

# Weronika M. Lewandowska

---

## Youtube.Doc : Dokument otwarty na wpisy amatorów

---

Kultura Popularna nr 1 (35), 50-57

---

2013

Artykuł został zdigitalizowany i opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Weronika M.  
Lewandowska

**Youtu-  
be.doc**  
*Doku-*

*ment otwarty na  
wpisy amatorów*

Pojawienie się w 2005 roku serwisu YouTube, zmieniło nie tylko sposób rozpowszechniania i wymiany wideo. Wpływ tej platformy na transformację różnych obszarów naszego życia jest o wiele głębszy. W reakcji na nowe możliwości kreacji i dystrybucji, przeobrażeniom podlega telewizja, sztuka, polityka, edukacja, nasze społeczne zachowania czy marketing. Zjawisko to jest oczywiście sprzężone z innymi działaniami, które wykorzystują potencjał i mechanizmy społecznościowe *Internetu* oraz rozwój technologii mobilnych.

YouTube angażuje odbiorców w tworzenie nowych treści, publikowanie, digitalizację, komentowanie i krytykę, ale również w działania z wideo, które coraz częściej mają charakter performatywny. Amatorzy dokumentują rzeczywistość, co wpływa na tradycyjne dziennikarstwo i kino. Nieprofesjonalni reporterzy są często pierwszymi lub jedynymi świadkami wydarzenia. Popularną praktyką stało się więc udostępnianie amatorskich materiałów w kanałach tradycyjnych mediów, takich jak telewizja. Kino dokumentalne również otwiera się na włączanie takich materiałów do swoich produkcji.

Niektóre wydarzenia współtworzone przez sieciowy *streaming*, mają znaczenie dla przemian społecznych i politycznych. Nawiązują one w swojej formie do *flash* i *smart mobów*<sup>1</sup> (Rheingold, 2002: xi), których zasięg zwiększa się dzięki internetowej transmisji na żywo. Widz może być aktywnym uczestnikiem wydarzeń strumieniowanych, na przykład takich, jak te, które organizuje *Occupy Movement*. Staje się nim poprzez komentowanie, udostępnianie linku do *streamingu* czy wyświetlanie *live* wideo w miejscu publicznym, jak to miało miejsce w przypadku Spanish Revolution (2011), zamieszek, których transmisję można było zobaczyć podczas *Live Performer Meeting* w Rzymie, właśnie dzięki projekcji okna YouTube na fasadzie budynku festiwalowego (<http://www.liveperformersmeeting.net/>, dostęp: 30.05.2013). Każdy patrzący na przesyłany obraz stał jednocześnie ze skandującym tłumem i mógł dołączyć do protestów własną żywą reakcją w tym samym czasie, tylko w innym miejscu świata. Takie działania mogą być gotowym scenariuszem do kolejnych lokalnych inicjatyw, a zwiększając swój zasięg, określają realne możliwości zmiany. Podobny cel miały realizować w Polsce *streamingi* towarzyszące na przykład spotkaniom społeczności *NIE dla zburzenia Stoczni Gdańskiej* broniącej przeznaczonych do likwidacji obiektów Stoczni (<https://www.facebook.com/StoczniaAlive>, dostęp: 30.05.2013).

Tworzenie „wersji” do wideoklipów, w których liczy się działanie publiczności i otoczenia, również może być postrzegane jako YouTube *flash/smart mob*, czego przykładem są chociażby liczne wideo publikacje aranżowanego tańca *Harlem Shake*<sup>2</sup> (2013). W ten sposób YouTube wpływa na przeobrażenia i rozwój performatywności wideoklipów, kina (w tym również dokumentu), a także kultury oddolnej. Wideo, które można określić jako performatywne,

**Weronika M. Lewandowska** – doktorantka Interdyscyplinarnych Studiów Humanistycznych SWPS w Warszawie. Animatorka i organizatorka wydarzeń dla artystów i amatorów tworzących w obszarze nowych mediów i technologii (*share.warsaw*, *BYOB Warszawa*). Założycielka internetowej grupy dyskusyjnej *polishVJing*.

- 1 *Smart mob* – pojęcie wprowadzone przez Howarda Rheingolda w książce *Smart Mobs: The Next Social Revolution*, oznacza mobilizację tłumu przy użyciu technologii i Internetu, w celu wspólnego rzeczywistego działania lub zgromadzenia, które realizowane jest według pewnego scenariusza. W przeciwieństwie do *flash mobów*, które stawiają na zabawę i absurdałny charakter wydarzenia, *smart mobs* mogą prowadzić do głębszej i trwalszej zmiany społecznej czy politycznej, co często stanowi ich założenie.
- 2 Zabawne, amatorskie wideo wykorzystujące utwór producenta muzycznego Bauera *Harlem Shake*, które jako pierwszy (02.02.2013) opublikował na YouTube wideobloger, Filthy Frank (<http://www.youtube.com/watch?v=8vJissAMNww>, dostęp: 29.05.2013). Zainicjowało to falę podobnych produkcji, które np. w Turcji czy Rosji wywołały negatywne reakcje władz. W konstrukcji wideo liczy się przeobrażenie otoczenia i uczestników, które wyzwalało nieskrępowany, „opętaczy” taniec, pojawienie się elementów absurdałnych, takich jak rekwiizyty czy strój.

to takie, w którym publiczność przejmuje rolę autora, współtworząc kontekst interpretacyjny oryginału, przeobrażając tymczasowo wizualnie otoczenie i siebie w wideo akcji, zmieniając otoczenie i przyczyniając się do innych trwalszych przeobrażeń, często burząc zastane normy i uwalniając energię w twórczym działaniu. Najczęściej są to „wersje” naśladowanego ruchu, podpatrzonego w oryginalnym klipie. Działanie to angażuje również wiele osób z całego świata.

**Wideo, które można określić jako performatywne, to takie,**

**w którym publiczność przejmuje rolę autora, współtworząc kontekst interpretacyjny oryginału, przeobrażając tymczasowo wizualnie otoczenie i siebie w wideo akcji**

Dla lepszego zrozumienia procesu tych zmian i obszaru, w którym one zachodzą, chciałabym dokonać luźnej kategoryzacji materiałów publikowanych na omawianej przeze mnie platformie, biorąc pod uwagę przede wszystkim źródło treści. Następnie przyjrę się, jakie znaczenie ma YouTube dla świata sztuki i kina dokumentalnego.

## YouTube performatywny

Pierwszą kategorię mogą stanowić wszystkie materiały, które funkcjonowały wcześniej w innym zapisie czy w innym archiwum, a następnie zostały skonwertowane, zdigitalizowane i wpisane do bazy serwisu. Znajdą się więc tu: filmy, dokumenty, reklamy, wideoklipy z MTV, inne produkcje znane nam z telewizji, kina czy galerii sztuki, ale również utwory i albumy muzyczne z okładkami czy zdjęciami wykonawców. Zbiór ten będę nazywać archiwum medialnym.

Amatorskie nagrania, które stanowią znaczny wkład w zasoby YouTube, określają kolejną grupę wideo. Jednak warto podkreślić, że niektóre publikacje mogą należeć do kilku kategorii. Zazwyczaj cel ich powstania współokreśla charakter źródła. Widać to dobrze na przykładzie trzeciej grupy, w której umieszczam wszystkie tzw. „wersje” i remiksy. Znajdą się tu głównie efekty działań amatorów z rejestracją i kreatywną postprodukcją (Bourriaud, 2007: 13) idei, estetyk, obrazów i dźwięków, którą widać nie tylko w połączeniu archiwum medialnego z nagraniami amatorskimi, ale również w tworzeniu nowego wideo opartego na wcześniej istniejącym, poprzez powtórzenie np. tańca widocznego w oryginalnym wideo (np. *Harlem Shake*). Tak jak w kinie czy w vJ-ingu, materiały te funkcjonują w produkcjach amatorów jako *found footage*, w których „artysta jest odbiorcą i twórcą jednocześnie, zapowiadając partycypacyjny model komunikacji z interaktywnością i współkształtowaniem treści dzieła przez odbiorcę” (Krajewski, 2009: 74). „Wersje”/remiksy to również najbardziej performatywny obszar wideo na YouTube. Wideo

najaktywniej produkowanych wersji można nazwać wirusem albo memem performatywności.

Czwartą kategorię – strumieniową, stanowią na You Tube materiały, które w pierwotnej wersji były treściami *streamingowanymi* w czasie rzeczywistym, często bezpośrednio wgrywanymi na serwer, tworzące dokumentację z transmisji danych. Takie „łączenie się” na żywo z odległymi wydarzeniami umożliwia nowe formy uczestnictwa. Strumieniowanie inspiruje lokalnych działaczy do tworzenia wydarzeń organizowanych na podobnych zasadach. W ten sposób mobilizują oni najbliższą im społeczność. Do tej kategorii wideo możemy zaliczyć tworzenie się performatywnych „wersji”, opartych również na różnych formach aktywności.

Na kolejną grupę składają się produkcje umieszczane na YouTube przede wszystkim w celu tworzenia kanału z treścią. Ta kategoria kanałowa odbiega od innych wcześniej przeze mnie wymienionych, gdyż opiera się bardziej na samym pomysle wykorzystania publikacji. Podobnie jest w przypadku ostatniej grupy, będącej specyficznym medium reklamy, w której nadawcą są instytucje, organizacje, korporacje lub osoby prywatne mające na celu wypromowanie swojego produktu, usługi, ale również jakiejś idei czy postawy.

Zastanawiając się nad relacjami YouTube ze światem sztuki czy kinem, można skorzystać z wyżej wymienionych kategorii. Mogą one również pomóc w szukaniu odpowiedzi na pytania dotyczące wpływu Internetu na sposób konstruowania narracji filmowej, związków YouTube ze sztuką wideo i vJ-ingiem, czy też roli amatorów we współczesnej kulturze.

## YouTube – dokument otwarty na kino

YouTube można traktować w całości, jako jeden dokument, otwarty na działania odbiorcy. Amatorzy kształtują nową kulturę, prezentując swoje działania w sieci. Duża liczba wyświetleń filmu, którą traktuje się często jako wyznacznik popularności, może pomóc w zrealizowaniu kolejnych projektów, na większą skalę. Niektóre instytucje i firmy wspierają oddolne działania, m.in. Google, Inc, właściciel YouTube, przejął rolę mecenasa rozwoju amatorskich produkcji. W lipcu 2010 roku, ogłosił dwa projekty: *Life in a Day* we współpracy z Ridley'em Scottem oraz *You Tube Play*, realizowany wspólnie z Guggenheim Museum i HP.

Pierwszy pomysł polegał na *crowdsourcingowej* produkcji dokumentu, w którym znalazłyby się ujęcia nadesłane z całego świata, a zarejestrowane 24 lipca 2010 roku. Poprzez YouTube zgłoszono 80 tysięcy klipów. Łącznie zgromadzono około 4,5 tysiąca godzin materiału pochodzącego ze 192 krajów. Gotowy film został zaprezentowany po raz pierwszy na Festiwalu Filmowym Sundance 27 stycznia 2011 roku. Premierowy pokaz był również *streamingowany*. To

***YouTube można traktować w całości, jako jeden dokument, otwarty na działania odbiorcy. Amatorzy kształtują nową kulturę, prezentując swoje działania w sieci.***

pierwsze tego typu i na taką skalę przedsięwzięcie filmowe z udziałem amatorów. Ridley Scott przyznaje, że do pomysłu organizacji tej produkcji zainspirowało go antropologiczne badanie-eksperyment literacki z 12 maja 1937 roku przeprowadzony przez angielską organizację *Mass Observation*. Pamiętnikarskie opisy, 200 różnych punktów widzenia, stały się bazą do publikacji książki.

Film *Life in a Day* ma interesującą narrację. Łączenie różnych „znalezionych” materiałów, przypomina operowanie *found footage*, które ma miejsce zarówno w kinie, w sztukach plastycznych, jak i w praktykach vj-skich. Przed 2005 rokiem taka globalna produkcja nie byłaby możliwa do zrealizowania. Internet i pojawienie się YouTube, dostęp do kamer, ale i mobilizacja amatorów, przyczyniły się do powstania unikatowego filmu dokumentalnego, który również można postrzegać jako ciekawe badanie antropologiczne z zastosowaniem nowych mediów. Podobny przegląd materiałów *found footage* widzimy w innych eksperymentalnych produkcjach, takich jak na przykład *Los Angeles Plays Itself*, Thoma Andersena. Tu autor filmu podkreśla, że jego praca nie mogłaby powstać w żaden inny sposób ze względu na temat, jaki podejmuje, zbyt wysokich kosztów i długiego czasu realizacji ([http://www.indiewire.com/article/the\\_reality\\_of\\_film\\_thom\\_anderson\\_on\\_los\\_angeles\\_plays\\_itself](http://www.indiewire.com/article/the_reality_of_film_thom_anderson_on_los_angeles_plays_itself), dostęp: 30.05.2013). Andersen sięgnął po materiały filmowe, które ukazują Los Angeles i przejrzał je pod kątem tematycznym, porównując wykreowane w różnych narracjach oblicze miasta z jego rzeczywistym kształtem. W ten sposób – stosując nietypową konstrukcję formalną – rozszerzył pojęcie filmu dokumentalnego. Andersen na co dzień wykłada historię kina i sam postrzega *Los Angeles Plays Itself* jako produkcję powiązaną z edukacją, katalogizującą i układającą wiedzę w nową opowieść z perspektywy jednego bohatera, którym jest miasto. Wydaje się, że kino zmierza w kierunku konstruowania takich narracji; poszukując nowych materiałów, umożliwiających tworzenie zupełnie nowych dzieł, w których element „znaleziony” stanowi podstawę opowiadanej historii, będzie zapewne coraz częściej zapraszać do współpracy amatorów.

W obszarze kina dokumentalnego może zaistnieć również dziennikarstwo obywatelskie. Potencjał nieprofesjonalnych reporterów wykorzystał duński dokumentalista, Anders Østergaard w filmie *vJ Birma. Raport z zamkniętego kraju* (2008). Dokument jest świadectwem brutalnych rządów wojskowej junty i łamania praw człowieka. Materiał wykorzystany w produkcji został najpierw zarejestrowany przez amatorskich wideo dziennikarzy, pracujących dla Demokratycznego Głosu Birmy na emigracji. W pełnych napięcia i niepewności warunkach dokumentowali oni działania w kraju, a następnie przemycali zebrane ujęcia przez granice Birmy, zarówno fizycznie, jak i drogą internetową. Przesyłane do bazy w Norwegii, a stąd wędrowały dalej, pokazując sytuację mieszkańców „zamkniętego kraju”. Na teren Birmy nie wpuszczano dziennikarzy zagranicznych mediów, dlatego materiały amatorów stały się jedynym świadectwem zbrodni. Transmitowane następnie przez stacje, takie jak CNN czy BBC, ukazywały prawdę o birmańskiej tragedii. *Found footage* pochodzący z działań wideo reporterów konstruuje tu cały film dokumentalny. Nie istnieją żadne inne materiały z tego czasu, których można było użyć w filmie, a które relacjonowałyby sytuację od środka. To amatorzy zapisywali swoją rzeczywistość. Jest to również dokument o nich samych – o ich poruszającej odwadze, roli w tworzeniu historii i pamięci. Co ciekawe, za skrótem „vJ” kryje się w tym przypadku *video journalist*, ale kojarzy się także z *video jockeyem* i jego praktykami w konstruowaniu narracji opartej na materiałach *found footage*. Zarówno Andersa Østergaarda, jak i Ridley’a Scotta, można nazwać vJ-ami, narratorami korzystającymi z amatorskich baz danych.

## YouTube dla sztuk

Drugim projektem, ogłoszonym przez YouTube, tym razem we współpracy z Guggenheim Museum i HP, był You Tube Play. Przez kilkanaście tygodni trwał nabór „innovacyjnych, oryginalnych i zaskakujących wideo z całego świata, bez względu na gatunek, technikę, zaplecze czy budżet” (<http://www.guggenheim.org/new-york/interact/participate/youtube-play>, dostęp: 18.08.2013) produkcji, które następnie oceniło profesjonalne jury, reprezentujące wiele dziedzin sztuki. Finałem przedsięwzięcia było *streamingowane* na kanał konkursowy wydarzenie w muzeum w Nowym Jorku, podczas którego ogłoszono wyniki konkursu. 25 realizacji wybranych przez jury z ponad 23 tysięcy nadesłanych propozycji, wyświetlano na ścianach budynku w specjalnej galerii wideo. Podobne projekcje miały miejsce w Guggenheim Museum w Bilbao, w Berlinie i w Wenecji (22–24 października 2010 roku). Do dziś playlistę finalistów można zobaczyć w serwisie YouTube. Przegląd tych prac pokazuje przekrój estetyk i technik, które wyznaczają kierunek przeobrażeń całej kultury wizualnej. Uwypukla on także znaczącą rolę amatorów w tym procesie oraz niezaprzeczalny wpływ Internetu na zmiany w świecie sztuki.

YouTube można zresztą traktować jako alternatywną, otwartą galerię, która spotyka swoją publiczność w jej domu lub w innym miejscu, w którym właśnie jest dostęp do sieci. Taki potencjał „znajdowania” widza pragną wykorzystać również instytucje sztuki, w tym na przykład Muzeum Sztuki Nowoczesnej, które otworzyło swoją własną Filmotekę z kolekcją polskiego wideo artu. Poprzez digitalizację utworzono archiwum na stronie [www.artmuseum.pl](http://www.artmuseum.pl), jednak zbiór ten nie jest otwarty na oddolną aktywność użytkowników, jak to się dzieje w przypadku materiałów publikowanych w serwisie YouTube, gdzie na przykład istnieje możliwość komentowania i oceniania wideo. Z kolei Powerhouse Museum w Sydney na swojej stronie internetowej udostępniło pokazną kolekcję dzieł (w tym również w postaci plików do ściągnięcia), z opcją tworzenia własnych tagów, prezentowanych potem w postaci tzw. chmury, stanowiącej jednocześnie ciekawy element interfejsu witryny (Tarkowski, Hofmokl i Wilkowski, 2011: 18). Otwartość na aktywność i interakcję internetowej publiczności daje możliwość współuczestnictwa na przykład w budowaniu kolekcji czy wystaw, przygotowywania spersonalizowanych przewodników kreowanych na podstawie osobistych wirtualnych kolekcji. Taki model kuratorski korzysta z potencjału społecznego i „oznacza oddolne kształtowanie zasobu muzeum przez użytkowników” (Tarkowski, 2011: 19).

## YouTube nowej formy

Galerie i muzea tworzą również swoje kanały na YouTube lub Vimeo. Jednak to przede wszystkim amatorskie materiały zdobywają Internet. Obok takich projektów, jak *Life in a Day* powstają dokumenty i wideo art w produkcji oddolnej – amatorów. Często z ich grona wyłaniają się późniejsi artyści. Sieć stanowi dla nich pierwsze miejsce publikacji i kontaktu z publicznością. Zamieszczony na YouTube film dokumentalny *Ubiierz mnie* (2011, <http://www.youtube.com/watch?v=uqCTLQWAYMM>, dostęp: 30.05.2013) autorstwa studentki szczecińskiej ASP, Małgorzaty Goliszewskiej, wywołał spore poruszenie, które widoczne jest do dziś w kolejnych komentarzach i liczbie udostępnień na portalu Facebook. Pokazuje to przenikanie się sceny z publicznością, gdzie

dialog między widzami i autorem współtworzy odbiór w samym interfejsie portali społecznościowych.

*Ubiierz mnie* to przykład filmowego dokumentu, a może nawet bardziej dokumentacji happeningu, który przywodzi na myśl koncepcję „Kina Własnego”<sup>3</sup> Józefa Robakowskiego. Pojawia się tutaj krytyka mediów, które manipulują gustami odbiorców, ale również refleksja nad pamięcią, tożsamością i społecznymi normami. Forma narracji nawiązuje do popularnych programów telewizyjnych, w których można poddać się metamorfozie, uatrakcyjniając swój wygląd dzięki poradom ekspertów. Przenosząc ten sposób opowiadania oraz biorąc udział w analogicznym eksperymencie, autorka próbuje pójść tropem porad i krytyki pochodzących od wybranych ze swojego środowiska

## **YouTube staje się więc interaktywną galerią sztuki wideo, kinem, które współtworzymy wszyscy.**

osób. Zmienia swój ubiór, kierując się ich gustem i kryteriami. Przedłużeniem dyskusji na temat wyglądu głównej bohaterki są komentarze na YouTube, w które angażują się widzowie. To niejako specyficzny głos z offu, który wywołuje kolejną krytykę. Wielu odbiorców utożsamia się z postacią Gosi, wskazując na podobieństwa do ich własnych doświadczeń. Publiczność, udzielając się we wpisach pod filmem, staje się kolejnym bohaterem krytykującym.

Autorka „wywraca na drugą stronę” telewizyjne metamorfozy i pokazuje, jak wygląda „wzajemne ubieranie się” w naszym życiu codziennym.

Ciekawe, że dokument ten nie tylko trafił do obiegu właśnie poprzez sieć, ale również jest „współtworzony” w otwartej dyskusji na portalach społecznościowych. Narracja, jaką stosuje autorka, stanowi interesującą, alternatywną formę dokumentu – amatorski happening przeprowadzony z kamerą w najbliższym otoczeniu. YouTube staje się więc interaktywną galerią sztuki wideo, kinem, które współtworzymy wszyscy.

## **YouTube – „znalezione zachowanie”**

YouTube można potraktować również jako lustro dla wielu innych przeobrażeń. Wszystkie materiały znajdujące się na platformie są potencjalnymi elementami kolejnych produkcji; mogą zaistnieć w innych obszarach twórczości i mediów. Funkcjonują więc jako „materiały znalezione”, *found footage* podlegający postprodukcji. W przypadku tworzenia „wersji” i remiksów wideo czasem zostaje zmontowane z innych produkcji. Niektóre filmiki powstają jednak poprzez re-kreację np. ruchu widocznego w oryginale. To już nie tyle korzystanie z *ready made*, *found footage* w budowaniu nowego wideo, co właśnie naśladowanie „znalezionego zachowania”, przeniesienie postprodukcji w obszar performatywnych działań wideo. Nagrania powstające w wyniku takiej mobilizacji można wpisać w zaproponowaną przeze mnie kategorię „wersji”, remiksu. Mimo iż tego rodzaju wideo nie są sklezione z innych dostępnych materiałów, przynależą do tej grupy, gdyż są remiksem

3 „Kino Własne realizuje się wtedy, gdy nic się nie udaje (...) [jest] bezpośrednią projekcją myśli filmującego. Zwolnione od wszystkich mód i prawideł estetycznych oraz ustalonych kodyfikacji językowych staje blisko życia filmującego” (Ronduda. 2006: 6).



„znalezionego zachowania”. Ważne jest, że realizują one wersję jakiegoś zadania, są powtórzeniem przechwyconego scenariusza dla zachowań, gestów, ruchów. Stają się działaniem z ciałem i wideo. W tym rozumieniu dokument stworzony przez amatorów może być dokumentacją z amatorskiego performance’u, czy happeningu, a film dokumentalny zrealizowany przy współpracy amatorów, może stanowić właśnie postprodukcję performatywnych wideo, wersji zachowania z globalnej aktywizacji tłumy.

YouTube wciąż się przeobraża. W ciągu ostatnich ośmiu lat udowodnił, że może być platformą rozwoju kultury oddolnej. Archiwizuje produkcje, daje kanał dla twórczości amatorów i wymiany wideo, w postprodukcyjnych wersjach ujawnia swój performatywny charakter i potencjał przeobrażeń społecznych, politycznych i kulturowych. Po sukcesie *You Tube Play* i *Life in a Day* w 2012 roku ogłosił Your Film Festival, którego hasło brzmiało: „CREATED, WATCHED AND JUDGED BY YOU” (<http://your-film-festival.appspot.com/about>, dostęp: 18.08.2013). W ten sposób oddał również ocenę prac amatorom.

YouTube wkracza do świata sztuki i kina, a jego szeroki zasięg pomaga w współtworzeniu globalnych produkcji, w tym również filmów dokumentalnych opartych na *crowdsourcingu* i *crowdfundingu*. W postprodukcji *found footage* i remiksach „zachowania znalezionego” powstają coraz ciekawsze dzieła, których i my możemy stać się współtwórcami, gdyż YouTube to dokument otwarty na wszystkich i na każde działanie z obrazem.

#### BIBLIGRAFIA

- Bourriaud N. (2007). *Postproduction. Culture as a screenplay: how art reprograms the world*. New York, s.13–20.
- Krajewski P. (2009). Obrazy z recyklingu, obrazy z odzysku, remiks, sampling, scratching. O kinie *found footage*, „Widok. wro media art reader”, 1, (71–75).
- Rheingold H. (2002). *Smart mobs. The Next Social Revolution*. Cambridge, s.xi-xii.
- Ronduda Ł. (2006). *Strategie subwersywne w sztukach medialnych*. Kraków, <http://www.robakowski.net/pdf/r32.pdf> (dostęp: 18.08.2013).
- Tarkowski A., Hofmokl. J., Wilkowski M. (2011). *Digitalizacja oddolna. Partycypacyjny wymiar procesu digitalizacji dziedzictwa*, [http://www.nina.gov.pl/docs/testy/plik\\_testowy\\_do\\_skasowania\\_02.pdf](http://www.nina.gov.pl/docs/testy/plik_testowy_do_skasowania_02.pdf) (dostęp: 28.05.2013).

#### FILMOGRAFIA

- Life in a day* (reż. Kevin Macdonald, 2011).
- Los Angeles Plays Itself* (reż. Thom Andersen, 2003).
- Ubierz mnie* (reż. Małgorzata Goliszewska, 2011).
- vj Birma. Raport z zamkniętego miasta* (reż. Anders Østergaard, 2008).