

**UNIVERSITATEA NAȚIONALĂ DE ARTĂ TEATRALĂ ȘI
CINEMATOGRAFICĂ „I.L.CARAGIALE” BUCUREȘTI**

**REZUMAT
TEZĂ DE DOCTORAT**

Documentarul interactiv participativ

CONDUCĂTOR ȘTIINȚIFIC:
Prof. univ. dr. Dana Duma

DOCTORAND:
Mihalcea Andreea

2023

CUPRINS

Partea I

Argument 1

I. Documentarul participativ în medii pre-digitale

Cadru teoretic

- I. 1. Filmul documentar ca proiecție a lumii și funcțiile sale 14
- I. 2. Modul de reprezentare participativ 17
- I. 3. Refuncționalizarea procesului artistic: Walter Benjamin și Bertolt Brecht 23
- I. 4. Interviul: Edgar Morin
 - a. Interviul în științele socio-umane 27
 - b. Interviul în radio-televiziune și cinema 29

Studii de caz

- 1.5. Participarea ca auto-elucidare. Studiu de caz: *Chronique d'un été*
 - a. Premise teoretice: concepte-cheie 31
 - b. Analiză de film: *Chronique d'un été* vs. *Chronique d'un film* 37
 - c. *Chronique d'un été* în contextul mișcării *ciné-vérité* din Franța 62
- I.6. Participarea ca autoreprezentare. Studiu de caz: *Navajo Film Themselves* 67
 - a. Premise 68
 - b. Subiecți și condiții de realizare 70
 - c. Filmele 73
 - d. Post-filme 76
 - e. Analiza filmelor 78
 - f. Aspecte metodologice problematice 81
 - g. Pentru cine sunt făcute filmele? 84
 - h. Rezultate 86
- I.7. Participarea ca discurs confesiv. Studiu de caz: *Love Tapes & One on One*
 - a. Impulsul confesiv în *Love Tapes* 89
 - b. Corespondențe video în *One on One* 96

Concluzii 98

Partea a II-a: Documentarul interactiv participativ

Cadru teoretic

II. 1. Introducere 104

II. 2. Non-linearitate 111

II. 2. 1. Non-linearitatea lui *Immemory* 114

II. 3. Interactivitate și interacțiune 121

II. 4. Iluzionism, autoreflexivitate și capcanele interactivității 126

II. 5. Participare mediatică și conținut generat de utilizator 130

II. 6. Documentarul interactiv 138

II. 6.1. Moduri de interactivitate 143

II. 6. 1. 1. Interactivitate participativă 145

II. 7. Receptare

II. 7. 1. Spectatorul ca subiect în psihanaliză, studii culturale, teoria de film cognitivă și fenomenologia filmului 148

II. 7. 2. Receptarea documentarelor interactive ca experiență perceptuală 154

II. 7. 3. Studii asupra implicării interactorului în docu-jocuri

a. Implicarea interactorului în *Bear71* 156

b. Implicarea interactorului în *Asylum Exit Australia* 159

II. 7. 4. Interpretări transdisciplinare ale empatiei

a. Empatia ca obiect de studiu în filosofie și psihologie 163

b. Empatia ca obiect de studiu în neuroștiințe 167

c. Empatia în teoria minții 168

d. Direcții contemporane în studiul empatiei 169

II. 7. 5. Empatia spectatorială

II. 7. 5. 1. Direcții cognitive în teoria de film a anilor '90

a. Empatia și cinemaul de ficțiune 171

b. Structuri ale simpatiei vs. structuri ale empatiei 174

c. Chipul uman în cinemaul de ficțiune ca *locus* al empatiei 177

II. 7. 5. 2. Direcții contemporane în studiul empatiei spectatoriale

a. Empatia și cogniția extinsă 180

b. Empatia kinestezică 182

c. Studiul empatiei spectatoriale ca cercetare interdisciplinară 184

II. 8. Considerații teoretice finale 189

Studii de caz

- II. 9. Participarea ca proces terapeutic. Studiu de caz: *A Journal of Insomnia*
 - a. Procesul de producție 191
 - b. Interfață și *user flow* 194
 - c. Conținut generat de utilizator 200
 - d. Concluzii 205

- II. 10. Participarea ca meta-interactivitate afectivă. Studiu de caz: *Digital Me* 212
 - a. Interfață și *user flow* 213
 - b. Interactivitate afectivă și auto-documentar 218
 - c. Concluzii 222

- II.11. Participarea ca polifonie. Studiu de caz: *Quipu Project*
 - a. Procesul de producție și interfața 224
 - b. Interacțiune și polifonie 227
 - c. Concluzii 230

Concluzii 234

Anexe

- Chronique d'un été & Chronique d'un film* 239
- Navajo Film Themselves* 261
- Love Tapes* 275
- One on One* 276
- Immemory* 277
- A Journal of Insomnia* 285
- Digital Me* 310
- Quipu Project* 312

Bibliografie 314

REZUMAT

Cuvinte-cheie: documentar, cultură participativă, mod de reprezentare participativ, refuncționalizare, gândire intervenționistă, democratizarea artei, arta ca platformă publică, anti-auteurism, interviu, *cinéma vérité*, auto-elucidare, convivialitate, *feedback* audiovizual, autoreprezentare, observație participativă structurată, inovație ghidată, bio-documentar, discurs confesiv, *live video feedback*, baza de date, narațiune digital-interactivă, documentar interactiv, non-linearitate, interactivitate, interactivitate participativă, interacțiune, interacțiune para-socială, participare mediatică, iluzionism, autoreflexivitate, teorii ale receptării empatie, empatie spectatorială, terapie prin artă, meta-interactivitate afectivă, auto-documentar, polifonie

Evoluția modurilor de reprezentare predominante din filmul documentar de-a lungul secolului XX poate fi văzută ca un declin progresiv al încrederii pe care suntem dispuși să o investim în autoritatea sistemelor de semnificare în genere, în corelație cu declinul marilor narațiuni ideologice, de la înțelegerea modernistă, poetică și fragmentară a lumii, la expoziția ei totalizatoare, la detașare sau intervenționism, la privilegierea afectului și a înțelegerii experiențial-performative, până la scepticism și relativizare a reprezentării înseși. În prezent, documentarul, indiferent de mediul în care este produs, nu mai poate fi tratat naiv ca o sumă de „dovezi vizibile”, ci mai curând ca un act de mediere, unul dintr-o multitudine de practici posibile din realitatea contemporană hipermediată care ne condiționează, fie că vrem sau nu, ca agenți determinați istoric. Nu mai putem vorbi de documentar ca o căutare a „adevărului”, ci de documentar ca o configurație în care sensul se articulează relațional.

Totodată, noțiunea de participare mediatică prin mijloace documentare traversează istoric la rândul său varii schimbări de paradigmă, demonstrând cum dimensiunea epistemologică se întrepătrunde politic cu noțiuni privind auctorialitatea, agențialitatea sau contextul de producție și distribuție. În anii '60, versiunea lui Edgar Morin și Jean Rouch de *cinéma vérité* face ca participarea să fie interpretată drept o asumare a situației sociale nu doar a subiecților filmului documentar, ci și a cineaștilor. Tot în anii '60 au loc experimente de observație participativă în antropologia vizuală care implică autoreprezentare culturală, iar în siajul evenimentelor socio-politice din mai 1968 și a mișcării latino-americane *Third Cinema*, participarea a fost declinată ca autoreprezentare cu valențe politice contestatate, ca, de pildă, în cazul experimentelor lui Chris Marker cu grupul S.L.O.N. (*Société pour le Lancement des Oeuvres Nouvelles*) sau cu grupul Medvedkin. Între 1967-1980, compania de stat National Film Board of Canada inițiază programul *Challenge for Change*, în cadrul căruia cineaști, artiști și amatori colaborează la producția a peste 200 de filme pornind de la teme precum

sărăcia, drepturile femeilor sau probleme de locuire, participarea fiind înțeleasă aici ca fenomen de descentralizare mediatică și ca fenomen politic de autoreprezentare a unor comunități. Proliferarea tehnologiei video din anii '70 încurajează practicile de producție de film de amator (e.g. *home movies*, film jurnal), prin crearea de micro-narațiuni care adesea polemizează cu reprezentările dominante din punct de vedere cultural, istoric și estetic, ducând, astfel, la o lectură a participării ca „discurs confesiv”¹. Odată cu tranziția la Web 2.0. de la jumătatea anilor 2000, prin schimbarea protocoalelor de transmisiune a informației, dintr-una bilaterală într-una în care o multitudine de utilizatori se puteau conecta de asemenea la o multitudine de utilizatori, și în care, mai ales, puteau produce și distribui cvasi-independent conținut media, participarea mediatică și culturală în ecologia digital-interactivă exacerbează auto-expresia anonimului, amenințată constant de comodificarea capitalistă. Începând cu 2010, observăm emergența documentarelor digital-interactive, produse atât de instituții media mamut precum National Film Board of Canada, cât și în regim independent, crearea de platforme de expunere specializate în cadrul festivalurilor de film, organizarea de ateliere și laboratoare de creație, precum și producția omoloagă a unui discurs teoretic entuziast în jurul acestui fenomen. Conceptual, apariția acestor forme, deopotrivă interactive și non-lineare, este privită ca o posibilitate de a redefini raportul dintre sine și lumea referențială, prin deplasarea accentului de pe forța epistemică de reprezentare a documentarului și a autorului pe dimensiunea experiențială, performativă și participativă a receptorului. În versiunea lor participativă, documentarele digital-interactive vizează îndeosebi implicarea receptorului în procesul de producție și descentralizarea acestuia.

Cercetarea de față propune o examinare a conceptului de participare în sfera documentarului, văzut atât ca un construct non-ficțional în mediul analog și electronic, cât și ca o configurație digital-interactivă. Astfel, lucrarea este împărțită în două secțiuni, utilizând acest criteriu de departajare între medii, pre- și post-digitale.

Partea I: Documentarul participativ în medii pre-digitale

În prima parte, pornim de la definirea unor concepte fundamentale din teoria clasică de film documentar precum reprezentarea sau proiecția lumii, vocea auctorială, funcții ale documentarului precum înregistrarea, persuasiunea, expresivitatea și interogarea critică, și

¹ Michael Renov, „Video Confessions”, în Michael Renov, Erika Suderburg (eds.), *Resolutions: Contemporary Video Practices*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996.

înțelegerea modului de reprezentare participativ ca demers intervenționist al cineastului/-ei ca actant social. Folosind categoria de „filme la persoana I” propusă de Alisa Lebow, amendăm taxonomia canonică a lui Bill Nichols, argumentând că granițele dintre modul participativ, cel reflexiv și cel performativ sunt, structural, poroase. În același timp, punctăm tranziția de la o paradigmă de gândire care obiectivează subiectul filmului documentar la o înțelegere a subiectivității în genere drept fluidă, eterogenă, rezultată din interacțiunea cu multiplele instituții și structuri, publice și private, care socializează individul și a cărei reprezentare, înțeleasă ca act de mediere, îi „co-implică pe alții”².

De-a lungul lucrării, tratăm filme, instalații și configurații realizate în medii, perioade și contexte socio-culturale diferite, având constant în minte criteriul raportului dintre autor, subiect, lume referențială, artefact și receptor, prioritatea noastră în cercetare fiind aceea de a observa cum se modifică acest raport în funcție de datele particulare ale fiecărui proiect ales ca studiu de caz, pentru a putea analiza implicațiile acestor schimbări asupra sensului noțiunii de participare.

Prin urmare, conceptul lui Brecht de „refuncționalizare” (*Umfunktionierung*) și cel de „gândire intervenționistă” (*einegreifendes Denken*) - care, ipotetic, pot duce la interșanjabilitatea rolurilor dintr-o configurație artistică - constituie niște instrumente teoretice importante în analiza de față a aparatului de producție documentară audiovizuală. Prin intermediul unor texte canonice ale lui Walter Benjamin ca „Autorul ca producător” și „Ce este teatrul epic?”, înțelegem chestionarea relațiilor de producție artistică în orizontul ideii mai largi a democratizării artei. Așadar, cadrul general pe care îl adresăm în fundalul cercetării este legat de pierderea aurei operei/lucrării de artă prin micșorarea distanței dintre autor, artefact și receptor și de potențialul unor configurații documentare de a juca rolul de „platformă publică”³.

Un al doilea reper teoretic discutat în prima parte a lucrării este eseul lui Edgar Morin „L’interview dans les sciences sociales et à la radio-télévision”, în care acesta analizează formatul de interviu, distingând între o formulă intensivă și una extensivă, și în care discută despre posibilele întrepătrunderi dintre utilizarea sa în contextul științelor socio-umane și în cel al radio-televiziunii. Morin consideră că cele două condiții fundamentale de realizare ideală a unui interviu sunt calibrul optim de apropiere și distanță: proiecție și identificare din partea interviuatului și capacitatea de obiectivare și participare subiectivă a

² Alisa Lebow (ed.), *The Cinema of Me. The Self and Subjectivity in First Person Documentary*, Columbia University Press, New York, 2004, p. 28.

³ Walter Benjamin, *Understanding Brecht*, trad. din limba germană de Anna Bostock, Verso, London-New York, 1998, p. 22.

interviewatorului. Ca sub-tip de interviu intensiv, interviul non-directiv derivat din psihoterapia rogersiană se articulează ca o formă de comunicare bazată pe cultivarea atenției, a empatiei și a înțelegerii. De asemenea, interviul non-directiv este văzut ca un context în care interviuatului i se „dă cuvântul”⁴ și care contribuie nu doar la auto-elucidarea sa, ci, conform lui Morin, și la o politică a comunicării întemeiate pe o lectură existențială a democrației. În înțelegerea noastră, filmul paradigmatic al documentarului participativ *Chronique d'un été* (r. Edgar Morin, Jean Rouch, 1961) poate fi privit ca un exercițiu de combinatorică a unor varii formate de interviu, motiv pentru care acest text al lui Morin servește, de asemenea, ca un filtru conceptual important.

Astfel, în primul studiu de caz, dedicat acestui film canonic, ne propunem să tratăm sensibilitatea *cinéma vérité* ca impuls anti-auteurist, folosind deopotrivă cadrul refuncționalizării procesului de producție artistică, al interviului ca mijloc pentru o politică a comunicării democratice și declinările particulare ale acestui format prin metode de convivialitate și de *feedback* audiovizual. Analiza filmului se bazează pe o interpretare clasică de tip *close-reading* în combinație cu discutarea comparativă a *making-of*-ului *Chronique d'un film* (r. François Bucher, 2011). Nu în ultimul rând, încercăm să identificăm legături și contradicții între materialele non-filmice de acompaniere care au încadrat apariția și influența documentarului lui Rouch și Morin. În cercetarea de față, *Chronique d'un été* servește înțelegerii participării, în primul rând, ca demers de auto-elucidare.

Cel de-al doilea studiu de caz tratează un alt proiect canonic din anii '60, din etapa de pionierat a antropologiei vizuale, și anume seria de șapte scurtmetraje de „amator” *Navajo Film Themselves* (1966), coordonată de cercetătorii Sol Worth și John Adair și elaborată ca observație participativă structurată. În baza celor mai importante surse non-filmice care documentează acest proiect, încercăm să testăm în ce măsură autoreprezentarea duce la o politică culturală democratică, operând în acest caz o analiză în care ne concentrăm mai curând asupra contextului de realizare decât asupra filmelor în sine. În baza unor concepte formulate de Worth și Adair care funcționează drept premise ale cercetării, precum „inovația ghidată” sau „bio-documentarul”, analizăm metodologia de lucru a celor doi și examinăm cum și pentru cine sunt făcute aceste filme.

Ultimul studiu de caz din această primă parte a lucrării vizează două instalații video inițiate de Wendy Clarke la finalul anilor '70 și la începutul anilor '90, *Love Tapes* și *One on One*. Interesul nostru pentru aceste două proiecte urmărește, în sijaul scrierilor teoretice ale

⁴ Edgar Morin, „L'interview dans les sciences sociales et à la radio-télévision”, în *Communications* (1966), 7, p. 65.

lui Michael Renov, aprofundarea noțiunii de participare în primul rând ca discurs confesiv și înțelegerea proiecției mentale a subiectului în rolul spectatorului absent, în trenea ideilor Jannei Houwen. *Design*-ul participării celor două proiecte ale lui Clarke ne-a atras atenția prin prisma faptului că discursul confesiv este modulată prin experimente tehnologice care implică fie *live video feedback*, fie transformarea aparatului de filmare într-un instrument de corespondență între necunoscuți. Acești factori, în corelație cu relativizarea rolului auctorial al lui Clarke prin transformarea sa într-unul curatorial ne determină să vedem un proiect ca *Love Tapes* drept un potențial precursor al documentarelor interactive participative, în ciuda faptului că este organizat linear.

Aceste trei declinări ale sensului participării în documentare pre-digitale, așadar, ca auto-elucidare, autoreprezentare și discurs confesiv, sunt decantate în concluziile primei părți, în care revenim la problematica refuncționalizării aparatului de producție și în care interpretăm comparativ cele trei studii de caz.

Partea a II-a: Documentarul interactiv participativ

În structurarea lucrării în ansamblu, pe de-o parte, am ținut cont de o perspectivă istorică asupra evoluției mediilor, trasând, așadar, un fir cronologic, și, pe de altă parte, am încadrat discuția despre documentare participative în medii pre-digitale din prima secțiune printr-o abordare apropiată de studiile de film. În cea de-a doua secțiune, înainte de a discuta despre documentare interactive participative, propunem o fundamentare teoretică interdisciplinară ce îmbină abordări din teoria de film, studiile media, studiile în comunicare, studii culturale și studii în *Human-Computer Interaction*. Aceste lecturi interdisciplinare sunt necesare pentru a putea defini ceea ce în opinia noastră constituie niște concepte-cheie subiacente documentarului interactiv participativ, și anume non-linearitatea, interactivitatea/interacțiunea și participarea contemporană ca fenomen politic și mediatic.

Astfel, pornind de la ideea Sandrei Gaudenzi și a lui Arnau Gifreu Castells conform căreia distincția dintre documentarul pre-digital interactiv și cel digital-interactiv nu vizează cu necesitate tranziția la un alt mediu, cât tranziția de la o narațiune lineară la una non-lineară, în primă fază, propunem un scurt survol asupra unor experimente interactive notabile realizate în medii pre-digitale, începând cu filmul *Kinoautomat*, al lui Raduz Cincera din 1967. Prin această contextualizare istorică, ne propunem să conturăm premisele culturii populare participative și vernaculare în care se inscripționează documentarul digital-interactiv, începând cu 2010, și, simultan, să privim critic noutatea acestei forme. Investigând, așadar, articulările non-linearității, înțelese în linii mari ca structurare și/sau

receptare non-cronologică sau non-secvențială, atingem, în fapt, o problematică mai largă, mai cu seamă, aceea a detronării progresive a logicii dominante a interfețelor culturale contemporane în genere, logica narativă, de către logica „montajului spațial” a bazelor de date. După cum argumentează Lev Manovich în „The Language of New Media”, baza de date reprezintă „o nouă formă simbolică [...] a epocii dominate de calculator [...], un nou mod de structurare a experienței sinelui și a lumii”⁵, una care favorizează spațiul în detrimentul duratei și co-existența simultană a elementelor. În aceste condiții, conform lui Manovich, o narațiune digital-interactivă (numită și hipernarațiune) poate fi înțeleasă ca suma unor traiectorii multiple de-ale unui utilizator într-o bază de date, iar, conceptual, narațiunea lineară tradițională poate fi văzută ca un caz particular al acesteia. În ciuda rolului transformator jucat de calculator și de programabilitate în refasonarea interfețelor culturale, nici non-linearitatea bazei de date nu este dependentă cu necesitate de mediul digital-interactiv, aceasta putând fi întrevăzută cu ușurință în istoria cinemaului, de pildă, în simfoniile orașului din anii '20-'30, în cinemaul *mainstream* hollywoodian, sau ca o instanțiere minimalistă a montajului spațial prin tehnica de *split-screen* într-un film experimental din anii '60 ca *Chelsea Girls* (r. Andy Warhol, 1966). Am ales să exemplificăm metodele de organizare retorică și receptare non-lineare, folosind cazul CD-ROM-ului interactiv din 1997 *Immemory* al lui Chris Marker, un artist și cineast remarcabil care a căutat constant de-a lungul carierei căi de a inova forma și gândirea audiovizuală. Având în minte întreaga filmografie a lui Marker, micro-studiul de caz dedicat lui *Immemory* este inclus în lucrare în acest punct ca o tranziție afectivă între cinema și așa-zisele noi media și se bazează pe o explicitare succintă a itinerariului receptorului și a interfeței, pe însemnările lui Marker și pe eseul lui Raymond Bellour, „The Book, Back and Forth”. Argumentăm că *Immemory* remediază fragmente multimediale, inclusiv cinematografice, și punem, astfel, în relație propunerea lui Manovich de a trata narațiunea ca un caz particular al hipernarațiunii cu ideea lui Bellour conform căreia nu există un privilegiu ontologic al imaginii cinematografice, sugerând în acest fel posibilitatea co-existenței simultane a logicii narative și a logicii bazei de date.

În continuare, explicităm distincții între interactivitate și interacțiune, prin prisma unor tradiții și polemici din sociologie, studii ale comunicării, cibernetică și studii în *Human-Computer Interaction*, în baza cărora stabilim că în cercetarea de față termenul de *interactivitate* este utilizat pentru a ne referi la relația dintre interactori și sistem, adoptând un sens restrâns al interactivității, derivat din cibernetică, și anume acela de *feedback* în *loop* al

⁵ Lev Manovich, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001, p. 219.

unui sistem în baza în unui *input*. Termenul de *interacțiune* este folosit strict în contexte în care miza este aceea de a accentua dimensiunea de comunicare interpersonală ca o bază a intersubiectivității, chiar dacă vorbim de medierea comunicării pe cale tehnologică sau despre un raport asincron. În plus, adaptăm noțiunea de *interacțiune para-socială* propusă de Horton și Wohl în anii '50 cu privire la efectul de „intimitate la distanță”⁶ pe care îl poate crea televiziunea prin adresarea directă a receptorului, extrapolând-o asupra mediului digital-interactiv. Nu în ultimul rând, ancorăm discuția despre interactivitate prin prisma experienței interactorului, reluând poziția lui Manovich privind structurarea oscilantă a receptării mediilor digital-interactive contemporane. Potrivit acestuia, ca urmare a tensiunii dintre reprezentare și control a mașinilor media, subiectul este condiționat să „gliseze între rolul de spectator și cel de utilizator, între percepție și acțiune, între a urmări povestea și a participa activ la ea”⁷. Menționăm că Manovich are în vedere aici un sens restrâns al conceptului de „reprezentare”, motiv pentru care asociază, pe de-o parte, reprezentarea cu transparența, imersiunea și iluzionismul mediilor tradiționale și, pe de altă parte, controlul cu opacitatea componentelor *hardware* și *software* ale mediilor computaționale. Distincția aceasta dintre mediile pre-digitale și cele digital-interactive o găsim reduționistă și nu aderăm la ea deoarece nu suntem de acord cu ideea că reprezentarea pre-digitală în genere ar funcționa exclusiv iluzionist. Pe de altă parte, suntem de acord cu Manovich că experiența subiectului-interactor poate oscila între imersiune și autoreflexivitate, idee care constituie, de altfel, una dintre ipotezele noastre de lucru în studiile de caz din această a doua parte a lucrării.

Ultimul concept macro prezentat înainte de a deschide propriu-zis discuția despre documentarele interactive vizează participarea contemporană ca fenomen politic și mediatic. Înțelegem participarea politică în siajul lui Nico Carpentier, conform căruia aceasta desemnează o intervenție activă și conștientă într-un proces social, în care actorii implicați sunt poziționați în relații de putere ce tind într-o direcție egalitaristă. Cât privește participarea mediatică, ținem cont de distincția dintre participarea *în* media și participarea *prin* media și o tratăm în corelație cu refuncționalizarea procesului de producție artistic, teoretizată de Brecht și Benjamin, și explicitată pe larg în prima parte a cercetării de față. De asemenea, pentru a

⁶ Donald Horton, Richard R. Wohl, „Mass Communication and Para-social Interaction. Observations on Intimacy at a Distance”, *Psychiatry*, nr. 19, 1956, p. 215, citați în Jens F. Jensen, „Interactivity – Tracking a New Concept in Media and Communication Studies”, în Paul A. Mayer (ed.), *Computer Media and Communication*, Oxford University Press, Oxford, 1999, p. 189.

⁷ Manovich, *op. cit.*, p. 207.

determina cum se articulează participarea în studiile de caz tratate, evaluăm oportunitățile structurale, resursele culturale și caracteristicile subiective aferente fiecărui proiect. Nu în ultimul rând, ne îndreptăm atenția înspre un caz particular al participării mediatică contemporane, cel al conținutului generat de utilizator și al agențialității acestuia în calitate de contributor, printr-o lentilă economică și ideologică, în așa fel încât să evităm alunecarea în capcanele unui discurs libertarian tehnio-optimist.

În cea de-a doua etapă a fundamentării teoretice, restrângem cadrul conceptual la stadiul actual al cunoașterii privind documentarul interactiv participativ și investigăm felul în care sunt adresate problematica non-linearității, a interactivității/interacțiunii și a participării în discursul de specialitate contemporan. În primul rând, având în vedere că avem de-a face cu niște configurații care au început să se coaguleze ca fenomen cultural extrem de recent, abia începând cu 2010, vom observa, pe de-o parte, lipsa unui consens privind terminologia și ontologia documentarelor interactive, fiind puse simultan în circulație categorii precum documentarul *web*, documentarul *transmedia*, documentarul expandat, documentarul experiențial, docu-jocurile sau documentarul ca bază de date. În al doilea rând, documentarul interactiv contemporan, numit și *i_doc* în industrie sau, mai recent, „*interactive factual*” (Gaudenzi), se manifestă sub o varietate de forme, practici și contexte media, pe suporturi digital-interactive de tip *desktop* și telefon *smart* sau ca simulări și hibridizări în realitatea extinsă (virtuală, augmentată, mixtă). În plus, deși putem constata un interes pentru cercetarea acestora, s-a scris, în fapt, destul de puțin până în prezent și, de multe ori, sub forma scurtă de articole izolate și/sau reunite în ediții speciale ale unor publicații academice sau în volume colective, precum „Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses” (Nash, Hight, Summerhayes, 2014) sau „*i_docs – The Evolving Practices of Interactive Documentary*” (Aston, Gaudenzi, Rose, 2017). Astfel, în baza cercetării noastre, singurele cărți publicate care tratează *in extenso* tema documentarelor interactive sunt „The Interactive Documentary Form”⁸ (Odorico, 2018), „The ‘New’ Documentary Nexus. Networked|Networking in Interactive Assemblages”⁹ (Wiehl, 2019) și „Interactive Documentary. Theory and Debate” (Nash, 2022). Teza de doctorat a Sandrei Gaudenzi, nepublicată, „The Living Documentary: from Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentaries” (2013), este simultan un demers de pionierat, cât și un reper teoretic important în cercetarea de față, alături de volumul menționat al Annei Wiehl, iar singura carte care tratează punctual tema receptării documentarelor interactive este, de

⁸ Volumul nu ne-a fost accesibil până în prezent.

⁹ Manuscris pus la dispoziție prin amabilitatea autoarei.

asemenea, o teză de doctorat încă nepublicată, cea a Patriciei Nogueira, „Interactive Audiences: Viewers/Users’s Engagement in National Film Board of Canada’s Interactive Documentaries”¹⁰. Din cercetarea noastră a rezultat de asemenea că tema specifică a participării în documentarul interactiv nu a fost tratată în studiile de specialitate ca temă de sine stătătoare într-un format lung. În toate lucrările semnalate, observăm metodologii de lucru mixte ca urmare a noutății și complexității fenomenului documentarelor interactive. Astfel, cu excepția lui Nash, care folosește, în fapt, doar teorie de film documentar, Gaudenzi preia concepte din cibernetică, teoria sistemelor și studii în *Human-Computer Interaction*, Wiehl îmbină teorie de film documentar, elemente din Actor-Network Theory, semio-pragmatică și analiză de discurs critic, iar Nogueira construiește un instrumentar problematic, inspirat din psihanaliză, fenomenologie și post-fenomenologie. În cercetarea de față, sub aspect metodologic, îmbinăm elemente din abordarea cognitivistă a filmului documentar, semio-pragmatică, studii în HCI și teoria receptării.

Considerăm că volumul din 2019 al Annei Wiehl, „The ‘New’ Documentary Nexus. Networked|Networking in Interactive Assemblages”, constituie reperul teoretic cel mai nuanțat, autoarea fiind atentă deopotrivă la legăturile și la limitele dintre documentarele interactive cu documentarul tradițional, cât și la aspecte care vizează performativitatea medială a interactorului, dificil de analizat, de altfel, în absența unor cercetări riguroase asupra receptării ca interactivitate sau ca interacțiune. Așadar, urmând-o pe Wiehl, prin „documentar interactiv” înțelegem sedimentarea ca artefact medial a ceea ce autoarea numește „*networked|networking documentaries*”, i.e. „configurații care își propun să redea «Realul» în calitatea sa rețelistică dinamic-experiențială prin mediere și care se bazează pentru asta pe faptul de a fi în rețea”¹¹. În viziunea sa, teoretizarea acestor configurații trebuie să țină cont de agențialitate și intersubiectivitate, de vreme ce documentarul în genere este o ecologie media multi și inter-condiționată de actanții care participă la realizarea sa.

În ciuda diferențelor de abordare din bibliografia de specialitate parcursă, am remarcat existența unui numitor comun, care, de altfel, este și ceea ce a motivat alegerea acestei teme de cercetare, problematice la multe niveluri. Astfel, majoritatea autorilor/-elor punctează potențialul documentarelor interactive de a genera o formă sau alta de *transformare*. Acest concept îl regăsim, de pildă, atât în lucrarea de pionierat a Sandrei Gaudenzi, în care aceasta

¹⁰ Manuscris pus la dispoziție prin amabilitatea autoarei.

¹¹ Anna Wiehl, *The ‘New’ Documentary Nexus. Networked|Networking in Interactive Assemblages*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2019, pentru lucrarea de față am consultat manuscrisul (teză de abilitare), pus la dispoziție prin amabilitatea autoarei, p. 22.

discută despre transformarea întregului ecosistem – și în care autorul, interactorul și interfața sunt doar câteva elementele componente -, cât și în eseul lui Zimmerman și DeMichiel, „Documentary as Open Space”, în care prin „transformare”, cele două autoare vizează potențialul documentarelor în genere de a deveni niște „spații deschise”, i.e. o „intersecție dintre complexitate, ambiguitate și media participativă prin dialog și comunitate într-un spațiu provizoriu”¹². Prin urmare, în viziunea noastră, dacă provocarea teoretică a documentarelor interactive este aceea de a transforma, parțial sau integral, ecologia media în care ele se inscripționează, ceea ce propunem în cercetarea de față este să înțelegem acest act potențial de transformare ca fiind rezultatul unei refuncționalizări a aparatului de producție, așa cum fusese ea schițată de Brecht și Benjamin în anii '30. Așadar, în aceste condiții, sub impactul textului lui Benjamin, „Autorul ca producător” și având în minte exacerbarea contemporană a micșorării distanței dintre autor, artefact și receptor, încercăm să testăm teoretic dacă declinarea participativă a documentarelor interactive poate conduce în direcția unei atare transformări.

Lucrarea de pionierat a Sandrei Gaudenzi din 2013, „The Living Documentary: from Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentaries”, este, de asemenea, un instrument util ca bază a propriei cercetări, deoarece autoarea propune un model coerent de clasificare a documentelor interactive prin prisma unor moduri de interactivitate dintre utilizatori și conținutul digital, ancorate în agențialitatea și experiența utilizatorului. Astfel, explicităm în lucrare distincțiile lui Gaudenzi între un model conversațional, unul hypertext, experiențial și participativ, oprindu-ne cu precădere asupra acestuia din urmă. În versiunea sa maximală, documentarul interactiv participativ se bazează o interactivitate complet deschisă, în care interactorul și sistemul ca bază de date se modifică și se adaptează constant în temeiul unui raport de reciprocitate, ceea ce putem interpreta ca o formă de participare *prin* media. În versiunea sa cel mai des răspândită în practică, participarea utilizatorului se referă, cu precădere, la posibilitatea de adăugare, schimbare și difuzare a conținutului, ceea ce putem înțelege ca o formă de participare *în* media. Totodată, lansăm ipoteza că modelul de interactivitate participativă are potențialul de a îngloba funcțiile celorlalte trei tipuri identificate de Gaudenzi, stimulând, într-un caz ideal, acte de alegere, percepția ca experiență întrupată și afectivă precum și/sau un comportament pro-social.

În cea de-a treia etapă a fundamentării teoretice din această a doua secțiune a lucrării, propunem o examinare detaliată a conceptului de receptare, încercând să înțelegem, mai întâi,

¹² Patricia Zimmermann, Helen DeMichiel, „Documentary as Open Space”, în Brian Winston, *The Documentary Film Book* (Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2013), pp. 355-65.

paradigmele istorice principale de conceptualizare a spectatorului ca subiect, prin prisma teoriei de film cognitiviste, a psihanalizei, a studiilor culturale și în fenomenologia filmului. Din punctul nostru de vedere, teza cea mai incitantă este cea a filosoafei Vivian Sobchack care se raportează la documentar în genere nu ca la un obiect, ci ca la o experiență de receptare și identificare. Pentru aceasta, în trena psihologului Jean-Pierre Meunier, fluiditatea condiționărilor fiecărui spectator și chiar a condiționărilor micro din cadrul aceleiași sesiuni de vizionare face ca registrul de receptare sau de aprehendare subiectivă să gliseze între evocare, imersiune fetișizantă sau înțelegere, indiferent de cum ni se arată sau cum se prezintă un „obiect” cinematografic, fie că îl numim *home-movie*, ficțiune sau documentar.

Apoi, propunem o scurtă trecere în revistă a unei părți din cadrul teoretic al receptării documentarelor interactive ca experiență perceptuală schițat de Nogueira. În viziunea sa, utilizatorul, asemenea spectatorului de film, întreține cu așa-zisul „obiect” interactiv ceea ce Sobchack numește o „relație dialectică de existență întrupată”¹³, sub forma unei experiențe intenționale și constitutive, și este văzut aici ca un „sine distribuit”, în care se declanșează percepții, senzații și afecte. Și în acest model teoretic, rezultatul acestei relații este unul de „întâlnire transformativă”¹⁴.

În viziunea noastră, actul de receptare declinat ca interactivitate și/sau interacțiune reprezintă aspectul cel mai interesant din sfera documentarului interactiv, însă, din păcate, este simultan și cel mai puțin cercetat, ca urmare a dificultăților teoretice de a identifica metodologii adecvate. Am operat, astfel, o digresiune, în cazul particular al docu-jocurilor, și am consemnat câteva dintre rezultatele unor studii experimentale, menite să dea seama de implicarea interactorilor a două docu-jocuri, produse în perioada 2012-2015, *Bear71* și *Asylum Exit Australia*. Studiile în cauză au fost proiectate în baza unor interviuri semi-structurate, prin monitorizare video și modele teoretice din *game studies*. Astfel, am constatat că deși receptarea documentarelor interactive este prea puțin documentată riguros, totuși, există un numitor comun atât în ipotezele formulate de Nogueira în teza sa de doctorat, cât și, mai ales în ceea ce răspunsurile utilizatorilor acestor docu-jocuri privind propria implicare, și anume, factorul empatiei.

În aceste condiții, în ultimele etape ale capitolului dedicat conceptului macro de receptare am ales să cartografiem varii interpretări canonice ale empatiei, ca obiect de studiu în filosofie și psihologie, în neuroștiințe și teoria minții, precum și interpretări ale empatiei

¹³ Vivian Sobchack, *Address of the Eye: a Phenomenology of Film Experience*, ed. Princeton University Press, Princeton, 1992, citată în Nogueira, pp. 67-68.

¹⁴ Cf. Rosenberger & Verbeek, 2015, *Postphenomenological Investigations: Essays on Human-Technology Relations*, Lexington Books, Lanham, p. 17, citați în Nogueira, p. 154.

spectatoriale în teoria de film cognitivă a anilor '90, precum și în cele mai recente forme de cercetare interdisciplinară. În acest fel, am putut distinge empatia de alte concepte conexe, precum identificarea, contaminarea emoțională, imitația afectivă, simpatia sau compasiunea, izolând-o în linii mari la adoptarea perspectivei subiective a celuilalt, în condițiile unei diferențieri sine-celălalt și în baza unui raport de ceea ce filosofa Edith Stein numește „cvasitate”. Empatia este văzută de Stein ca o bază a experienței intersubiective și o contrage prin formula de „proximitate la distanță”, pe care am găsit-o adecvată în raport cu orizontul nostru de cercetare a unor configurații hipermediate. Acest ultim survol teoretic ne-a servit pentru a putea construi un model propriu de înțelegere a interactorului ca subiect și pentru a putea formula niște întrebări de cercetare care să lege problematica receptării cu cea a conceptului nostru de bază, cel de participare.

Prin urmare, prin *interactor ca subiect* înțelegem un agent intențional, conștient de sine și de alteritate. Atunci când subiectul este orientat către celălalt și interacționează cu acesta experimentând o formă de familiaritate (fie că o înțelegem ca simulare, identificare, internalizare imaginativă etc.) ca înțelegere experiențială și, în mod particular, ca o afectare, considerăm că acea interacțiune se întemeiază, potențial, în empatie. Dacă, în schimb, subiectul își menține orientarea sau atenția înspre sine, am căutat să vedem în ce măsură condițiile configurațiilor propuse spre a fi studiate privilegiază sau nu interacțiunea și, în definitiv, în ce măsură putem corela procedee estetice de imersiune cu empatia, respectiv procedee estetice de autoreflexivitate cu absența acesteia.

Astfel, întrebările de fond pe care le adresăm în partea a doua a cercetării vizează ce condiții de interactivitate privilegiază forme de interacțiune, care este raportul dintre interacțiune și empatie, dacă interacțiunea și/sau empatia pot duce la acțiune, în sensul unei schimbări a unei stări de fapt sau a unui *status quo* și dacă această acțiune înțeleasă ca participare transformatoare se manifestă strict într-o sferă a refuncționalizării mediatice sau dacă, de vreme ce media este determinată socio-politic, putem înțelege această participare transformatoare și/sau ca participare socio-politică.

Primul studiu de caz din cea de-a doua secțiune este dedicat proiectului *A Journal of Insomnia* (Hugues Sweeney, 2013) și propune o lectură a participării ca demers terapeutic. Totodată, el urmărește explicitarea formelor de interactivitate și interacțiune aferente documentarului interactiv participativ prin adresarea a trei întrebări specifice. Ce rol joacă o interfață digital-interactivă în redefinirea funcțiilor documentarului participativ și cum se manifestă participarea la nivelul experienței utilizatorului? Cum se modifică receptarea unui așa-zis „obiect” documentar atunci când acesta este o configurație non-lineară? Ce fel de

concluzii putem formula cu privire la modificarea triadei clasice documentare, de autor – subiect/obiect – spectator? Ca metodă de lucru, prezentăm procesul de producție, analizăm interfața, interacțiunea și *user flow*-ului¹⁵, precum și conținutul generat de utilizatorii-contributori. În analiza acestui tip de conținut combinăm metode de *close* și *distant reading*, inspirate din analiza conversațională și analiza de sentiment. În formularea concluziilor cu privire la declinarea dimensiunii participative ca demers terapeutic, luăm drept sistem de referință două dintre studiile de caz tratate în partea întâi a lucrării, și anume *Chronique d'un été* și *Love Tapes*.

În cel de-al doilea studiu de caz tratăm configurația prototip *Digital Me* (Sandra Gaudenzi, Mike Robbins, 2015) și urmărim trei obiective specifice: a). explicitarea unui model posibil de înscenare a autorefecției prin interactivitate, b). extinderea categoriei de documentar participativ, prin comparație cu *A Journal of Insomnia*, propunând aici adoptarea unui cadru general al logicii participării și c). schițarea implicațiilor unei paradigme post-umane asupra participării. În acest scop, analizăm interfața platformei și *user flow*-ul aferent și introducem categoriile propuse de teoreticianul Adrian Miles de „interactivitate afectivă”, și „auto-documentarul” ca mașină media ambientală.

Ultimul studiu de caz se bazează pe interesul nostru de a examina potențialul documentarelor participative de a constitui un mijloc activist de transformare socio-politică. Prin alegerea configurației *Quipu Project* (Maria Court, Rosemarie Lerner, 2014), am vrut să subliniem relațiile dintre interactivitate, interacțiune, empatie și *call to action* ca metode de a face vizibilă și de a coagula o comunitate orientată ca spațiu al protestului socio-politic. Astfel, am analizat procesul de producție și interfața, am introdus noțiunea lui Zimmerman și DeMichiel de „polifonie” și, prin prisma numitorului comun al inegalității accesului la tehnologie, am comparat *Quipu Project* cu proiectul de observație participativă din anii '60, *Navajo Film Themselves* (discutat în partea întâi a lucrării), analizând cu precădere relațiile de putere dintre subiecți, echipa de proiect și a receptorii-interactori.

Așadar, în urma declinării teoretice a participării în cercetarea de față ca auto-elucidare, autoreprezentare, discurs confesiv, demers terapeutic, meta-interactivitate afectivă și polifonie, în ultimul capitol, dedicat concluziilor, punem în dialog ideile centrale rezultate din studiile de caz propuse, pentru a interpreta în ce măsură participarea *în* și/sau *prin* documentar constituie o formă de refuncționalizare a procesului de producție artistic, și reflectăm asupra implicațiilor emergenței acestor noi configurații media numite documentare interactive asupra conceptului de documentar în sine.

¹⁵ Itinerariul utilizatorului.

Concluzii

În cercetarea de față, am pornit de la ipoteza că dacă refuncționalizarea procesului de creație artistică vizează, conform lui Brecht și Benjamin, intersanjabilitatea rolurilor autor/public, publicul fiind astfel re poziționat în calitate de co-producător, precum și reconturarea relațiilor de putere aferente, atunci participarea mediatică (*în* și *prin* media) ar putea reprezenta o împlinire a acestui deziderat. De-a lungul lucrării, ne-am întrebat dacă interactivitatea privilegiază forme de interacțiune, care este raportul dintre interacțiune și empatie, dacă interacțiunea și/sau empatia pot duce la acțiune, în sensul unei schimbări a unei stări de fapt sau a unui *status quo* și dacă această acțiune înțeleasă ca participare transformatoare se manifestă strict într-o sferă a refuncționalizării mediatice sau dacă, de vreme ce media este determinată socio-politic, putem înțelege această participare transformatoare și/sau ca participare socio-politică.

În cazul participării teoretizate ca mod de reprezentare documentar, avem de-a face cu o dublă re poziționare a autorilor și a subiecților prin contrast cu modul de reprezentare expozițional și cu cel observațional. Analiza filmului *Chronique d'un été* și a contextului său de producție a arătat cum Morin și Rouch își asumă rolul de subiecți în propriul demers de reprezentare a lumii referențiale, dar și că subiecții documentarului sunt încurajați să-și chestioneze reprezentarea și, astfel, să se privească pe sine de la distanță, să se obiectiveze prin film. Ideile, acțiunile și comportamentul acestora din momentul filmării depind de subiecți, însă ele sunt simultan determinate de angrenarea acestora în producția filmului și de poziția asumată de Morin în particular, care, prin calibrarea unei atitudini intervenționiste cu una non-directivă, își propune să acționeze drept catalizator psihanalitic. Prin crearea unui context în care cei filmați dau *feedback* autorilor asupra filmului produs, aceștia asumă în plus un rol de receptor-spectator. Auto-elucidarea urmărită de autori, pe care o putem privi ca o formă de transformare, țintea atât subiecții, cât și spectatorii propriu-ziși ai filmului. Acest tip de înțelegere a participării privilegiază într-o măsură mai mare redefinirea funcției auctoriale ca facilitare/catalizare decât pe cea a subiectului sau a receptorului de film documentar în ipostaza de co-producător. Sub aspectul interacțiunii, am arătat cum principiul de convivialitate este menit să intensifice interacțiunea socială atât între autori și subiecți, în etapa de pre-producție și în cea de producție a filmului, cât și între subiecți, prin varii formate dialogale, extrapolate din tehnica interviului din științele socio-umane. Din punct de vedere formal, cadrele în care subiecții interpelează direct spectatorul sunt rare, acesta din urmă fiind constant conștient de prezența lui Morin sau a lui Rouch în calitate de coordonatori de joc sau

interviewatori, făcând ca spectatorul să perceapă subiecții dintr-o perspectivă pe care o vom numi oblică. Astfel, deși simbolic putem considera că subiecții reprezentați ne interpelează indiferent de directetea formală cinematografică, credem că prevalența factorului de interacțiune socială asupra celei para-sociale face ca receptorul să rămână în postura unui tert, mai curând decât în cea a unui interlocutor absent. *Design*-ul specific al interacțiunii sociale, derivat din interviul non-direktiv ca formă de comunicare bazată pe cultivarea atenției, a empatiei și a înțelegerii, ar trebui să implice că cel puțin interviewatorul se poziționează empatic față de subiect. Penultima secvență din film și opiniile exprimate de subiecții-spectatori au arătat că gradul de empatie intersubiectiv este unul foarte relativ, de la caz la caz. Cât privește miza lui Morin ca receptorul final al filmului să „se recunoască” în această reprezentare, ea rămâne o întrebare deschisă, în privința căreia nu am putea specula decât că prin alegerea unor subiecți supuși unor varii condiționări sociale, intelectuale, istorice ș.a.m.d., autorii ca facilitatori creează acea familiaritate pe care noi am considerat-o drept o condiție a empatiei, ca experiență intersubiectivă înțeleasă ca raport de cvasitate. Presupunând că receptorii ar experimenta forme de empatie, dacă interpretăm filmul ca fiind autoreflexiv într-un sens brechtian, această potențială empatie ar fi, în cele din urmă, deturnată într-o orientare către sine, iar un eventual act de transformare s-ar manifesta strict la nivelul experienței individuale.

În cazul proiectului de antropologie vizuală *Navajo Film Themselves*, subiecții sunt simultan obiecte ale cercetării lui Worth și Adair și autorii filmelor realizate. Creația celor șapte scurtmetraje am argumentat că este problematică din punct de vedere ideologic, de vreme ce principiul de „inovație ghidată” și felul în care a fost implementat constrânge acești subiecți să se exprime într-un limbaj care nu le este propriu, sau care le este prea puțin familiar, iar majoritatea filmelor par să fie produse pentru un public non-Navajo, cu atât mai mult dacă ținem seama de excluderea autorilor din procesul de expunere publică. Interacțiunea socială dintre cercetători și cei șapte autori este baza dimensiunii participative într-un sens antropologic, însă dacă ne gândim la premisa principală a proiectului, aceea de studiu științific asupra unor indivizi dintr-o postură ridicată de inegalitate de putere, vom afirma că nu poate fi vorba despre empatie în cadrul acestei interacțiuni. Avem de-a face cu participare mediatică înțeleasă ca „autoreprezentare”, însă condițiile de autoritate care condiționează acest experiment invalidează agențialitatea acestei autoreprezentări. În plus, după cum am arătat prin analiza contextul de producție și distribuție, proiectul nu a dus la forme de continuitate de lucru cu pelicula în respectiva comunitate și nici nu a dus, de asemenea, la vreo formă de schimbare socio-politică la nivelul comunității.

În cazul instalației *Love Tapes*, am arătat cum acest procedeu audiovizual de *live video feedback* duce atât la o efasare a lui Clarke din momentul înregistrării, cât și la poziționarea simultană a subiecților ca receptori. Aici, camera și confruntarea cu propria reprezentare sunt elementele care catalizează impulsul confesiv. Ceea ce ei aleg să exprime este în controlul lor, însă condițiile de producție și organizarea retorică a înregistrărilor sunt curatoriate de autoare. În acest sens, putem considera că acești subiecți-receptori sunt co-producători ai conținutului și că avem de-a face cu o formă de participare *în media*. Cooptarea subiecților în experiment este fără îndoială dependentă de o interacțiune socială între aceștia și Clarke în etapa de pre-producție, iar *design*-ul formal al înregistrării urmărește explicit interacțiunea para-socială. Deși ideile, gesturile și mimica subiecților pot fi relevante prin asemănare pentru un receptor, configurația nu este gândită de-așa natură încât să privilegieze empatia acestuia, la nivel cognitiv sau afectiv. Ne este greu să acceptăm ideea că simpla auto-reflexie/auto-reflecție a subiectului care se produce în fața camerei este suficientă pentru a vedea acest proiect ca fiind unul cu adevărat dialogal, cum sugera Alisa Lebow despre „filmele la persoana I”, cât mai curând supus unei forme de solipsism. Așadar, aparatul de producție artistică este refuncționalizat, dar bazele acestei refuncționalizări, așa cum au fost gândite de Clarke, nu considerăm că sunt suficiente pentru a putea genera o formă de transformare nici la nivelul subiectului, nici al receptorului.

Cât privește proiectul *One on One*, ceea ce catalizează impulsul confesiv este confruntarea mediată cu un alt subiect, cunoscut strict ca urmare a unei interacțiuni para-sociale. Interacțiunea socială dintre Clarke și fiecare dintre participanți este relevantă pentru a-i convinge să ia parte la experiment. În ciuda faptului că găsim interesantă interpretarea lui Michael Renov conform căreia între subiecți s-ar petrece un dublu transfer de atașament, și deși vorbim despre o exacerbare a atenției unuia față de celălalt, ba chiar și de o imagine a experienței celuilalt, nu putem afirma cu certitudine că mecanismul intersubiectiv care duce la acest atașament este unul empatic. Dacă ne gândim la situația interviului non-directiv rogersian și la acel calibraj dintre participare subiectivă și obiectivare din partea intervievatorului, vom considera că acest dublu transfer afectiv se întemeiază mai curând în participare subiectivă și că, tocmai prin faptul că subiecții lui Clarke se confesează reciproc face ca acea a doua componentă, cea de obiectivare, înțeleasă aici ca efasare a sinelui, să lipsească. Mai mult decât atât, dar în cazul particular al acestor subiecți, a afirma că vorbim despre acte de empatie considerăm că ar fi problematic etic și ideologic, de vreme ce unii dintre aceștia sunt încarcerați. Or, a sugera că un demers de inginerie socială cum este cel practicat de Clarke aici poate conduce la empatie considerăm că ocultează tocmai

diferențele de condiționări sociale ale subiecților încarcerati. Astfel, vom conchide că deși *One on One* prezintă *marker*-i ai unei participări mediatice înțelese ca discurs confesional, el nu constituie un model de participare socio-politică democratică dacă efectul acestui transfer pe cale confesivă este unul de perpetuare ideologică a inechităților sociale pe care își propusese să le adreseze.

În cazul configurației digital-interactive *A Journal of Insomnia*, auctorialitatea conținutului este distribuită între echipa de creație a platformei și utilizatorii care generează conținut. Aceștia din urmă pot alege dintre trei modalități de expresie și dețin un control total asupra a ceea ce exprimă. Proiectul ne-a suscitad interesul îndeosebi în virtutea rolului tripartit pe care îl poate ajunge să-l joace receptorul-interactor, acesta putând fi simultan receptor, co-autor și subiectul propriului act de documentare. Ne-am întreat ce anume poate determina un receptor să vrea să producă la rândul său conținut. La acest nivel al *user flow*-ului, vorbim exclusiv despre interacțiune para-socială, ca raport asincron, în care receptorii interacționează cu niște urme digitale ale unor subiecți. Ca urmare a condiției echipei de creație a platformei de acces complet la conținut exclusiv în timpul nopții, am arătat că acești receptori sunt poziționați în rolul unor insomniaci. Credem că un receptor poate alege să producă la rândul său conținut, fie ca nevoie de confesare a propriei suferințe, fie ca efect al unui mecanism empatic care se declanșează în timpul interacțiunii para-sociale, fie din ambele motive. Proiectul propune o refuncționalizare înțeleasă ca participare *in media*, iar potențialul transformator s-ar răsfrânge la nivel individual asupra subiectului-producător sub formă terapeutică.

În cazul configurației digital-interactive *Digital Me*, factorul uman ca entitate care interacționează cu un subiect dispare. Acest subiect este poziționat strict ca un receptor-interactor, iar procesul de interactivitate cu platforma am argumentat că vizează o formă de meta-interactivitate afectivă. Dispariția factorului uman este interesantă și dacă ne gândim la auctorialitate. Astfel, acest subiect interacționează cu o mașină media care generează automat niște narațiuni datificate despre prezența digitală anterioară a acestuia, care ar trebui să-l interpeleze reflexiv. Este discutabil în ce măsură putem socoti platforma aceasta ca având o componentă documentară într-un sens creativ, însă suntem de părere că dacă aplicăm grila lui Meunier, atunci tipul de experiență a subiectului pe care o structurează platforma este una de înțelegere, și nu de evocare nostalgică sau imersiune fetișizantă. Corelând tipul acesta de interpretare, din perspectiva experiențială, cu faptul că alinierea respective sunt, propriu-zis, niște documente, vom conchide că putem privi și această configurație ca fiind una documentară, chiar dacă extrapolarea conceptului este una destul de

generoasă. Semnalăm, astfel, că proiectul nu orientează subiectul înspre ceilalți, nu promovează forme de interacțiune și nici forme de empatie. Deși tipul de participare mediatică din acest caz angrenează subiectul la nivel individual, proiectul prezintă o importantă miză socio-politică, prin prisma relevării față de subiect a aparatului de personalizare și comodificare în care acesta se inscripționează.

În cazul configurației digital-interactive *Quipu Project*, autorii platformei adoptă de la început o poziție activistă și colaborează cu organizații non-guvernamentale în direcția unei campanii pe teren de informare și asistență logistică a comunității „invizibile” căreia i se adresează. Într-un sens, autorii platformei joacă un rol operativ, prin acțiunea concretă în lumea referențială. Subiecților anonimi care își împărtășesc mărturiile despre abuzul la care au fost supuși de entități guvernamentale li se pun la dispoziție mijloacele logistice de a se exprima și controlul asupra a ceea ce aleg să exprime, sub protecția anonimatului. Integrarea acestor documente audio în baza de date a platformei publice a subiecților-producători am interpretat-o ca o formă de participare *în* media. Receptorii-interactori pot deveni, la rândul lor, co-producători în sensul în care și aceștia pot produce conținut adresat direct victimelor, sub formă de solidaritate. Dar, prin comparație cu toate celelalte proiecte studiate, acești receptori sunt interpelați ca actanți sociali și printr-un *call to action* care vizează realitatea socio-politică contemporană. Dimensiunea estetică a proiectului este surclasată de valența sa de instrument socio-politic, însă îl vom vedea tot ca o configurație documentară, chiar dacă una apropiată mai curând de o paradigmă jurnalistică. Astfel, participarea mediatică devine în acest caz un mijloc de autoreprezentare politică, ca intervenție activă și conștientă din partea unei comunități într-un proces social. Modelul acesta participativ implică deopotrivă interacțiune socială, interacțiune para-socială și mecanisme empatică în structurarea experienței atât a subiecților documentarului unii față de ceilalți, cât și a receptorilor față de acești subiecți.

În încheiere, dacă revenim la funcțiile principale ale documentarului, așa cum au fost ele teoretizate de Renov, ca înregistrare, persuasiune, expresivitate și interogare critică, vom constata că fiecare dintre cele șase proiecte participative analizate de-a lungul lucrării privilegiază într-o măsură mai mare unele dintre aceste funcții. Putem afirma că toate proiectele implică o formă de înregistrare, că persuasiunea este cel mai pronunțată în cazul documentarelor interactive *Digital Me* și *Quipu Project*, că expresivitatea estetică se prezintă în formele cele mai inedite în *Navajos Film Themselves* și în *A Journal of Insomnia* și că proiectele care promovează forme de interogare critică sunt *Chronique d'un été*, *A Journal of Insomnia* și *Digital Me*.

Ceea ce am propus prin această teză cu privire la raportul dintre participare ca refuncționalizare și conceptul de documentar a fost să căutăm să deschidem teoretizarea documentarului și să îl înțelegem, așadar, nu doar ca o reprezentare a trecutului sau a prezentului, ci și ca un act de mediere dintre subiect - înțeles atât ca un sine eterogen, cât și ca un construct socio-politic -, și lumea referențială în care este inscripționat, în orizontul unei a cincea funcții posibile, aceea de transformare a viitorului.

BIBLIOGRAFIE

- ANG, Ien, „Ethnography and Radical Contextualisation in Audience Studies”, în *Audience and Its Landscape*, (ed.) Hay, James, Lawrence Grossberg, & Ellen Wartella, 247-262, Westview Press, Boulder, 1996.
- ASSCHE, Christine von, GAVAERT, Yves, *Qu'est-ce qu'une madeleine? À propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*, Centre Georges Pompidou, Paris, 1997.
- ASTON, Judith, Sandra Gaudenzi, & Mandy Rose (eds.), *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary*, New York: Columbia University Press, 2016.
- BALÁZS, Béla, *Theory of the Film: Character and Growth of a New Art*, Dennis Dobson, London, 1952.
- BARTHES, Roland, „Rhétorique de l'image”, în revista *Communications*, vol. 4, nr. 1/1964.
- BAZIN, André, „Chris Marker. Lettre de Sibérie”, în *France-Observateur*, 30 oct. 1958, reeditată, André Bazin, Jean Narboni (ed.), *Le cinéma français de la Libération à Nouvelle Vague (1945-1958)*, Cahiers du Cinéma, Paris, 1998, pp. 179-181, disponibil și online, traducere de Dave Kehr: <https://chrismarker.org/andre-bazin-on-chris-marker-1958/>.
- BENJAMIN, Walter, „Autorul ca producător”, trad. din limba germană de Maria-Magdalena Anghelescu, în *IDEA artă + societate* (2008), 30-31, 28-35, Cluj-Napoca.
- _____, *Understanding Brecht*, trad. din limba germană de Anna Bostock, Verso, London-New York, 1998.
- BERNERS-LEE, Tim Berners, „Information Management: A Proposal”, martie 1989, disponibil online: <https://www.w3.org/History/1989/proposal.html>.
- BOLTER, Jay D., Richard A. Grusin, *Remediation*, MIT Press, Cambridge, 2002.
- BRINCKMANN, Christine N., „The Role of Empathy in Documentary Film: A Case Study”, în *Color and Empathy: Essays on Two Aspects of Film*, 173-198, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2014.
- BRUZZI, Stella. *New Documentary: A Critical Introduction*, ediția a doua, New York: Routledge, 2006.
- BURGESS, Jean, „Remediating vernacular creativity: Photography and cultural citizenship in the Flickr photo-sharing network” în Tim Edensor, Deborah

Leslie, Steve Millington, Norma Rantisi (eds.), *Spaces of Vernacular Creativity. Rethinking the Cultural Economy*, Routledge, Londra, 2009.

CARPENTIER, Nico, „New Configurations of the Audience? The Challenges of User-Generated Content for Audience Theory and Media Participation”, în Virginia Nightingale, *The Handbook of Media Audiences*, Wiley-Blackwell, New Jersey, 2011.

CARPENTIER, Nico, Kim Christian Schröder, Lawrie Hallett (eds.), *Audience Transformations. Shifting Audience Positions in Late Modernity*, Routledge, New York, 2013.

CIOBANU, Mădălina, „How the Digital Me prototype tells interactive, personalised stories”, disponibil online:
<https://www.journalism.co.uk/news/how-the-digital-me-prototype-tells-interactive-personalised-stories/s2/a592765/>, publicat pe 17 dec. 2015.

CLARKE, Wendy, „Jonas Mekas was definitely the driving force of that movement in his quiet. – Interview with Wendy Clarke”, online:
<https://www.flickeralley.com/jonas-mekas-was-definitely-the-driving-force-of-that-movement-in-his-quiet-interview-with-wendy-clarke/>, publicat pe 11 sept. 2015.

COPLAN, Amy, „Understanding Empathy: Its Features and Effects”, în *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives*, (ed.) Coplan, Amy și Peter Goldie, 3-18, Oxford University Press, Oxford, 2011.

D'ALOIA, Adriano, Ruggero Eugeni, „Neurofilmology: An Introduction”, *Cinema&Cie International Film Studies Journal*, vol. XIV, nr. 22/23 (2014): 9–26.

D'ALOIA, Adriano, „The Character's Body and the Viewer: Cinematic Empathy and Embodied Simulation in the Film Experience”, în *Embodied Cognition and Cinema*, (ed.) Coëgnarts Maarten și Kravanja Paul, 187-199, Leuven University Press, Leuven, 2015.

_____, „Cinematic Empathy: Spectator Involvement in the Film Experience”, în *Kinesthetic Empathy in Creative and Cultural Practices*, (ed.) Dee Reynolds and Matthew Reason, 91-108, University of Chicago Press, Chicago, 2012.

DAVENPORT, Gloriana, „Interactive Cinema”, în Marie-Laure Ryan, Lori Emerson, Benjamin J. Robertson (eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2014, 278 – 282.

DELEUZE, Gilles, *Cinema 1. Imaginea-mișcare*, trad. din limba franceză de Ștefana și Ioan Pop Curșeu, Tact, Cluj-Napoca, 2012.

- DEWALT, M. Kathleen, DEWALT, R. Billie, WAYLAND, B. Coral, „Participant Observation”, în H. Russell Bernard (ed.), *Handbook of Methods in Cultural Anthropology*, 259-299, AltaMira Press, Walnut Creek, 1998.
- EBERT, Robert, „Robert Ebert on Empathy”, Chicago Theatre, 5:48, disponibil online: <https://www.rogerebert.com/empathy/video-roger-ebert-on-empathy>, iulie 2005.
- EPSTEIN, Michael, Mike Knowlton, „The Promise and Realities of Creating Immersive Media Projects – Best Practices: A StoryCode Report”, <https://filmmakermagazine.com/93498-the-promise-and-realities-of-creating-immersive-media-projects-best-practices-a-storycode-report/#.XP4wCtMzaAw>, martie 2015.
- FELD, Steven (ed.), *Cinétnography*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2003.
- FLYNN, Sean Peter, *Evaluating Interactive Documentaries: Audience, Impact and Innovation in Public Interest Media* (teză de disertație), Cambridge: Massachusetts Institute of Technology, 2015, <http://hdl.handle.net/1721.1/101360>.
- FOUCAULT, Michel, *The Archeology of Knowledge and the Discourse on Language*, Pantheon, New York, 1972 [1971].
- _____, *The Order of Things: An Archaeology of the Human Sciences*, Vintage Books, New York, 1972 [1966].
- _____, „Altfel de spații”, în *Theatrum Philosophicum. Studii, eseuri, interviuri* (1963-1984), traducere de Bogdan Ghiu, ed. Ciprian Mihali, Casa Cărții de Știință: Cluj-Napoca, 2001, 251-260.
- GALLOWAY, D., K. B. McAlpine, P. Harris, „From Michael Moore to JFK Reloaded: Towards a working model of interactive documentary”, în *Journal of Media Practice*, 8 (3), 2007, 325-339.
- GALLESE, Vittorio, „Bodily Selves in Relation: Embodied Simulation as Second-Person Perspective on Intersubjectivity”, *Philosophical Transactions of the Royal Society B.*, vol. 369, nr. 1644 (2014): 1–10.
- GALLESE, Vittorio și Michele Guerra, „Embodying Movies: Embodied Simulation and Film Studies”, *Cinema: Journal of Philosophy and the Moving Image*, nr. 3 (2012): 183– 210.
- GAUDENZI, Sandra, *The Living Documentary: from Representing Reality to Co-creating Reality in Digital Interactive Documentaries*, teză de doctorat nepublicată, Goldsmiths, University of London, Londra, 2013.

- _____, interviu cu Eva Domínguez, „This is your digital you speaking”, disponibil online:
<http://blogs.lavanguardia.com/the-fourthbit/this-is-your-digital-you-speaking-44812>, publicat pe 1 dec. 2015.
- GAUT, Berys, „Empathy and Identification in Cinema”, *Midwest Studies in Philosophy*, nr. XXXIV (2010): 136– 157.
- GIFREU, Arnau, *The Interactive Documentary. Definition Proposal and Basic Features of the New Emerging Genre*, în Matteo Ciastellardi, Cristina Miranda de Almeida, Carlos A. Scolari (eds.), *Understanding Media, Today Conference Proceedings*, Barcelona: Universidad Oberta de Catalunya, 2011.
- GRAFF, Séverine, *Le cinéma-vérité. Films et controverses*, ediție Kindle, Presses universitaires de Rennes, Rennes, 2014.
- GROSS, Larry, RUBY, Jay, FELD, Steven, *Studies in Visual Communication* (iarnă, 1985), vol. 11, 1, Annenberg School of Communications, Philadelphia.
- HAKALISTO, Simo, *Immersion in Interactive Documentaries: A Game-Studies-Driven Approach in a Case Study of Bear71*, (teză de disertație nepublicată), Universitatea Tampere, 2017, disponibilă online:
<http://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/102726/1516267272.pdf?sequence=1>.
- HALL, Stuart, „Encoding. Decoding”, în *Cultural Studies Reader*, (ed.) Simon During, 90-103, Routledge, London, 1993.
- HANICH, Julian, *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, Routledge, New York, 2010.
- HASSON, Uri, Ohad Landesman, Barbara Knappmeyer, Ignacio Vallines, Nava Rubin, și David J. Heeger, „Neurocinematics: The Neuroscience of Film, Projections”, *Journal of Movie and Mind*, vol. 2, nr. 1 (2008), 1–26.
- HOFFMANN, Martin. „Is Altruism Part of Human Nature?”, *Journal of Personality and Social Psychology*, 40 (1981): 121–137.
- HOUWEN, Janna, *The Question of Medium Specificity in Contemporary Moving Images*, Bloomsbury Academic, New York-Londra-Oxford-New Delhi-Sydney, 2017.
- HUGHES, Erika, „Brecht’s Lehrstücke and Drama Education”, în Shifra Schonmann (ed.), *Key Concepts in Theatre/Drama Education*, pp. 196-201, Sense Publishers, Rotterdam, 2011.

- JANLERT, Lars-Erik, Erik Stolterman, „The Meaning of Interactivity – Some Proposals for Definitions and Measures”, *Human-Computer Interaction*, 32:3, 2016, pp. 1-65 (manuscris).
- JENKINS, Henry, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University, New York, 2006.
- _____, „Why Participatory Culture Is Not Web 2.0: Some Basic Distinctions”, http://henryjenkins.org/blog/2010/05/why_participatory_culture_is_n.html, mai 2013.
- JENSEN, Jens F., „Interactivity – Tracking a New Concept in Media and Communication Studies”, în Paul A. Mayer (ed.), *Computer Media and Communication*, Oxford University Press, Oxford, 1999, 185-204.
- KAUFMAN, Anthony, „Transmedia Documentaries are Sexy, But Who’s Watching? ”, IndieWire, <https://www.indiewire.com/2013/06/transmedia-documentaries-are-sexy-but-who-watching-37392/>, iunie 2013.
- KEEN, Suzanne, *Empathy and the Novel*, Oxford University Press, Oxford, 2007.
- KIOUSIS, Spiro, „Interactivity: A Concept Explication”, *New Media & Society*, nr. 4, sept. 2002, 355-383.
- KRAUSS, Rosalind Krauss, „Video: The Aesthetics of Narcissism”, în *October* (primăvară 1976), vol 1, MIT Press, 50-64.
- LEBOW, Alisa (ed.), *The Cinema of Me. The Self and Subjectivity in First Person Documentary*, Columbia University Press, New York, 2004.
- LIPPS, Theodor. „Empathy, Inward Imitation, and Sense Feelings”, în *Philosophies of Beauty: From Socrates to Robert Bridges Being the Sources of Aesthetic Theory*. E. F. Carritt (ed.), 252-256, Clarendon Press, Oxford, 1931.
- MANOVICH, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001.
- _____, „Cultural Analytics: Visualising Cultural Patterns in the Era of «More Media»”, disponibil online: http://manovich.net/content/04-projects/063-cultural-analytics-visualizing-cultural-patterns/60_article_2009.pdf, 2009.
- MARKER, Chris, „Immemory by Chris Marker”, 1997, publicat online la 13 august 2020, <https://chrismarker.org/chris-marker/immemory-by-chris-marker/#easy-footnote-bottom-1-1122>.

- MEUNIER, Jean-Pierre, *The Structures of the Film Experience. Historical Assessments and Phenomenological Expansions*, traducere din franceză de Daniel Fairfax, (manuscris) Amsterdam University Press, Amsterdam, 2019.
- McROBBIE, Angela, „Post-Marxism and Cultural Studies: A Post-Script”, în *Cultural Studies*, (ed.) Grossberg Lawrence, Cary Nelson, & Paula Treichler, 719-730, Routledge, New York, 1992.
- MORIN, Edgar Morin, ROUCH, Jean, *Chronique d'un été*, ed. a II-a, Éditions de l'Aube, La Tour d'Aigues, 2019.
- _____, „L'interview dans les sciences sociales et à la radio-télévision”, în *Communications* (1966), 7, 59-73.
- MILES, Adrian, (ed.), *Digital Media and Documentary. Antipodean Approaches*, Palgrave Macmillan, Londra, 2018.
- MUELLER, Roswitha, „Learning for a new society: the Lehrstück”, în Peter Thompson, Glendyr Sacks (eds.), *The Cambridge Companion to Brecht*, ed. a II-a, pp. 101-117, Cambridge University Press, New York, 2006.
- NASH, Kate, *Interactive Documentary. Theory and Debate*, Routledge, London/New York, 2022.
- _____, „Simulation games, popular factual media and civic engagement: an audience study of Asylum Exit Australia”, în *Media, Culture & Society*, vol.37 (7), 2015, 959-971.
- _____, „Strategies of interaction, questions of meaning: an audience study of the NFB's Bear71”, în *Studies in Documentary Film*. 8:3, 2014, 221-234.
- NASH, Kate, Hight Craig, Summerhayes Catherine, *New Documentary Ecologies. Emerging Platforms, Practices and Discourses*, Palgrave Macmillan, London, 2014.
- NICHOLS, Bill, *Introduction to Documentary*, ediția a doua, Bloomington: Indiana University Press, 2010.
- _____, „Documentary Reenactment and the Fantasmatic Subject”, în *Critical Inquiry*, vol. 35, 1 (2008), 72-89.
- NEILL, Alex, „Empathy and (Film) Fiction”, în *Post-Theory. Reconstructing Film Studies*. (eds). David Bordwell și Noël Carroll, 175-194, University of Wisconsin Press, Madison, 1996.
- NOGUEIRA, Patricia, *Interactive Audiences: Viewers/Users's Engagement in National Film Board of Canada's Interactive Documentaries*, teză de doctorat, (manuscris), Universitatea din Porto, Porto, 2018.

- PACK, Sam, „«Uniquely Navajo?»: The Navajo Film Project Reconsidered”, în *Visual Ethnography* (dec. 2012), vol. 1, 2, 1-20.
- PERLMUTTER, Tom, „The Interactive Documentary: A Transformative Art Form”, <http://policyoptions.irpp.org/magazines/policyflix/the-interactive-documentary-a-transformative-art-form/>, 2 nov. 2014.
- PLANTINGA, *Rhetoric and Representation in Nonfiction Film*, Cambridge University Press, New York, 1997.
- _____, *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience*, Berkeley: University of California Press, 2009.
- PRIBRAM, Deidre, „Spectatorship and Subjectivity”, în Toby Miller, Robert Stam (eds.), *Companion to Film Theory*, ediția a II-a, Blackwell Publishing, Oxford, 2004, pp. 146-165.
- RADWAY, Janice, „The Hegemony of Specificity and the Impulse in Audience Research: Cultural Studies and the Problem of Ethnography”, în *Audience and Its Landscape*, (eds.) Hay, James, Lawrence Grossberg, & Ellen Wartella, 247-262, Westview Press, Boulder, 1996.
- RENOV, Michael, *Renov, The Subject of Documentary*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2004.
- _____, SUDUERBURG, Erika (eds.), *Resolutions: Contemporary Video Practices*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1996.
- ROBBINS, Mike, „Digital Me, Who Are You?”, disponibil online: <https://heliosdesignlabs.com/work/digital-me/>.
- ROSE, Mandy. *Making Publics: Documentary as-Do-It-with-Others Citizenship*, în Megan Boler and Mat Ratto (eds.), *DIY Citizenship: Critical Making and Social Media*. Boston: MIT Press, 2014, 221-12, <http://eprints.uwe.ac.uk/25905>
- _____, „Not media about, but media with: Co-creation for activism”, în Judith Aston, Sandra Gaudenzi & Mandy Rose, *I-Docs: The Evolving Practices of Interactive Documentary* (New York: Columbia University Press, 2016, ediție Kindle), locație 1311.
- ROSEN, Jay, „The People Formerly Known as the Audience”, https://www.huffingtonpost.com/jay-rosen/the-people-formerly-known_1_b_24113.html, 25 mai 2011.
- RYAN, Marie-Laure, EMERSON, Lori, ROBERTSON, Benjamin J. (eds.), *The Johns Hopkins Guide to Digital Media*, Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2014.
- SMITH, Adam, *Teoria sentimentelor morale*, București: Publica, 2017.

- SMITH, Murray, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Clarendon Press, Oxford, 1995.
- _____, „Empathy, Expansionism and the Extended Mind”, în *Empathy: Philosophical and Psychological Perspectives*, (eds.) Coplan, Amy și Peter Goldie, 99-117. Oxford University Press, Oxford, 2011.
- _____, „The Pit of Naturalism: Neuroscience and the Naturalized Aesthetics of Film”, în *Cognitive Media Theory*, (eds.) Nannicelli, Ted & Paul. Taberham, 27-45, Routledge, 2014.
- SOBCHACK, Vivian, „Toward a Phenomenology of Nonfictional Film Experience”, în Jane Gaines, Michael Renov (eds.), *Collecting Visible Evidence*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1999, 241-254.
- _____, *Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*, Princeton University Press, Princeton, 1992.
- STADLER, Jane, „Empathy in Film”, în *Routledge Handbook of Philosophy of Empathy*, Heidi L. Maibom (ed.), Routledge University Press, New York, 2017.
- STUEBER, Karsten, „Empathy”, în *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*, (ed.) Edward N. Zalta, 2019, <<https://plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/empathy/>>.
- TITCHENER, Edward, *Lectures on the Experimental Psychology of the Thought Processes*, Macmillan, New York, 1909.
- VAN DIJCK, José, „Users like you? Theorizing agency in user-generated content”, în *Media, Culture & Society*, vol. 31(1): 41-58, 2009.
- WARD, Mark, „Art in Noise: An Embodied Simulation Account of Cinematic Sound Design”, în *Embodied Cognition and Cinema*, (eds.) Coëgnarts, Maarten și Peter Kravanja, 155-186, Leuven University Press, Leuven, 2015.
- WIEHL, Anna, *The 'New' Documentary Nexus. Networked|Networking in Interactive Assemblages*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2019.
- WINSTON, Brian (ed.), *The Documentary Film Book*, British Film Institute, London, 2013.

WORTH, Sol, ADAIR, John, *Through Navajo Eyes. An Exploration in Film Communication and Anthropology*, Indiana University Press, Bloomington, 1975.

WRIGHT, Elizabeth, *Postmodern Brecht. A Re-Presentation*, Routledge, London, 2016.

ZAHAVI, Dan, *Self and Other: Exploring Subjectivity, Empathy and Shame*, Oxford University Press, Oxford, 2014.

ZIMMERMAN, Patricia R., De Michiel, Helen. *Open Space New Media Documentary: A Toolkit for Theory and Practice*, ed. Routledge, New York, 2018.