Konferencja / Conference
Soft Machines and the Cinematographic Imaginary. Nowe media i film

30 Listopada 2007, Teatr Wielki w Łodzi
30th November 2007, Teatr Wielki, Łódź, Poland

www.mediadesk.com.pl
www.wrocenter.pl/softmachines
www.pluscamerimage.pl

Konferencja / Conference
Soft Machines and the Cinematographic Imaginary. Nowe media i film

W ramach XV Międzynarodowego Festiwalu
Sztuki Autorów Zdjęć Filmowych
Plus Camerimage

30 Listopada 2007, Teatr Wielki w Łodzi
12:00 – 18:00

Organizator: Media Desk Polska
we współpracy programowej
z Centrum Sztuki WRO

Part of the 15th International Film Festival
of the Art of Cinematography
Plus Camerimage

30th November 2007, Teatr Wielki w Łodzi
Łódź, Poland
12:00 – 18:00

Organized by Media Desk Poland
in programmatic cooperation with
WRO Art Center

Przygotowanie i koordynacja programu / Programming and coordination:
Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka

MEDIA Desk Polska

WRO ART CENTER

Plus CAMERIMAGE

CAMERIMAGE

Program

Sesja I / Session 1
12:00 – 14:15
Moderator / Chair: Piotr Krajewski

12:10 – 12:35 **Alek Tarkowski (PL)**

Pomiędzy hitem i pirackim DivXem. Otwarte podejścia do produkcji i dystrybucji filmowej
Between Blockbuster and a Pirate DivX. Open Approaches to Movie Production and Distribution

12:40 – 13:05 **Dawid Marcinkowski (PL)**

Przedpremierowa prezentacja interaktywnego filmu *Sufferrosa*
Sufferrosa: An Avant-Premiere Presentation of an Interactive Film

13:10 – 13:35 **Paweł Janicki (PL)**

Obrazy vs obrazowanie:
kamera, timeline, zdarzenia
Images vs. Imaging:
Camera, Timeline, Events

13:40 – 14:05 **Mirosław Filiciak (PL)**

Kino pomiędzy nowymi mediami: od *Kate's World* do machinimy
Cinema Between New Media: From Kate's World to Machinima

14:15 – 15:00

Przerwa obiadowa
Lunch break

Sesja II / Session 2
15:00 – 18:00
Moderator / Chair: Henk van der Meulen

15:10 – 15:40 **Richard Bartle (UK)**

Dlaczego zamiast oglądać filmy ludzie grają w gry MMORPG?
Why People Play MMORPGs Instead of Watching Movies?

15:45 – 16:15 **Michael Lew (CH/UY)**

Co się dzieje z formą filmową, gdy medium ulega komputeryzacji?
What Is Happening to the Film Form as the Medium Becomes Computational?

16:20 – 16:50 **Tom Putzki (D)**

Produkcja interaktywnych gier komputerowych a produkcja filmowa
Production of Interactive Computer Games and Film Production

16:55 – 17:25 **Jakub Brzęczkowski (PL/FR)**

Kino w kieszeni – strategia Orange *Content Everywhere*
Cinema in a Pocket – Content Everywhere Strategy by Orange

17:30 – 18:00

Podsumowanie: panel uczestników
Summary: speakers' discussion panel

Witamy / Welcome

Joanna Wendorff

Szanowni Państwo,

Program MEDIA, wspierający sektor audiowizualny, jest jednym z najważniejszych elementów realizowania polityki audiowizualnej Unii Europejskiej. Skierowany jest do środowiska niezależnych producentów, dystrybutorów, organizatorów festiwali filmowych, centrów szkoleniowych, szkół filmowych, kin promujących produkcję europejską oraz projektów mających na celu zachowanie europejskiego dziedzictwa audiowizualnego.

Podstawową działalnością biura Media Desk Polska jest ułatwienie profesjonalistom branży audiowizualnej jak najszerszego dostępu do możliwości jakie oferuje program MEDIA. Zespół Media Desk Polska informuje o wszystkich nowych wezwaniach do składania aplikacji i pomaga w ich wypełnianiu, o europejskich wydarzeniach audiowizualnych czy programach szkoleniowych. Poza tym, działając w sieci z innymi Media Deskami i partnerami w Europie, biuro ma możliwość organizowania wspólnych imprez przeznaczonych dla branży audiowizualnej: konferencji, seminariów, spotkań.

Przykładem takiego działania jest prezentowana Państwu konferencja *Soft Machines and the Cinematographic Imaginary. Nowe media i film*, przybliżająca i diagnozująca zagadnienia wpływu cyfrowych technologii na współczesny przemysł kinematograficzny i produkcję audiowizualną, zarówno po stronie twórców, jak i odbiorców. Serdecznie dziękuję prelegentom za przyjęcie naszego zaproszenia, życząc Państwu owocnego uczestnictwa w konferencji.

Joanna Wendorff
Dyrektor Media Desk Polska

Ladies and Gentlemen,

The MEDIA Programme, supporting the audiovisual industry, is one of the most important elements through which the European Audiovisual Policy is being realized. The Programme is aimed at independent producers, distributors, film festival organizers, training centers and institutions, film schools, cinemas promoting European audiovisual works and projects aiming to preserve the European audiovisual heritage.

The main activity of Media Desk Poland is to facilitate the access to the wide range of possibilities and opportunities that the MEDIA programme offers to professionals of the audiovisual industry. The team of Media Desk Poland informs about the European audiovisual events and training workshops and all new calls for proposals, helping with the preparation of applications. Besides that, acting within the network of other European Media Desks and co-operating with various partners, the Polish office has the opportunity to organize joint events for the audiovisual sector: conferences, seminars, meetings.

As an example of such activities may serve the conference "Soft Machines and the Cinematographic Imaginary. New media and film". The aim of the conference is to present and diagnose the impact that the digital technologies have on the contemporary film industry and audiovisual production from the perspective of authors as well as the audiences. I would like to thank the lecturers for accepting our invitation and wish you a very fruitful participation in the conference.

Joanna Wendorff
Director of Media Desk Polska

Witamy / Welcome

Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka

Szanowni Państwo,

bardzo się cieszę, że Media Desk Polska zaprosił Centrum Sztuki WRO do współpracy przy organizacji tej konferencji.

Centrum powstało w oparciu o doświadczenia i projekty zespołu Fundacji WRO Centrum Sztuki Mediów, jedynej w Polsce, wyspecjalizowanej, niezależnej organizacji zajmującej się od 1989 roku sztuką współczesną, mediami i technologią. Obecnie Centrum Sztuki WRO we współpracy z Samorządem Wrocławia prowadzi stałą działalność w nowym miejscu – zabytkowych przestrzeniach budynku dawnej palarni kawy Otto Stieblera przy Placu Teatralnym 5 we Wrocławiu.

Centrum Sztuki WRO regularnie prezentuje wystawy, koncerty, projekcje i wykłady oraz przygotowuje warsztaty i publikacje prezentujące współczesną praktykę artystyczną w kontekście rozwoju narzędzi i procesów komunikacji. Centrum wspiera działalność artystyczną i edukacyjną oraz inicjuje współpracę z międzynarodowymi partnerami, instytucjami sztuki i galeriami.

Związki nowych mediów z filmem i sztuką oraz rewolucja, jaką w sferę audiowizualności wnoszą technologie cyfrowe i przemiany współczesnej kultury to kluczowe zagadnienia, jakie staramy się badać i prezentować. Dlatego jest mi niezwykle miło zaprosić Państwa do udziału w konferencji i dyskusji w interdyscyplinarnym gronie artystów, naukowców i profesjonalistów.

Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka
Koordynator programu konferencji
Dyrektor zarządzająca Centrum Sztuki WRO

Ladies and Gentlemen,

I am very pleased that the WRO Art Center has been invited by Media Desk Poland to cooperate in the organization of this conference.

The Center came into being upon the experience and activities of the WRO Center for Media Art Foundation, the only independent organization in Poland specializing in contemporary art, media and technology, founded in 1989. Currently the WRO Art Center in cooperation with the City of Wrocław runs regular activities in its new premises in renovated heritage interiors of the former Otto Stiebler coffee roasting plant on Plac Teatralny 5 in Wrocław.

WRO Art Center offers regular exhibitions, concerts, screenings and lectures as well as workshops and publications presenting contemporary art practices in the context of the development of tools and communication processes. The Center supports artistic and educational activities along with initiating collaboration with international partners, galleries and art institutions.

The relationship of new media with film and art, as well as the revolution undergoing in the audiovisual sphere caused by the digital technologies and transformations of contemporary culture are the key issues we attempt to investigate and showcase. That is the reason why I am happy to invite you to participate in the conference and discussion among the interdisciplinary circle of artists, theoreticians and professionals.

Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka
Conference Program Coordinator
WRO Art Center Managing Director

Wprowadzenie

Ekspansja multimediów narastająca już w ostatnich dziesięcioleciach XX wieku sprawiła, że cyfrowa synteza obrazu, interaktywność, nielinearność, intermedialność czy symultaniczność narracji to dzisiaj nie tylko efemeryczne doświadczenia sztuki współczesnej, ale też rozpowszechnione i ugruntowane cechy kultury popularnej.

Są to także oczekiwania i postulaty pojawiające się wobec współczesnego dzieła filmowego, które powodują, iż procesy twórcze, modele produkcji, dystrybucji i percepcji sztuki filmowej coraz bardziej odchodzą od postaci do jakiej przywykliśmy.

Które z coraz szerszego repertuaru możliwości i obietnic formułowanych przez cyfrowe technologie mogą odmienić kino, podobnie głęboko jak w latach 80, uczyniła to ekspansja wideo? Czy dzisiejsze eksperymenty i doświadczenia artystyczne używające cyfrowych narzędzi tworzenia obrazu i jego komunikacji mają szansę być zasymilowane jako nowe podstawy kinematograficznego obrazowania lub choćby nowej filmowej dystrybucji? W jaki sposób gry komputerowe jako interaktywne formy narracyjne zmienią klasyczną konstrukcję filmowej opowieści?

Konferencja jest próbą ukazania konsekwencji i możliwości, jakie w sferę produkcji i dystrybucji filmowej wnoszą ze sobą interaktywność, mobilność i multiplatformowość, którym towarzyszy postępująca personalizacja urządzeń komunikacyjnych. Prezentując stanowiska artystów, uznanych ekspertów i praktyków reprezentujących takie współcześnie oddziałujące na siebie dziedziny jak teoria gier, telekomunikacja, nauka o mediach, socjologia czy sztuka mediów, konferencja pragnie uchwycić zmieniającą się istotę kina.

Znany nowojorski krytyk filmowy Godfrey Cheshire w swoim artykule „Śmierć filmu / Upadek kina", opublikowanym w New York Press w 1999 roku, napisał: „Film zamierza zniknąć za horyzontem historii. Na zawsze już pozostanie fenomenem XX wieku. [...] Podobnie będzie z nami. Każdy, kto jest wystarczająco dorosły, by czytać te słowa, jest produktem świata, którego zrozumienie i obrazy własne zostały ukute w dużej mierze przez film. Kiedy wybije ten milenijny zegar, wszyscy staniemy się obcymi w obcym kraju [...]" Wieszcząc śmierć filmu analogowego i klasycznego paradygmatu kina, Cheshire jednocześnie wskazuje na ogromne możliwości, jakie nowe technologie wnoszą do sztuki filmowej i analizuje w jakim zakresie cyfrowe kinoteatry przejmą rozrywkowe funkcje dzisiejszej telewizji.

Spróbujmy zatem prześledzić ścieżki, po których z dużym prawdopodobieństwem poruszać się będzie kino na tym nowym cyfrowym terytorium.

Introductory Note

Beginning in the last decades of the 20th century, the increasing expansion of multimedia has made the digital synthesis of image, interactivity, non-linearity, intermediality and simultaneity of narrative not only ephemeral practices of contemporary art, but also prevalent and established characteristics of popular culture.

These are also expectations and demands towards a contemporary cinematic work that result in the creative processes, models of production, distribution and perception of a film art gradually moving away from traditional forms.

Which of the ever-increasing repertoire of possibilities and promises of the digital media are liable to transform cinema as profoundly as did the expansion of video in the 80s? Do the contemporary experiments and artistic practices of using digital tools for creation and communication of images have a chance to form new basis for cinematic imagery or at least a new form of film distribution? What influence will the interactive narrative structures of computer games have on classical cinematic storytelling?

This conference is an attempt to present the new possibilities and potential consequences that interactivity, mobility and multi-platform availability, along with progressive personalisation of communication tools, can contribute to film production and distribution. Gathering arguments of artists, established international experts and practitioners from such interrelated fields as the theory of games, telecommunication industry, media sciences, sociology and media art, the conference defines the phenomena currently changing the state of cinematography.

Godfrey Cheshire, famous New Yorker film critic, in his article "The Death of Film / The Decay of Cinema" published in 1999 in New York Press, wrote: "Film is about to disappear over the historical horizon. It will always be a 20th century phenomenon. [...] So will you. Everyone old enough to be reading these words is a product of a world whose understandings and self-images were forged in large part by film. When the millennial clock ticks over, we will all be strangers in a strange land [...]" When delivering such a prophecy on the death of analogue film and classic paradigm of cinema, Cheshire indicates at the same time the possibilities, that new technologies bring into the realm of cinematic art and analyzes to what extent digital filmtheaters will replace the enteratining function of television.

Let's try then to trace these potential paths which cinema might possibly follow when entering the new digital territory.

Piotr Krajewski

Piotr Krajewski (1956) specjalizuje się w problemach współczesnej sztuki i kultury medialnej. Uzyskał dyplom z teorii kultury na Uniwersytecie Wrocławskim (1980). Współzałożyciel i dyrektor artystyczny Międzynarodowego Biennale Sztuki Mediów WRO (od 1989 r.) oraz Międzynarodowego Festiwalu Twórczości Telewizyjnej Prix Visionica (od 2006 r.) Kurator wystaw w Polsce i za granicą. Juror wielu międzynarodowych festiwali m in.: Kurzfilmtage Oberhausen, New Cinema w Splicie i Transmediale w Berlinie.

Jest autorem tekstów drukowanych w Polsce, Austrii, Niemczech, Chorwacji, Brazylii, Wielkiej Brytanii, USA i Japonii oraz współautorem (wspólnie z Violettą Krajewską) ponad 200 programów zrealizowanych dla Telewizji Polskiej. Jest członkiem Międzynarodowego Stowarzyszenia Krytyki Artystycznej AICA oraz Polskiego Towarzystwa Estetycznego. Wykłada w Katedrze Intermediów na ASP w Poznaniu oraz na Kulturoznawstwie UWr. Był ekspertem Komisji Europejskiej oraz członkiem rady przygotowującej program Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie.

Piotr Krajewski (1956) is a contemporary art and media culture expert. He completed his degree in Theory of Culture at University of Wrocław (1980). A co-founder of the WRO International Media Art Biennale (since 1989) and the Prix Visionica International Festival for Creative Television (since 2006). Krajewski has curated numerous exhibitions in Poland and abroad, and has been a as juror at many international festivals, including Kurzfilmtage Oberhausen, New Cinema in Split and Transmediale in Berlin.

He is an author of texts published in Poland, Austria, Germany, Croatia, Brazil, UK, USA and Japan; in collaboration with Violetta Kutlubasis-Krajewska he has developed over 200 television programs for the Polish public broadcaster TVP S.A. A member of the International Association of Art Critics and Polish Aesthetics Society, Krajewski is currently a lecturer at the Intermedia Department of Academy of Fine Arts in Poznań and at the Cultural Studies Department at the University of Wrocław. He served as European Union expert and was a member of the Programming Board of the Museum of Modern Art in Warsaw.

Henk van der Meulen

Henk van der Meulen (1955), muzyk, kompozytor, autor wielu kompozycji dla teatru, baletu i telewizji. Uczeń Johna Cage'a i Merce'a Cunninghama, jest również wykładowcą i producentem i osobistym doradcą muzycznym Królowej Beatrix.

Od 1995 r. jest szefem redakcji muzycznej w holenderskiej stacji publicznej NPS, w latach 1996-2000 był przewodniczącym grupy eksperckiej ds. Muzyki i Tańca Europejskiej Unii Nadawców (EBU), a w latach 2000-2006 jej wiceprzewodniczącym.

Inicjator i producent wykonawczy Festiwalu World Music Screen w Maastricht, doradca i juror wielu festiwali muzycznych i telewizyjnych, m.in. Holland Festival, Golden Prague, członek wielu międzynarodowych gremiów, jak Prix Italia czy Erasmus Award. Od 2000 r. jest prezesem wiedeńskiego International Music + Media Centre (IMZ), organizacji zrzeszającej nadawców publicznych, producentów telewizyjnych, autorów i wykonawców utworów muzycznych.

Henk van der Meulen (1955) is a musician and composer of numerous theatre and television compositions and ballets. A pupil of John Cage and Merce Cunningham, he is also a lecturer, a producer and a personal music advisor of Queen Beatrix.

Since 1995 van der Meulen has been the head of the Department of Music and Dance of the Dutch broadcasting company NPS. He served as chairperson of the Music and Dance Experts Group for the European Broadcasting Union (EBU) from 1996 to 2000, and as its vice-chairperson from 2000 to 2006.

An initiator and executive producer of the World Music Screen Festival in Maastricht, van der Meulen has served as an advisor and jury member at numerous music and television festivals including the Holland Festival and Golden Prague, and as a member of international awards committees such as Prix Italia and the Erasmus Award. Since 2000 he has been president of the International Music + Media Centre (IMZ) in Vienna, an association of public broadcasters, television producers, composers and music performers.

Pomiędzy hitem i pirackim DivXem. Otwarte podejścia do produkcji i dystrybucji filmowej

Between Blockbuster and a Pirate DivX. Open Approaches to Movie Production and Distribution

Nadejście nowych technologii cyfrowych z Internetem na czele wywołało proces kreatywnej destrukcji w sferze produkcji i dystrybucji dóbr kultury. Technologia umożliwia dziś innowację na niespotykaną dotąd skalę, jednocześnie kwestionując funkcjonalność wielu sprawdzających się dotychczas modeli. Zmiany te są wyraźnie widoczne w dziedzinie kinematografii: twórcy i dystrybutorzy stają przed wyborem - bronić dotychczasowych zasad, czy też podjąć ryzyko stosowania nowych?

Nowe przykłady tworzenia i rozpowszechniania filmów pokazują, jak ważnym warunkiem skutecznego wdrażania innowacji jest otwartość. Eksperymentalne produkcje takie jak *Where are the Joneses*, *A Swarm of Angels* czy *Elephant's Dream* sondują zakres, w jakim film może być tworzony kolektywnie przez zespoły złożone również z twórców nieprofesjonalnych, rozproszone po świecie i koordynujące prace bez znaczących nakładów finansowych.

Charakterystyczne dla tych eksperymentów jest częste traktowanie filmu jako dobra wspólnego: już nie ściśle chronionej własności intelektualnej, lecz utworu swobodnie dostępnego. Takie podejście wiąże się z rozwojem nowych sposobów rozpowszechniania i rozwojem twórczości fanów, których aktywny udział w kulturze filmowej poprzez remiksy i zapożyczenia skutecznie zaciera granice między twórcą a odbiorcą.

The rise of new digital technologies along with Internet in particular have initiated a process of creative destruction in the sphere of production and distribution of cultural goods. Today technology offers innovation to an extent previously undreamed of, on the other hand it questions the functionality of many so far successful models. These changes are clearly visible in the field of cinematography: creators and distributors face a choice between defending the existing rules or taking the risk of adopting new ones.

New examples of production and dissemination of films show that the openness is an important condition for successful implementation of innovations. Experimental productions, such as Where are the Joneses, A Swarm of Angels or Elephant's Dream are investigating how far a movie can be collectively created by teams scattered throughout the world, often consisting of amateurs, coordinating their work without access to any great financial resources.

Characteristically, these experiments often treat film as a common good. It is no longer a carefully defended piece of intellectual property, but a work that is freely available. Such approach is connected with development of new modes of distribution and creativity of fans, whose active participation in film culture through remixes and appropriations effectively blurs the boundaries between the creator and consumer.

Alek Tarkowski

Alek Tarkowski (1977) jest socjologiem, pracownikiem Interdyscyplinarnego Centrum Modelowania Matematycznego i Komputerowego UW, gdzie koordynuje projekt Creative Commons Polska. Kończy doktorat z konstruktywistycznej socjologii technologii i mediów w Szkole Nauk Społecznych IFiS PAN. Współpracownik pisma „Kultura Popularna", współautor bloga „Kultura 2.0". Zajmuje się relacjami między kulturą i systemem własności intelektualnej, kulturą remiksu i cyfrową kulturą popularną, otwartymi modelami kulturowymi oraz socjologią nowych mediów i technologii.

kultura20.blog.polityka.pl

Alek Tarkowski (1977) is a sociologist working at the Interdisciplinary Centre for Mathematical and Computational Modelling, Warsaw University, where he coordinates the project Creative Commons Poland. He is finishing his PhD dissertation on constructivist sociology of technology and media at the Graduate School for Social Research, Polish Academy of Science. He collaborates with the journal "Kultura popularna" and co-authors a blog entitled "Kultura 2.0". His interests include the relationship between culture and the intellectual property system, remix culture, digital popular culture, open cultural models and sociology of new media and technology.

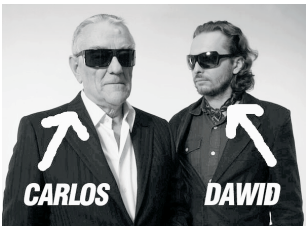
Przedpremierowa autorska prezentacja pierwszego polskiego interaktywnego projektu filmowego *Sufferrosa*

Sufferrosa: An Avant-Premiere Presentation of Poland's First Interactive Film Project

Sufferrosa to dostępny wyłącznie w internecie interaktywny projekt narracyjny, wielowymiarowy, audiowizualny collage nawiązujący do filmu *Alphaville* Jean-Luc Godarda (1965). *Sufferrosa* czerpie z amerykańskiego czarnego kryminału, kina niemego i estetyki wideoklipu opierając się na hipertekstowym modelu narracji. Surrealistyczna, pełna klisz fabuła jest pretekstem do refleksji na temat kultu młodości oraz strachu przed śmiercią w dzisiejszym świecie. Jako *work in progress* projekt *Sufferrosa* był w bieżącym roku prezentowany m.in. podczas Międzynarodowego Festiwalu Twórczości Telewizyjnej Prix Visionica, Festiwalu Filmów Krótkometrażowych w Oberhausen i Biennale Sztuki Mediów WRO 07.

www.sufferrosa.com
www.dawidmarcinkowski.com

Sufferrosa is an Internet-based interactive narrative project, a multidimensional audiovisual collage referring to Alphaville (1965) by Jean-Luc Godard. Sufferrosa corresponds with American film noir, silent films and videoclip aesthetics and is based on hypertextual storytelling. A surreal plot, full of cliches is a pretext to a thought about a cult of youth and fear of death in the contemporary world. As a work in progress Sufferrosa was presented in 2007 at, among others, such festivals as: The International Festival for Creative Television Prix Visionica, The Oberhausen Short Film Festival and The WRO 07 International Media Art Biennale.



Dawid Marcinkowski

Dawid Marcinkowski (1974) jest absolwentem Wydziału Sztuk Pięknych UMK w Toruniu i twórcą nagradzanych w kraju i zagranicą wideoklipów oraz komercyjnych i artystycznych sieciowych projektów interaktywnych. Autor pierwszego polskiego wideoklipu interaktywnego *Smolik Attitude*. Laureat nagrody Grand Prix Cyberkreatura 2003. W 2003 i 2004 roku finalista festiwalu OFFF/Experimental Audio Unusual Video w Hiszpanii. Projekt interaktywnych teledysków dla Małgorzaty Walewskiej *Someday On The Misty Island* – zebrał kilkadziesiąt wyróżnień i nagród na całym świecie. Autor pierwszego polskiego interaktywnego filmowego projektu narracyjnego udostepnianego wyłącznie w Internecie, *Sufferrosa*.

Dawid Marcinkowski (1974) is a graduate of the Faculty of Fine Arts at the University of Toruń. He is the author of several internationally recognized music videos, as well as commercial and artistic interactive net projects. A director of Smolik Attitude, the first Polish interactive music video. In 2003 and 2004 he was a finalist for the OFFF/ Experimental Audio Unusual Video Festival in Spain. For his interactive music videos Someday on the Misty Island, developed for the opera singer Małgorzata Walewska he's won several dozen awards and prizes worldwide. Marcinkowski is the author of Sufferrosa, the first Polish interactive narrative film project, accessible only via the Internet.

Obrazy vs obrazowanie: kamera, timeline, zdarzenia. Prezentacja projektów artystycznych zrealizowanych przez autora w Centrum Sztuki WRO

Images vs. Imaging: Camera, Timeline, Events. Presentation of interactive artworks carried out by the author at the WRO Art Center

Mimo oczywistych różnic sztuki medialne i film posługują się na etapie produkcji - szczególnie w domenie cyfrowej - dość podobnym *apparatusem*. Czy jednak sposób, w jaki korzysta z kamery artysta medialny jest tym samym sposobem, w jaki używa jej twórca filmowy? Najważniejsze różnice nie leżą w strategiach estetycznych, ale na poziomie podstawowego stosunku do narzędzia i rezultatów jego zastosowania. Ponadto w powszechnej świadomości kamera przynależy w większym stopniu do świata filmu niż mediów, kojarzonego głównie z oprogramowaniem, strategiami interaktywnymi (gry) i interfejsami.

Ponieważ jednak w dobie ekspansji filmu poza tradycyjne formy prezentacji i dużego zainteresowania twórców medialnych filmowymi strategiami i technikami (to ostatnie związane jest z silnym nurtem intro- i retrospektywnym obecnym w sztukach medialnych), prace medialne i dzieła filmowe współistnieją często w tym samym zmediatyzowanym środowisku, a przemysł multimedialny i filmowy już dawno podały sobie ręce nad głowami twórców i teoretyków. Dla tych powodów warto przyjrzeć się temu, jak wykorzystać zarówno biegunowe przeciwieństwa, jak i strefy wzajemnego przenikania się obu dziedzin.

In spite of the obvious differences, media art and film make use of a similar apparatus throughout production stage, especially in the digital domain. But is the way that media artists use the camera the same with film artists? The main differences do not relate to their aesthetic strategies, but to the elementary attitude to the tools and the results of their application. Moreover, the common view is that the camera belongs rather to the world of film than to the realm of media, which in turn is associated chiefly with software, interactive strategies (such as games) and interfaces.

Because, however, film transcends the traditional presentation forms, and the media artists become more interested in the film-like strategies and techniques (the latter being strongly related to the prominent introspective and retrospective trend in media art), media art and film works often coexist in the same media-saturated environment. At the same time, the multimedia and film industries have been co-operating, whether the artists and theoreticians care or not, for a long time now. It is important then to examine how to make use of the polar oppositions as well as the mutual influences of these two fields.

Paweł Janicki

ping.wrocenter.pl

Paweł Janicki (1974) jest niezależnym twórcą i producentem medialnym pracującym z muzyką geneartywną, estetyką microsound i kompozycją algorytmiczną, interaktywnymi systemami na potrzeby performances i instalacji oraz własnym sprzętem i oprogramowaniem. Tworzył ścieżki dźwiękowe i interaktywne efekty do artystycznych CD-ROMów, radia i telewizji, realizował projekty bazujące na wielowymiarowej i fraktalnej geometrii aplikowanej na potrzeby dźwięku i animacji, uczestniczył w wielu projektach dokumentujących stan elektroakustycznej awangardy i współpracował z wieloma artystami, uczelniami, przemysłem IT i nagraniowym.

Paweł jest związany z Centrum Sztuki WRO, a jego zainteresowania koncentrują się na bazującym na programowaniu przetwarzaniu dźwięku, aplikacjach sieciowych i rewitalizacji produktów istniejących infrastruktur: militarnej i rozrywkowej. Był także współzałożycielem i długoletnim członkiem popularnego kolektywu Gameboyzz Orchestra Project. Ponadto jest autorem *Ping Melody* - performance łączącego improwizację muzyczną z globalną wymianą informacji w przestrzeni Internetu. Za *Ping Melody* został w 2004 r. uhonorowany The „netarts.org 2004" Grand Prize - nagrodą przyznawaną przez tokijski Haramachida University.

Pawel Janicki (1974) is an independent media artist and producer working with generative music, microsound and algorithmic composition, interactive systems for performances and installations, and self-developed hard- and software. He has composed soundtracks and interactive SFXs for art-CD-ROMs, TV and radio; realized projects based on fractal music and 4D real-time generated animations using fractal theory; contributed to various compilations that document the avant-garde of electronic and electroacoustic music. He's cooperated with numerous artists, educational institutions, recording and IT industries.

Pawel is associated with WRO Art Center and actually his work is concentrated on software based sound/music processing, net-applications (especially in the sound context), and revitalisation of existing military and entertainment technologies and infrastructure. He was also a co-founder and long time member of the Gameboyzz Orchestra Project, exploring the lo-tech aesthetics collective, and the author of Ping Melody, a software and performance joining improvised music with information exchange in the world's dataspace of Internet. Ping Melody was honoured The "netarts.org 2004" Grand Prize by the Haramachida University in Tokyo.

Kino pomiędzy nowymi mediami: od *Kate's World* do machinimy

Cinema Between New Media: from Kate's World to Machinima

Już w latach 30. teoretycy kultury pisali o kinie jako medium odpowiadającym na potrzeby ludzi żyjących w społeczeństwach przemysłowych. Jednak z nastaniem epoki postindustrialnej i rozwojem technologii cyfrowych coś się zmieniło. Ta zmiana sprawia, że film już nie tylko inspiruje twórców z innych dziedzin, ale też coraz częściej czerpie od nich inspiracje.

W dobie mediów cyfrowych filmy czerpią z estetyki gier komputerowych, podczas gdy same gry często „udają" kino lub służą jego promowaniu. Amatorskie produkcje filmowe zbliżają się do poziomu realizacji znanego z produkcji hollywoodzkich, w kinie profesjonalnym coraz więcej jest eksperymentów z estetyką kina niezależnego. Gdy opowieści filmowe coraz częściej nawiązują do innych mediów prowokując widza do aktywnej rekonstrukcji całego fikcyjnego uniwersum, pojawia się pojęcie opowiadania transmedialnego.

W swych intermedialnych poszukiwaniach twórcy wykorzystują coraz częściej zapis z kamer przemysłowych czy animacje generowane przez gry wideo. Nowe narzędzia obejmują również serwisy Internetowe: widzowie serialu *Kate's World* nie tylko oglądają filmy, ale też mogą włączyć się w fikcyjne sieci społeczne tworzone przez ich bohaterów. Prezentacja takich zjawisk ma posłużyć odpowiedzi na pytanie: jak może wyglądać kino w XXI wieku?

In the 1930s theorists were describing cinema as a dominating medium addressing the needs of members of industrial societies. However, with the dawn of the post-industrial era and the development of digital technologies, something changed. This change highlights the fact that cinema not only inspires artists from other fields, but also it gradually draws more inspiration from them.

In the era of digital media movies draw on the aesthetics of computer games, while games themselves very often "pretend" to be cinema. Amateur films are reaching the professional level of Hollywood productions. There is a greater deal of experimentation with the aesthetics of independent moviemaking in professional cinema. As a result of the narrative movies very often referring to other media, provoking viewers to actively reconstruct the whole fictional universe, the term 'transmedia storytelling' appears.

In their intermedia research artists more frequently prefer applying images of CCTV recordings or animations generated by video games. Internet sites also represent new tools: in Kate's World series the viewers watch the films and at the same time they are able to become part of its fictional social networks. Showcasing these new phenomena is an attempt to answer the question about the image of the 21st century's cinema.

Mirosław Filiciak

Mirosław Filiciak (1976) medioznawca, adiunkt w Szkole Wyższej Psychologii Społecznej, redaktor kwartalnika „Kultura Popularna" i współtwórca projektu Kultura 2.0. Jego zainteresowania ogniskują się na przecięciu zjawisk kultury współczesnej i mediów cyfrowych. Zajmuje się społecznym potencjałem nowych mediów, estetyką intermedialną i edukacją. Miłośnik japońskich filmów animowanych, gier wideo oraz muzyki elektronicznej. Autor książki *Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej*, wydanej w 2006 roku .

Miroslaw Filiciak (1976) media scholar, Assistant Professor at Warsaw School of Social Psychology, editor of "Kultura Popularna" quarterly and co-creator of the Kultura 2.0 project. His interests focus on the intersection of popculture phenomena and digital media. He researches the social potential of new media, intermedia aesthetics and media literacy. Fan of anime, video games and electronic music. Author of the book "Wirtualny plac zabaw. Gry sieciowe i przemiany kultury współczesnej" (A Virtual Playground. Network Games and the Changes of Contemporary Culture), published in 2006.

Dlaczego zamiast oglądać filmy ludzie grają w gry MMORPG?

Why People Play MMORPGs Instead of Watching Movies?

Angielski akronim MMORPGs (Massively-Multiplayer Online Role Playing Games) oznacza niezwykle zajmujące sieciowe gry fabularne, skupiające miliony użytkowników grających od 2 do 4 godzin każdego wieczora, tydzień po tygodniu, miesiąc po miesiącu czy nawet rok po roku. Gry tego typu charakteryzują się zwartą strukturą narracyjną, kształtującą się jednak indywidualnie dla każdego z graczy. Inną ich cechą jest to, że bezpośrednio nawiązują one raczej do powieściowego modelu „podróży bohatera" (zastosowanego np. w grze w *Hero's Journey*), niż do klasycznego paradygmatu narracji filmowej opracowanego przez Syda Fielda, słynnego autora hollywoodzkich podręczników dla scenarzystów. Wykład przedstawia powody popularności masowych gier sieciowych, wyjaśnia sposób, w jaki gracze podążają ścieżkami narracyjnymi i odpowiada na pytanie dlaczego ta forma opowiadania historii jest dla nich bardziej atrakcyjna od innych.

The acronym MMORPGs (Massively-Multiplayer Online Role Playing Games) stands for highly compelling online computer games that people play in their millions for 2-4 hours every night, week after week, month after month, even year after year. They exhibit a very strong narrative structure, but it is different for every player. Furthermore, it is related directly to the Hero's Journey model (implemented in the likewise entitled game), rather than to the classic Syd Field movie paradigm. This lecture describes why people play MMORPGs, how in so doing they are following a narrative path, and why they find this more appealing than any other story-telling form.

Richard Bartle

Richard Bartle (1960), brytyjski pisarz i badacz gier komputerowych, znany przede wszystkim jako współtwórca MUD, pierwszej gry tekstowej przeznaczonej dla wielu użytkowników. Jest jednym z pionierów przemysłu gier sieciowych. Bartle uzyskał tytuł doktora nauk nad sztuczną inteligencją na uniwersytecie w Essex, gdzie w 1978 roku razem z Royem Trubshawem skonstruował MUD. Wykładowca w Essex do roku 1987, kiedy to poświęcił się w pełni pracy nad MUD (znanym w obecnej wersji jako MUD2). Od niedawna znów pracuje na wydziale elektrotechniki jako profesor designu gier komputerowych, części specjalizacji studiów nad rozwojem gier komputerowych. Autor *Designing Virtual Worlds*, wydanej w 2003 roku książki poruszającej zagadnienia historii, etyki, struktury i technologii masowych gier sieciowych. Jest on również współredaktorem bloga poświęconego zagadnieniom światów wirtualnych *Terra Nova*.

terranova.blogs.com

Richard Allan Bartle (1960) is a British writer and game researcher, best known for being the co-author of MUD, the first multi-user dungeon. He is one of the pioneers of the massively multiplayer online game industry. Bartle received a Ph.D. in artificial intelligence from the University of Essex, which is where he created MUD along with Roy Trubshaw, in 1978. He lectured at Essex until 1987, when he left to work full time on MUD (known as MUD2 in its present version). Recently he has returned to the university as a part-time professor and teaching fellow in the Department of Electronic Systems Engineering, supervising courses on computer game design as part of the department's degree course on computer game development. In 2003, he wrote Designing Virtual Worlds, a book about the history, ethics, structure, and technology of massively multiplayer games. Bartle is also a contributing editor to Terra Nova, a collaborative blog that deals with virtual world issues.

Co się dzieje z formą filmową kiedy medium ulega komputeryzacji?

What is Happening to the Film Form as the Medium Becomes Computational?

Kiedy urządzenia odtwarzające media zaczynają dysponować także mocą obliczeniową, maszyna widzenia i maszyna Turinga coraz bardziej upodabniają się do siebie. Media zarejestrowane funkcjonują z kodem lub opisem definiującymi sposób ich odczytywania. Montażysta staje się więc projektantem interakcji.

W przypadku filmu problem polegał na tym, że bieg czasu był z góry narzucony. Teraz jednak materiał filmowy uwolnił się od jednowymiarowej linearności taśmy czy celuloidu, a film eksplodował jako konstelacja ujęć w wielowymiarowej przestrzeni narracyjnej, którą można analizować według własnego tempa, generując za każdym razem nowe doświadczenia tego samego filmu.

Wykład omawia implikacje tych idei dla twórców filmowych, ze szczególnym naciskiem na zagadnienia montażu w czasie rzeczywistym, technik kompozytowania, live video editing oraz konwergencji filmu i gier wideo.

As media-reading devices are all starting to have computational power, the vision machine and the Turing machine are converging. Recorded media come along with code or behavior that defines how to read it. The editor becomes an interaction designer.

The problem with film was that the time flow was imposed. But now that footage has freed itself from the one-dimensional linearity of the celluloid or tape substrate, film has exploded as a constellation of shots on a multi-dimensional narrative space that can be explored at one's own pace, generating a new experience of the same film each time.

The lecture presents the implications of these ideas for cinematographers, with an emphasis on real-time editing and compositing techniques, live video editing and the convergence of film and video game.

Michael Lew

Michel Lew (1977) to artysta medialny, twórca filmowy i specjalista w zakresie elektroniki, sztucznej inteligencji, narracji interaktywnej oraz live video editing.

Regularnie publikuje, wykłada i prowadzi warsztaty. Między 2004-2007 Michael był artystą rezydentem w USC School of Cinematic Arts w Los Angeles, gdzie utworzył specjalizację *computational film-making*. Pracował też jako wykładowca w MIT Media Lab Europe w Dublinie, gdzie rozwijał technologie, prototypy oraz instalacje artystyczne dotyczące przyszłości kina. Wykłada w Canadian Film Centre New Media Lab w Toronto; jest doradcą w American Film Institute Digital Content Lab.

Jego interaktywne instalacje filmowe oraz eksperymentalne realizacje live video prezentowane były na międzynarodowych festiwalach sztuki mediów. Na festiwalu nowego kina i mediów w Montrealu otrzymał nagrodę New Media Award za wytyczanie nowych ścieżek w realizacji nielinearnych form filmowych. W roku 2006 był kuratorem i producentem programu *Live Cinema Nights*, serii audiowizualnych performances, stanowiącej część festiwalu ISEA 2006. W 2007 Michael założył własne studio projektowania interakcji. W ostatnim czasie współpracował między innymi z Peterem Greenawayem oraz Los Angeles County Museum of Art. Obecnie pracuje nad filmem pełnometrażowym i narzędziem do authoringu interaktywnego wideo.

Michael Lew (1977) is a media artist, filmmaker and researcher with backgrounds in electronics, artificial intelligence, interactive narrative and live video processing.

He regularly publishes, conducts lectures and workshops. Between 2004-2007 Michael was a Visiting Artist at the USC School of Cinematic Arts in Los Angeles where he inaugurated a graduate class on computational film-making. He was also a Research Fellow at the MIT Media Lab Europe in Dublin where he developed technologies, prototypes and art installations related to the future of cinema. Michael teaches at the Canadian Film Centre New Media Lab in Toronto and is a mentor at the American Film Institute Digital Content Lab.

His interactive film installations and live experimental videos have been shown at international media art festivals. He was granted the New Media Award from the Montréal Festival of New Cinema and New Media for breaking new grounds in non-linear film-making. As a part of of ISEA 2006 Festival he curated and produced the 'Live Cinema Nights' program, a series of audiovisual performances. In the framework of his own interaction design studio founded in 2007, among others he collaborated with Peter Greenaway and the Los Angeles County Museum of Art. Currently Michael is working on a feature-length film and on an authoring tool for interactive video.

Produkcja interaktywnych gier komputerowych a produkcja filmowa

Production of Interactive Computer Games and Film Production

Tworzenie interaktywnej fabularnej gry komputerowej to szereg kompleksowych, zachodzących równolegle kreatywnych procesów, które odbywają się przy współudziale, często kilku, fachowych ekip, w skład których wchodzi wielu uzdolnionych profesjonalistów i personel pomocniczy. Typowy zespół składa się zwykle z producentów, projektantów gier, programistów, projektantów poziomów, inżynierów dźwięku, pisarzy, artystów wideo, testerów, dyrektorów kreatywnych. Procesy developmentu gry są być może nawet bardziej skomplikowane od klasycznej produkcji filmu fabularnego. Zostaną one omówione przez jednego z najbardziej doświadczonych developerów i producentów gier w Niemczech.

Development of an interactive role playing computer game is a complex range of creative processes conducted in parallel, often by several teams involving a variety of skillfull professionals as well as supporting stuff. A typical development team usually consists of producers, game designers, programmers, level designers, sound engineers, writers, video artists, testers, art directors. The processes of game development are even more complex than a classical feature film production. A presentation of these processes by one of the most experienced German game developers and producers.

Tom Putzki

Tom Putzki (1964) jest weteranem przemysłu gier komputerowych odpowiedzialnym za opracowanie i publikację ponad pięćdziesięciu tytułów - od typowych gier po największe hity kasowe.

W 1996 r. założył swoja pierwszą firmę PIRANHA BYTES Software GmbH wydawcę popularnego cyklu gier GOTHIC. W 1999 roku po udanej sprzedaży PIRANHA BYTES, Tom został współzałożycielem Phenomedia AG, przekształconej w 2004 w phenomedia publishing GmbH i znanej ze stworzenia postaci Moorhuhna.

W 2006 Tom założył swoją własną firmę zajmującą się doradztwem biznesowym i marketingowym.

Tom jest bardzo aktywny w niemieckiej społeczności graczy. Był założycielem i przez dwa lata dyrektorem generalnym Niemieckiego Zrzeszenia Producentów Gier G.A.M.E., jak również założycielem i członkiem komitetu doradczego Games Convention i GC-Developers Conference w Lipsku. Obecnie zasiada w radzie Bigpoint GmbH, hamburskiej firmy specjalizującej się w grach online pod przeglądarki Internetowe i jest członkiem-założycielem sekcji gier Niemieckiego Stowarzyszenia Biznesu Internetowego eco e.V.

Tom Putzki (1964) is veteran of the games industry with a track record of more than 50 released titles since 1996 from casual games to full price blockbusters.

In 1996, he founded his first company, PIRANHA BYTES Software GmbH - the development studio of the GOTHIC series. After successfully selling PIRANHA BYTES in 1999, Tom co-founded Phenomedia AG, reformed in 2004 as phenomedia publishing GmbH, famous for creating the Moorhuhn character.

In 2006, Tom founded his own marketing and business consulting firm.

Tom is also very active in the German game community. He was the founding CEO of G.A.M.E. – German Game Developers Association for 2 years. He is a founding member of the advisory board both of the GC – Games Convention, Leipzig, Germany and the GC-Developers Conference, also based in Leipzig. He is also a member of the advisory board of the Bigpoint GmbH, a browser games company located in Hamburg, Germany and founding member of AK Games, eco – German Internet Business Organisation.

Kino w kieszeni
strategia Orange *Content Everywhere*
Cinema in a pocket
Content Everywhere Strategy by Orange

Rozwój usług szerokopasmowych i nadawanie multiplatformowe niosą ze sobą całkowicie nowe możliwości dla sektora produkcji audiowizualnej. Treści muszą być dostępne zawsze, wszędzie i za pośrednictwem każdego elektronicznego urządzenia. Na przykadzie doświadczeń France Telecom w zakresie produkcji telewizyjnych i Video on Demand zrealizowanych dla IPTV, platform komputerowych i mobilnych, zaprezentowany zostanie aktualny stan rozwoju cyfrowych mobilnych treści oraz perspektywy rozwoju tej sfery przemysłu audiowizualnego.

The development of the broadband services and multiplatform broadcasting brings a completely new opportunities for the sector of audiovisual production. Content has to be accessible at any time, at any place and with any possible electronic device. Drawing on the experiences of France Telecom, which has already implemented TV/VoD projects launched on IPTV, mobile and PC-based platforms, the lecture presents the current state of the digital mobile content and the trends for its future development.

Jakub Brzęczkowski

Jakub Brzęczkowski posiada piętnastoletnie doświadczenie w mediach i przemyśle telekomunikacyjnym zdobyte w trakcie tworzenia nowych produktów (kanały TV i platformy TV/VoD) skierowanych na konkurencyjne rynki: polski, węgierski, rumuński i szwedzki; doświadczenia związane z dużymi operacjami fuzji i przejęć (Wizja i Cyfra+), restrukturyzacjami i programami cięcia kosztów. Ostatnio związany z Orange i zaangażowany w tworzenie polskich, słowackich i rumuńskich produktów TV/VOD dedykowanych telefonom komórkowym, platformom bazującym na PC oraz IPTV.

Jakub Brzęczkowski has been working in the telecom and media industry for more than 15 years. He developed an extensive experience in launching of TV Channels and TV/VOD platforms in several significant competitive markets in Poland, Hungary, Romania and Scandinavia. He was also responsible for large-scale merger operations (such as Wizja and Cyfra+ DTH platforms in Poland) as well as for restructuring and cost-cutting programs. Working for Orange, he contributed to the launching of Orange TV/VOD products on different platforms such as IPTV, Mobile and PC-based ones conducted in Poland, Slovakia and Romania.

Notatki / Notes

Notatki / Notes

Notatki / Notes