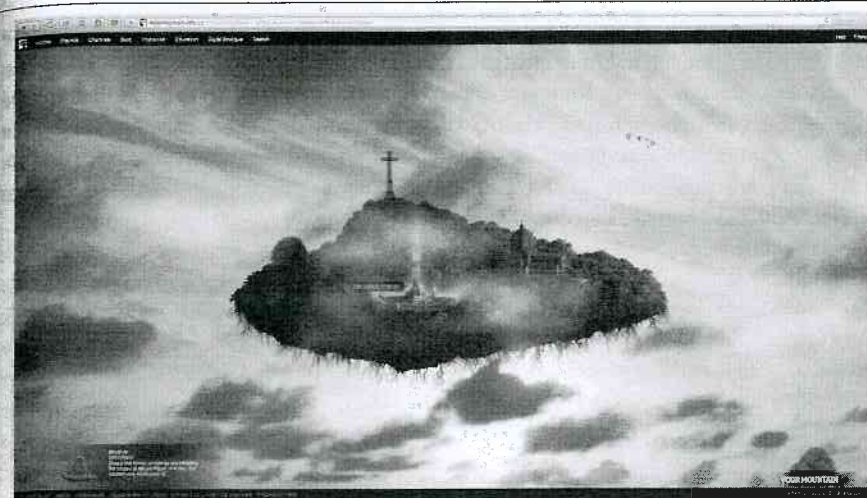
Jako první ilustraci volím interaktivní dokument *The Holy mountain* (Ducxszlos, Billy 2010), jehož cílem je zdokumentovat, jak obyvatelé kanadského Montrealu vnímají horu Mount Royal, která uprostřed města tvoří jakousi oázu zeleně a přírody. Dokument je vystavěn kolem ústředního autorského vyprávění tvořeného hyperodkazy roztroušenými po rotující vizualizaci Mount Royale (obr. 1).

Uživatel může kurzorem myši zvolit libovolné místo, které může dále prozkoumat prostřednictvím různých dokumentů (filmových, fotografických, audio), jež zpravidla vypráví o daném místě očima jednotlivých obyvatel Montrealu a perspektivou jejich zakoušení daného místa (obr. 2).

vytvářená a utříděná databáze se zde bezprostředně prolíná do příběhu, ze kterého však činí cosi vizuálně velmi nesourodého, možná až „nekoukatelného“.

²⁰ Níže vybírám takové interaktivní dokumenty, které podle mého názoru splňují právě tyto požadavky. To však neznamená, že by je splňoval úplně každý interaktivní dokument. Stejně tak jsem mohl přehlédnout některý, který by je splňoval lépe než ty mnou vybrané. Pro další ilustrace proto odkazuji čtenáře na dvě databáze interaktivních dokumentů, jejichž prostřednictvím lze asi nejpohodlněji zmapovat dnes již značně rozsáhlou oblast interaktivního dokumentu: první a obsáhlejší je *_docubase*, kterou administruje MIT *Open Documentary Lab* (2013–probíhající); druhou je *The docSHIFT Index* administrovaný Documentary organisation of Canada (b.d.u.–probíhající).

²¹ Rozhodně touto formulací nehodlám prosazovat jakýsi techno-centrický nebo technologicko-deterministický přístup, který by považoval technologie za to, co určuje povahu poznání. Výše jsem se snažil ukázat, že směřování k dialogičnosti a interaktivitě vychází z řady oblastí, které nemusí vždy nutně souviset s technologiemi. Na druhou stranu souhlasím s Gauthierem, který v souvislosti se svými úvahami o vlivu technologií na dějiny dokumentárního filmu výstižně podotkl: „(P)ravda není záležitostí techniky. To ovšem neznamená, že technický pokrok neumožňuje proniknout dále.“ (Gauthier 2004: 117)

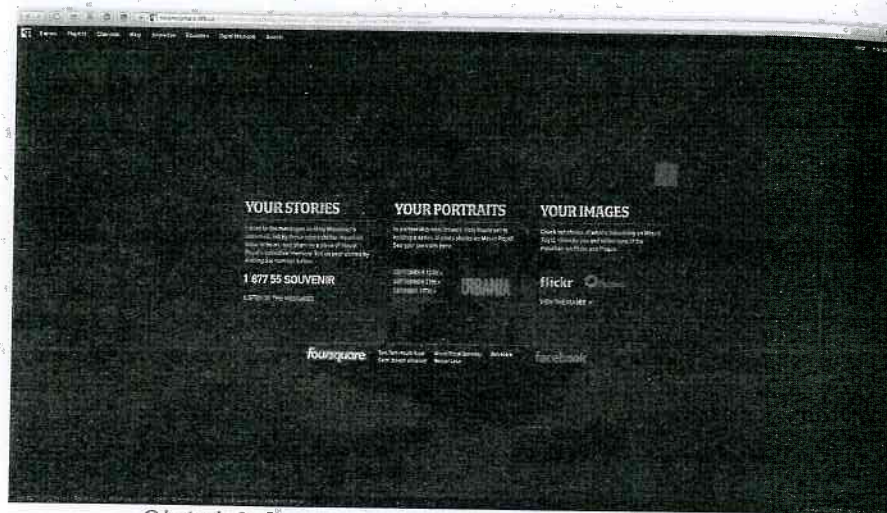


Obrázek 1: Screenshot z digitálního interaktivního dokumentu *Holly Mountain* (Ducxszlos, Billy 2010). Na screenshotu vidíme vizualizaci narativní struktury dokumentu. Tato stránka je startovním místem, ze kterého lze prostřednictvím hypertextových objektů (obrázky staveb na hoře Mount Royale) procházet po různých částech dokumentu, a to v libovolném pořadí.



Obrázek 2: Screenshot z digitálního interaktivního dokumentu *Holly Mountain* (Ducxszlos, Billy 2010). Na screenshotu vidíme další hypertextový rozcestník. Nyní se již nacházíme na konkrétním místě na hoře Mount Royale, které můžeme dále prozkoumat prostřednictvím osobních příběhů obyvatel Montrealu.

Začít tak lze kdekoli, ať se však vydáme jakýmkoli směrem, postupně získáme vhléd do života na hoře Mount Royal. Potud je zkušenost s interaktivním dokumentem určována zejména konverzačním a hypertextuálním módem, který má ve své moci autorský tým projektu. Součástí dokumentu je však i část nazvaná Vaše hora (Your mountain), která vybízí k poskytování uživatelsky vytvářených obsahů. V této části lze procházet databázemi audio komentářů, fotografií či videí, které nahráli obyvatelé Montrealu (obr. 3).



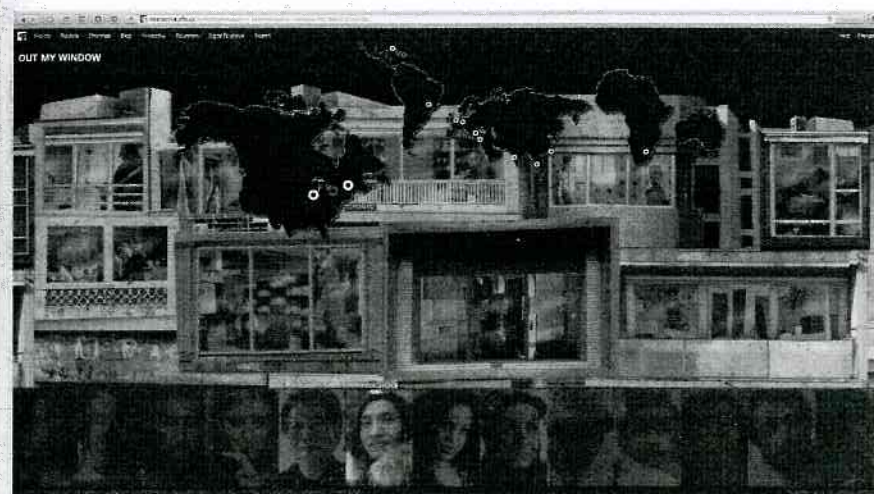
Obrázek 3: Screenshot z digitálního interaktivního dokumentu *Holly Mountain* (Duczezlos, Billy 2010). Screenshot zobrazuje rozcestník k databázím uživatelsky vytvářených obsahů.

Tyto příběhy jsou obsahově (ačkoli již méně např. vizuálně) velmi podobné tomu, co najdeme v autorských částech dokumentu a lze je smysluplně číst jako autentické rozšíření výpovědi o zakoušení různých aspektů života hory Mount Royal.

Projekt Highrise (Cizek 2009-probíhající) patří mezi zřejmě nejznámější a nejdiskutovanější interaktivní dokumenty vůbec. Stojí za ním Katerina Cizek, která od roku 2009 zrealizovala řadu dílčích subprojektů, které se hromadí, vrství a vzájemně doplňují právě pod nálepkou Highrise. (Tematicky se Highrise věnuje životu ve výškových budovách světových velkoměst a hledá odpovědi na dlouhou řadu otázek: Jak výškové budovy proměnily naše životy a naše zakoušení městského prostoru? Jak se historicky vyvíjela a rostla světová velkoměsta? Jaký je život ve výškových budovách? Jaký je tento život v centrech velkoměst a jaký na jejich předměstích?

Projekt Highrise je natolik vrstevnatý, že by o něm bylo možno napsat samostatnou studii. Nebudu se zde věnovat jeho historii (pro přehledné představení jeho vývoje srv. Cizek), ani nebudu popisovat všechny dílčí projekty, které v jeho rámci vznikly. Zaměřím se pouze na ty aspekty, které odpovídají mému záměru ukázat, jak lze využívat interaktivní dokumenty k propojení příběhu a databáze, respektive online a fyzického světa.

Subprojekt Out my window (Cizek 2010) lze popsat jako interaktivní dokument z velké části vytvořený v perspektivě 360stupňového pohledu. Svým způsobem se tak jedná o kombinaci hypertextového a konverzačního módu, neboť uživatel se zde pohybuje v kombinovaném světě 2D a 3D reprezentací, a to po cestičkách vytvořených hypertextovou sítí odkazů. Prostřednictvím bodů na mapě světa, tváří vyprávějících obyvatel výškových budov nebo vstupem do bytů poskládaných do virtuálního domu (obr. 4), lze vstoupit do jednotlivých domácností, které byly doposud zdokumentovány. Po výběru domácnosti se ocitneme vždy v jejím pomyslném středu, ze kterého pohybem myši můžeme v kruhové perspektivě procházet bytem (obr. 5). Cestou potkáváme řadu interaktivních prvků (hyperodkazů), které nás dovedou k dalším částem dokumentu: videím, slideshows, fotografiím, animacím a krátkým textům, které dále dokumentují a popisují život v daném místě (obr. 6). Až potud je Out my window opět plně v rukou autora, který vytváří koherentní, srozumitelný a přesvědčivý příběh.



Obrázek 4: Screenshot z digitálního interaktivního dokumentu *Out my window* (Cizek 2010). Vizualizace narativní struktury dokumentu. Zde jsou zobrazeny tři možné narativní perspektivy, které lze při prohlížení dokumentu zvolit, přičemž každý způsob nám umožní procházet dokument v různé hloubce hypertextu a ponoření do dokumentované reality. Body na

mapě nás dovedou do měst, okna nás dovedou do domácností a tváře k jednotlivým lidem, kteří žijí v konkrétní domácnosti a konkrétním městě.



Obrázek 5: Screenshot z digitálního interaktivního dokumentu *Out my window* (Cizek 2010). Nacházíme se uprostřed vybrané domácnosti, pohybem myši procházíme v kruhové perspektivě bytem a volíme další hypertextové objekty (zde např. panelové domy v pravém horním rohu), které nás zavedou k dokumentárním příběhům o životě v daném místě.



Obrázek 6: Screenshot z digitálního interaktivního dokumentu *Out my window* (Cizek 2010). Slideshow dokumentující určité místo perspektivou jedné konkrétní osoby.

Nedávno byla k této části *Out my window* přidána možnost participovat na jeho obsahu formou uživatelsky vytvářených a sdílených obsahů. Uživatelé jsou tak otázkou „Jaký je pohled z vašeho okna?“ vyzýváni k zasílání fotografií a komentářů. Autorská část dokumentu je tak vhodně doplňována uživatelskými příspěvky, které *Out my window* posouvají do participačního módu. Uživatelsky přístupný obsah je dostupný jednak z webové stránky samotného interaktivního dokumentu (Cizek b.d.v.-probíhající), jednak prostřednictvím Flickru, kde má projekt svou vlastní veřejnou skupinu (National Film Board of Canada 2010-probíhající). Fotografie přístupné na Flickru tvoří databázi (obr. 7), kterou lze procházet prostřednictvím řady nástrojů (tagy, mapa světa s vyznačenými místy, kde byly fotografie v databázi pořízeny). Fotografie poskytnuté uživateli na Flickru jsou dále zařazovány do samotného interaktivního dokumentu, kde je lze dále procházet např. prostřednictvím převládající barvy na fotografii nebo kde jsou reprezentovány prostřednictvím jednotlivých tagů, které k nim připojili jejich autoři.²²



Obrázek 7: Screenshot veřejné skupiny NFB *Out my window* participate na Flickru (National Film Board of Canada 2010—probíhající). Fotografie pořízené uživateli z oken jejich bytů.

²² Na de facto stejném principu (jen s využitím *Instagramu*) je založen právě vznikající projekt *Wander, Wonder, Wilderness* (Turano 2014), jehož cílem je prozkoumat vztah mezi lidmi, komunitou a přírodou v městském prostředí Bostonu. Toto ústřední téma je rozvíjeno na pozadí příběhu lidí a přírody v Bostonu, který je představen v podobě krátkého autorského dokumentárního filmu. Klíčovým prvkem tohoto projektu však mají být zejména sami uživatelé pohybující se paralelně ve virtuálním světě (webové stránky projektu, Instagramový hashtag #wanderurbanwilder, připravovaná mobilní aplikace) a ve světě fyzickém (obyvatelé Bostonu procházející městem).

Významnou součástí Highrise je dále projekt One Millionth Tower (Cizek 2011), který má zejména charakter zkušenostního módu, neboť velmi výrazně propojuje fyzický svět se světem virtuálním. Projekt je založen na blízké spolupráci s obyvateli jednoho výškového domu z předměstí Toronto, a to s cílem navrhnout prostřednictvím nových technologií architektonické změny daného místa, změny, které by odpovídaly přáním a potřebám lidí, kteří v daném místě žijí. Podstatné tak je, že ve skutečném (samotný dům a jeho okolí) i digitálním světě (vizualizace domu a jeho okolí) se společně setkávají obyvatelé domu, architekti, animátoři, webdesigneri, sociologové a dokumentaristé, aby se pokusili jednak dokumentovat život v domě, sdílet představy o tomto místě, jednak změnit a podpořit rozvoj místního komunitního života.

Na výše uvedených příkladech jsem se pokusil ilustrovat, v jakém smyslu dokáží interaktivní dokumenty propojovat různé módy interakce a jak tyto napomáhají propojit příběh s databází, autorské vyprávění s uživatelskými obsahy. Ve všech případech tak najdeme prvky autorského vyprávění, které v monologické podobě toto vyprávění autentizují. Zároveň se však nedílnou součástí těchto projektů stávají uživatelsky vytvářené obsahy utříděné zpravidla ve formě databáze, z níž obsahy různými způsoby pronikají do samotného příběhu, který formou zprostředkovaného dialogu dále autentizují.

Závěrem o antropologii a životě v online a fyzickém světě

Interaktivní dokument se má k tradičnímu autorskému lineárnímu dokumentu velmi podobně, jako se má digitální etnografie k etnografii. V obou těchto dokumentárních žánrech vybízí nové technologie k experimentování a inovatorství, přičemž zpravidla jde o naplnění několika, občas jakoby protichůdných, požadavků. Namísto rekapitulace mé předešlé argumentace bych rád v závěru zmínil ještě jeden předpoklad, který jsem doposud přehlížel a který významným způsobem ovlivňuje diskuse o vztahu digitálního a dokumentárního/etnografického. Mám zde na mysli způsob, jakým se etnografové a dokumentaristé staví k dichotomickému a hodnotícímu pohledu na vztah mezi online (virtuálním, digitálním) a fyzickým (offline, reálným, predigitálním) životem a světem.

Podle názoru, převládajícího mezi digitálními etnografy, je zejména důležité opustit romantizující představy, které vnášejí do vztahu online a fyzického nostalgické vzpomínky na novými technologiemi ohrožené predigitální způsoby zakoušení světa a sociálních interakcí. Podle řady autorů (např. Horst & Miller 2012b: 3-4, 12-15; Whitehead & Wesch 2012b) se tak digitální antropologie jednoznačně musí postavit proti jakýmkoli představám, které predigitální kultury či sociální interakce považují za přirozenější, autentičtější, méně zprostředkované, zatímco ty prostoupené hustou sítí mediovaných vztahů vnímají jako umělé, méně autentické, virtuální. Není totiž v podstatě žádný velký rozdíl např. v kulturní podmíněnosti komuni-

kace tváří v tvář a komunikace zprostředkované novými technologiemi: oba tyto typy jsou zprostředkované, neobejdou se bez hustých kulturních a symbolických rámců, které jim dávají smysl a význam. Proto je nepatřičné snažit se tvrdit, že jedna z nich nás více než ta druhá odděluje od autentického zakoušení světa. Jak podotýká Zeynep Tufekci:

Podstatou lidství je to, že jsme vždy byli zároveň ponořeni v symbolický i tělesný. Toto samo o sobě nemůže být interpretováno jako příznak jakéhosi post-, protože nikdy neexistovalo žádné pre-, ve kterém by lidské bytosti nebyly simultánně a neoddelitelně zároveň ponořeny právě v symbolickém a tělesném. (Tufekci 2012: 34)

Z antropologické či etnografické perspektivy však výše uvedené neznámá, že by život online a ve fyzickém světě splýval do podoby nějaké nové reality. Jinak řečeno, odmítnutí hodnotících aspektů vztahu virtuálního a skutečného neznámá odmítnout rozlišení mezi online a fyzickým světem či životem. Oba tyto světy se sice ovlivňují, zároveň je však mezi nimi stále jistá odlišnost, kterou si, a to je podstatné, sociální aktéři pohybující se v obou světech uvědomují. Tento fakt potvrzuje např. Tom Boellstorff (2008, 2012) svými výzkumy ve virtuálním světě Second Life, kdy přesvědčivě ukazuje, že sociální aktéři pohybující se v tomto světě v těle avatara zřetelně rozlišují mezi svou virtuální existencí a existencí, která je vázána na fyzický svět, jímž jsou obklopeni, na fyzické tělo, které stále zůstává neopustitelným centrem jejich identity. Boellstorff zároveň zdůrazňuje, že chápání fyzického jakožto skutečného a online jakožto virtuálního je pochybné, neboť online svět je ve svých důsledcích stejně skutečný jako ten fyzický. V podobném smyslu dochází Jeniffer Cool na základě etnografického výzkumu Cyborganic, skupiny sanfranciských geeků (stojící např. za vydáváním známého online časopisu *Wired* a *Hotwired*), k závěru, že „provázanost a vzájemná závislost online a onground²³ (tváří v tvář) života členů skupiny Cyborganic je hlavním zjištěním jejího výzkumu“ (Cool 2012: 12). S ohledem na toto zjištění pak navrhuje nahradit dichotomii *online* vs. *offline* výše citovanou dichotomií *online* vs. *offline*, čímž se snaží podtrhnout právě význam vzájemných interakcí odehrávajících se tváří v tvář ve fyzickém a sdíleném světě, respektive fakt, že členové této skupiny zcela samozřejmě kombinují interakce tváří v tvář s online interakcemi. To znamená, že obě formy interakce se ovlivňují a doplňují, nikoli že by jedna překrývala či nahrazovala druhou.

Pro digitální antropologii, respektive etnografii je tak zcela zásadní to, jakým způsobem prováže vztah mezi světem a životem *online* a *onground* a přispěje k jeho formování. Možnost podílet se na *online* interakcích totiž dost možná může napo-

²³ Neschopen najít výstižný ekvivalent v českém jazyce (varianty pozemský, na zemi apod. jsou nevhodné, neboť nepokrývají plnou šíři významů, které v sobě nese anglický výraz, a jelikož překladem bychom přišli o kouzlo jazykové hry mezi on-line, off-line a on-ground), ponechávám výraz *onground* nepřeložený.

moci sdílet *onground* svět (pro obdobný argument srv. například Favero 2014: 178). Tento požadavek vzájemného ovlivňování obou sociálních světů lze možná stanovit jako podmínku sociální (a sociálněvědní) smysluplnosti digitální etnografie. A právě v tomto smyslu se zdají být interaktivní dokumenty velkým příslibem. Jak výstižně poznamenala Sandra Gaudenzi, „interaktivní dokumenty jsou [totiž] spíše způsobem vytváření a zakoušení skutečnosti než její reprezentací“ (Gaudenzi 2013: 3).

Literatura, filmografie a digitální díla:

- ACKLAND, R. (2013): *Web social science. Concepts, data and tools for social scientists in the digital age*. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage
- AMERICAN ANTHROPOLOGICAL ASSOCIATION (2011): Race: Are we so different? Dostupné na adrese: <http://www.understandingrace.org/home.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- ASTON, J. / GAUDENZI, S. et al. (2011-probíhající): i-Docs. [blog] Dostupné na adrese: <http://i-docs.org/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- ASTON, J. / GAUDENZI, S. (2012): Interactive documentary: Setting the field. *Studies in Documentary Film*, 6 (2): 125-139
- BALON, J. (2007): *Sociologická teorie: Příběh krize a fragmentace - projekt obnovy a rekonstrukce*. Praha: SLON
- BARD, P. (2007): Man with a movie camera: The global remake. [digitální interaktivní dokument, digitální interaktivní databáze]. Dostupné na adrese: <http://dziga.perrybard.net/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- BARTSCHERER, T. / COOVER, R., eds. (2011): *Switching codes: Thinking through digital technology in the humanities and the arts*. Chicago, London: The University of Chicago Press
- BATESON, G. / MEADOVÁ, M. (1942): *Balinese character: A photographic analysis*. New York: New York Academy of Science
- BECKER, H. S. (2007): *Telling about society*. Chicago, London: The University of Chicago Press
- BECKER, H. S. (2000). What should sociology look like in the (near) future? *Contemporary Sociology*, 29 (2): 333-336
- BEER, D. / BURROWS, R. (2010): Consumption, presumption and participatory web culture: An introduction. *Journal of Consumer Culture*, 10 (1): 3-12
- BESEDA, J. (2011): Cyberanthropology: Novel methodological and theoretical challenges for anthropology of new worlds. In: P. Gibas, K. Pauknerová & M.

Stella et al.: *Non-humans in social science: Animals, spaces, things*. Červený Kostelec: Pavel Mervart. Str. 257-270

- BOELLSTORFF, T. (2008): *Coming of age in second life: An anthropologist explores the virtually human*. Princeton, NJ: Princeton University Press
- BOELLSTORFF, T. (2012): Rethinking digital anthropology. In: H. A. Horst & D. Miller, eds.: *Digital anthropology*. London, New York: Berg. Str. 39-60
- BOLLENDORFF, S. / SÉGRÉTIN, A. (2008): Journey to the end of coal. [digitální interaktivní dokument] Honkytonk Film, Le Monde. Dostupné na adrese: http://www.lemonde.fr/asie-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- BOLTER, J. D. / GRUSIN, R. A. (1999): *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, London: MIT Press
- BUCKINGHAM, D. (2009): 'Creative' visual methods in media research: Possibilities, problems and proposals. *Media, Culture & Society*, 31 (4): 633-652
- CIZEK, K. (2009-probíhající): Highrise. [interaktivní dokument] Montreal: NFB. Dostupné na adrese: <http://highrise.nfb.ca/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- CIZEK, K. (2010): Out my window. [digitální interaktivní dokument] Montreal: NFB. Dostupné na adrese: <http://interactive.nfb.ca/#/outmywindow> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- CIZEK, K. (2011): One millionth tower. [digitální interaktivní dokument] Montreal: NFB. Dostupné na adrese: http://highrise.nfb.ca/onemillionthtower/1mt_webgl.php [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- CIZEK, K. (b.d.u.): Highrise. The story so far. Montreal: NFB. Dostupné na adrese: <http://highrise.nfb.ca/the-story-so-far/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- CIZEK, K. (b.d.u. - probíhající): Out my window. Participace. [digitální interaktivní dokument] Montreal: NFB. Dostupné na adrese: <http://interactive.nfb.ca/outmywindow/participate/php/#/outmywindowparticipate> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- CLIFFORD, J. / MARCUS, G. E. (1986), eds.: *Writing culture: The poetics and politics of ethnography*. Berkeley, Los Angeles, London: University of California Press
- COFFEY, A., / ATKINSON, P. / HOLBROOK, B. (1996): Qualitative Data Analysis: Technologies and Representations. *Sociological Research Online*, 1 (1). Dostupné na adrese: <http://www.socresonline.org.uk/1/1/4.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- COLLIER, J. / COLLIER, M. (1986): *Visual anthropology: Photography as a research method*. Albuquerque: The University of New Mexico Press

- COLLINS, S. / DURINGTON, M. (2011-probíhající), et al.: *Anthropology by the wire*. Dostupné na adrese: <http://anthropologybythewire.com> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- COLLINS, S. G. / DURINGTON, M. S. (2014): *Networked anthropology: A primer for ethnographers*. Abington, New York
- COOL, J. (2012): The mutual co-construction of online and onground in Cyborganic: Making an ethnography of networked social media speak to challenges of the posthuman. In: N. L. Whitehead & M. Wesch, eds.: *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology*. Boulder: University Press of Colorado. Str. 11-32
- ČENĚK, D. / PORYBNÁ, T., eds. (2010): *Vizuální antropologie - kultura žitá a viděná*. Praha: Pavel Mervart
- ČESÁLKOVÁ, L. (2014): Transmédiá: nejprve příběh, pak médium. Rozhovor se Sarou Bozanic. *Illuminace*, 26 (1): 107-114
- ČESKÁ TELEVIZE (2014): Dokumentární film >> the Next Level ... speciál festivalu Jeden svět o tom, jak zažít novou dimenzi dokumentárního filmu. Cross-média. Dostupné na adrese: <http://www.ceskatelevize.cz/specialy/jedensvet/cross-media/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- ČINČERA, R. (1967): *Kinoautomat: Člověk a jeho dům*. [interaktivní film]
- DICKS, B., ed. (2012): *Digital qualitative research methods. Mapping the field of digital qualitative research*. Vol. 1-4. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage
- DICKS, B. / MASON, B. (1998): Hypermedia and ethnography: Reflections on the construction of a research approach. *Sociological Research Online*, 3 (3). Dostupné na adrese: <http://www.socresonline.org.uk/3/3/3.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- DICKS, B. / MASON, B. / COFFEY, A. / ATKINSON, P. (1997-1999): Hypermedia ethnography. Cardiff School of Social Sciences. Dostupné na adrese: <http://www.cardiff.ac.uk/socsi/hyper/index97.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- DICKS, B. / MASON, B. / COFFEY, A. / RENOLD, E. / SOYINKA, B. / WILLIAMS, M. (2002-2004): *Ethnography for the digital age*. Cardiff School of Social Sciences. Dostupné na adrese: <http://www.cardiff.ac.uk/socsi/hyper/p02/index.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- DICKS, B. / MASON, B. / COFFEY, A. / ATKINSON, P. (2005): *Qualitative research and hypermedia: Ethnography for the digital age*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage
- DOCUMENTARY ORGANISATION OF CANADA (b.d.u.-probíhající): The docSHIFT Index. [online interaktivní databáze] Dostupné na adrese: <http://doctoronto.ca/docshift-index> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- DOUGLAS, S. (2014): Circa 1948. [docugame] Montreal: NFB. Dostupné na adrese: <http://nfb.ca/circa1948> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- DUCXZLOS, G. / de BILLY, H. (2010): The Holy mountain. [interaktivní dokument] Montreal: NFB. Dostupné na adrese: <http://holymountain.nfb.ca/#/holymountain> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- EVANS, M. / CORBETT, J. (2012): New media, participatory methodologies, and the popularization of Métis history. In: P. Vannini, ed.: *Popularizing research: Engaging new genres, media and audience*. Peter Land: New York. Str. 163-170
- EVANS, M. / CORBETT, J. (b.d.u.-probíhající): BC Métis Mapping Research Project. Dostupné na adrese: <http://document.bcmetisitizen.ca/index.php> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- FAVERO, P. (2013): Getting our hands dirty (again): Interactive documentaries and the meaning of images in the digital age. *Journal of Material Culture*, 18 (3): 259-277
- FAVERO, P. (2014): Learning to look beyond the frame: Reflections on the changing meaning of images in the age of digital media practices. *Visual Studies*, 29 (2): 166-179
- FAY, B. (2002): *Současná filosofie sociálních věd. Multikulturní přístup*. Praha: SLON
- FOSTER, I. (2011): How computation changes research. In: T. Bartscherer & R. Coover, eds.: *Switching codes: Thinking through digital technology in the humanities and the arts*. Chicago, London: The University of Chicago Press. Str. 15-37
- FORTE, M. (2012): Co-construction and field creation: Website development as both instrument and relationship in action research. In: E. A. Buchanan, ed.: *Readings in Virtual Research Ethics: Issues and Controversies*. Hershey: Information Science Publishing. Str. 219-245
- FORTE, M. (b.d.v.-probíhající): Indigenous Caribbean network. Dostupné na adrese: <http://indigenouscaribbean.ning.com/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- GALLOWAY, D. / McALPINE, K. B. / HARRIS, P. (2007): From Michael Moore to JFK reloaded: Towards a working model of interactive documentary. *Journal of Media Practice*, 8 (3): 325-339

- GAUDENZI, S. (2013): *The living documentary: From representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (dizertační práce). London: Goldsmiths (Centre for Cultural Studies), University of London
- GAUTHIER, G. (2004): *Dokumentární film, jiná kinematografie*. Praha, Jihlava: Nakladatelství Akademie múzických umění, Mezinárodní festival dokumentárních filmů Jihlava
- GEERTZ, C. (1988): *Works and lives: The anthropologist as author*. Stanford, CA: Stanford University press
- GUTIERREZ DES JESUS, F. R. / PENLINGTON, N. / WATSON, N. SMAİL, S. (2014): Choose your own documentary. [interaktivní dokumentární film] Dostupné na adrese: <http://www.cyod.co.uk/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- HARPER, D. (2012): *Visual sociology*. London, New York: Routledge
- HIGHT, J. / KNOWLTON, J. / SPELLMAN, N. (2001-probíhající): 34 North 118 West. [locative doc] Dostupné na adrese <http://34n118w.net> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- HORST, A. H. / MILLER, D., eds. (2012a): *Digital anthropology*. London, New York: Berg
- HORST, A. H. / MILLER, D. (2012b): The digital and the human: a prospectus for digital anthropology. In: A. H. Horst & D. Miller, eds.: *Digital anthropology*. London, New York: Berg. Str. 3-35
- HSU, W. F. (2014): Digital ethnography toward augmented empiricism: a new methodological framework. *Journal of Digital Humanities*, 3 (1). Dostupné na adrese: <http://journalofdigitalhumanities.org/3-1/digital-ethnography-toward-augmented-empiricism-by-wendy-hsu/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- CHAPLIN, E. (1994): *Sociology and visual representation*. London, New York: Routledge
- INSTITUT DOKUMENTÁRNÍHO FILMU (2010-probíhající): DOKweb. Dostupné na adrese: <http://www.dokweb.net/cs/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- JAMES, A. / HOCKEY, J. / ALLISON, J., eds. (1997): *After Writing culture: Epistemology and praxis in contemporary anthropology*. London, New York: Routledge
- KINOAUTOMAT (2010): Kinoautomat. Dostupné na adrese: <http://www.kinoautomat.cz> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- KOZINETS, R. V. (2010): *Netnography. Doing ethnographic research online*. Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, Washington: Sage
- LÉVY, P. (2000): *Kyberkultura*. Praha: Karolinum
- LISTER, M. / DOVEY, J. / GIDDINGS, S. / GRANT, A. / KELLY, K. (2003): *New media: A critical introduction*. London, New York: Routledge
- LYNCH, M. / WOOLGAR, S. (1990), eds.: *Representation in scientific practice*. Cambridge, London: The MIT Press
- MACDONALD, K. (2011): Life in a day. Dostupné na adrese: <http://youtu.be/iYibOjqT4v8> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- MACEK, J. (2013): *Poznámky ke studiu nových médií*. Brno: Masarykova univerzita
- MANOVICH, L. (1999): Database as a symbolic form. *Milenium Film Journal* 34. Dostupné na adrese: http://www.mfj-online.org/journalPages/MFJ34/Manovich_Database_FrameSet.html [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- MANOVICH, L. (2001): *The language of new media*. Cambridge, MA, London: The MIT Press
- MANOVICH, L. (2013): *Software takes command*. New York, London, New Delhi, Sydney: Bloomsbury
- McVEIGH, K. M. (2011): Making the connection: Lev Manovich's Texas and the challenges of interactive new media narrative. *Digital Creativity*, 22 (2): 78-90
- MEHTA, J. / ELAYAT, Y. (2011): 18 days in Egypt. [digitální interaktivní dokument] Dostupné na adrese: <http://beta.18daysinegypt.com/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- MILK, Ch. (2010-probíhající): The Johnny Cash project. [digitální interaktivní databáze] Dostupné na adrese: <http://www.thejohnnycashproject.com/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- MIŠKOV, J. (2012): Genealogie interaktivního textu: Remediací literatury, divadla a filmu v Heavy Rain. *Illuminace*, 24 (2): 63-85
- MIT Open Documentary Lab (2013-probíhající): _docubase. [online interaktivní databáze]. Dostupné na adrese <http://docubase.mit.edu/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- MURTHY, D. (2008): Digital ethnography: An examination of the use of new technologies for social research. *Sociology*, 42 (5): 837-855
- NAIMARK, M. (b.d.u.): Aspen moviemap. Dostupné na adrese: <http://www.naimark.net/projects/aspen.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- NASH, K. (2012): Modes of interactivity: Analysing the webdoc. *Media Culture Society*, 34 (2): 195-210
- NATIONAL FILM BOARD OF CANADA (2010-probíhající): NFB Out my window participate. [sociální síť]. Dostupné na adrese:

- <https://www.flickr.com/groups/nfboutmywindow/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- NEGROPONTE, N. (2001): *Digitální svět*. Praha: Management Press & Softwarové noviny
- NEMTIN, A. / DUNDAR, I. (2011): Inside the Haiti earthquake. [digitální interaktivní dokument] PTV Productions, TVS. Dostupné na adrese: <http://www.insidedisaster.com/experience/Main.html> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- NICHOLS, B. (2010): *Úvod do dokumentárního filmu*. Praha: AMU, JSAF, Mezinárodní festival dokumentárních filmů Jihlava
- NOLD, C. (2009): Emotional cartography: Technologies of the self. Dostupné na adrese: <http://www.emotionalcartography.net> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- NOVA, N. (2013): Ethnomining and the combination of qualitative & quantitative data. *Ethnography Matters*, April 2. Dostupné na adrese: <http://ethnographymatters.net/blog/2013/04/02/april-2013-ethnomining-and-the-combination-of-qualitative-quantitative-data/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- ORTON-JOHNSON, K. / PRIOR, N. (2013), eds.: *Digital sociology: Critical perspectives*. Basingstoke, New York: Palgrave Macmillan
- PAUWELS, L. (2002): The video- and multimedia-article as a mode of scholarly communication: Toward scientifically informed expression and aesthetics. *Visual Studies*, 17 (2): 150-159
- PETRÁŇ, T. (2011): *Ecce homo: Esej o vizuální antropologii*. Pardubice: Univerzita Pardubice
- PIAULT, M. H. (2010): Audiovizuální vyrovnání aneb za mimotextovou antropologii. In: D. Čeněk & T. Porybná, eds.: *Vizuální antropologie - kultura žitá a viděná*. Praha: Pavel Mervart. Str. 25-67
- PINK, S. (2001): *Doing visual ethnography: Images, media and representation in research*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage
- PINK, S. (2006): *The future of visual anthropology: Engaging the senses*. London, New York: Routledge
- PINK, S. (2011): Sensory digital photography: Re-thinking 'moving' and the image. *Visual Studies*, 26 (1): 4-13
- PINK, S., ed. (2012): *Advances in visual methodology*. London, Thousand Oaks, New Delhi, Singapore: Sage
- REED, I. A. (2010): Epistemology contextualized: Social-scientific knowledge in a postpositivist era. *Sociological Theory*, 28 (1): 20-39
- ROGERS, R. (2013). *Digital methods*. Cambridge, MA, London: The MIT Press
- ROSE, M. (2011): Four categories of documentary. Dostupné na adrese: <http://collabdocs.wordpress.com/2011/11/30/four-categories-of-collaborative-documentary/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- RYAN, M.-L. (2011): The interactive onion. In: R. Page & B. Thomas, eds.: *New narratives. Stories and storytelling in the digital age*. Lincoln, London: University of Nebraska Press. Str. 35-62
- SHADON, R. / DUDEK, A. (2013): Plant Wars player patterns: Visualisation as scaffolding for ethnographic insight. *Ethnography Matters*, April 11. Dostupné na adrese: <http://ethnographymatters.net/blog/2013/04/11/visualizing-plant-wars-player-patterns-to-aid-ethnography/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- SZTOMPKA, P. (2007): *Vizuální sociologie: Fotografie jako výzkumná metoda*. Praha: SLON
- ŠIMŮNEK, M. (2013): O proměnách autenticity jakožto epistemické kategorie v antropologii. In: T. Dvořák et al.: *Současné přístupy v historické epistemologii*. Praha: Filosofia
- ŠVELCH, J. (2012): Počítačové hry jako expresivní médium. *Illuminace*, 24 (2): 29-32
- TUFEKCI, Z. (2012): We were always human. In: N. L. Whitehead & M. Wesch, eds.: *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology*. Boulder: University Press of Colorado. Str. 33-48
- TURANO, P. (2014-probíhající): Wander, Wonder, Wilderness [digitální interaktivní dokument]. Dostupné na adrese: <http://www.wanderurbanwilds.com/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- UNDERBERG, M. N. / ZORN, E. (2007-probíhající): Peru digital. Dostupné na adrese: <http://digialethnography.dm.ucf.edu/pv/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- UNDERBERG, M. N. / ZORN, E. (2013): *Digital ethnography: Anthropology, narrative and new media*. Austin: University of Texas Press
- VANNINI, P. (2012a): *Ferry tales: Mobility, place, and time on Canada's west coast*. London: Routledge
- VANNINI, P. (2012b): Ferry tales: Mobility, place, and time on Canada's west coast. Dostupné na adrese: <http://ferrytales.innovativeethnographies.net/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- VANNINI, P. (2012c), ed.: *Popularizing research: Engaging new genres, media and audience*. New York, Peter Lang

- VANNINI, P. (2012d), ed.: Popularizing research. Dostupné na adrese: <http://www.popularizingresearch.net> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- VANNINI, P. (2012-probíhající), ed.: Routledge innovative ethnographies series. Dostupné na adrese: <http://www.innovativeethnographies.net> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- WAGNER, J. (1979), ed.: *Images of information: Still photography in the social sciences*. Beverly Hills, London: Sage
- WANG, T. (2013): Big data needs thick data. *Ethnography Matters*, May 13. Dostupné na adrese: <http://ethnographymatters.net/blog/2013/05/13/big-data-needs-thick-data/> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- WARDYNKSI, C. C. (2002): *Americas army*. [online hra]. Dostupné na adrese: <http://www.americasarmy.com> [naposledy navštíveno 22. 9. 2014]
- WHITEHEAD, N. L. / WESCH, M., eds. (2012a): *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology*. Boulder: University Press of Colorado
- WHITEHEAD, N. L. / WESCH, M. (2012b): Introduction: Human no more. In: N. L. Whitehead & M. Wesch, eds.: *Human no more: Digital subjectivities, unhuman subjects, and the end of anthropology*. Boulder: University Press of Colorado. Str. 1-10

Michal Šimůnek (1976) vystudoval na FSS MU Brno obor mediální studia a v roce 2011 obhájil disertační práci věnovanou postavení technických obrazů v sociálních vědách. Od roku 2004 působí na katedře společenských věd PF JU, kde vyučuje sociologii, antropologii a předměty z oblasti mediální výchovy. Dlouhodobě zaměřuje svoji pozornost na vizuální sociální vědy, v posledních letech se pak věnuje epistemologickým a metodologickým důsledkům digitálního obratu v sociálních vědách, zejména pak možnostem využití digitálních metod a technologických a softwarových nástrojů v empirickém sociologickém výzkumu a při výuce sociologie. K této problematice nedávno spustil blog www.digitalnietnografie.cz, kde se ve volných chvílích snaží informovat o důsledcích pronikání nových technologií do sociálních věd.

E-mail: simunek.michal@gmail.com



Jak postavit výzkum na vztazích

Zpráva z prvního mezinárodního sympozia o vztahovém výzkumu

Martin Novák, Tereza Škubalová, Hana Tomicová, Kateřina Machovcová

Mezinárodní sympozium o vztahovém výzkumu, 12. 9. 2014 Praha

V pátek 12. září se v prostorách konferenčního centra Akademie věd ČR v Praze uskutečnilo první mezinárodní sympozium věnované vztahovému výzkumu. Přinejmenším tedy první, které se konalo v České republice. Kromě sociologického ústavu AV ČR a Spolku Narativ se o jeho konání zasadilo také nedávno vzniklé evropské křídlo neziskové organizace TAOS Institute, která se zabývá výzkumem i praxí založenými na sociálním konstrukcionismu.¹ Hlavním tématem sympozia byla otázka vztahovosti a úvahy nad tím, jak z ní učinit pokud možno základ či východisko výzkumné práce. Co to znamená provádět výzkum s někým, místo o někom...

Na sympoziu vystoupila řada výjimečných osobností z celého světa s rozmanitým odborným zázemím. K účastníkům patřili jak profesionálové etablovaní na akademické půdě, tak ti, kteří se nepovažují primárně za vědce či výzkumníky, ale rádi vnášejí smysluplný výzkum do své práce, například v oblasti psychoterapie či sociální pomoci. Ostatně právě téma prolínání výzkumu a různých typů práce s lidmi se často objevovalo v konferenčních příspěvcích i diskuzích. Zaznívaly také otázky po tom, co v kontextu vědy znamená dobrá praxe a jak provádět zkoumání tak, aby dávalo smysl všem zúčastněným.

¹ V psychologii se rozlišuje mezi sociálním konstrukcionismem (social constructionism) a konstruktivismem (constructivism): konstruktivismus je obvykle uváděn v souvislosti s Piagetovou teorií, případně s Kellyho teorií osobnostních konstruktů. Jádrem konstruktivismu je také přesvědčení, že lidé se aktivně podílejí na konstrukci významů, ale oproti sociálnímu konstrukcionismu, spjatému například s prací Kennetha Gergena, ve větší míře považuje člověka za aktivního agenta kontrolujícího procesy konstrukce a naopak kladé menší důraz na sociální a strukturální vlivy (viz např. Bačová 2009).