



ogólnopolska konferencja naukowa

Ars Electronica: Remixed & Remastered

24-25 marca 2011

Kraków, ul. Łojasiewicza 4
Instytut Sztuk Audiowizualnych UJ

Organizatorzy:

- Instytut Sztuk Audiowizualnych UJ
- Koło Naukowe Medioznawców UJ
- Fundacja Liternet

Opiekun naukowy konferencji: dr Anna Nacher

Komitet organizacyjny: Michał Gulik, Paulina Kaucz, Jagna Lewandowska,
Jakub Mihilewicz, Leszek Onak, Karolina Plinta, Filip Wróblewski

Sponsorzy:



PROGRAM KONFERENCJI

czwartek, 24 marca

09:30 – rejestracja, kawa

10:00 – **prof. dr hab. Eugeniusz Wilk**

Paulina Kaucz, Michał Gulik

Otwarcie konferencji

Sala 2.226

Sala 2.227

PANEL I

Moderator: Paulina Kaucz

10:20 – **mgr Joanna Walewska, UJ**

Remiksowanie gatunków. Artyści i technologie a filozoficzny „problem zwierzęcia”

10:35 – **dr Ewa Wójtowicz, UA**

Twórca jako post-producent. Remiks z perspektywy estetyki post-medialnej

10:50 – **Kinga Raab, UJ**

Kondycja cyberkultury we współczesnej Rosji

11:05 – dyskusja

11:25 – kawa

PANEL II

Moderator: Magdalena Mazik

11:45 – **mgr Maciej Kopyciński, UMK**

Współczesny tekst filozoficzny jako przykład strategii remiksu

12:00 – **Michał Sowiński, UJ**

Pozytywność obrazów (o *Pozytywach* Zbigniewa Libery)

12:15 – **Ewelina Twardoch, UJ**

Intermedium. Świadectwo kryzysu obrazowości czy symptom nowej wizualności?

12:30 – dyskusja

12:50 – poczęstunek **Satori Sushi**

PANEL V

Moderator: Magdalena Mazik

10:20 – **mgr Aldona Kopkiewicz, UJ**

„jak brygady duchów u wrót każdego z dyskursów” – samplowanie, przechwytywanie i wywracanie instytucji (w poezji Tadeusza Pióry)

10:35 – **Agata Kołodziej, UJ**

O demilitaryzacji języka. Autorstwo a wymogi formalne w *Writing through the Finnegans Wake* Johna Cage'a

10:50 – **Urszula Pawlicka, UWM**

Romans Nike z Jezusem – o remiksie na podstawie *Balladyn i romansów* Ignacego Karpowicza

11:05 – dyskusja

11:25 – kawa

PANEL VI

Moderator: Filip Wróblewski

11:45 – **dr Agata Zarzycka, UW**

Remiks jako estetyka, tożsamość i rzeczywistość w powieści Adama Rexa pt. *Fat Vampire*

12:00 – **dr Tomasz Z. Majkowski, UJ**

„Everything is better with zombies”

12:15 – **mgr Mariusz Bogucki, UW**

„Czesław Miłosz meets New Order”. Mashupy poezji i muzyki popularnej Lena Sousy

12:30 – dyskusja

12:50 – poczęstunek **Satori Sushi**

PANEL III

Moderator: Karolina Plinta

13:50 – **prof. dr hab. Andrzej Pitrus, UJ**

Remiks jako strategia sztuki mediów

14:10 – **mgr Małgorzata Jelonek, UŚ**

Spacer po zremiksowanej przestrzeni – wirtualność i rzeczywistość w poruszaniu się po mieście i Krakowskim Muzeum

14:25 – **mgr Mateusz Curyło, UJ**

Remiks ciała, remiks duszy. *Braun Tube Jazz Band*

14:40 – **mgr Adam Repucha, UW**

Czy konsumpcja może być subwersywna? – dwudziestowieczne taktyki oporu i przekształcania produktów jako źródła Web 2.0

14:55 – dyskusja

15:15 – kawa

PANEL IV

Moderator: Jakub Mihilewicz

15:30 – **dr Krzysztof Gawlas, UŚ**

Remix – narzędzie w warsztacie kompozytorskim. Prezentacja technik wykorzystanych w utworze *Nokturn wg. op. 48 nr 1 F. Chopina* na fortepian i live electronics

15:45 – **mgr Kaja Klimek, UJ**

Plądrafonia. Znalezione – nie kradzione

16:00 – **Mateusz Jędras, UP**

Dadaistyczny pop końca wieku. Nieanalityczna ontologia remontażu jako optyka opisu kolażu dźwiękowego i jego statusu w muzyce rozrywkowej

16:15 – dyskusja

20:00 – **IMPREZA TOWARZYSZĄCA** / Galeria Atropos, ul. Zabłocie 23 (wstęp otwarty)

PANEL VII

Moderator: Michał Gulik

13:50 – **dr Monika Górską-Olesińska, UO**

E-literatura i retrogranie

14:05 – **Mateusz Felczak, UJ**

Twórca, odbiorca, tworzywo. Edytor w liternej sieci

14:20 – **mgr Michał Jutkiewicz, UJ**

ko
re *mix*

14:35 – dyskusja

14:55 – kawa

PANEL VIII

15:10-15:40

Panel wokół konkursu na remiks literacki
REMIKSTRURA

Milena Tąta

Liternet.pl – papierowym skrytożercom mówimy nie! Prezentacja działalności serwisu liternet.pl

Urszula Pawlicka

Rozstrzygnięcie konkursu REMIKSTURA, omówienie wyników

piątek, 25 marca

10:00 – kawa

Sala 2.110

Sala 2.226

PANEL I

Moderator: Michał Gulik

10:20 – **dr Anna Nacher, UJ**

Od remixu do mashupu – pokrewieństwa i konflikty na przykładzie projektu radioaporee.org

10:35 – **mgr Jan Argasiński, UJ**

```
<meta http-equiv="content type"
content="CULTURE" />
<meta name="keywords" content="REMIX,
UPGRADE, HACK" />
```

10:50 – **Emilia Dłużewska, UAM**

„Repostuj, a nie wrzucasz jako swoje, ty atencyjna k...” – kopie i tożsamość na przykładzie soup.io

11:05 – dyskusja

11:25 – kawa

PANEL II

Moderator: Ewa Sobońska

11:45 – **mgr Zbigniew Pinkalski, UJ**

Prawo autorskie a remiks w muzyce

12:00 – **Katarzyna Wabik, UJ**

Prawo autorskie a kultura remiksu

12:15 – **Kosma Kurłowicz, UJ**

Richard Stallman. Ideologia „walki bez przemocy” w świecie zachodniej technologii

12:30 – **mgr Grzegorz Stunża, UG**

Wirtualne państwo. Zmiksuj rzeczywistość. Poligon krytycznej edukacji obywatelskiej

12:45 – dyskusja

13:05 – poczęstunek **Satori Sushi**

PANEL V

Moderator: Jagna Lewandowska

11:45 – **dr hab. Małgorzata Radkiewicz, UJ**

Found footage a transwersalna tożsamość. O projekcie *Majka from the Movies* Zuzanny Janin

12:00 – **Jakub Morawski, UJ**

Found footage jako sztuka krytyczna. Filmy Guy Deborda i Haruna Farockiego

12:15 – **mgr Iwona Morozow, UW**

Od intertekstu do *bricolage*. Hipertekstualność w filmie

12.30 – **Adrian D. Kowalski, UJ**

Dzieło filmowe jako mapa zależności intertekstualnych na przykładzie *Godzin* Stephena Daldry'ego

12:45 – dyskusja

13:05 – poczęstunek **Satori Sushi**

PANEL III

Moderator: Jakub Mihilewicz

13:50 – **mgr Filip Wróblewski, UJ**

Mediakryfy

14:05 – **mgr Magdalena Tuła, UW**

„Dude, where’s my mount?” Czyli jak kultura popularna wkracza w świat fantasy w twórczości fanowskiej World of Warcraft

14:20 – **Barbara Kulesza, UW**

Zagadnienie autorstwa w utworach fanfiction. Fandom jako kolektyw twórczy

14:35 – **mgr Jagoda Murczyńska, UJ**

Moda jako remiks. Indywidualne praktyki konstruowania ubioru na przykładzie fotoblogów

14:50 – dyskusja

15:10 – kawa

PANEL VI

Moderator: Michał Gulik

13:50 – **Antoni Michnik, UW**

Metropolis i *Blade Runner* – dwa świadectwa kryzysu pojęcia oryginału w dobie reprodukcji

14:05 – **mgr Ewa Drygalska, UJ**

Samplując kino blaxploitation w hip-hopie

14:20 – **mgr Jadwiga Romanowska, UJ**

Taniec w kinie bollywoodzkim jako forma choreograficznego remiksu

14:35 – dyskusja

14:55 – kawa

PANEL IV

Moderator: Mateusz Jędras

15:10–16:10

Panel dyskusyjny wokół nowego numeru magazynu o muzyce współczesnej **GLISSANDO**, poświęconego hip-hopowi i mikrotonom

16:10 – zamknięcie konferencji

ABSTRAKTY

mgr Mariusz Bogucki, UW, „Czesław Miłosz meets New Order”. Mashupy poezji i muzyki popularnej Lena Sousy

W swoim referacie chciałbym przyjrzeć się strategii artystycznej niszowego amerykańskiego poety, eseisty i dziennikarza Lena Sousy, w którego twórczości można znaleźć ciekawy projekt *Poetry Meets Music* z lat 2004-2009. Jego idea jest prosta – polega ona na tworzeniu remiksów/mashupów złożonych z fragmentów poezji czytanej przez autorów, ulubionych poetów Sousy z drugiej połowy XX wieku, oraz znanych utworów muzyki popularnej. Wśród poetów znaleźli się twórcy reprezentujący tak odmienne stylistyki, jak Frank O'Hara, Allen Ginsberg, Sylvia Plath czy Czesław Miłosz. Zestaw wykonawców jest równie eklektyczny – by przywołać tylko kilku: Doris Day, The Beatles, The Doors, New Order.

Projekt Sousy wpisuje się we współczesną praktykę kulturową wykorzystującą coraz szerzej dostępną, także dla amatorów, technikę mikśowania. Dzięki prostemu conceptowi – zastąpieniu jednego z elementów w mashupie (piosenki recytowaną poezją) – udaje się stworzyć nową, trudną do nazwania całość, która łączy w sobie precyzję poezji z uzupełniającą jej sensy (korespondującą lub kontrastującą z nimi, zależnie od intencji autora) muzyką. Zależnie od dostępnego czasu chciałbym zanalizować jeden lub dwa remiksy, odtwarzając hipotetyczny proces twórczy – od interpretacji wiersza do połączenia go z muzyką. W nawiązaniu do obchodów Roku Miłosza, jednym z przykładów chciałbym uczynić mashup *Piosenki o końcu świata* w wykonaniu autora (recytowanej po angielsku) z instrumentalną wersją piosenki *Blue Monday* zespołu New Order.

Na koniec chciałbym odnieść się do klipów stworzonych przez autora do kilku mashupów wykorzystujących inną technikę kompilacji – *found footage* – i zastanowić się nad ich ilustracyjnością, a co za tym idzie funkcją tautologii w sztuce.

mgr Mateusz Curyło, UJ, Remiks ciała, remiks duszy. Braun Tube Jazz Band

Braun Tube Jazz Band. Ei Wada przekształca dźwięk w obrazach. Przepuszczony przez telewizor i jego ciało jako antenę obraz ponownie staje się dźwiękiem. Sygnał zremiksowany przez video, telewizor i ruch. Gdzie przebiega granica ciała i technologii, gdy artysta używa własnych rąk, by zbudować urządzenie przetwarzające sygnał, by grać na nim tymi samymi rękami? McLuhan uznał media za przedłużenie ciała. Tak było, pierwsze media przedłużały (naśladowały) ciało. Współczesne technologie naśladują układ nerwowy – mówi Flusser. Co staje się z ciałem, gdy zostaje przedłużone przez zremiksowane medium, medium poddające się obróbce ciała, medium naśladujące działanie układu nerwowego i przez ten układ zaprojektowane? Czy jest to remiks ciała, remiks technologii czy remiks duszy? Czy nasze pojęcie kontroli podmiot→ciało→narzędzie powinno być zmienione w układ, w którym narzędzie, ciało i umysł stają się jednym, uduchowionym obiektem? Jeżeli tak, rozstrzygnięcie problemu psychofizycznego winno uwzględniać technikę. Ciało jako medium, technika jako medium, dusza jako anime. Ożywiająca nie tyle ciało, czy też technologię, lecz aktualizująca wirtualność medium. Rozplątanie tego supła wymaga filozofii, która spłaszcza własną historię. Używając techniki remiksu, bierze pojęcia jako swoje, izoluje je od ich historyczności, by w tych nowych rekombinacjach szukać śladu, w którym dusza znajduje swoje lokum w technologii, przedłużając ciało, a nawet porzucając je.

Emilia Dłużewska, UAM, „Repostuj, a nie wrzucasz jako swoje, ty atencyjna k...” – kopie i tożsamość na przykładzie soup.io

Tematem referatu jest strategia działania w Internecie określana jako repost i jej znaczenie w odniesieniu do filozofii mediów oraz rozważań nad tożsamością w społeczeństwie posttradycyjnym, omawiane na przykładzie strony soup.io. Wystąpienie chciałabym zacząć od omówienia specyfiki samej strategii, która wyewoluowała z powszechnie używanego mechanizmu „kopiuj-wklej” i zdominowała stronę zaprojektowaną jako matryca bloga oraz internetowych memów z nią związanych (z których zaczerpnęłam tytuł wystąpienia). Następnie chciałabym odnieść omawiane zjawisko do założeń filozofii mediów w oparciu o teorię hiperrzeczywistości Jeana Baudrillarda oraz zjawisko zanikania autora na rzecz użytkownika oraz zastanowić się nad sensem repostowania z punktu widzenia samych użytkowników. Powielanie uprzednio zmieszczonych treści można rozpatrywać jako zanegowanie wartości związanych z twórczością i indywidualizmem, ale również – w odniesieniu do teorii tożsamości jako projektu Giddensa, przechwytywania Guya Deborda czy *bricolage'u* Leviego Straussa, jako działanie kreatywne o potencjale krytycznym. Pytanie, które chciałabym postawić w referacie, dotyczy wzajemnych związków

społeczeństwa i narzędzi technologicznych oraz ich wpływu na tożsamość ponowoczesną.

mgr Ewa Drygalska, UJ, Samplując kino blaxploitation w hip-hopie

Muzyczne zapożyczenia (sample) od początku stanowiły podstawę gatunku muzycznego i kultury, jaką jest hip-hop. Powstały pod koniec lat 70. konglomerat kulturowy, na który składają się: rap (muzyka), graffiti (sztuka), breakdance (taniec) pomógł w uformowaniu się tożsamości afroamerykańskiej oraz *new political consciousness*.

Poza oczywistymi odniesieniami dla hip-hopu, takimi jak: funk, soul, czy rytm and blues, istnieje mało poznane, acz bogate źródło dla kulturowych zapożyczeń, których dokonał hip-hop. Jest to kino blaxploitation – gatunek filmowy, który miał ogromny estetyczny oraz społeczny wpływ na Czarną społeczność w latach 70. Blaxploitation był pierwszym kinem tworzoną (przynajmniej w swoich początkach) przez twórców afroamerykańskich oraz nakierowaną na Czarnego odbiorcę. Kultura i muzyka hip-hopu wyłoniła się jako kwintesencja popkultury tej dekady w amerykańskich. Hip Hop samplował nie tylko ścieżki dźwiękowe filmów blaxploitation (bezpośrednio), ale również wartości, modę, idee seksualności i płci (zapożyczenia kulturowe).

Kino blaxploitation było odbiciem sytuacji Czarnej społeczności w post-industrialnych miastach Stanów Zjednoczonych. Filmy z tego gatunku skupiają się na życiu w getcie, przemocy, problemach rasowych, niesprawiedliwości społecznej, ale i wyłaniającej się powoli świadomości odrębności i dumy z kultury afroamerykańskiej. Rap, szczególnie ten z Zachodniego Wybrzeża (Los Angeles), powieliła te tematy, a estetyka całego gatunku reinterpreteruje poszczególne elementy zaczerpnięte z kina.

W moim referacie chciałabym się dokładniej przyjrzeć najważniejszym aspektom tego kulturowego samplingu, takim jak:

- Glamuryzacja getta,
- Pojęcia męskiej i żeńskiej seksualności. Figura „alfonsa” (*pimp*) i *fly girl*
- Moda: bling, samochody, futra, krzykliwa biżuteria

Mateusz Felczak, UJ, Twórca, odbiorca, tworzywo. Edytor w literacie

Internet na polskim rynku wydawniczym jest często przedstawiany jako zagrożenie dla mediów drukowanych. Szczególnie wiele kontrowersji wzbudzają nowe formy dystrybucji literatury oraz zachodzące w poszczególnych jej gatunkach eksperymenty z formą i treścią. W ich obrębie niejednokrotnie dochodzi do redefinicji oswojonych przez dyskurs akademicki pojęć genologicznych, takich jak "poezja" czy "proza".

Wykorzystywane w e-literaturze techniki łączenia liter z obrazem i dźwiękiem ewokują nowe formy analizy i opisu samego dzieła, rzadko jednak pojawia się refleksja nad (szeroko rozumianym) edytorskim wymiarem literaturowym. Zacieranie standardowego podziału na twórcę i odbiorcę powoduje rozszerzenie granic artystycznej organizacji tekstu literackiego przy jednoczesnym wymuszeniu indywidualnej selekcji narzędzi e-dytorskich na niemal wszystkich poziomach obcowania z dziełem literackim. Powstająca w internecie literatura staje się "totalną" nie tylko w liberackim sensie współistnienia różnorodnych elementów znaczących, ale także poprzez włączenie do jej obszaru technik takich jak *folksonomia* (w przypadku serwisów literackich), *crowdsourcing* (niekomercyjne pojmowanie literatury jako produktu) czy *mashup*. Biorąc pod uwagę powyższe fakty, edytor wobec literaturowego musi nieustannie łączyć funkcje moderatora, klasycznego edytora oraz świadomego współtwórcy dynamicznie zmieniającej się przestrzeni literatury w internecie.

dr Krzysztof Gawlas, UŚ, Remix – narzędzie w warsztacie kompozytorskim. Prezentacja technik wykorzystanych w utworze *Nokturn wg. op. 48 nr 1 F. Chopina* na fortepian i live electronics

Przedstawiony zostanie utwór, w którym środki kompozytorskie ograniczają się do przetwarzania zastanego materiału – *Nokturnu c-moll* Chopina. Przetworzenia dotyczą aspektów wysokościowych i czasowych, przy czym ogólne ramy formalne utworu pozostają bez zmian w stosunku do pierwowzoru. Efekt finalny jest tak dalece odmienny od utworu Chopina, że aby skłonić słuchacza do poszukiwania odniesień, zdecydowałem się oznaczyć źródło w tytule.

mgr Małgorzata Jelonek, UŚ, Spacer po zremiksowanej przestrzeni – wirtualność i rzeczywistość w poruszaniu się po mieście i Krakowskim Muzeum

Współczesny spacerowicz, to już nie tylko pospolity oglądający wystawy, przemierzający świat człowiek. To *flâneur*, w którego zakres kompetencji wchodzi dzisiaj umiejętność poruszania się po obszarach rzeczywistych, ale również wirtualnych, a nawet obu na raz. Znajduje się on bowiem w przestrzeni zremiksowanej, gdzie na rzeczywistość nakłada się wirtualność, do wirtualności wkracza rzeczywistość. Wszystko to za sprawą informatyków-grafików – jakby DJ-ów, którzy na dobrze nam znane budynki, ściany i elewacje, a także różne przedmioty codziennego użytku, nakładają charakterystyczne kody QR odsyłające nas do hipertekstualnej, nieobjętej granicami, przestrzeni Internetu, tworząc tym samym nową i inną jakość. W tym wypadku zejście pod bruk krakowskiego Rynku to już nie tylko historyczna podróż w czasie, ale podróż w czasoprzestrzeni zmediatyzowanej.

Mateusz Jędras, UP, Dadaistyczny pop końca wieku. Nieanalizowana ontologia remontażu jako optyka opisu kolażu dźwiękowego i jego statusu w muzyce rozrywkowej

Ani Pierre Schaeffer w 1948 roku, ani John Oswald w 1985 najprawdopodobniej nie zdawali sobie sprawy z roli, jaką odgrywali w historii muzyki rozrywkowej. Pierwszy był prekursorem muzyki konkretnej, drugi trudnił się propagowaniem techniki kompozytorskiej polegającej na składaniu utworów muzycznych wyłącznie z nagrań innych utworów. Schaeffer pokazał zachodniej cywilizacji jak używać zarejestrowanych wycinków rzeczywistości, Oswald rozpropagował ich potencjał strukturalny. Niespełna jedenaście lat temu ich dorobek skondensował się w formie albumu *Since I Left You* grupy Avalanches: zbioru osiemnastu piosenek skomponowanych z blisko czterech tysięcy sampli. Była to niemal modelowa emanacja założeń Oswalda, plądroniczny pop *par excellence* – twórcy postarali się, aby każdy akord pochodził *bezpośrednio* z nagrania opublikowanego wcześniej przez innego autora.

Liczba akordów nie wydaje się być nieskończona. W tym sensie każdy utwór jest w jakimś stopniu powieleniem wykorzystanych już elementów. Technika samplingu, tak jak została wykorzystana na *Since I Left You*, jest jednak czymś więcej niż przeklejeniem dźwięku z jednego materiału do drugiego. Ontologię sampla jako podstawowej jednostki istnienia dzieła muzycznego wygodnie jest oprzeć na koncepcji Theodore'a Gracyka, który ontyczne właściwości przypisał odtwarzaniu nagrania przy pomocy przeznaczonego do tego urządzenia. Ta koncepcja pozwala na traktowanie kolażu dźwiękowego (rozumianego jako utwór muzyczny powstały przy pomocy odtworzenia fragmentów innych utworów muzycznych) jako swoistego *nagrania nagrań* i zrozumienie roli fizycznego nośnika w relacji tworzenia-instancja dzieła. Analizowane ontologie muzyki (nominalizm, muzyczny platonizm, opozycja realizm-idealizm) nie zawsze wydają się dostarczać owego luksusu; niniejszy referat ma na celu wprowadzenie do dyskursu kategorii remontażu, pozwalającej przypisać ontyczne właściwości samplingowi jako technice kompozytorskiej i opisać zestandaryzowany kolaż dźwiękowy (na przykładzie *Since I Left You*) jako utwór modalnie elastyczny (w rozumieniu Rohrbaugh).

mgr Michał Jutkiewicz, UJ, $\frac{ko}{re}$ mix

1. Rozważania wstępne na temat użycia kategorii remiksu w klasycznych formach komiksowych;
 - 1.1. Propozycja Eisnera w *Comic and the Sequential Art* na rozumienie komiksu jako ko-miksu;
 - 1.1.1. Ko-miks a Re-miks, różnice i podobieństwa.
 - 1.2. Proces remiksowania podczas tworzenia komiksów;
 - 1.2.1. Powielanie i serializowanie tego samego – remiksowanie postaci w obrębie jednego utworu;
 - 1.2.2. Przenoszenie tych samych postaci między różnymi stylami – superbohaterowie a indywidualne style ilustratorów;
 - 1.2.3. Problem metakomiksów a kategorie remiksowania;
 - 1.3. Przykłady ciekawszych eksperymentów komiksowych, które można uznać za remiksy;
 - 1.3.1. OuBaPo – Warsztat Komiksu Potencjalnego, metodologia i przykłady;
 - 1.3.2. Matt Maden *99 ways to tell a story. Exercises in style* jako komiksowa wersja *Ćwiczeń stylistycznych* R. Queneau;
2. Remiksy komiksowe w Internecie
 - 2.1.1. Webcomics a stripy gazetowe – zmiana formatu;
 - 2.1.1.1. Możliwości webcomicsów na podstawie twierdzeń Scotta McClouda i ich późniejszej krytyki;
 - 2.1.1.2. Dzieła podwójne – ukazujące się i w Internecie i drukowane w gazetach

- codziennych;
- 2.1.2. Czy można mówić o remiksach w przypadku stripów codziennych – przykład *Garfielda* Jima Daviesa
 - 2.1.2.1. Czy Jim Davies sam remiksuje swoje utwory?
 - 2.1.2.2. *Garfield* i jego remiksy;
 - 2.1.2.2.1. Typowa metodologia remiksów stripów komiksowych, zmiana słowa a nie ingerencja w obraz;
 - 2.1.2.2.2. Udostępnienie aplikacji Comics Creator na stronie głównej stripu *Garfield*;
 - 2.1.2.2.3. Przykłady oficjalnych i nieoficjalnych remiksów *Garfielda*: *Garfield without Garfield*, *Garkov*, *Garfield Generator 2*, *Lasagna Cat*, *Death of Garfield*;
- 2.2. Przypadki stosowania metod remiksowania w webcomicsach autorskich;
 - 2.2.1. Przykład promowania pierwszej komiksowej postaci objętej licencją Creative Commons – Jenny Everywhere;
 - 2.2.2. Czy różne webcomicsy o Jenny są remiksami – zastanowienie nad zakresem pojęcia „remiks”;
- 2.3. Pojawienie się tzw. „komixxów” w polskim Internecie a kultura remiksu i partycypacji;
 - 2.3.1. Forma i historia „komixxów”
 - 2.3.1.1. Typowe formaty „komixxów”
 - 2.3.1.2. Ikonologia „komixkowa”
 - 2.3.1.3. 4chan.org i nowe zdefiniowanie związków między tekstem a obrazem;
 - 2.3.1.4. „Komixxy” w Polsce – tłumaczenie, imitacja, adaptacja, remiksowanie?
 - 2.3.2. „Komixxy” a kultura partycypacji;
 - 2.3.2.1. Problemy z określeniem autorstwa. Kategoria „memu internetowego”;
 - 2.3.2.2. Metodologia pracy nad „komixkami” a kategorie inteligencji kolektywnej;
 - 2.3.2.3. Wyłonienie się systemu krytyki a nawet teorii tworzenia „komixxów” na stronie je publikującej, określenie „kanonu”;
 - 2.3.2.4. Socjologiczne opisy środowisk fanowskich a zachowanie osób partycypujących w tworzeniu „komixxów”
- 3. Problemy teoretyczne;
 - 3.1. Zakresy remiksu komiksowego;
 - 3.2. Problem autorstwa, reprodukcji, społeczności remiksującej;
 - 3.3. Problem kategorii znaku – rozmycie znaczenia, ko-miksowanie sfery językowej i ikonicznej;
 - 3.4. Status ontologiczny dzieł komiksowych w Internecie;
 - 3.5. Dominacja obrazu? – próba opisu zjawisk „komixkowych” w kategoriach zaproponowanych przez W.J.T. Mitchella;

mgr Kaja Klimek, UJ, Plądrafonia. Znalezione – nie kradzione

Choć język muzycznego zapisu dysponuje wieloma, niejednokrotnie nad wyraz skomplikowanymi znakami interpunkcyjnymi, brakuje mu jednego z najbardziej podstawowych – cudzysłowu. Rodzi to problemy zarówno w świetle dobrego obyczaju (w zgodzie z zasadą „dobry zwyczaj – nie pożyczaj” – tu: od kogoś) jak i, a może przede wszystkim prawa autorskiego. Niemożność oznaczenia cytatu sprawia, że granica pomiędzy plagiatem-oszustwem a inspiracją-hołdem niechybnie się zamazuje. To granica nie jedyna – rozwój technologiczny stawia słuchacza bardzo blisko autora, z audiofilii czyniąc przedmurze twórczości. Zatem tam, gdzie ostro kończy się strefa „dozwolonego użytku” utworu muzycznego, zaczyna się sfera kłusownictwa, sfera *détournement* (przechwytywania), sfera, w której zasadą jest plądrowanie dźwięku.

Plądrafonia (*plunderphonics*) taka, jak rozumieją ją twórcy pojęcia John Oswald oraz Chris Cutler, to obok samplingu, remiksu, mash-upu, jedna z form dźwiękowego kolażu. To jeden ze sposobów przetwarzania zastanego materiału muzycznego czy filmowego. To nie czysty sampling, gdyż sięga dalej – przechwytyjąc całe utwory i poddając je przekształceniom, rzuca ostateczne wyzwanie paradygmatowi autorstwa i oryginalności oraz prawu autorskiemu. Zmienia naturalny porządek władzy, gdzie to odbiorca podlega autorowi i przyznaje prawo tworzenia znaczenia samemu słuchaczowi. Większą wartość przywiązując do samego nagrania (nazywanego *listening object*, bliski *found object* Marcela Duchampa), niż do jego twórcy, staje się apoteozą nagrywania dźwięku, swego rodzaju metamuzyką. Jednocześnie nagranie, uznaje za martwy obiekt i włącza je w sferę publiczną, oddając je do dyspozycji każdego, kto zechce je wykorzystać. W konsekwencji to czynność słuchania staje się pierwszoplanową praktyką (w rozumieniu obecnym u Michela de Certeau). To również radykalna zmiana postrzegania prawa autorskiego zgodna z zasadą: „Nagrania to martwa materia, używanie ich jest jak siedzenie w ruinach i układanie kamieni” (Chris Cutler).

Wystąpienie przybliży (na poziomie teoretycznym oraz na przykładach dźwiękowych) zasady rządzące sferą plądrafonii jako praktyki krytycznej. Przeglądowi jej zastosowań będą towarzyszyły ich praktyczne konsekwencje – problemy artystów z prawem, niszczenie nagrań i nośników. Jeśli nagrania są, jak chce Cutler, martwe i tylko czekają, by ktoś ułożył z nich nową konstrukcję, historia wskazuje, że „znalezione” niekoniecznie oznacza w ich wypadku „nie kradzione”.

Agata Kołodziej, UJ, O demilitaryzacji języka. Autorstwo a wymogi formalne w *Writing through the Finnegans Wake* Johna Cage'a

John Cage był jednym z tych twórców, którzy nigdy nie wątpili, że kluczem do przyszłości jest język. To on określa warunki pojmowania rzeczywistości wokół nas. Tym samym, zmiana naszego języka jest podstawą do wszelkich zmian zarówno świadomości zbiorowej, jak i indywidualnej. Postulat „demilitaryzacji języka” był jego zdaniem odpowiedzią na rzeczywistość, w której słowa, które coś komunikują nie odnoszą żadnego skutku. Dlatego też należy uwolnić je od funkcji semantycznych, by stały się autonomiczną materią artystyczną.

Za największą książkę XX wieku Cage uznał *Finnegans Wake*. Jej niezwykłość uzasadniał jej brakiem sensu. Dla Cage'a, tak jak w muzyce cisza nie jest przeciwieństwem dźwięku, tak w literaturze nonsens nie jest nic nie znaczącym przeciwieństwem znaczenia, lecz jego uzupełnieniem. Nonsens jest szerszy, gdyż zakłada istnienie licznych sensów. I ten właśnie tok myślenia, według kompozytora, przyświecał Joyce'owi podczas pisania książki. Największe zagrożenie dla *Finnegans Wake* upatrywał Cage w strukturach składniowych i logicznych, narzucających czytelnikowi metodę poruszania po gąszczu odniesień, nie pozwalając mu na całkowitą autonomię. Rozpoczyna projekt „przepisywania się” przez *Finnegans Wake*, którego celem jest przekonstruowanie tekstu wedle metody mezostychowej polegającej na układaniu wersów w strofy osadzone na osi, którą stanowią wyrazy zapisane w postaci pionowej kolumny. Ponadto, żadna litera pionowego hasła nie może pojawić się pomiędzy jego poprzednią literą, a miejscem, w którym występuje, zakładając, że hasło mezostychu rozpoczyna się w miejscu pojawienia się po raz pierwszy rozpoczynającej je litery. Cage dokonuje czterech takiego typu „przepisań” różnicując je ze względu na zaostrenie, bądź rozluźnienie zasad konstrukcji. Z prozodycznego punktu widzenia, metoda mezostychu może wydawać się jedynie zabiegiem typograficznym, służącym nadaniu dyskursywnej pozie określonej postaci stroficznej. W rzeczywistości jednak formalizm mezostychu odgrywa istotną rolę semantyczną, pozwalając łączyć intencjonalność z nieintencjonalnością. Celem „przepisywania się” przez poszczególne teksty jest stworzenie słowom sytuacji, w której mogą stać się generatorami nowych sensów.

Tak rygorystyczny formalnie remiks stawia pytania dotyczące kategorii autora. Czy wobec takiego tekstu możemy mówić w dalszym ciągu o Jamesie Joyce jako autorze, gdy wszelka intencjonalność i świadomość autorska zostaje z tekstu wykreślona przez ściśle określone zasady konstrukcji? Z drugiej strony, czy możemy przypisać autorstwo Cage'owi, gdy ten jedynie przeformułował tekst wedle ściśle określonego formatu?

mgr Aldona Kopkiewicz, UJ, „jak brygady duchów u wrót każdego z dyskursów” – samplowanie, przechwytywanie i wywracanie instytucji (w poezji Tadeusza Pióry)

Popularność strategii pisarskich związanych z (krypto)cytowaniem, czyli tzw. *samplingiem*, w „awangardowej” poezji polskiej po 1989 Piotr Śliwiński nazwał „karierą cudzysłowu”. W latach '90. wynikała ona z przyswojenia przez polskie środowiska literackie i akademickie francuskich teorii języka i pisania, z pojęciami intertekstualności i tekstualności na czele (czytani byli zwłaszcza Barthes i Derrida). Interpretacja tych projektów poetyckich –a chodzi zwłaszcza o Andrzeja Sosnowskiego, Tadeusza Piórę i Adama Wiedemanna –ze względu na kryzys podmiotu, dezautonomizację autora i dzieła czy metaliterackie zabiegi twórcze nie wydaje się już ciekawa – są to sprawy oczywiste. Chciałabym jednak spojrzeć na intertekstualność w poezji Pióry inaczej; tak, by sprawdzić, czy można także tą drogą wyjść poza postrukturalistyczną filozofię podmiotu; by zobaczyć, czy mimo etykiety postmodernisty, Pióro nie praktykuje pisarstwa jako aktu emancypacyjnego.

W swoim referacie chciałam zaprezentować interpretację intertekstualnej konstytucji podmiotowości w poezji Tadeusza Pióry i przedstawić na jej marginesie parę istotnych problemów związanych z *samplingiem* w kulturze współczesnej. Przede wszystkim wskażę na różnice między modernistycznym użyciem cytatu w poezji u T.S. Eliota i E. Pounda a tym ponowoczesnym, które mieści się w kontekście filozofii pisma Derridy, ale także daje się interpretować jako symptom dominacji porządku symbolicznego czy władzy biblioteki, tak jak rozumie te relacje psychoanaliza lacanowska. Pióro nie chce nam jednak jedynie uświadomić, że jego poezja nie ma charakteru dzieła, ale tekstu, obciążonego dyskursywną, historyczną pamięcią, z której nie sposób się wywikłać. Nie mamy tu też jedynie do czynienia z melancholijnym kolażem fragmentów minionych utworów. Jego strategia pisarska jest wywrotowa i w morzu cytatów ma stworzyć przestrzeń emancypacji „ja”, ma rozszczelnić tekst tak, by mógł w nim zaistnieć pragnienie, a może nawet rozkosz, podmiotu.

Chciałabym zatem zadać pytania o opresywność cytatu stanowiącego symptom uwarunkowania przez dyskursy filozoficzne i literackie minionych epok, zwłaszcza zaś silnych poetów przeszłości (za Haroldem Bloomem), o możliwość zdobycia się na idiom wobec instytucji obecnej jako kanonizowane języki kultury, a nawet o wykorzystanie cytatu przeciwko tej instytucji, a więc przechwycenie (tak jak pojęcie rozumiał

to Guy Debord) tego, co znaczące dla systemu literatury znajdującego się postmodernym przesileniu i wykorzystanie go dla własnej emancypacji. Chciałam zatem zapytać, jak można rozgrywać obcość/swojskość intertekstu; jak wywikłać się z totalności dyskursów przeszłości i jak, będąc nawiedzonym przez cudze głosy, wypowiedzieć się w swoim imieniu.

mgr Maciej Kopyciński, UMK, Współczesny tekst filozoficzny jako przykład strategii remiksu

W swoim wystąpieniu chciałbym poddać analizie wybrane teksty filozoficzne z perspektywy strategii remiksu. Hipoteza robocza brzmi: współczesne teksty filozoficzne są przede wszystkim kompozycją mozaikową złożoną w większości z fragmentów innych tekstów. W takiej sytuacji należy zadać pytanie przede wszystkim o innowacyjność takich tekstów oraz o status autora takiego tworu. Ponadto należy wziąć pod uwagę współczesne wymogi publikacji w humanistyce, gdzie przypis i cytaty stają się substytutem naukowości oraz rygorystyczne wymogi ilości publikacji sprawiające, że kolejne teksty tych samych autorów stają się kolejnymi przekształceniami swoich wzorów, będących przecież mozaiką cytatów i przypisów. Czy nobliwa tradycja pisania tekstów humanistycznych pochodząca z tradycji niemieckojęzycznej, jak również anglosaska tradycja innowacyjności nie zbiegają się w jednym punkcie –nieustannego miksowania już istniejących wątków: jedna opierająca się ideologii rzetelności źródła, druga na ideologii innowacyjności zacierając swoje inspiracje i korzenie?

Adrian D. Kowalski, UJ, Dzieło filmowe jako mapa zależności intertekstualnych na przykładzie *Godzin* Stephena Daldry'ego

1. Klasyczne koncepcje dialogiczności (jako głównego mechanizmu procesu historycznoliterackiego) Michaiła Bachtina i intertekstualności (jako kluczowa kategoria opisu literatury postmodernistycznej) Julii Kristevy w odniesieniu do współczesnego kina.
2. Intertekstualne sieci na podstawie koncepcji Michela Foucaulta i Jorge Louisa Borgesa.
3. Koncepcja mapy zależności intertekstualnych na przykładzie *Godzin* w reżyserii Stephena Daldry'ego – rozległa przestrzeń intertekstualna, która obejmuje zarówno dzieła filmowe czy literackie, jak i inne formy wypowiedzi, które znajdują się w wielorakich powiązaniach dialogowych z tekstami wypełniającymi ową przestrzeń.
4. Ustalanie wpływów, pokazywanie zależności, tropienie zapożyczeń, tworzenie sieci kontekstów, motywów, cytatów i znaczeniowych ech jako podstawowe narzędzia analityczne.
5. Dzieło filmowe jako nie stały, wewnętrznie ustrukturyzowany obiekt, ale wytwarzające określone sensy, nieustannie strukturyzujący się proces.
6. Szczegółowa analiza intertekstualna *Godzin* jako porządkowanie stosunkowo luźnych chaotycznych skojarzeń w mapę, która jest dowodem na żywiołowość i żywotność adaptacji filmowej, a więc takiego miejsca w kulturze, w którym można dojść do szczególnego rodzaju interakcji.

Barbara Kulesza, UW, Zagadnienie autorstwa w utworach fanfiction. Fandom jako kolektyw twórczy

Utwory zbliżone do tych, które dziś nazywa się fanfiction, powstają prawdopodobnie od czasu, kiedy pojawiły się pierwsze tzw. bestsellery – to znaczy utwory literackie, które ze względu na swoje walory artystyczne, innowacyjną fabułę lub konstrukcję postaci zyskały ogromną popularność w kulturze masowej. Co istotne, twórcom tego typu prozy najczęściej przyświecał wówczas niezbyt chlubny cel komercyjny, często nadający ich pracy po prostu charakteru plagiatu i oszustwa.

Internet i związane z nim wręcz nieograniczone możliwości publikacji tekstów literackich zrewolucjonizował podejście do fanfikcji. Utwory wykorzystujące postaci i światy stworzone przez autorów bestsellerów nie są tu publikowane dla korzyści majątkowych. Przede wszystkim to odróżnia zresztą opowiadania fanfiction od plagiatów. W społecznościach internetowych, nazywanych przez badaczy „fandomami” fanfikcja pełni funkcję zarówno wprawki literackiej dla początkujących autorów, jak i przestrzeni interpretacyjnej ulubionego utworu.

Referat skupi się na problemie autorstwa opowiadań fanfiction, związanym przede wszystkim z ich

funkcjonowaniem w przestrzeni internetowej. W przypadku modelowego opowiadania tego typu wyróżnić można co najmniej 5 podmiotów, którym można, z pewnymi obostrzeniami, przyznać miano „autora” – pierwszy to autor tekstu-matki, z którego zaczerpnięto elementy świata przedstawionego i/lub postaci, drugi – autor konkretnego opowiadania, trzeci – tzw. *beta-reader*, którego zadaniem jest nie tylko weryfikacja poprawnościowa, ale i „merytoryczna” opowiadania, czwarty – fandom – czyli cała społeczność internetowa, mająca możliwość komentowania tekstu, często powodującego zmiany i korekty.

W pracy podejmę próbę roboczego rozstrzygnięcia problemu autorstwa tekstów fanfiction (w oparciu m.in. o tezy K. Hellekson i K. Buse, autorki anglojęzycznej publikacji: *Fan Communities in the Age of the Internet*), a także spróbuję rozpatrzyć ich znaczenie jako płaszczyzny interpretacyjnej i reinterpretacyjnej oraz komunikacyjnej.

Kosma Kurłowicz, UJ, Richard Stallman. Ideologia „walki bez przemocy” w świecie zachodniej technologii

Punktem wyjścia referatu jest artykuł prof. Andrzeja Flisa (KPSC, IF, UJ) pt. *Czego się Zachód nauczył od Wschodu w XX wieku*. Prof. Flis wysunął tezę, że jedną z najważniejszych przemian w dziedzinie wartości i norm kulturowych na Zachodzie ostatnich dziesięcioleci jest rozpowszechnienie ideologii „walki bez przemocy”. Ideologia ta wywodzi się z tradycji kulturowej Indii. Z powodzeniem została zastosowana przez Mohandasa Gandhiego oraz Martina Luthera Kinga.

Proponowany referat spróbuje udowodnić, że ideologia „walki bez przemocy” wpłynęła na działania i poglądy Richarda Stallmana, twórcy systemu operacyjnego GNU, założyciela Free Software Foundation (FSF) oraz pomysłodawcy GNU Public License (GPL). Działania i poglądy Stallmana miały ogromny wpływ na rozwój ruchu FLOSS (Free / Libre / Open Source Software), a także ogólnie pojętą „kulturę remiksu”. Do poglądów Stallmana odwołuje się np. Lawrence Lessig, profesor prawa na Uniwersytecie Harvarda, autor kilku książek poświęconych prawnym aspektom kultury remiksu.

Przyznaje on w jednej ze swoich prac („Wolna kultura”), że wszelkie teoretyczne kwestie, które rozwija, są problemami opisywanymi wcześniej przez Richarda Stallmana.

W czasie referatu zostaną poruszone następujące kwestie:

1. Wyjaśnienie podstawowych różnic pomiędzy sprzętem (ang. *hardware*) a oprogramowaniem (ang. *software*), a także oprogramowaniem o zamkniętym kodzie (ang. *closed source software*) a oprogramowaniem o otwartym kodzie (ang. *open source software*). Cechy kodu binarnego (ang. *binary code*): a.) nieczytelność oraz b.) faktyczna niemodyfikowalność.
2. Wyjaśnienie znaczenia terminu FLOSS (Free / Libre / Open Source Software).
3. Wyjaśnienie, w jaki sposób Richard Stallman rozumie „wolność” (na przykładzie preambuły GPL).
4. Pokazanie podobieństw w sytuacji i dążeniach Richarda Stallmana oraz Mohandasa Gandhiego oraz Martina Luthera Kinga. Podobieństwo w strukturze działania („ruch oporu” albo „walka”), metodzie („bez przemocy”) i celach („o wolność”).
5. Wyjaśnienie podstawowych indyjskich kategorii kulturowych, na których opiera się ideologia „walki bez przemocy”: *ahimsa* i *satyagraha*.

dr Tomasz Z. Majkowski, „Everything is better with zombies”

Raz uwolnione z macierzystego kontekstu haitańskich wierzeń, zombie – żywe, choć gnijące trupy – systematycznie pożerają popkulturę. Ich obecność nie ogranicza się już do struktur fabularnych i gatunkowych, w których funkcjonowały pierwotnie, to jest kina (i gier wideo) grozy spod znaku *zombie apocalypse*. Śmiało wkraczają w nowe obszary, swą martwą obecnością ożywiają skostniałe konwencje i spetryfikowane przez kanon teksty literackie poprzez rekonfigurację ich reguł w duchu *zombie-remix*. Na obszarze kultury gatunków wchodzi w hybrydyczne związki z westernem, czarnym kryminałem, opowieścią o piratach, a nawet komedią romantyczną. Panoszą się w grach wideo, komiksach, telewizji, wdzierają nawet na karty klasycznej literatury – owocem są niezwykle twory w rodzaju powieści *Duma i uprzedzenie i zombie*. Spotkać je można nawet na ulicach metropolii, gdy trwa tam akurat happening o nazwie *zombie walk*. Wydaje się, że nadciągają zewsząd, pragnąc naszych mózgów. Popularność żywych trupów oznaczać może zatem, gdy przyjąć optykę apokaliptyczną, coraz powszechniejszy zły smak oraz powszedniejącą skłonność do symbolicznego wykluczania rozmaitych grup poza nawias społeczeństwa. Ponure wnioski zaburza jednak lekkość, z jaką temat żywych trupów daje się zrealizować i przewaga ujęć parodiujących wątek powszechnej destrukcji, dokonującej się za przyczyną żywych trupów nad realizacjami utrzymanymi w tonacji grozy. Podczas mojego wystąpienia zarysuję roboczą hipotezę popularności motywu zombie, eksponując w pierwszym rzędzie jego parodystyczny potencjał. Spróbuję też wskazać przyczyny, dla których z taką łatwością daje się on kombinować z konwencjonalnymi ujęciami rozmaitych gatunków oraz konsekwencje tego rodzaju remiksu.

Antoni Michnik, UW, *Metropolis* i *Blade Runner* – dwa świadectwa kryzysu pojęcia oryginału w dobie reprodukcji

W referacie pragnę skupić się na zaskakującej paralelności nieprzystawalności pojęcia oryginału do filmu Fritza Langa *Metropolis* oraz silnie inspirowanego dziełem Langa *Blade Runnera* Ridley'a Scotta. Znalezione parę lat temu taśmy filmowe rozbudziły nadzieje na to, iż kosztowny projekt restauracji oryginalnej wersji *Metropolis* zostanie uwieńczony powodzeniem. Tymczasem okazało się, że nie istnieje jedna kompletna wersja filmu, gdyż ze względów finansowo-technicznych ekipa Langa filmowała, równocześnie używając kilku kamer, co zaowocowało równoległym powstaniem kilku kopii różniących się nieco kadrowaniem. Dodatkowo film był kilkakrotnie przemontowywany na różne rynki. Co w takiej sytuacji może oznaczać pojęcie oryginału? Podobne pytanie warto zadać w odniesieniu do dzieła Ridleya Scotta, które funkcjonowało przez lata w kilku wersjach, niekiedy radykalnie różniących się przesłaniem. Wydanie po latach szeregu wersji razem skłania, podobnie jak w przypadku odnalezionych kopii *Metropolis*, do poszukiwań nowego znaczenia pojęcia oryginału, które nie będzie opierało się na binarnej opozycji, lecz wytyczało pole swego oddziaływania.

Jakub Morawski, UJ, *Found footage* jako sztuka krytyczna. Filmy Guy Deborda i Haruna Farockiego

Walter Benjamin zwrócił uwagę na istotę postrzegania elementów wypartych i uwzględnienia jednostek niedostrzeganych/pomijanych w procesie budowania historii i mówienia o niej. Ową tezę podchwycił francuski teoretyk obrazu Georges Didi – Huberman, który w swojej pracy *Obrazy mimo wszystko* zajął się analizą obrazów w kontekście ich powstawania, rozumienia, pamiętania. Próbując ukazać to, co niemożliwe jest do pokazania autor sięga do zdjęć potajemnie wykonanych w obozie w Oświęcimiu. Holokaust jako traumatyczne doświadczenie niepoddające się werbalizacji/wizualizacji zostaje skonfrontowane z materialnym dowodem jego istnienia i pozwala widzialnym uczynić to, co nie tyle zostało wyparte, ale nie mogło być nawet pomyślane, ze względu na niemożliwość wyobrażenia i zobaczenia. Istnieje silna zależność pomiędzy pamięcią, możliwością myślenia, a wizualizacją myśli, bez której procesy percepcyjne nie mogą zajść. Zależności te rozpatrywali z różnych perspektyw: Gilles Deleuze, Henri Bergson, Walter Benjamin czy wspomniany wyżej Didi – Huberman. Ich punkty widzenia różnią się od siebie, tematyka jednak w dużej mierze jest taka sama i dotyczy: ideologii, polityki i szeroko pojętej kontekstualizacji procesu percepcji obrazów. Zagadnienia relacji władzy, wiedzy i widzenia na grunt sztuk wizualnych przenieśli między innymi, niemiecki reżyser, Harun Farocki oraz francuski filozof, Guy Debord. Pierwszy z nich w swoich filmach, które funkcjonują jako filozoficzne eseje pokazuje „od kuchni” mechanizmy umożliwiające i warunkujące widzenie. Inspirowany marksizmem zajmuje się ideologią, techniką, ekonomią, polityką jako siłami, których splot doprowadza do konstruowania widzenia, wiedzy oraz pamięci. Technika *found footage*, którą wykorzystuje autor służy ukazaniu opresywnego wykorzystania obrazów oraz złożonej relacji wielu czynników, które należy rozpatrywać w refleksji nad obrazem. Na proces widzenia obrazów składają się elementy niedostrzegalne gołym okiem i funkcjonujące poza świadomością przeciętnego odbiorcy. Wieszcząc „koniec kina” Farocki legitymizuje jedyną praktykę reżyserską w projekcie demistyfikacji mechanizmów odpowiedzialnych za konstytuowanie się obrazów. Silnie krytyczny wymiar ma również twórczość Guy Deborda, artysty, krytyka kultury, człowiego przedstawiciela międzynarodowego ruchu Sytuacionistów. O ile twórczość Haruna Farockiego skupia się przeważnie na krytyce samego medium, które odpowiedzialne jest za reprodukcję rzeczywistości (kamera, aparat fotograficzny, wzrok), działalność Deborda miała charakter zjadliwie krytycznego komentarza do kapitalistycznego systemu – świata. W swoim najbardziej charakterystycznym filmie *Spółczesność spektaklu* z 1973 roku, stworzonym na podstawie książki o tym samym tytule, autor korzysta z metody *found footage* w celu ukazania tendencji i sprzeczności ustroju politycznego, w którym przyszło mu żyć. Zarówno jego twórczość filmowa, jak i prace Farockiego są w swojej metodzie radykalizacją dotychczas stosowanych technik montażowych. Praktyka reżyserska obydwu artystów jest czymś więcej, niż tylko montażem fragmentów filmowych celem uanooczenia jakiegoś stanu rzeczy, czy wytworzenia dzieła artystycznego. Ich prace opierają się na wykorzystaniu taktyki zwanej *détournement*, polegającej na tworzeniu ze znanych elementów spójnej całości o nowym, krytycznym zabarwieniu. Co więcej, krytykują oni nie tylko zastaną rzeczywistość, ale za pomocą medium filmowego pokazują skomplikowany splot zależności, który do danego stanu rzeczy doprowadził. Ich twórczość, będąc radykalną krytyką o zabarwieniu marksistowskim nie mieści się na mapie tradycyjnie pojmowanej historii filmu. Wpisuje się raczej w szeroki nurt filmowej teorii krytycznej, którego są najbardziej radykalnymi z przedstawicieli.

W mojej prezentacji staram się połączyć sylwetki obydwu artystów, ukazać ich podobieństwa i różnice w krytycznym wykorzystaniu metody *found footage*, a także skonfrontować je z teoriami obrazu wyżej wymienionych myślicieli i udzielić odpowiedzi na pytanie o możliwy potencjał subwersywny w nietypowo stosowanych przez Deborda i Farockiego filmowych środkach wyrazu.

mgr Iwona Morozow, UW, Od intertekstu do *bricolage*. Hipertekstualność w filmie

Zdaniem Umberto Eco żyjemy w epoce, w której dzieła oryginalne zostały zastąpione szeregiem rekonstrukcji, reprodukcji, reedycji, repetycji, replik, retrowersji, *retake'ów*, *remake'ów* i *replay'ów*. W takim świecie ilość możliwych wariantów wydaje się nieskończona. Filmy to przestrzeń, gdzie powtarza się wszystko, fabuły, wątki, motywy, poetyki, style, reguły gatunkowe, dialogi, cytaty, rozwiązania techniczne, a nawet poszczególne ujęcia i sekwencje. Jak zatem może być rozpatrywana kultura remiksu w kontekście kina?

W referacie skupię się na przedstawieniu współczesnego kina jako hipertekstu, tworzącego sieć relacji i odwołań, która spowodowała wyłonienie się nowej jakości, której chęć zrozumienia wymaga od widza sporych kompetencji kulturowych i rozeznania w „nowej” rzeczywistości. Będzie to zatem próba przedstawienia kina mówiącego „o kinie”, posługującego się kinem, przedstawiającego kino i tworzącego „hiperfilmowy” świat.

Rozpoczynając od przedstawienia kina postmodernistycznego wraz z jego przykładowymi sieciami połączeń intertekstualnych, przejdę do kina transgresyjnego, a następnie odwołam się do kilku filmowych *bricolage'y*, by w końcu przejść do krytycznej analizy popularnej w kinie tendencji do *remake'ów*, *remastered films*, *sequeli* i *prequeli*, „dosłownych” parodii. Za pomocą przywołania filmów takich reżyserów jak m.in. Peter Greenaway czy Quentin Tarantino, a także poszczególnych obrazów jak np.: *Pętla życia (Megacities remix)* (2006), *Decasia* (2002), *Iskra Boża* (2010), a w końcu i filmu będącego subiektywnym manifestem reżysera Bretta Gaylora *Kultura remiksu*, pokażę rozległe spectrum możliwości rozumienia tematu w kontekście filmowym i podejmę się antropologicznej refleksji nad stanem kultury filmowej oraz możliwym kierunkiem jej rozwoju.

mgr Jagoda Murczyńska, UJ, Moda jako remiks. Indywidualne praktyki konstruowania ubioru na przykładzie fotoblogów

Studia nad modą rozwijają się w obrębie różnych dyscyplin, stosujących odmienne perspektywy badawcze – ekonomiczne, historyczne, antropologiczne, socjologiczne, psychologiczne. Jednym z ciekawszych sposobów na wykorzystanie potencjału zawartego w tej różnorodności jest systemowy punkt widzenia, traktujący modę jako praktykę kulturową, a zarazem produkt symboliczny. W takim podejściu, by zrozumieć fenomen mody, należy po pierwsze przeanalizować instytucje związane z materialną produkcją mody i szereg zagadnień związanych z relacją między jej producentami a konsumentami, po drugie natomiast – proces obróbki, jaki przechodzi ona w ramach kultury symbolicznej. Celem jest rozważenie ubioru jako fizycznego wytworu określonej gałęzi przemysłu, z jej strukturą, hierarchią, środkami produkcji i metodami dystrybucji, ale też procesów wytwarzania, nadawania i zmiany znaczeń obiektów mody i osób powiązanych z jej tworzeniem. Podejście to pozwala pokazać punkt widzenia jednostki, zanurzonej w kulturowym dyskursie i poddającej się lub podważającej jego przekaz. Michel de Certeau w książce *Wynaleźć codzienność* pokazuje, w jaki sposób jednostki w praktyce życia codziennego przechwytyują oferowane im przedmioty i kody, na swój sposób zawłaszczając je, przekształcając i rekonstruując. Medium internetu jest platformą szczególnie dogodną dla tego rodzaju działań, dla pokazywania i rozpowszechniania alternatywnych wzorców konsumpcji, kulturowego „kłusownictwa” i gier ze znaczeniami, które zachodzą także w przestrzeni mody. Ostatnia dekada to czas rosnącej popularności fotoblogów, których autorki i autorzy prezentują noszone na co dzień ubrania, dzielą się informacjami o niszowych projektantach i wymieniają się przepisami na odzieżowe przeróbki w postaci porad „zrób to sam krok po kroku”. Tworzą modowe kolaże, zestawiając ubrania kupione w prestiżowych domach mody z odzieżą z drugiej ręki, tworzą zestawy inspirowane filmami, muzyką, literaturą, szyją własne wersje prezentowanych na światowych wybiegach kreacji ulubionych projektantów. Blogerzy wchodzi z dialog z instytucjami modowego przemysłu, stosując własne praktyki generowania, podważania i przepisywania jego dyskursu. W swoim tekście pragnę pokazać wybrane strategie autorek i autorów blogów, którzy w szczególności interesujący sposób konstruują swoje ścieżki w modowym imperium znaków.

Urszula Pawlicka, Uniwersytet Warmińsko-Mazurski, Romans Nike z Jezusem – o remiksie na podstawie *Balladyn i romansów* Ignacego Karpowicza

Definicja remiksu zaczerpnięta z dziedziny muzyki napawa wieloma wątpliwościami w momencie przełożenia jej na pole literatury. Na podstawie książki *Balladyny i romanse* Karpowicza – a także poprzez odwoływanie się do innych tytułów w polskiej prozie – chciałabym pokazać czym jest remiks, jakie są techniki jego tworzenia oraz co może podlegać zremiksowaniu.

Karpowicz w najnowszej powieści połączył mitologię (nie tylko grecką), dzieje Jezusa Chrystusa oraz *Balladynę* Słowackiego. Twórca przywołuje poszczególne postaci z ich historią – znaną czytelnikowi – która ulega interpretacji pod kątem popkultury. Autor następnie dopisuje jej ciąg dalszy – remiksując dzieła i uwspółcześniając je.

Remiksowi podległy nie tylko utwory, lecz także związki frazeologiczne oraz elementy ze świata

popkultury i konsumpcji. W *Balladynach i romansach* występują także sample, które ostatnio modnie pojawiają się w prozie – to nakłania do odpowiedzi na pytanie: czy obecność samych sampli jest równoznaczne z nazwaniem utworu remiksem.

Karpowicz wprowadza także nazwiska osób realnie istniejących, budując tym samym zremiksowany świat rzeczywisty, fikcyjny i boski.

mgr Zbigniew Pinkalski, UJ, Prawo autorskie a remiks w muzyce

Celem referatu jest – przede wszystkim – przedstawienie różnych form remiksu w muzyce (*sampling*, *cover*, itp.) oraz ich ocena przez pryzmat przepisów ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych. Analiza będzie prowadzona w formie studium przypadków faktycznych (zarówno polskich, jak i zagranicznych), w których remiks utworu źródłowego rodził wątpliwości prawne. Najwięcej uwagi zostanie poświęcone sprawie wykorzystania fragmentu utworu *Chmurami zatańczy sen* autorstwa Stana Borysa w refrenie hip hopowej piosenki pt. *Głucha noc*. Toczące się w tej sprawie postępowanie sądowe ma bowiem duże szanse ustanowić precedens, na podstawie którego będą oceniane w przyszłości wszelkie przypadki przeróbek i zapożyczeń z utworów muzycznych. Na tle przedstawionych sytuacji faktycznych ujawnia się pełen przekrój stanowisk i poglądów względem w/w zjawisk.

Wyżej wskazana analiza umożliwi ogólną refleksję nad możliwością naruszenia praw autorskich twórcy utworu źródłowego przez autora remiksu. W tych ramach konieczna będzie odpowiedź na pytanie, jakie warunki muszą zostać spełnione, aby remiks mógł być zakwalifikowany jako utwór samoistny, czy też utwór wykorzystujący fragmenty utworu źródłowego w ramach ustawowo dozwolonego prawa cytatu.

Jako wniosek płynący z referatu należy wskazać brak jednolitości oceny różnych form remiksu na gruncie prawa autorskiego. Celem referatu jest jednak w głównej mierze wskazanie cech remiksu, które będą decydowały o uznaniu danej jego formy za naruszenie praw autorskich do utworu źródłowego – efektem czego możliwe będzie przedstawienie „recepty” na zgodne z prawem czerpanie z dotychczasowej twórczości muzycznej.

Na marginesie należy wskazać, że pomimo iż przedmiotem referatu jest remiks w muzyce, ustalenia dokonane na tym tle mogą również znaleźć analogiczne odniesienie do innych dziedzin sztuki.

Kinga Raab, UJ, Kondycja cyberkultury we współczesnej Rosji

W sytuacji rządowej kontroli mediów rosyjskich, przestrzeń *runietu* pozostaje miejscem oporu wobec form cenzury a jednocześnie najbardziej dynamicznego rozwoju kultury. Tworzą się społeczności internetowe, operujące memami, rodzi się fenomen *падонков* (*padonki*) – internetowej subkultury, posługującej się żargonem niezrozumiałym dla reszty społeczeństwa. Po epoce samizdatu i magnitizdatu wyłania się *сетература* (literatura w sieci) oraz pierwsze formy net-artu. Artykuł jest próbą wskazania na nowe zjawiska w obrębie cyberkultury na obszarze pomijanym w badaniach nad współczesnością. W swoim wystąpieniu zadam pytanie o kondycję kultury postradzieckiej w rzeczywistości internetowej.

dr hab. Małgorzata Radkiewicz, Found footage a transwersalna tożsamość. O projekcie *Majka from the Movies* Zuzanny Janin

Celem wystąpienia jest pokazanie jak technika *found footage* zostaje wykorzystana do budowy tożsamości bohaterki projektu *Majka from the Movies*, będącej formą podmiotu transwersalnego, o jakim pisał Wolfgang Iser. Praca polskiej artystki Zuzanny Janin jest przykładem intertekstualnej narracji, w której poszczególne teksty, a zarazem „tożsamości”, składają się na płynną strukturę. Narracja zostaje podporządkowana nieustannemu przemieszczaniu się i przekraczaniu granic pomiędzy fabułą a rzeczywistością, kinem a telewizją i nowymi mediami. Kreacja i odbiór przekształcają się w grę ze znaczeniem oraz z wyznaczającymi go porządkami narracyjnymi. Technika *found footage* umożliwia Janin „odzyskanie” materiału związanego z młodzieńczą rolą w serialu *Szaleństwo Majki Skowron*, po czym wykorzystanie go w wielośćciowym projekcie, w którym serialowa postać staje się częścią wyprawy podjętej przez współczesne wcielenie Majki, zagranej przez córkę Janin. Jest to jednocześnie podróż po przestrzeni kultury popularnej, reprezentowanej przez tekst filmowe, „zawłaszczony” i przemontowany w kompleksową autonarrację Majki/Janin/widza. Tożsamość każdej z figur czy też pozycji kreacyjno-odbiorczych wyłania się w trakcie nieustannej transgresji, a integralnym elementem tego procesu są teksty filmowe, poddane obróbce w technice *found footage*.

mgr Adam Repucha, UW, Czy konsumpcja może być subwersywna? – dwudziestowieczne taktyki oporu i przekształcania produktów jako źródła Web 2.0

„Podmiot konsumujący” styka się z intelektualną pogardą – bywa kojarzony z brakiem refleksji, bezmyślnym dążeniem do przyjemności, ostentacją. „Pejoratywne znaczenia kojarzone z konsumpcją, konsumeryzmem i konsumentem”, pisze Alan Aldridge, „stanowią amunicję krytyki kulturowej”. Jak wskazuje Celia Lury w *Consumer Culture* kupowanie i użytkowanie rzeczy jawi się jako bardziej wieloznaczne: konsumując, jednocześnie produkujemy coś innego. Konsumpcja jest zawsze konwersją, „sposobem, w jaki ludzie przekształcają rzeczy do własnych celów”. Nadawanie nowych znaczeń rzeczom i przeprowadzaniem na nich działaniom może także pociągnąć za sobą wprowadzenie do dyskursu publicznego nowych komunikatów, współuczestniczących w się oryginalnych stylów życia.

Począwszy od lat 60. działalność konsumentów działających w ramach subkultur w istotny sposób przyczyniła się do „otwarcia” i uelastyczenia produktów (szteandarowy protoprzykład: jeansy). Umocniła się wówczas figura odbiorcy/konsumenta, który aktywnie wywiera wpływ na rzeczywistość społeczną dzięki strategiom przekształcania komunikatu/produktu, montażu, kolażu, zawłaszczania, performance’owi, wystawianiu go na działanie przypadku.

Konsument „subwersywny” to ktoś, kto różnicując dostarczane mu w ramach rynku produkty lub posługując się nimi w oryginalnych kontekstach, wywiera aktywny wpływ na rzeczywistość społeczną-ekonomiczną. W sztuce strategię subwersywną bazują „na operacjach montażowej dekontekstualizacji i rekontekstualizacji «gotowego» materiału medialnego «zawłaszczonego» w obszar operacji artystycznych” (Ronduda). Subwersja ma wymiar polityczny, w tym sensie, że opiera się na niejawnym lub nieświadomym walce o sferę wpływów, jaką są w tym wypadku dobra konsumenckie. Według Michela de Certeau logiką tych subwersywnych działań, „sztuką robienia użytku” (*arts of making*), miałyby być „taktyki konsumpcji, błyskotliwe działania, dzięki którym słabi wykorzystują silniejszych, [i które] nadają polityczny wymiar codziennym praktykom”. De Certeau widzi w tak ujętych praktykach konsumpcji metodę uzdrawiania czy ponownego tworzenia relacji społecznych, zniszczonych w wyniku dominacji technokratycznych zasad. Konsumpcja tutaj nie jest pasywna, to zestaw aktywnych procedur, dzięki którym człowiek kontestuje kulturę i dopasowuje będące jej wytworami produkty do własnej tożsamości.

Z prac de Certeau, Johna Fiske’a, Mike’a Featherstone’a, Dicka Hebdidge’a i innych dwudziestowiecznych badaczy kultury i teoretyków kultury materialnej wyłania się obraz konsumenta-nadawcy komunikatów, który używa dóbr do informowania o swojej pozycji społecznej i stylu życia. Konstruuje on indywidualną tożsamość dzięki odpowiedniemu przekształcaniu przedmiotów konsumpcji. Bliźniacze działania zdaje się podejmować odbiorca/użytkownik współczesnych mediów, które także zakładają nacisk na aktywne uczestnictwo w kształtowaniu przekazu oraz dostarczają użytkownikowi „platformy” do jego działań – zespół zjawisk opisywanych mianem „Web 2.0”. Ujawnia się przy tym także inny, przeciwstawny mechanizm – strategię remiksu, subwersji, przekształcania są stopniowo wchłaniane w dominujący dyskurs, a ich początkowo wywrotowa moc podlega udomowieniu, „ugrzecznienu”.

mgr Jadwiga Romanowska, Taniec w kinie bollywoodzkim jako forma choreograficznego remiksu

Taniec jest jednym z prymarnych składników kultury. Fakt ten sprawia, iż tak, jak inne zjawiska kulturowe podlega on przeobrażeniom powodowanym przez procesy globalizacji. Niewątpliwym pokłosiem globalizacji jest kategoria remiksu, o której także można mówić w odniesieniu do tańca. Doskonałym tego przykładem jest przypadek tańca zawartego w filmach bollywoodzkich.

Zarówno z choreologicznego, jak i kulturoznawczego punktu widzenia taniec wykorzystywany w produkcjach z bollywood jest swego rodzaju hybrydą – połączeniem tradycji tanecznych Wschodu i Zachodu. Oczywiście jest on zdeterminowany przez charakter filmów bollywoodzkich. Tak, jak produkcje z Mumbaju są swoistą *masalą* – mieszanką wielu składników filmowych, tak *masalą* są również układy taneczne w nich zawarte. W choreografiach z bollywood znaleźć można: *bharatanatyam*, *kathak*, *bhangra*, *naucz*, *kalaripayattu*, taniec brzucha, *tribal dance*, szeroko pojęty taniec współczesny, tańce towarzyskie standardowe i latynoamerykańskie, taniec jazzowy i rewiowy (jazz, *broadway jazz*), hip – hop (*new style*, *locking*, *funky*), *electric boogaloo* (*waving*, *poping*, *gliding*, *floating*), *break dance*, *disco*, *aerobik*, szeroko pojęte europejskie tańce ludowe, tańce oparte na akrobatyce i *cheerleadingu*, *gimnastykę artystyczną*, *techno* czy *rock’n’roll*.

Bollywood lubuje się w tworzeniu tanecznych remiksów. Bardzo często odwołuje się do choreografii zawartych w innych filmach. Są to z jednej strony filmy zachodnie (amerykańskie), jak i rodzime indyjskie produkcje. I tak wielu utworach pojawiają się fragmenty choreografii z wcześniej powstałych filmów często tańczone przez gościnnie występujących tam aktorów pierwotnie wykonujących dany układ.

Co ciekawe dzięki ogromnej popularności kina hollywoodzkiego można zaobserwować jeszcze jedno

zjawisko ściśle powiązane z kategorią remiksu. Aby je wyjaśnić należy rozróżnić dwa terminy w języku angielskim. Są to: *bollywood dance* oraz *hindi film dance*. *Hindi film dance* to choreografia zawarta w samych filmach. *Bollywood dance* zaś to układy inspirowane tańcami zawartymi w filmach bollywoodzkich. To swego rodzaju wyobrażenie twórców choreografii niefilmowych (przeznaczonych na sceny teatrów lub do szkół tańca) na temat tych zawartych w dziełach przemysłu kinematograficznego bollywood. To forma recepcji choreografii filmowych.

Podsumowując należy zauważyć zatem, że tak zwany „taniec bollywoodzki” staje się zremiksowaną formą „tańca zawartego w filmach bollywoodzkich”, który już sam w sobie jest swego rodzaju remiksem.

Michał Sowiński, UJ, Pozytywność obrazów (o *Pozytywach* Zbigniewa Libery)

W swoim referacie chciałbym poddać analizie projekt artystyczny Zbigniewa Libery *Pozytywy*. Fotografie, które wchodzi w skład tego cyklu, są próbą „powtórzenia” kilkunastu zdjęć, które w swoim czasie obiegły świat, wzburzyły opinię publiczną i na trwałe zakorzeniły się w zbiorowej pamięci. Artysta na nowo stworzył kadry, w których zawarte zostały wszystkie elementy kluczowe dla ich oryginałów – z jednym wyjątkiem: wszystkie postaci znajdujące się na zdjęciach Libery są uśmiechnięte (zdjęcia oryginalne dotyczą zawsze tragicznych wydarzeń z historii, takich jak wojna w Wietnamie, czy obozy koncentracyjne). W moim odczytaniu *Pozytywy* to obrazy/kopie, pozbawione źródła symulakra, które, mimo że zawieszają właściwie jakąkolwiek referencje, mówią coś o kondycji współczesnej kultury. Libere można wpisać w nurt we współczesnej refleksji nad statusem relacji obraz-rzeczywistość, który ma na celu ujawnianie i krytykowanie sztuczności naszego świata postfotograficznego, postobrazowego. Jednakże ja widzę *Pozytywy* jako coś więcej, jako przekroczenie tego sposobu myślenia, które ostatecznie unieważnia podział na kopię i oryginał, na świat i jego odbicie – unieważnia pytanie o początek, źródło. Libera czuje się swobodnie w roli „remiksującego”, żonglera, który swoje obrazy konstruuje z innych obrazów.

W swoim referacie planuję oprzeć się przede wszystkim o poglądy J. Baudrillarda, jednocześnie do pewnego stopnia polemizując z nim. Ważnym punktem odniesienia będzie dla mnie także R. Barthes, S. Sontag i F. Soulages (jako twórcy języka mówienia o współczesnej fotografii), a także krótki rys historyczny samej fotografii (dzieje zagadnienia reprezentacji/referencji).

mgr Grzegorz Stunża, UG, Wirtualne państwo. Zmiksuj rzeczywistość. Poligon krytycznej edukacji obywatelskiej

Wirtualne państwa to „symulatory państwa”, „to coś więcej niż gra”, to „projekty edukacji obywatelskiej” – jak mówią ich mieszkańcy. Polskie internetowe mikronacje to edukacyjne utopie, w których nieustannie re-konstruuje się „rzeczywistość”, miksuje ideologie polityczne, tworzy kolaże utworów z „realu”, parodiuje sytuacje ze świata namacalnego. To jednocześnie fandomy, zauroczone systemami politycznymi. Pozwalają swoim uczestnikom odgrywać role diuków, baronów, rewolucyjnych działaczy a nawet walczących o v-światowy pokój mężów stanu, czerpiąc w tym samym czasie z popkulturowych superprodukcji. To światy z pogranicza gier tekstowych, hipertekstowych, wieloosobowych narracji literackich, list i forów dyskusyjnych, marginalizowanych społeczności zwolenników określonych opcji politycznych oraz zbiorowisk fanów, które przez ogłoszenie niepodległości stworzyły nowe cyber-plemiona, podkreśliły swoją niezależność i prawo do samostanowienia w obrębie internetowego „terytorium”. Polskie mikronacje internetowe, jak Księstwo Sarmacji (www.sarmacja.org) czy Mandragorat Wandystanu (www.wandystan.eu) to poligony edukacji obywatelskiej. W przeciwieństwie do biernego zaangażowania na szkolnych lekcjach wiedzy o społeczeństwie, pozwalają uczestnikom kreować świat, wcielać się w różnorodne społeczne role i bawić tożsamością. Umożliwiają balansowanie między światem wymarzoną, a potencjalną zmianą „prawdziwie” otaczającej rzeczywistości „realu”. W wystąpieniu chciałbym przybliżyć zjawisko polskich państw wirtualnych i wskazać, w jaki sposób sieciowa przestrzeń pozwalająca na kulturowe przetwórstwo, sama będąca remiksem różnorodnych zjawisk kulturowych, może być platformą krytycznej edukacji obywatelskiej.

mgr Magdalena Tuła, UW, „Dude, where’s my mount?” Czyli jak kultura popularna wkracza w świat fantasy w twórczości fanowskiej *World of Warcraft*

Szeroka dostępność do nowych technologii daje współczesnym fanom olbrzymie możliwości aktywnego odbierania mediów. Wokół mediów elektronicznych w szczególności, które są niejako predystynowane do wprowadzania modyfikacji przez użytkowników, powstały grupy konsumujące rozrywkę w sposób uczestniczący, co przejawia się między innymi w zjawisku machinimy – animacji wykorzystujących obrazy pochodzące z gier komputerowych. W tego typu twórczości do

wykreowanego, złożonego świata gry wkraczają często elementy kultury popularnej. Również same gry zawierają w sobie takie elementy, zaadaptowane niejako do fikcyjnej rzeczywistości. W referacie poruszę problematykę wnikania elementów kultury popularnej do twórczości fanów najpopularniejszej gry MMORPG – *World of Warcraft*, relacje tych elementów do świata fantasy oraz konsekwencje tej tendencji dla kultury fanowskiej.

Ewelina Twardoch, UJ, Intermedium. Świadectwo kryzysu obrazowości czy symptom nowej wizualności?

Problem „nowej obrazowości”, czy też obrazu w dobie nowej reprodukcji – tym razem cyfrowej, doczekał się wielu krytyków. Wiele jest też próbujących usystematyzować status nowych obrazów: od posądzenia ich o całkowitą symulacyjność przez Baudrillarda, przez tezy Flussera, Bonitzera, Mitchella, po dość entuzjastycznie nastawionego do digitalizacji Manovicha, autora słynnej metafory kina-pędzla i Didi-Hubermana, który w obrazach widzi paradoksalną odpowiedź na postulaty „niewyraźności” rzeczywistości. Problem komplikuje się tym bardziej, że coraz rzadziej mamy do czynienia z medium obrazowym w postaci „czystej”, a coraz częściej percypujemy hybrydy: gatunkowe, ontologiczne, balansujące na granicy języka i obrazu oraz technologii i obrazu.

Zagadnienie intermedium (czy hipermedium, albo po prostu hybrydy medialnej – kategorie te są wyjątkowo nieostre) w dyskursie medioznawczym jest stosunkowo nowe, a mimo to tezy pierwszych badaczy (jak Youngblood i Higgins) już uznawane są za archeologię intermedialności. Dowodzi to dynamicznych przemian, które dokonują się w obrębie samego zjawiska, a za którym teoria nie do końca potrafi nadażyć. Celem mojego wystąpienia będzie krótka kompilacja najciekawszych stanowisk badaczy intermediów (przeważać tu będą Polacy z Andrzejem Gwoździem i Konradem Chmieleckim na czele), na podstawie której postaram się wskazać na „luki teoretyczne” w rozważaniach o nowej obrazowości. Odwołam się między innymi do jednej z najnowszych pozycji poświęconych kognitywistycznej teorii percepcji autorstwa Colina McGinna, dzięki której postaram się udowodnić, jak dalecy pozostają nie tylko medioznawcy, ale także neurobiolodzy od odkrycia tajemnicy obrazowej percepcji. Wybrany materiał filmowy (Wenders, Jarman, Majewski) wskaże natomiast te eksperymenty z obrazami, łączące różnorodne media wizualne, które wymykają się teoretycznym kategoryzującym.

Wystąpienie postaram się zakończyć propozycją odpowiedzi na postawione w tytule referatu pytanie. Posłużę się w tym miejscu tezą Krystyny Wilkoszewskiej, która uważa, iż nowy status obrazów nie neguje obrazowości jako takiej (ani wizualnych dzieł sztuki), ale otwiera nowe pole badawcze nie tylko nad współczesną ontologią obrazów i mediów obrazowych, ale także na ich funkcjami estetycznymi, epistemologicznymi i nade wszystko nad procesem percepcji i cielesnością, które w dobie dynamicznych przemian mediów wizualnych bywają problemem coraz bardziej skomplikowanym i wieloaspektowym.

Katarzyna Wabik, UJ, Prawo autorskie a kultura remiksu

Czy prawo autorskie rzeczywiście jest przeszkodą w rozwoju kultury? Kultura swą witalność zawdzięcza możliwości zapożyczania, dzielenia się oraz remiksowania. Obowiązujące dzisiaj systemy praw autorskich dostosowane są do technologii analogowych. W erze internetu gdy dostęp do kultury jest szeroki, a możliwość jej tworzenia prostsza, obecne systemy prawne są już zupełnie nieadekwatne. Przykład YouTube i dostępne w tym serwisie filmy jako oddolne modyfikacje tekstów kultury. Krytyka *copyright*, czyli tradycyjnych praw autorskich według Lawrence’a Lessiga. Istnieją alternatywne systemy licencjonowania praw autorskich – między innymi copyleft oraz creative commons. Creative commons jako ruch postulujący uwolnienie kultury oraz inicjatywa stwarzająca możliwość aktywności twórcom. Kultura a biznes – co wobec tego z wynagrodzeniami dla artystów? Przykład Trenta Reznora z NIN, który udostępnia swoją muzykę w sieci za darmo, a mimo to zarabia. Różnica pomiędzy użyciem czyjegoś dzieła dla celów komercyjnych, a wykorzystaniem go do stworzenia twórczej modyfikacji. Nowe media, które koegzystują z nowoczesnymi formami prawnymi jako przyszłość kultury.

dr Ewa Wójtowicz, Uniwersytet Artystyczny, Twórca jako post-producent. Remiks z perspektywy estetyki post-medialnej

Refleksja estetyczna, rozpoznając nowe media w sztuce lat 90. XX wieku, koncentrowała się na cechach nowości, związanych z ich specyfiką. Obecnie, u progu drugiej dekady XXI wieku, media elektroniczne oraz funkcjonowanie artysty w Sieci, przestały być nowością w sztuce, a stały się nieodłącznym elementem jej pejzażu. Warto przemyśleć, czy można mówić jeszcze o mediach nowych, czy raczej są to media remiksu, dokonujące różnego typu re-akcji wobec istniejących treści kultury. Działania takie, jak odtworzenie (*re-enactment*), *update*, artystyczny recykling, czy wreszcie remiks, wpisują się w obszar strategii przetwarzania bardziej, niż tworzenia. Już Norbert Bolz zauważył, że dla obrazów estetyki

cyfrowej powtórzenia i regularności są podstawowymi cechami, a niepowtarzalność i autentyczność tracą znaczenie. Wobec konieczności uchwycenia złożonych relacji, jakie zachodzą między elementami sytuacji estetycznej w świecie sztuki, w którym cyfrowe media i komunikacja sieciowa istnieją już dostatecznie długo, by stanowić autonomiczny jej kontekst, należy prześledzić przykłady działań artystów, którzy posługują się strategią remiksu. Przetwarzają oni nie tylko obrazy, ale także, obecne w zbiorowej pamięci za pomocą dokumentacji, działania performatywne różnego typu, wreszcie – re-materializują obiekty powstałe w świecie wirtualnym. Aktywność ta dotyczy więc różnych mediów, które można określić, za Lvem Manovichem, mianem post-mediów.

Estetyka post-medialna, rozwijana przez Lva Manovicha, nie jest jedynym możliwym kontekstem teoretycznym dla strategii artystycznych, które są tematem tego tekstu, jednak stanowi punkt wyjścia do rozważań na temat remiksu, jako formy aktywności twórczej. Media, które stają się soft-mediami, jak postuluje Lev Manovich, w obrębie sztuki digitalnej są wciąż sprzężone, występując w różnych konfiguracjach, których modularność wywołuje nie tylko efekt ponadlokalności, ale także ponadczasowości. Estetyka mediów poszukuje odpowiedzi na pytania, wyłaniające się wraz z kolejnymi nowymi mediami, po które sięgają artyści. Jednak nie zawsze kryterium nowości jest tu kluczowe. Niekiedy artysta przetwarza istniejące już obrazy, co powoduje, że rezultat jest hybrydą, często intermedialną. Remiks w kulturze cyfrowej oznacza, jak pisze Lawrence Lessig, traktowanie całości kultury jako RW (*Read/Write*) – kultury do zapisu, w opozycji do kultury „tylko do odczytu” (*Read Only* –RO). Remiks jest w tym wypadku jedną ze strategii podejmowanych przez artystów, dysponujących narzędziami przetwarzania obrazów i innych treści cyfrowych. Powstaje pytanie, jak reagować na stan ciągłej niestabilności ontologicznej dzieła sztuki oraz niejasne atrybucje autorstwa? Czy modele wypracowane w odniesieniu do mediów nowych (wraz z całym bagażem pojęcia nowości), są przydatne w odniesieniu do świata sztuki, w którym powtórzenie, przetworzenie i odtworzenie stanowią dominującą strategię artystyczną?

mgr Filip Wróblewski, UJ, Mediakryfy

Próby opisu fenomenów kultury popularnej, jako stosunkowo niedawno wyodrębnionego pola badawczego, siłą rzeczy posiłkują się ciągle wypracowywaną aparaturą metodologii analizy czy interpretacji. Jeśliby chcieć opisać zjawisko viddingu, to najprawdopodobniej przyjdzie odwołać się do ujęcia proponowanego przez studia kulturowe, a co za tym idzie skupienia uwagi na sposobach użytkowania, wytwarzania, rozpowszechniania oraz odczytywania treści tego typu komunikatów. Niemniej, takie ujęcie wydaje się niewystarczające, jeśliby pokusić się o przesunięcie powyższej perspektywy z poziomu użytkowników na rzecz alternatywnego podejścia akcentującego funkcję, a zatem wszystko, co czyni zasadnym wskazy typ przekazu, choćby przez ujawnienie typowej dla niego, historycznie ustalonej, bezwiednej konwencji komunikacyjnej.

Wypadałoby tedy przedstawić vidding w strukturze długiego trwania, nie tyle przez wskazanie właściwych poetyce, jaką się posługuje, rekonfiguracji środków formalnych, strukturalnych czy ram fabularnych; lecz przez nadanie praktykom zasadzających się u jego powstawania, znaczeń implikowanych przez diachroniczne poszerzenie pola odniesień. Przykładowo, mając do czynienia z zapowiedziami filmów umieszczonymi w serwisie Youtube można niejednokrotnie natrafić na zwiastuny fałszywe (*fake*), do złudzenia przypominające autentyczne filmiki. Wykorzystując sceny, kadry czy ścieżki dźwiękowe z dających się rozpoznać filmów fabularnych, ich twórcy starają się mistyfikować istnienie bądź rychłe powstanie innych filmów, najczęściej zwianych z komiksowymi bohaterami (*Green Lantern, Evangelion*) czy liniami gier uchodzącymi za „kultowe” (*The Halo Movie*).

Proponowana perspektywa interpretacyjna pozwalałaby na inną niż dotychczasowa klasyfikację wskazanych tekstów kultury. Widząc w nich nie tylko przykłady ekspresji fanów czy środki komunikacji, ale, przez wzgląd na ich antycypujące nacechowanie, jako treści analogiczne względem apokryfów (szczególnie tych odpowiadających porządkowi religijności ludowej), czy apoftegmatów. Jakkolwiek byłoby prezentyzmem doszukiwanie się literalnego przełożenia między wskazanymi zjawiskami, to być może, słusznym jest ostrożne wskazywanie ograniczonej czy warunkowej analogii między nimi, w przeważającej mierze przejawiającej się w sposobie funkcjonowania.

dr Agata Zarzycka, UW, Remiks jako estetyka, tożsamość i rzeczywistość w powieści Adama Rexa pt. *Fat Vampire*

Z literaturoznawczego punktu widzenia mogłoby się wydawać, że kategoria remiksu pod wieloma względami odpowiada dobrze już ugruntowanemu w krytyce pojęciu intertekstualności. Tym niemniej, to właśnie remiks – jako forma twórcza stymulowana przez zyskującą na znaczeniu intermedialność współczesnej kultury oraz topnienie barier pomiędzy producentem a konsumentem, tudzież twórcą a odtwórcą – wydaje mi się najtrafniejszym określeniem zarówno konstrukcji świata przedstawionego oraz bohaterów, jak i formy przekazu skierowanej do młodzieży i wydanej w 2010 r. książki Adama Rexa pt. *Fat Vampire: A Never Coming of Age Story (Gruby Wampir: Opowieść o nie-dorastaniu* – tł. moje).

W niniejszym referacie zamierzam prześledzić funkcjonowanie remiksu na kilku poziomach powieści, z

których najistotniejsze to: bezpośrednie odwołania do mediów elektronicznych i kultury internetu, nawiązania do popkulturowego przetwarzania estetyki gotyckiej i motywu wampiryzmu, kształtowanie tożsamości bohaterów na bazie poprzedzających je oczekiwań i konwencji społecznych, a wreszcie konstrukcja samej narracji. Pragnę pokazać, że wszystkie te elementy sprawiają, iż zaadresowana do nastoletnich czytelników i czytelniczek książka Rexa nie tylko odzwierciedla najnowsze trendy, lecz przede wszystkim w niebanalny sposób odnosi się do zarówno jasnych, jak i ciemnych stron dorastania w tym, co Henry Jenkins nazywa kulturą konwergencji.