

 <https://orcid.org/0000-0003-1879-2109>

Paweł Sołodki

e-mail: pawel.solodki@uni.lodz.pl

WSPÓŁDZIAŁANIE I PARTYCYPACJA W INTERAKTYWNYCH PROJEKTACH DOKUMENTALNYCH – NA PRZECIĘCIU TEORII I PRAKTYKI

Abstract: In this article I discuss online interactive documentary projects in terms of their participatory possibilities. The interpretative key is provided by the concepts of numerous theorists and practitioners in this area of expression, such as Kate Nash, Sandra Gaudenzi, Jon Dovey and Mirko Tobias Schäfer. I divide the text into three main sections on relevant aspects of the issue: the production process, social practices and ethical issues. The text closes with a postulatory section, focusing on the construction of a ‘framing’ to safeguard the rights of all those involved in a given participatory project.

Keywords: documentary, net art, interactive art, participation, participatory culture

Zagadnienia współdziałania i partycypacji są jednymi z bardziej popularnych pośród tych, które są poruszane w kontekście współczesnych środowisk cyfrowych. Zdaje się wręcz, że sama idea partycypacji od samego początku towarzyszy dyskursowi na temat internetu. Choć w tym kontekście pojawiła się już u zarania pierwszych projektów sieciowych, to najsilniej wybrzmiała w refleksji wokół tzw. Web 2.0 i mediów społecznościowych, stając się synonimem pewnej utopii kreślonej rękoma teoretyków i praktyków. Im dłużej jednak rozwijane są potencjały Web 2.0 – zarówno pozytywne, jak i negatywne – oraz tego, co uosabia idea Web 3.0 – zwłaszcza te aspekty, które dotyczą przenoszenia działań z podmiotów ludzkich na algorytmy – tym mocniej rewidowana jest niegdysiejsza idea sieci jako przestrzeni nieskrępowanej współpracy ludzi uwolnionych od ograniczeń geograficznych czy światopoglądowych, razem gromadzących się wokół projektów czy też kierujących się niemal wyłącznie wspólnymi zainteresowaniami oraz obietnicą gratyfikacji emocjonalnej. Koncepcje

„inteligencji zbiorowej”¹, „decentralizacji władzy”², „wspólnoty wiedzy”³, „wspólnot działania”⁴ czy „gospodarki daru”⁵ wymagają nieustannej aktualizacji, zwłaszcza dziś.

Dyskurs na temat praktyk opartych na partycypacji obrodził w różnorodne terminy, których zakres pozostaje często synonimiczny. Badacz Mirko Tobias Schäfer wymienia chociażby „user-generated content, collective production, fanculture, user-led creation, DIY culture, convergence”⁶, z których jedynie część da się zgrabnie przetłumaczyć na język polski jako twórczość oddolną, partycypacyjną, fanowską czy konwergentną. Zestaw ten jest zresztą niepełny, o czym świadczy brak takich określeń jak *co-creation*, *collaboration*, *crowdsourcing*, *peer sourcing* czy *open sourcing* – wszystkich opartych na idei różnie definiowanego współtworzenia o charakterze społecznościowym.

Kluczowe dla refleksji nad praktykami partycypacyjnymi w środowisku nowomediowym są niewątpliwie rozważania Henry’ego Jenkinsa⁷ (2006) nad „kulturą partycypacji” (*participatory culture*), a także Pierre’a Bourdieu⁸ oraz Roberta D. Putnama⁹ nad „kapitałem społecznym”. Jenkins definiuje kulturę partycypacji jako taką, „w której istnieją stosunkowo niskie bariery dla ekspresji artystycznej i zaangażowania obywatelskiego, silne wsparcie dla tworzenia i dzielenia się swoimi dziełami, a także pewien rodzaj nieformalnego mentorstwa”¹⁰. Kapitał społeczny w rozumieniu Bourdieu to z kolei „zbiór rzeczywistych i potencjalnych zasobów, jakie związane są z posiadaniem trwałej sieci mniej lub bardziej zinstytucjonalizowanych

¹ M.in. P. Lévy, *Collective Intelligence: Mankind’s Emerging World in Cyberspace*, Perseus Books, Cambridge 2000.

² M. Hardt, A. Negri, *Empire*, Harvard University Press, Cambridge 2000.

³ M. Fontaine, E.L. Lesser, J. Slusher, *Knowledge and Communities*, Butterworth-Heinemann, Boston 2000; M.P. Schmidt, *Knowledge Communities: Mit Virtuellen Wissensmärkten das Wissen im Unternehmen effektiv nutzen*, Addison-Wesley, München 2000.

⁴ E.L. Lesser, L. Prusak, *Communities of Practice, Social Capital and Organisational Knowledge*, „Information Systems Review” 1999, t. 1.

⁵ M. Mauss, *Szkic o darze. Forma i podstawa wymiany w społecznościach archaicznych*, przeł. M. Król, K. Pomian, J. Szacki [w:] idem, *Socjologia i antropologia*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1973.

⁶ M.T. Schäfer, *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2011, s. 46.

⁷ H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

⁸ P. Bourdieu, L.J.D. Wacquant, *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej*, przeł. A. Sawisz, Oficyna Naukowa, Warszawa 2001.

⁹ R.D. Putnam, *Samotna gra w kręgle. Upadek i odrodzenie wspólnot lokalnych w Stanach Zjednoczonych*, przeł. P. Sadura, S. Szymański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.

¹⁰ K. Clinton, H. Jenkins, R. Purushotma, A.J. Robison, M. Weigel, *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, „New Media Literacies” 2006, s. 3, <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf> (dostęp: 3.07.2023).

związków wspartych na wzajemnej znajomości i uznaniu”¹¹. Już te krótkie definicje zawierają szereg tropów istotnych w kontekście praktyk dokumentalistycznych, jak choćby zachętę do działań oddolnych, konieczność zbudowania wokół projektu swego rodzaju społeczności, stworzenie dla niej odpowiednich narzędzi komunikacyjnych i zaferowanie odpowiedniej gratyfikacji, czy wreszcie: zatarcie granic między figurą autorytarnego autora a biernego widza. Kapitał społeczny, jakim dysponują i jaki pomnażają wszystkie strony zaangażowane w projekt – zarówno ucieleśniony, uprzedmiotowiony, jak i zinstytucjonalizowany, by przywołać typologię Bourdieu – jest tu podstawowym zasobem. Do wszystkich tych wątków będę nawiązywać w dalszej części artykułu.

Choć liczni badacze wskazują, że strategie artystycznej partycypacji rozwinęły się na nieznaną wcześniej skalę wraz z technologiami cyfrowymi, to początków należy szukać chociażby w praktykach artystycznych z początku XX wieku¹², pamiętając oczywiście, by analizować je w adekwatnym kontekście kulturowym czy technologicznym i nie wpisywać w ten sam typ działań partycypacyjnych, co współczesne projekty. Punktu wyjścia dla rozważań na temat rozproszonego autorstwa w obszarze dokumentalistyki możemy zatem szukać w „widokach kinematograficznych”¹³ realizowanych przez zespół operatorów współpracujących z braćmi Lumière¹⁴. Już w styczniu 1896 roku około pięćdziesięciu ekip operatorskich zaopatrzonych w kinematografy wyjechało do odległych miejsc na świecie, by na zlecenie słynnych braci pozyskać partnerów biznesowych, a przy okazji zrealizować w odwiedzanych miejscach około 50-sekundowe filmy, których ostatecznie powstało ponad tysiąc. Autorstwo prac było przypisywane Lumière’om jako producentom, ale realnie sam proces realizacyjny oparty był na działaniach setek osób. Mimo iż bracia często przekazywali operatorom precyzyjne wskazówki co do wymagań realizacyjnych, to ci niejednokrotnie musieli samodzielnie na miejscu podejmować szereg decyzji, co i jak kręcić. Jakkolwiek trudno byłoby określić ów proces realizacyjny za pomocą współczesnych kategorii, tj. jako wprost oparty na współtworzeniu i rozproszonym autorstwie, to jednak wydaje się, iż sprawa jest bardziej złożona i nie da się sprowadzić do kwestii czysto technicznej, choćby z powodu dzielonej między Lumière’ów i operatorów decyzyjności przy jednoczesnym zachowaniu względnej tematycznej, estetycznej i technologicznej spójności całego projektu. Z braku ówczesnie obowiązujących standardów prawnych, proceduralnych czy etycznych dotyczących współtworzenia

¹¹ P. Bourdieu, L.J.D. Wacquant, *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej*, op. cit., s. 104.

¹² Zob. W. Uricchio, *To, co nadejdzie. Potencjalne przyszłości form dokumentalnych... z perspektywy historycznej*, przeł. A. Waszkiewicz, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2022, nr 33, <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/to-co-nadejdzie> (dostęp: 3.07.2023).

¹³ T. Lubelski, *Lumière i Méliès: fotograf i iluzjonista inicjują kinematograf* [w:] T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, Universitas, Kraków 2010, s. 106.

¹⁴ Ibidem, s. 105–111.

nazwanie owego przedsięwzięcia współczesnym terminem „partycypacyjne” byłoby nadużyciem, dlatego bardziej zasadne potraktowanie go jako „prepartycypacyjnego”.

W podobny sposób należałoby spojrzeć na inny projekt, tym razem już w nieco bardziej świadomy sposób eksperymentujący z ideą współtworzenia: głośną realizacją ulokowaną na przecięciu faktografii i kreacji *Nanuk z północy* (1922), przy której reżyser Robert J. Flaherty podjął szereg działań mających zaangażować postaci swego dzieła – alaskańskich Inuitów – w proces realizacyjny¹⁵. Byli oni nie tylko postaciami na ekranie, ale też częścią zespołu technicznego, konsultantami, asystentami przy montażu filmu. Zastosowana przez Flaherty’ego strategia zwana „etnografią ocalającą” (*salvage ethnography*) została poprzedzona licznymi projekcjami i rozmowami z rdzenną ludnością – zasługującą chociażby na to, by z racji współpracy wypłacić im honoraria i uwzględnić ich doświadczenie w procesie realizacyjnym¹⁶. Propozycja reżysera, by stosować przy realizacji filmu metody etnograficzne, była ze wszech miar przełomowa i wyznaczyła nowy kierunek dla rozwoju partycypacyjnej dokumentalistyki.

Prace z kolejnych dekad, jak chociażby *Misère au Borinage* (Joris Ivens, Henri Storck, 1934), *Kronika jednego lata* (Jean Rouch, 1961), *Two Laws/Kanymarda Yuwa* (Alessandro Cavadini, Carolyn Strachan, 1981) czy *Video Nation* (BBC, 1993–2011) podobnie jak *Nanuk* prowokowały do pytań o relacje władzy między figurą autorytarnego, umocowanego w zachodnich strukturach instytucjonalnych autora a zakresem sprawczości „współtwórców”. Mimo tego, iż wiele z powyższych prac zawierało sceny, w których reżyser pojawiał się w obrazie jako pomoc techniczna, a proces realizacyjny przenoszony był częściowo na samych bohaterów, nadal rodziły się wątpliwości, w jaki sposób ów proces usprawnić i uczynić bardziej sprawiedliwym: zarówno wobec społeczności, której praca powinna zostać uznana za równie wartościową jak ta wykonana przez tradycyjny zespół realizacyjny, jak i wobec samej perspektywy przyjętej w przedstawianiu danego problemu. Kwestię tę próbował uporządkować twórca i teoretyk Jean Rouch w ramach strategii, którą określił jako „współdzielona antropologia” (*shared anthropology*)¹⁷, jednak przełomowym momentem był projekt *Challenge for Change (Societe Nouvelle)* realizowany na zlecenie kanadyjskiego rządu przez National Film Board of Canada¹⁸. Celem projektu było zbadanie, w jaki sposób media audiowizualne mogą wspomagać komunikację między rządem a obywatelami w celu rozwiązywania problemów społecznych¹⁹. Koncept był rozwijany podczas realizacji serii filmów na temat wysp Fogo, w ramach tzw. *The Newfoundland Project* w latach 1964–1967, oraz w kolejnych

¹⁵ K. Nash, *Interactive Documentary: Theory and Debate*, Routledge, London–New York 2022, s. 41.

¹⁶ Ibidem.

¹⁷ Więcej o „współdzielonej antropologii” w książce: P. Henley, *The Adventure of the Real: Jean Rouch and the Craft of Ethnographic Cinema*, The University of Chicago Press, Chicago 2009.

¹⁸ Zob. T. Waugh, E. Winton, *Challenges for Change: Canada’s National Film Board* [w:] B. Winston (red.), *The Documentary Film Book*, BFI, London 2013.

¹⁹ J. Ruby, *Picturing Culture: Explorations of Film and Anthropology*, The University of Chicago Press, Chicago 2000, s. 209.

pracach: *VTR: St Jacques* (Bonnie Sherr Klein, 1969) oraz *You Are on Indian Land* (Michael Mitchell, Mort Ransen, 1969). Postulaty zawarte w *Challenge for Change* można skondensować w następujących punktach: 1) uwaga twórców powinna się skupiać na procesie związanym z powstawaniem filmu, a nie na samym filmie jako produkcie końcowym; 2) perspektywy i ambicje społeczności muszą być traktowane priorytetowo; 3) społeczność musi być włączana w proces tworzenia filmu: musi móc wpływać na treść, a nawet posiadać prawo weta; 4) proces realizacyjny musi priorytetyzować budowanie relacji i zaufania²⁰. Jak jednak podkreśla badaczka Kate Nash²¹, projekt był wdrażany odgórnie, a jego zasady – mimo że z założenia inkluzywne – były ustanawiane w nikłym porozumieniu z lokalną ludnością. Niemniej *Challenge for Change* stało się punktem wyjścia dla szeregu późniejszych praktyk artystycznych, w tym tych związanych z nowymi mediami, kulturą cyfrową i wreszcie interaktywnym dokumentalizmem.

W niniejszym artykule chciałbym się przyjrzeć literaturze naukowej na temat praktyk partycypacyjnych w obszarze interaktywnej dokumentalistyki. Ponieważ w ostatnich latach powstało wiele tekstów badawczych podejmujących ten temat, zasadne jest usystematyzowanie zebranej tam wiedzy, a następnie jej weryfikacja podczas analizy procesu realizacyjnego wybranych prac. Interesuje mnie punkt przecięcia samej koncepcji partycypacji, która, dzięki gwałtownemu rozwojowi środowisk cyfrowych, doczeka się niezliczonych opracowań, a z drugiej – interaktywnej dokumentalistyki, względnie nowego fenomenu w ramach sztuki sieci, silnie rozwijającego ideę współtworzenia, także w interesujący sposób poddawanego akademickiej refleksji.

Stawiam przed sobą zatem dwa cele: 1) usystematyzowanie wyników badań podejmujących równocześnie dwa wymienione zagadnienia, co może się okazać przydatne dla badaczy i badaczek zajmujących się wspomnianą tematyką i zaoferować im użyteczną terminologię, typologię czy ogólną refleksję; 2) zestawienie wiedzy teoretycznej z rzeczywistym procesem realizacyjnym danych dzieł w celu weryfikacji ich użyteczności badawczej. W toku wywodu będę poddawać refleksji przywoływane badania, by wskazać na wady i zalety ich naukowej użyteczności. Tekst podzielę na trzy części zgodnie z obszarami badawczymi, które uważam w tym kontekście za najbardziej istotne: proces realizacyjny, praktyki społeczne oraz warstwa etyczna.

Partycypacja a proces realizacyjny

Badaczka Sandra Gaudenzi²² słusznie lokuje współczesne dokumentalistyczne praktyki partycypacyjne w kontekście trzech wybranych zjawisk z obszaru kultury

²⁰ K. Nash, *Interactive Documentary...*, op. cit., s. 42.

²¹ Ibidem.

²² S. Gaudenzi, *Strategies of Participation: The Who, What and When of Collaborative Documentaries* [w:] C. Hight, K. Nash, C. Summerhayes (red.), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Palgrave Macmillan, London 2014, s. 130.

cyfrowej, które nie tylko funkcjonują jako fenomeny kulturowe przekształcające dzisiejszy pejzaż nowomediálny, ale także jako metafory trzech odrębnych strategii partycypacyjnych w obszarze interaktywnej dokumentalistyki. Co prawda tekst badaczki z racji daty powstania nie uwzględnia innych współczesnych fenomenów, jak choćby narzędzi wirtualnej rzeczywistości czy mediów lokacyjnych, jednak te trzy przykłady zdają się dobrze uosabiać wybrane idee wspierające koncept współtworzenia.

Po pierwsze, pojawienie się platformy YouTube w 2005 roku spopularyzowało praktykę swobodnego tworzenia amatorskich, wernakularnych filmów wideo. Choć architektura YouTube'a od początku nie sprzyjała niehierarchicznym działaniom opartym na koncepcji współtworzenia, to pozwalała uwolnić się od struktur realizacyjnych, które w owym czasie wydawały się nienaruszalne. Pośród prac o charakterze partycypacyjnym, dla których logika działania YouTube'a okazała się doskonałym punktem odniesienia, wymienić można chociażby pierwszy tego typu dokument na platformie, który osiągnął względną popularność: *The Message* (MadV, 2008)²³ – zestawiający crowdsourcingowo (czyli pozyskany społecznościowo²⁴) zebrany materiał filmowy prezentujący „wiadomości” zapisywane na dłoniach poszczególnych współuczestników – czy też serię pełnometrażowych, także crowdsourcingowych filmów z serii *Life in a Day* produkowanych przez Ridleya Scotta od roku 2010 i udostępnianych na platformie YouTube. Tego rodzaju strategię realizacyjną można zauważyć także w innych pracach: *Springsteen & I* (Baillie Walsh, 2013) czy *A Day in the Life of America* (Jared Leto, 2019): pełnometrażowych, profesjonalnie realizowanych filmach dokumentalnych o tradycyjnym modelu dystrybucyjnym, budowanych w całości lub częściowo na wernakularnym materiale pozyskanym drogą społecznościową.

Drugim wspomnianym przez Gaudenzi kontekstem jest pojawienie się oprogramowania opartego na otwartym kodzie – o początkach sięgających oczywiście wcześniejszych dekad – którego sens został zawarty w słynnym zdaniu: „nobody owns it, everybody uses it, and anybody can improve it”²⁵. Konieczność opracowania odpowiednich narzędzi komunikacyjnych oraz mechanizmów wdrażania pomysłów w ucyfrowionych środowiskach hakerskich Gaudenzi wpisuje w strategię nie tyle crowdsourcingu, ile peer sourcingu, obejmującego nie szeroko definiowaną „społeczność”, ale wąsko określoną grupę specjalistów dzielących się zainteresowaniami i zaufaniem. Do projektów dokumentalnych opartych na metaforycznym „otwartym kodzie” zaliczyć można *Dancing to Architecture* (Leroy Black i Kristefan Minski,

²³ MadV, *The Message: Responses to “One World” by MadV*, YouTube, 27.12.2008, <https://youtu.be/Z-BzXpOch-E> (dostęp: 3.07.2023).

²⁴ Por. P. Sołodki, *Crowdsourcing films – szkic o zjawisku* [w:] A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek (red.), *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*, Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2014.

²⁵ D. Tapscott, A.D. Williams, *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. P. Cypryański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008, s. 86.

2002), pracę funkcjonującą zarówno w wersji linearnej, zamkniętej, jak i w formie otwartego internetowego archiwum surowego materiału filmowego – do samodzielnego zmontowania. Innym przykładem jest opowiadający o kulturze remiksu *RiP: A Remix Manifesto* (Brett Gaylor, 2004), którego powstanie poprzedziła aktywność setek osób na stronie Open Source Cinema oraz tych zgromadzonych na YouTube i biegłych w sztuce montażu. Gaylor przygotował całą strukturę partycypacji opartą na różnych poziomach zaangażowania i umiejętności; ograniczająca mogła wydać się sama forma linearnego dokumentu wymagająca narracyjnej spójności, a zatem kontrolującego proces realizacji autora. W każdym z tych przykładów logika „otwartego kodu” odnosi się do sposobu postrzegania procesu realizacyjnego: tradycyjnie rozumiani „autorzy” przygotowują na etapie koncepcyjnym oraz realizacyjnym otwartą bazę danych, swego rodzaju „dzieło otwarte” dla użytkowników, którzy mogą w ramach określonych zasad podejmować szereg różnorodnych czynności, w tym korygować decyzje wcześniejszych współtwórców.

Wreszcie, trzeci kontekst to uruchomienie w 2000 roku Wikipedii, które rozpoczęło szeroko zakrojoną debatę na temat roli sieci w działaniach partycypacyjnych oraz w procesie rewindykacji klasycznych struktur eksperckich produkujących wiedzę. O ile sama struktura platformy pozostaje względnie niezmienna od początku swego istnienia, o tyle jej zawartość podlega nieustannym przeobrażeniom wraz z zaangażowaniem olbrzymiej grupy osób. Te osoby możemy określić jako współtwórców, ale wyłącznie w obszarze dodawania, modyfikowania czy nadzorowania procesu powstawania treści poszczególnych haseł – już bez wpływu na kształtowanie architektury czy logiki działania platformy. Ten rodzaj funkcjonowania wpływa na strukturę produkcyjną projektów dokumentalnych, gdzie rola autorów zarezerwowana jest wyłącznie dla tych osób, które opracowują koncept oraz logikę funkcjonowania projektu, natomiast rolą pozostałych współtwórców jest realizowanie z góry określonych zadań, ale nie negocjowanie zasad działania projektu. Choć mówimy tu o znacznie szerszym zakresie czynności niż w przypadku prac inspirowanych YouTube’em, to takie projekty internetowe o strukturze mozaikowej jak *6 Billion Others* (Yann Arthus-Bertrand, 2003; kilka lat później przemianowany na *7 Billion Others*) prowokują do pytań o zakres sprawczości przyznawanych poszczególnym członkom i członkiniom danej społeczności.

Wspomniane teoretyki i praktyki w obszarze interaktywnej dokumentalistyki, Brett Gaylor, zwracając uwagę na programowo niestabilny charakter dokumentów interaktywnych – także w zakresie procesu realizacyjnego – zaproponował, by używać wobec nich określenia „żyjące dokumenty” (*living docs*), które „są potomkami klasycznych ruchomych obrazów, ale w swojej strukturze i podejściu do tematu przypominają oprogramowanie. [...] [Sieć www] zmienia widzów w aktywnych uczestników. Otwiera drzwi dla filmów dokumentalnych, które stają się żywymi,

zmieniającymi się i stale ewoluującymi dziełami”²⁶. Biologiczna metafora, jaką posługuje się Gaylor wobec dzieł o otwartej strukturze, zachęcających do działań partycypacyjnych, niewątpliwie przemawia do wyobraźni, nasuwając skojarzenia z procesem wzrostu, rozwoju, transformacji, w przeciwieństwie do rzekomo „martwych” prac o strukturze zamkniętej, sugerując pod każdym względem wyższość tych pierwszych nad drugimi, umożliwiającymi wyłącznie jedną, za każdym razem taką samą narracyjną „podróż” przez pracę z jednym dokumentalnym przesłaniem, bez dostępu do materiałów dodatkowych albo struktury innej niż linearna i czasowo niezmienna, bez możliwości „dyskutowania” z dziełem”, tj. modyfikowania go w czasie rzeczywistym. „Żyjące dokumenty” zachęcają do tego, by odbiorcy z biernych widzów stawali się zaangażowanymi – mentalnie, fizycznie, narracyjnie – użytkownikami prac, a czasem wręcz współtwórcami, przeformułującymi tradycyjne hierarchie rządzące procesem realizacyjnym. Niestety w opisie swojej dyskusyjnej metafory Gaylor nie omówił domniemanego elementu nieuchronnej śmierci „żyjącej” pracy: z powodu niechęci odbiorców do wchodzenia w interakcję z dziełem, z powodu braku aktualizacji kodu do nowych rozwiązań technologicznych, z powodu niemal zupełnego braku strategii archiwizacji tego typu dzieł czy wreszcie niewykształcenia się odpowiedniej infrastruktury produkcyjnej, czyli zagadnień w zasadzie obcym tradycyjnym dokumentom.

Ponieważ działania partycypacyjne nieodmiennie związane są z procesem produkcji i konsumpcji treści, chciałbym tu pomóc w porządkowaniu pola i wydzielić poszczególne etapy „żywności” pracy. Jako że schemat realizacyjny dla różnych typów prac może wyglądać odmiennie, warto pamiętać, że mogą istnieć liczne wyjątki od niego:

- preprodukcja, w tym: prace koncepcyjne nad tematem, formą i niezbędną technologią, zebranie ekipy realizacyjnej, rozpoczęcie współpracy instytucjonalnej i medialnej, pozyskanie środków finansowych;
- produkcja, w tym: pozyskiwanie materiału źródłowego, jego selekcja i wstępne opracowanie;
- postprodukcja, w tym: testowanie funkcjonalności pracy;
- launching/premiera oraz promocja;
- działania na gotowej i udostępnionej pracy, w tym: weryfikacja i edycja treści, dodawanie dodatkowego materiału, aktualizowanie kodu, remiksowanie.

Działania partycypacyjne mogą dotyczyć każdej z wymienionych faz i zakresu zadań, które się w niej mieszczą: czasem partycypacja obejmie jedynie bardzo wczesne prace nad projektem, a czasem dotyczyć będzie wyłącznie działań na gotowym dziele; czasem wymagać będzie serii złożonych działań kreatywnych na wszystkich

²⁶ B. Gaylor, *The Living Docs Project*, za: J. Dovey, *Documentary Ecosystems: Collaboration and Exploitation* [w:] C. Hight, K. Nash, C. Summerhayes (red.), *New Documentary Ecologies...*, op. cit., s. 14–15, tłum. własne.

etapach, a czasem „tylko” przelania środków finansowych, czasem niezbędny będzie bezpośredni kontakt „na żywo”, a czasem wystarczy tryb online.

Analiza procesu partycypacji wymaga zatem uwzględnienia dwóch kryteriów: 1) KIEDY, tj. na jakim etapie dochodzi do współpracy, oraz 2) CO dokładnie obejmuje współpraca. Sandra Gaudenzi²⁷ obok dwóch powyższych wyznaczników zasadnie formułuje jeszcze jeden: 3) KTO? Owo pytanie odnosi się do nieuniknionych układów hierarchicznych między osobami zaangażowanymi w projekt i prowokuje do ustalenia dodatkowych kwestii: kto podejmuje ostateczne decyzje na temat technologii, formy czy zakresu tematycznego, kto określa, czy zasady będą narzucane odgórnie (*top-bottom*), proponowane oddolnie (*bottom-up*) czy negocjowane społecznościowo w ramach określonych strategii? Prowadzi to w stronę paradoksu: im mniej faz obejmujących partycypację i im węższy zakres współpracy społecznościowej, a szerszy zakres autorskiej kontroli, tym mniejsze ryzyko niepowodzenia projektu, ale też słabsze wykorzystanie potencjału interaktywności i partycypacyjności.

Poza powyższym podziałem, nasuwającym skojarzenia z metodą badawczą opartą na analizie dyskursu, Gaudenzi proponuje jeszcze inny podział działań partycypacyjnych, równie użyteczny, choć akcentujący już nie tyle elementy składowe procesu, co charakter relacji między poszczególnymi współtwórcami. Wyróżnia ona zatem 1) współautorstwo (*co-authoring*)²⁸, 2) współprodukcję (*co-producing*) oraz 3) współinicjowanie (*co-initiating*)²⁹. Współautorstwo obejmuje najszerszy zakres prac, do tego stopnia, iż trudno wskazać jedną osobę, którą można by określić jako sprawującą jednoznacznie nadrzędną rolę wobec innych: w tym przypadku status autorstwa można przypisać całej grupie osób razem angażujących się w proces realizacyjny, dzielących się zadaniami na każdym z etapów tworzenia. Nawet jeśli tylko jedna osoba formalnie zostaje określona jako autor/ka, co może mieć znaczenie np. prawne, to realnie decyzje podejmowane są wspólnie. Tego rodzaju strategię realizacyjną zauważam w przypadku web-doca *Hollow* (2013), który co prawda był nadzorowany przez Elaine McMillion Sheldon, ale kluczowa była aktywność dziesięcioosobowej grupy profesjonalistów (m.in. projektantów, producentów, artystów pracujących nad wizualizacjami danych, działaczy społecznych i dziennikarzy) oraz mieszkańców amerykańskiego hrabstwa McDowell, zaangażowanych w proces preprodukcji (udział w warsztatach z obsługi sprzętu filmowego i ze storytellingu), produkcji i postprodukcji (realizacja obrazu filmowego przy wsparciu doradcy społecznego, który udzielał na bieżąco informacji w zakresie przeprowadzania wywiadów czy montażu) oraz promocji (wspieranie aktywności mieszkańców w mediach

²⁷ S. Gaudenzi, *Strategies of Participation...*, op. cit.

²⁸ W piśmiennictwie naukowym funkcjonuje także określenie „rozproszone autorstwo” (*distributed authorship*) zaproponowane przez Roya Ascotta i popularyzowane przez Axela Burnsa. Zob. R. Ascott, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, California University Press, Berkeley 2003; A. Burns, *Distributed Creativity: Filesharing and Produsage* [w:] S. Sonvilla-Weiss (red.), *Mashup Cultures*, Springer, New York 2010.

²⁹ Zob. S. Gaudenzi, *Strategies of Participation...*, op. cit., s. 129–130.

społecznościowych, prowadzenie konta na Facebooku ze zdjęciami dawnych i obecnych mieszkańców hrabstwa oraz dodatkowymi opowieściami, uzupełniającymi narrację w projekcie; prowadzenie na Facebooku zamkniętej grupy w celu wymiany komentarzy, pomysłów, tematów, relacji prasowych).

Drugi typ współpracy, współprodukcja, obejmuje jedynie etap realizacyjny, podczas gdy główny zakres prac konceptualnych, przygotowawczych, ale także kontrolnych wokół całej pracy spoczywa na wyraźnie określonej figurze autora/autorki, z różnych względów potrzebujących strategii partycypacyjnej, by dotrzeć do osób dysponujących takim kapitałem wiedzy i umiejętności, do którego nie mogliby dotrzeć tradycyjnymi drogami. Jako przykład tego rodzaju współpracy zaproponowałbym wspomniany *Life in a Day 2020* (Kevin Macdonald, 2021), linearny film dokumentalny zmontowany z repozytorium obejmującego 324 tysięcy fragmentów filmowych nagranych w 192 krajach jednego dnia przez osoby pragnące wspomóc projekt, a następnie przesłanych do producentów. Choć wszyscy autorzy wykorzystanych materiałów zostali uwzględnieni w napisach końcowych i niewątpliwie bez ich udziału tego rodzaju praca nie mogłaby powstać, to nie mieli oni żadnego wpływu na zasady współpracy czy choćby na montaż – te były ustalane odgórnie przez Kevina Macdonalda i Ridleya Scotta.

Trzeci typ współpracy, współinicjowanie, obejmuje etap przygotowawczy, kiedy niezbędne jest społecznościowe opracowanie konceptu projektu, określenie zasadniczych tematów, ustalenie najlepszej możliwej formy oraz trybu realizacji, wskazanie potencjalnych szans i problemów związanych z projektem. Pośród przykładów tego rodzaju współpracy wymieniłbym projekty realizowane we wspomnianym cyklu *Challenge for Change*, a z przykładów bardziej współczesnych chociażby kanadyjski web-doc *The Thousandth Tower* (2009) – będący częścią szerszej zakrojonego projektu *Highrise* – opowiadający o mieszkańcach drapaczy chmur w Toronto, którzy, wyłonieni przez producentów, sami ustalili najlepszą formę wyrazu dla tematu wysokościowców oraz zarejestrowali materiał audiowizualny.

Partycypacja a praktyki społeczne

O ile wcześniej wspomniani badacze i badaczki proponowali typologie praktyk partycypacyjnych opartych na fazach procesu realizacyjnego, o tyle Mirko Tobias Schäfer³⁰ szuka szerszego kryterium i wskazuje, że praktyki partycypacyjne rozpięte są między trzema „dyspozytywami”: 1) dyskursami, czyli kontekstami, w jakich funkcjonuje dana praca, np. popularnymi, akademickimi, medialnymi, politycznymi, które określają charakter agend przecinających się w danym projekcie; 2) praktykami społecznymi, czyli zakresem określonych umiejętności posiadanych przez użytkowników, np. artystów, programistów, naukowców, zwykłych użytkowników etc., które muszą być uwzględnione przez twórców, gdyż określają zakres tego, co użytkownicy

³⁰ M.T. Schäfer, *Bastard Culture!...*, op. cit., s. 16.

będą „robić” z projektem; 3) technologiami, czyli urządzeniami i programami (wraz z całą ich specyfiką), które określają formę i kształt praktyk partycypacyjnych, z jakich korzystają twórcy i z jakich korzystać będą użytkownicy. Ta typologia zdaje się silnie opierać na wspomnianej typologii kapitałów kulturowych Bourdieu³¹ i odnosić odpowiednio do takich jej typów jak instytucjonalne, ucieleśnione i uprzedmiotowione, gdzie proces rozwoju projektu wymaga zaangażowania każdego z nich. To zestawienie pozwala wyjść poza określanie układów hierarchicznych między wszystkimi zaangażowanymi w tworzenie i bliżej się przyjrzeć indywidualnym potrzebom i cełom.

W przypadku pierwszego czynnika należy wziąć pod uwagę instytucję realizującą projekt, którą może być instytucja kultury (np. National Film Board of Canada – projekt *Fort McMoney*), instytucja naukowa (np. MIT Open Documentary Lab – projekt *A Father's Lullaby*), instytucja medialna (np. telewizja Al Jazeera – projekt *Life on Hold* – czy serwis YouTube – projekt *Life in a Day*), instytucja rządowa (np. JFK Presidential Library – projekt *Clouds over Cuba*) czy niewielkie, niezależne studia produkcyjne (np. paryskie Chaï Chaï Films – projekt *Grandmas Project*). Każdy z podmiotów w jakiś sposób kształtuje formę czy treść pracy, którą finansuje, np. twórcy projektu *Fort McMoney* opowiadającego o konsekwencjach działań koncernów petrochemicznych, będąc finansowani przez instytucje państwowe oraz wspomagani promocyjnie przez wpływową prasę opiniotwórczą, byli zmuszeni do złagodzenia wymowy projektu³². Liczne dyskursy, jakie przecinają się w każdej z prac, definiują tematy, formy, skale wsparcia finansowego, przestrzenie dostępu, wsparcie medialne etc., ale także zakres potencjalnej partycypacji osób „z zewnątrz”.

Praktyki społeczne – drugi czynnik – muszą uwzględniać zakres posiadanych umiejętności zarówno przez twórców, jak i użytkowników. Jeśli w poprzednim podrozdziale zaproponowano trzy pytania przyświecające partycypacji (KTO, CO, KIEDY), to tu należałoby dodać jeszcze jedno: DLACZEGO? Dlaczego osoby posiadające szereg wyspecjalizowanych umiejętności miałyby się angażować, najczęściej w sposób nieodpłatny, w realizację danego projektu? Dlaczego użytkownicy mieliby sięgać po daną pracę o nietypowej, niszowej formie? Tu z odpowiedzią mogliby przyjść badacze Thomas F. Stafford, Marla Royne Stafford i Lawrence L. Schkade³³, którzy w swych badaniach wskazali, że użytkownicy sieci poszukują trzech rodzajów gratyfikacji: 1) gratyfikacji związanej z treścią (*content gratification*), np. rozrywki, informacji; 2) gratyfikacji związanej z procesem (*process gratification*), np. doświadczenia przyjemności nawigacji, kontaktu z nową technologią; 3) gratyfikacji związanej z praktykami społecznymi (*social gratification*), np. wymiany myśli, doświadczeń, emocji. Chciałbym raz jeszcze sięgnąć do projektu *Hollow*:

³¹ P. Bourdieu, L.J.D. Wacquant, *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej*, op. cit.

³² mipmarkets, *Transmedia & Storytelling in Documentary: "Fort McMoney" – MIPDoc 2014*, YouTube, 6.04.2014, <https://youtu.be/ecJdrznEa64> (dostęp: 3.07.2023).

³³ M. Royne Stafford, L.L. Schkade, T.F. Stafford, *Determining Uses and Gratifications for the Internet*, „Decision Sciences” 2004, t. 35, nr 2.

już na wczesnym etapie powstawania uwzględniał on relacje istniejące wewnątrz danej społeczności i wykorzystywał je do tego, by zachęcić mieszkańców hrabstwa do opowiadania o swoich doświadczeniach, natomiast odbiorcom proponował ciekawą realizację opowiadającą o uniwersalnym problemie depopulacji (gratyfikacja związana z treścią). Wymagał on także od społeczności zdobycia nowych i przydatnych umiejętności (nauka realizacji obrazu filmowego, zarządzania treścią w mediach społecznościowych etc.), a od odbiorców zmierzenia się z nowatorską formą wyrazu o względnie prostej mechanice i interfejsie (gratyfikacja związana z procesem), podczas gdy sam proces realizacji był nakierowany na wykorzystanie istniejących więzi między członkami i członkiniami społeczności, wzmacnianie ich przez prowokowanie do negocjowania najbardziej optymalnych i adekwatnych rozwiązań związanych z projektem, a odbiorcom proponował interaktywne kwestionariusze i sondy, które czyniłyby temat bliższym (gratyfikacja związana z praktykami społecznymi).

Trzeci czynnik, czyli technologie, obejmuje szereg decyzji związanych z urządzeniami i oprogramowaniem, jakie zostaną użyte w procesie realizacyjnym. Decyzja o wyborze formuły VR może oznaczać ograniczenie dostępu do pracy z racji nieposiadania przez odbiorców odpowiednich urządzeń, a niegdysiejsza decyzja o tworzeniu web-doców we Flashu ostatecznie okazała się dla wielu projektów zabójcza wraz z grudniem 2020 roku. Sam fakt oparcia wielu projektów na przeglądarkach komputerowych wiąże się z nieustannym aktualizowaniem kodu, tak by z kolejną wersją Chrome'a czy Safari praca nadal mogła być dostępna i w pełni funkcjonalna. Przykłady można mnożyć. Aspekt technologiczny wprost decyduje o żywotności pracy i dostępie do niej, ale też o zakresie możliwych działań partycypacyjnych, np. w zakresie tego, czy wykorzystana technologia pozwala na łatwe dodawanie bądź edytowanie treści.

Także tu zauważam swoisty paradoks: im większa liczba zaangażowanych, tym potencjalnie większy kredyt zaufania przypisywany projektowi, ale też jego mniejsza komunikatywność jako całości. Tysiące osób zaangażowanych w rozbudowywanie pracy *6 Billion Others*, setki tysięcy filmów przesłanych w związku z projektem *Life in a Day 2020* czy ponad 500 wolontariuszy dokumentujących życie dziesięciu bohaterów i zamykających je w pracy *Global Lives Project* o długości 240 godzin robią wrażenie swoją skalą, ale budzą też nieufność: czy taka ilość danych komunikuje jeszcze cokolwiek poza chaosem i nieobejmowalnymi proporcjami? Czy możemy jeszcze mówić o jakimkolwiek przesłaniu takiej pracy – oczywiście przesłaniu, które rodzi się z połączenia wszystkich indywidualnych małych sensów zawartych w poszczególnych komponentach? Jak wskazuje badaczka Patrícia Nogueira³⁴: „Podczas gdy w linearnych filmach dokumentalnych znaczenie było tworzone

³⁴ P. Nogueira, *Participative Interactive Documentary as a Fragmented and "Deterritorialized" Archive*, „Research Gate”, listopad 2016, https://www.researchgate.net/publication/311134288_Participative_Interactive_Documentary_as_a_fragmented_and_deterritorialized_archive (dostęp: 3.07.2023).

przez kadrowanie ujęć i ich montaż, w partycypacyjnym dokumencie interaktywnym znaczenie jest współdzielone i warstwowe: istnieją znaczenia poszczególnych klipów (niekontrolowane przez autora/autorkę dokumentu interaktywnego), znaczenia interfejsu (zwykle określone przez autora/autorkę) oraz znaczenia nawigowania [*browsing*] (przejście ścieżką narracyjną zależy od decyzji użytkowników)". Ma ona rację: przy takiej nadprodukcji treści, czasem niemożliwej do przyswojenia przez pojedynczego odbiorcę, znaczenia wynikające z łączenia poszczególnych znaczeń zawartych w pojedynczych klipach, znaczenia budowane przez nieintuicyjny interfejs lub interfejs sprowadzony do niekończącego się „klikania” oraz znaczenia wynikające z przeglądania ogromnych ilości danych wpływają zasadniczo na odbiór całości, ale też podają w wątpliwość zasadność partycypacji ilościowo nieograniczonej. Opracowywanie zasad partycypacji powinno zatem obejmować nie tylko etap inicjowania i włączania współtwórców w proces realizacyjny, ale również moment kończenia współpracy: ustalenia, kiedy praca powinna przestać się rozrastać, by pozostać komunikatywną.

Także wspomniany Mirko Tobias Schäfer³⁵ podąża w swoich rozważaniach za kontekstem społecznym i na nim buduje kolejne spostrzeżenia. Po pierwsze³⁶, słusznie wyprowadza dystynkcję opartą na charakterze zaangażowania, wskazując, że partycypacja może mieć charakter 1) eksplicytny, gdy napędzana jest motywacją o charakterze wewnętrznym lub zewnętrznym i realizuje się w aktywnym zaangażowaniu w konkretne działania (np. gromadzenie i opracowywanie danych); 2) implicytny, gdy jest zautomatyzowana i zalgorytmizowana, przeniesiona na działanie programu komputerowego, w pewnym sensie „bierna”, gdzie użytkownik traktowany jest instrumentalnie (np. w procesie dzielenia się plikami przy użyciu technologii peer2peer). To rozróżnienie jest bardzo istotne, gdyż myśląc o partycypacji, często bierzemy pod uwagę wyłącznie pierwszy typ – jemu zresztą poświęcona jest zasadnicza część tego artykułu, podczas gdy partycypacja implicytna także może zostać zaliczona w poczet działań opartych na kooperacji, nawet jeśli można ją zauważyć w mniejszej liczbie projektów.

Spójrzmy na konkretne przykłady, wykraczające poza tekst Schäfera. Niektóre web-doki agregują metadane udostępniane przez użytkowników w sieci: te informacje zostają następnie włączone w treść pracy, a zatem modyfikują na czas indywidualnego odtworzenia jej kształt, nawet jeśli jedynym działaniem po stronie użytkownika było udzielenie zgody na udostępnianie danych, jak w projekcie *Do Not Track* (Brett Gaylor, 2015), który wykorzystuje ciasteczka lub informacje geolokalizacyjne użytkowników, by zwrócić ich uwagę na problem przepływu danych w środowisku cyfrowym i wzbudzić niepokój zwizualizowaniem faktu, jak wiele informacji jest udostępnianych w sposób – właśnie – implicytny. Z podobnego rozwiązania korzysta także praca *Bear 71* (Jeremy Mendes, Leanne Allison, 2012): by zagłębić się

³⁵ M.T. Schäfer, *Bastard Culture!...*, op. cit., s. 46–48.

³⁶ Ibidem, s. 51–52.

w tym przeglądarkowym reportażu interaktywnym łączącym reaktywne środowisko cyfrowe z linearnym filmem opowiadającym o kontroli i nadzorze w kanadyjskim parku krajobrazowym, należy najpierw pozwolić, by program uzyskał dostęp do naszego mikrofonu i kamery. Gdy, nawigując po projekcie, postanowimy dowiedzieć się więcej o tytułowym Niedźwiedziu 71 i kliknąć na jego podpis, naszym oczom ukażą się miniatury z livestreamingiem nas oraz kilku innych użytkowników i użytkowników – prosto z naszych komputerowych kamerek. Również możemy mówić tu o partycypacji w dziele, ale właśnie w trybie implicytnym, biernym, przeniesionym na działanie algorytmu.

Partycypacja a kwestie etyczne

Powyższe rozważania prowadzą do namysłu nad trzecim, ważnym tu problemem, czyli etyką. To zagadnienie jest bardzo często analizowane w kontekście filmowego dokumentu³⁷, a najczęściej wyraża się w formie niezliczonych wątpliwości i kłopotliwych przykładów niż zdecydowanych konstatacji. Kate Nash³⁸ podąża podobną drogą i stawia pytania: kto ma prawo reprezentować innych? W jakim celu i dla czyjego zysku? W jaki sposób dokumenty odzwierciedlają interesy tych ze społeczną, ekonomiczną i polityczną władzą? Badaczka podsumowuje swoje rozważania w sposób, który określiłbym jako egalitarystyczny: niezbędne jest włączanie bohaterów i bohaterki w jak największym zakresie w proces realizacyjny. Co więcej, najlepiej, by ze względów proceduralno-prawnych zasady obowiązujące podczas realizacji dzieła były spisane, choć niewątpliwie stać za nimi powinna przede wszystkim pewna elementarna uczciwość. Ów proces ustalania zasad współpracy Jon Dovey nazywa *framingiem* – „ramowaniem” – gdzie „ramą” jest zestaw norm i zasad zabezpieczających prawa wszystkich współtwórców, a zestaw potencjalnych argumentów służących przekonaniu potencjalnych współtwórców do udziału w projekcie powinien być oparty na czymś wyraźniej zdefiniowanym niż zbiór mglistych – choć zasadniczo istotnych – kwestii, jak: „Przyjdź i wystąp w naszym filmie, ponieważ... (a) pomożesz uczynić świat lepszym, sytuacja będzie mogła się zmienić dzięki takim historiom jak twoja; (b) sprawisz, że twoje życie stanie się lepsze, ponieważ twój głos zostanie usłyszany; (c) zdefiniujesz sam/ą siebie, co samo w sobie będzie nagrodą; (d) przyczynisz się do dobra publicznego, sprawiając, że twoje doświadczenie lub wiedza staną się źródłem wiedzy dla innych ludzi”³⁹. Z jednej strony zatem uczestnictwo w dowolnym projekcie partycypacyjnym wymaga od nieprofesjonalnych

³⁷ Zob. m.in. B. Nichols, *Speaking Truths with Film: Evidence, Ethics, Politics in Documentary*, University of California Press, Oakland 2016; A. Piotrowska, *Psychoanalysis and Ethics in Documentary Film*, Routledge, New York 2014.

³⁸ K. Nash, *Interactive Documentary...*, op. cit., s. 41, tłum. własne.

³⁹ J. Dovey, *Documentary Ecosystems: Collaboration and Exploitation* [w:] C. Hight, K. Nash, C. Summerhayes (red.), *New Documentary Ecologies...*, op. cit., s. 22, tłum. własne.

współtwórców nabycia umiejętności zadbania o swoje prawa autorskie, by uniknąć legislacyjno-finansowych pułapek, a z drugiej wymaga od klasycznie rozumianych twórców wyjścia poza tradycyjne metody realizacyjne i przemyślenia autorskiego modelu zarządzania projektem. Na poziomie nomenklatury teoretycy często poruszają się między dwoma biegunami, binarnie różnicując „dokument tworzony przez podmiot” (*subject-generated documentary*), czyli autora/autorkę, zachowujących kontrolę nad tekstem, od „dokumentu tworzego przez społeczność” (*community authored documentary*⁴⁰), co jest o tyle mylące, że praktyki partycypacyjne najczęściej są w połowie drogi między modelem autorskim a kolektywnym, a kontrola jest zawsze w jakimś stopniu współdzielona przez grupę.

Jak zasadnie podkreśla badacz Martin Potter⁴¹, partycypacja to „raczej zobowiązanie o charakterze etycznym niż osiągnięcie technologiczne”, a Helen De Michiel⁴² dodaje: „Myślę o współtworzeniu jako o emocjonalnej, koncepcyjnej i etycznej postawie, a nie o zestawie umiejętności lub metod komunikacji”. Jeśli trudno zdefiniować partycypacyjne dokumenty interaktywne za pomocą tematu, estetyki czy struktury, to zgodziłbym się z powyższymi koncepcjami, iż wszystkie te prace łączyłby szczególnie rodzaj „partycypacyjnego paktu” między twórcami, opartego na zaufaniu, iż szlachetne idee stojące za udziałem w przedsięwzięciu nie zostaną nadużyte. Analiza procesu partycypacyjnego powinna zatem obejmować także analizę „ramowania” i weryfikować jej zastosowanie w procesie realizacyjnym. Takiej analizie można choćby poddać projekt *A Day in the Life of America* (Jared Leto, 2019), opowiadający o USA w okresie gorących przemian społeczno-politycznych i oparty na materiale realizowanym zarówno przez profesjonalną ekipę filmową, jak i nieprofesjonalnych amatorów, pragnących współtworzyć ową pracę. Mimo określenia warunków współpracy przez reżysera, a także słynnego aktora i muzyka – co miało niebagatelne znaczenie w kontekście posiadanego przez niego kapitału społecznego – w mediach społecznościowych, prasie i telewizji oraz otrzymania materiałów filmowych od ok. 10 tysięcy osób⁴³, jedynie niewielka ich część została wykorzystana w ostatecznej wersji projektu, co może rodzić frustrację wśród niedoszłych współtwórców i niechęć do brania udziału w innych tego rodzaju projektach.

Zebrane w tym artykule naukowe refleksje Sandry Gaudenzi, Kate Nash, Jona Doveya, Brettta Gaylora, Mirko Tobiasa Schäfera i wielu innych ostatecznie pozostają wobec siebie komplementarne, by, wykorzystując istniejące koncepcje, na ich podstawie przedstawiać własne propozycje, w tym słownictwo (np. *living docsy* Gaylora), typologie (np. partycypacja eksplicytna i implicytna Schäfera) czy perspektywy

⁴⁰ K. Nash, *Interactive Documentary...*, op. cit., s. 42.

⁴¹ M. Potter, *Critical Junctures: Place-based Storytelling in the Big Stories Small Towns Participatory Documentary Project*, „Media International Australia” 2017, nr 164 (1), s. 119, tłum. własne.

⁴² H. De Michiel, *The Private Lives of Documentary*, „Afterimage” 2020, nr 47 (1), s. 48, tłum. własne.

⁴³ M. Grobar, *Jared Leto Enlists 92 Crews to Capture 'A Day in the Life of America'*, „Deadline”, 25.04.2019, <https://deadline.com/2019/04/jared-letto-a-day-in-the-life-of-america-tribeca-interview-news-1202601081/> (dostęp: 30.09.2023).

(np. partycypacja jako postawa etyczna De Michiel). W procesie analizy tekstów nie odnalazłem znaczących różnic czy pól sporów między przywoływanymi badaczami i badaczkami. Jak starałem się wykazać w toku własnych obserwacji, owe teksty pozostają przydatne w analizie konkretnych studiów przypadku, zapewniając pomocne narzędzia badawcze. Co więcej, należy podkreślić fakt, że sfera etyczna pozostawała dla większości badaczy i badaczek ważnym punktem odniesienia, podobnie jak dla twórców i twórczyń, których partycypacyjne projekty przywoływałem. Choć gatunek dokumentu interaktywnego sięga po wiele różnych rozwiązań technologicznych określających jego formę (strony www, doświadczenia wirtualnej rzeczywistości, otwarte projekty sieciowe realizowane w mediach społecznościowych etc.), nieustannie ewoluując i dostosowując się do coraz to nowszych narzędzi medialnych, pozostaje mieć nadzieję, że „ramowanie” pozostanie standardem i nie będzie wyznaczone wyłącznie przez „Terms and Agreements” poszczególnych platform – choć jest to rozwiązanie zarówno istotne, jak i niewątpliwie niedoskonałe – tylko przez negocjowany między współtwórcami zbiór zasad.

Bibliografia

- Ascott R., *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology, and Consciousness*, California University Press, Berkeley 2003.
- Bourdieu P., Wacquant L.J.D., *Zaproszenie do socjologii refleksyjnej*, przeł. A. Sawisz, Oficyna Naukowa, Warszawa 2001.
- Burns A., *Distributed Creativity: Filesharing and Producership* [w:] S. Sonvilla-Weiss (red.), *Mashup Cultures*, Springer, New York 2010.
- Clinton K., Jenkins H., Purushotma R., Robison A.J., Weigel M., *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*, „New Media Literacies” 2006, <http://www.newmedialiteracies.org/wp-content/uploads/pdfs/NMLWhitePaper.pdf> (dostęp: 3.07.2023).
- De Michiel H., *The Private Lives of Documentary*, „Afterimage” 2020, nr 47 (1).
- Dovey J., *Documentary Ecosystems: Collaboration and Exploitation* [w:] C. Hight, K. Nash, C. Summerhayes (red.), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Palgrave Macmillan, London 2014.
- Fontaine M., Lesser E.L., Slusher J., *Knowledge and Communities*, Butterworth-Heinemann, Boston 2000.
- Gaudenzi S., *Strategies of Participation: The Who, What and When of Collaborative Documentaries* [w:] C. Hight, K. Nash, C. Summerhayes (red.), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Palgrave Macmillan, London 2014.
- Gaylor B., *The Living Docs Project*, za: J. Dovey, *Documentary Ecosystems: Collaboration and Exploitation* [w:] C. Hight, K. Nash, C. Summerhayes (red.), *New Documentary Ecologies: Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Palgrave Macmillan, London 2014.
- Grobar M., *Jared Leto Enlists 92 Crews to Capture 'A Day in the Life of America'*, „Deadline”, 25.04.2019, <https://deadline.com/2019/04/jared-letto-a-day-in-the-life-of-america-tribeca-interview-news-1202601081/> (dostęp: 30.09.2023).

- Hardt M., Negri A., *Empire*, Harvard University Press, Cambridge 2000.
- Henley P., *The Adventure of the Real: Jean Rouch and the Craft of Ethnographic Cinema*, The University of Chicago Press, Chicago 2009.
- Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Lesser E.L., Prusak L., *Communities of Practice, Social Capital and Organisational Knowledge*, „Information Systems Review” 1999, t. 1.
- Lévy P., *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*, Perseus Books, Cambridge 2000.
- Lubelski T., *Lumière i Méliès: fotograf i iluzjonista inicjują kinematograf* [w:] T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska (red.), *Historia kina. Tom 1. Kino nieme*, Universitas, Kraków 2010.
- MadV, *The Message: Responses to “One World” by MadV*, YouTube, 27.12.2008, <https://youtu.be/Z-BzXpOch-E> (dostęp: 3.07.2023).
- Mauss M., *Szkic o darze. Forma i podstawa wymiany w społecznościach archaicznych*, przeł. M. Król, K. Pomian, J. Szacki [w:] idem, *Socjologia i antropologia*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1973.
- mipmarkets, *Transmedia & Storytelling in Documentary: “Fort McMoney” – MIPDoc 2014*, YouTube, 6.04.2014, <https://youtu.be/ecJdrznEa64> (dostęp: 3.07.2023).
- Nash K., *Interactive Documentary: Theory and Debate*, Routledge, London–New York 2022.
- Nichols B., *Speaking Truths with Film: Evidence, Ethics, Politics in Documentary*, University of California Press, Oakland 2016.
- Nogueira P., *Participative Interactive Documentary as a Fragmented and “Deterritorialized” Archive*, „Research Gate”, listopad 2016, https://www.researchgate.net/publication/311134288_Participative_Interactive_Documentary_as_a_fragmented_and_deterritorialized_archive (dostęp: 3.07.2023).
- Piotrowska A., *Psychoanalysis and Ethics in Documentary Film*, Routledge, New York 2014.
- Potter M., *Critical Junctures: Place-based Storytelling in the Big Stories Small Towns Participatory Documentary Project*, „Media International Australia” 2017, nr 164 (1) s. 119.
- Putnam R.D., *Samotna gra w kręgle. Upadek i odrodzenie wspólnot lokalnych w Stanach Zjednoczonych*, przeł. P. Sadura, S. Szymański, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.
- Ruby J., *Picturing Culture: Explorations of Film and Anthropology*, The University of Chicago Press, Chicago 2000.
- Schäfer M.T., *Bastard Culture! How User Participation Transforms Cultural Production*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2011.
- Schkade L.L., Royne Stafford M., Stafford T.F., *Determining Uses and Gratifications for the Internet*, „Decision Sciences” 2004, t. 35, nr 2.
- Schmidt M.P., *Knowledge Communities: Mit Virtuellen Wissensmärkten das Wissen im Unternehmen effektiv nutzen*, Addison-Wesley, München 2000.
- Sołodki P., *Crowdsourcing films – szkic o zjawisku* [w:] A. Gwóźdź, M. Kempna-Pieniążek (red.), *Film i media – przeszłość i przyszłość. Kontynuacje*, Instytut Sztuki Polskiej Akademii Nauk, Warszawa 2014.
- Sołodki P., *W czasie społecznego niepokoju. Filmy crowdsourcingowe*, „Ekrany” 2021, nr 1 (57).
- Tapscott D., Williams A.D., *Wikinomia. O globalnej współpracy, która zmienia wszystko*, przeł. P. Cypryński, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2008.

- Toledo L.A., Leon F.H.A.D., *Crowdsourcing as Production Model That Uses Collective Intelligence, the Collaborative Culture and the Formation of Communities*, „Emerald Insight”, 1.08.2019, <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/INMR-06-2018-0040/full/html> (dostęp: 3.07.2023).
- Uricchio W., *To, co nadzieje. Potencjalne przyszłości form dokumentalnych... z perspektywy historycznej*, przeł. A. Waszkiewicz, „Widok. Teorie i Praktyki Kultury Wizualnej” 2022, nr 33, <https://www.pismowidok.org/pl/archiwum/2022/33-nowe-narracje-wizualne/to-co-nadejdzie> (dostęp: 3.07.2023).
- Waugh T., Winton E., *Challenges for Change: Canada's National Film Board* [w:] B. Winston (red.), *The Documentary Film Book*, BFI, London 2013.