



Kandidatarbete i medieteknik, 30 hp

Vårtermin 2015

Interkontextualitetens universella trådar

Strävan efter medvetenhet inför interkontextuella förhållanden,
subjektiva normer & sociala mutationer inom nutida remixkulturer

Andreas Karlsson

Tobias Lindberg

Handledare: Peter Giger & Annika Olofsdotter Bergström

Examinator: Birgitta Rydhagen

Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och estetik

Abstrakt

I det rådande informationssamhället där utbytet av information och digitalt material har blivit mer framträdande än någonsin tidigare har även upphovsrättsfallen kring dess användande- och återanvändande blivit allt mer aktualiserade.

I denna uppsats har vi sökt att studera hur normer kring skapande och originalitet har påverkat kreativa aktörers syn på återanvändning och rekontextualisering under det senare 00-talet och tidiga 2010-talet.

Genom att utveckla metoden interkontextualitet har vi studerat hur människan och hennes kognitiva processer influerar rättsfall som rör just deriverade verk och/eller rekontextualisering.

Den digitala tekniken har fört med sig nya normer kring skapande tillika hur information förmedlas mellan människor, vilket resulterat i förändrade konsumtionsmönster och en remixkultur där individuella verk inte ses som statiska enheter utan som levande, sammanlänkade uttryck. Kognitiva processer kan ha bidragit till denna remixkultur och i sin tur mer generaliserade attityder från mediadistributionsbolag och myndighetsorganisationer.

Med bakgrund av detta söker vi att förespråka en mer öppen syn på de interkontextuella samband som binder kreativa verk och deras bakomliggande kreatörer till varandra. Att se kreativa uttryck som en del i den globala meme-pool, där människor tillsammans bygger vidare på vårt kulturella arv, kan vara ett steg i att motverka skadlig egoism kring det egna skapandet.

Nyckelord: Intertextualitet, Rekontextualisering, Sampling, Originalitet, Interkontextualitet, Remixkultur

Abstract

In the current information society where the exchange of information and digital material has grown to become more prominent than ever before, so has the copyright cases regarding the usage and reuse of said materials become increasingly actualized.

In this thesis, we've sought to study how norms surrounding creation and originality has affected the views on reuse and recontextualization of creative actors during the latter parts of the 2000's as well as the early 2010's.

By developing the method intercontextuality, we've been studying how mankind and her cognitive processes influence court cases concerning derivative works and/or recontextualization.

The digital technology has brought forth new norms surrounding creation as well as how information is mediated between people, which has resulted in changed consumption patterns and a remix culture where individual works are no longer viewed as static entities, but as living, interconnected expressions. Cognitive processes may have contributed to this remix culture and in turn more generalising attitudes from media distribution companies and government organizations.

We proceed to advocate a more open view on the intercontextual connections that bind all creative works and their underlying creators together. To view creative expressions as a part of the global meme-pool, where together people keep building on our cultural heritage may just be a step towards preventing harmful egoism surrounding one's own creations.

Key words: Intertextuality, Recontextualization, Sampling, Originality, Intercontextuality, Remix culture

Innehållsförteckning

Inledning	s. 4
Homo Samplis.....	s. 4
Digital globalisering/Global digitalisering.....	s. 7
Problemområde	s. 8
Bakgrund.....	s. 8
Syfte.....	s. 9
Frågeställning.....	s. 9
Arbetsfördelning.....	s. 10
Bakgrund till undersökningen.....	s. 10
Tidigare forskning.....	s. 11
Kreativitet ≠ Originalitet.....	s. 13
Sampling.....	s. 15
Juridik och psykologi.....	s. 16
Förlustaversion.....	s. 17
Intertextualitet.....	s. 19
Tillvägagångssätt	s. 21
Introduktion.....	s. 21
Metoder.....	s. 22
Inter(kon)textuella nätverk.....	s. 22
Steg bort från deterritorialisering.....	s. 25
Gestaltande synopsis.....	s. 25
Kollaborativ process.....	s. 26
Diskussion	s. 27
Introduktion.....	s. 27
Del 1: “Criminal by default”.....	s. 28
Interkontextualitet.....	s. 31
Del 2: Samtid och framtid.....	s. 35
Kreatör som gemensam nämnare.....	s. 37
Del 3: Trial and error, without error.....	s. 39
Slutsatser	s. 41
Avslutande sammanfattning.....	s. 41
Slutdiskussion.....	s. 42
Avslutande reflektion.....	s. 44
Definitioner	s. 45
Källförteckning	s. 50

Inledning

"Facts should be remembered--but dreams? Dreams should be forgotten when we wake. Or one day we will find ourselves unable to sleep." (Robinson, 1983)

I denna uppsats brukas flertalet termer som kräver viss definiering, samt en del termer vars definition kommit att förstås en aning från dess mer vardagliga bruk. Till följd av detta uppmanas läsaren att uppsöka kapitlet för Definitioner innan ni läser vidare.

Vi vill även anmärka att denna uppsats endast står för hälften av detta arbetes totala omfattning. För att fullt kunna se uppsatsens innehåll och de interkontextuella trådar som spunnits utifrån denna bör läsaren se till den gestaltande sidan av denna uppsats, i form av den illustrerade novellen "Eviga Vandrare". Senare i uppsatsen presenteras novellens koncept så att läsaren ska få en uppfattning om dess tema och betydelse för detta arbete, även om gestaltningen ej har lästs.

Homo Samplis

"Therefore I should infer from analogy that probably all the organic beings which have ever lived on this earth have descended from some one primordial form, into which life was first breathed." (Darwin, 1909)

Teorin om "The last universal common ancestor" (Luca) bygger på att alla livsformers ursprung kan spåras tillbaka till en enda organism, utifrån vilken alla efterföljande organismer härstammar (Theobald, 2010). I kortfilmsserien "Everything is a Remix" beskriver Kirby Ferguson (2012) Luca's reproduktion och evolution som ett långt led av kopiering, som med tiden har utvecklats, muterats och i vissa fall misslyckats. Som själva livets grundstomme jämför vi hur denna process även återspeglas i vår kultur, inte som gener utan idéer. En kultur av remixar där nya idéer, eller "memes", iterativt kopieras, utvecklas, rekontextualiseras och analogt muteras utifrån varandra (Dawkins, 2006, s.189 - 201) där, precis som inom Darwinismen, vissa memes har bättre förutsättningar för överlevnad än andra.

På liknande vis skapas vi som en remix av våra föräldrars DNA, där de mer dominanta generna får leva vidare i den kollektiva gen-poolen (Dawkins, 2006) då vår fysik och vårt genetiska arv formas genom en hybridisering mellan de biologiska förutsättningar som våra föräldrar bär på (Anonym, 2015g).

All den lärdom och funktionalitet som tillförskaffas under vår uppväxt baseras på att rekontextualisera de förutsättningar och den information som förmedlas genom utomstående influenser (King, 2007), för att sedan anpassa dessa till vår egen person och vår egen evolution. Iterativa processer som att lära sig gå, simma eller cykla utvecklas genom att vi imiterar och rekontextualiserar de handlingar som presenteras för oss. I sinom tid kan vi göra dem till våra egna och till en fast och relevant del av vår kunskapsapparat, i en process som Ferguson (2012) kommit att benämna som "Copy - Transform - Combine".

I takt med att vi utvecklas som individer och kreatörer lär vi oss att experimentera med olika kombinationer av de idéer som inspirerar oss. De som bemästrat sin konstform går steget längre och vidareutvecklar och förändrar dessa idéer till något oväntat och spännande, i viss mening någonting "nytt" (Ferguson, 2012).

Enligt Ferguson (2012) lever vi alltså i en kultur av remixer som en direkt följd av vår rekontextualiserande natur. Detta återspeglas i högsta grad genom gestaltandet av vår kreativitet. Precis som i övriga delar av våra liv skapar vi inledningsvis genom att kopiera - ofta andras verk, eller ting och fenomen som observeras i vår omvärld. Dawkins (2006, s. 192) menar att denna imitation sker helt organiskt och ofta omedvetet. Genom att en idé, ett meme, svarar till behov eller intresse hos de individer den sprids hos så kommer dess data att spridas vidare. Han menar även att vissa speciellt fertila memes kan parasitera en individs sinne och "förvandla den till en farkost för memets förökning på samma vis som ett virus kan parasitera på den genetiska mekanismen hos en värdcell." (a.a.)

I enhet med lingvistikens term intertextualitet, vilken påvisar ett "inbördes förhållande mellan texter" (Dictionary.com, 2015) har vi kommit att arbeta med en evolutionsterm:

"Interkontextualitet". Interkontextualitet extraherar intertextualitetens egenskaper, dess globala samband och applicerar detta på all form av skapande. Samt, utifrån intertextualitet, hur vi som kreatörer har medvetna eller omedvetna band till andra skapelser och andra

kreatörer. Antingen genom medvetna referenser, hyllningar eller kritik, eller genom det data som tillförskaffats oss genom vår livstid och som kommit att prägla människan själv, liksom de handlingar och den kreativitet som individen uppvisar.

Termen interkontextualitet föddes utifrån Miller's (2012) forskning kring globala, interkontextuella samband för kreationer - att innehållet inte är en centralpunkt i skapelserna, utan dess kontext avgör beståndsdelarnas värde och funktion. Med andra ord krävs det ett större sammanhang av dessa byggstenar för att det ska kunna ses som ett faktiskt verk, hellre än en arbiträr samling av komponenter.

Interkontextualiteten agerar som en interdisciplinär knutpunkt mellan flertalet olika praktiker, vilka bygger på samma, eller liknande fundamentala filosofier och därmed tillför liknande funktioner inom sina respektive discipliner. Både i det medvetna och det omedvetna, det aktiva och det inaktiva. Exempel för detta är samplingen, som Miller (2004) bland annat beskriver som en metod för att bygga sig en identitet utifrån de byggstenar, det källmaterial som världen bistått med.

En större förståelse inför dessa samband skulle vara ytterligare ett steg mot den kultur som uppenbarar sig genom den globala digitaliseringen, där det kreativa skapandet i större utsträckning ses som en kollaborativ, rekontextualiserande, iterativ och interdisciplinär process. En process där människor söker och bygger utifrån en gemensam och enorm låda fylld av legobitar med till synes oändliga kombinationsmöjligheter (Miller, 2004; Miller, 2012).

Digital globalisering/Global digitalisering

“[I]n preliterate societies, a story or song existed only in the moment of being performed - there was no separation of text and performance, and plagiarism was inconceivable, because cultural survival depended on repetition.” (Keller, 2008, s. 140)

Internet, ökad globalisering och ökad kulturell integration har resulterat i en mer homogen världskarta (Wood-Wallace, 2009). Kommunikation och kreativa utbyten sker fritt på global skala och det mediala och det kulturella utbytet är större än någonsin. Konst, idéer och uppfinningar flödar fritt över landsgränser och överförs till andra kulturer. Detta utbyte kommer dock med sina konsekvenser, i det att frågor kring originalitet och plagiarism har blivit mer aktuella än någonsin tidigare. Med statliga organisationer som hanterar sitt lands upphovsmäns intressen på nationell nivå har plagiarism på global skala blivit ett växande rättsligt problem, speciellt då synen på ägande och immaterialrätt kommit att speglas olika hos olika kulturer (Chandrasoma, Thompson, & Pennycook, 2004).

Internetåldern har skapat nya vägar som lagstiftare på 1960–70-talet aldrig hade kunnat förutse. Nutida artister och konstnärer som baserar sin konst på någon av de otaliga metoder som rör sig med rekontextualisering, såsom kollage eller sampling, riskerar att landa i konflikter med andra kreatörer och/eller rättsväsendet. Denna krets av kreativa individer har vuxit stadigt under det senaste halvsekle, men trots detta har vi sett få förändringar inom den upphovsrättsliga världen (Arewa, 2006).

Vad dessa immaterialrättens fundament utvecklats till att vara framstår som alltmer förlegade i det nutida, digitala landskapet (Gaylor, 2008) då de ger lite till inget svängrum för kreativa kollaborationer, återanvändning eller iterativa verk i en allt mer globaliserad värld med allt mer komplexa interrelationer.

Problemområde

Bakgrund

Vi intresserar oss för att utforska originalitet och skapande utifrån människan och hennes inlärningsprocesser, samt hur nutida normer och socioekonomiska intressen kommit att hämma dessa processer. Vi är själva en del av det kreativa skikt som existerar i det nutida samhället. Ett skikt som tycks befinna sig i ett paradigmskifte, vilket indikeras av den ökande ström av juridiska konflikter som förekommer mellan kreatörer och även mellan företag (Gaylor, 2008; University of Illinois, 2012). Det är ett område som ständigt tycks eftersträva förändring men samtidigt begränsas av rådande ramverk, vilket är tydligt när nya kreativa metoder kolliderar med existerande attityder och rättspatos. Relevansen ligger i att vi, som kreativa aktörer dels vill förstå hur vi påverkar det kreativa skiktet, dels vilken inverkan den har på oss. Då rekontextualisering är en aktiv del av vår kreativitet är vi intresserade av hur detta kommit att forma oss med bakgrund av negativa sociala och samhälleliga normer.

Området har aktualiserats ytterligare det senaste decenniet då frågor om användning- och återanvändning av existerande material blivit en allt mer central punkt: dels inom media, dels inom rättsväsendet. Detta, till följd av internets spridning och genomslagskraft, samt i hur rättsväsendet kontinuerligt arbetat för att forma lagar som hämmar de rörelser och trender som globaliseringen har medfört, hellre än att finna en medelväg som gagnar alla parter.

Syfte

Rekontextualisering har länge varit en central del för människan och hennes lärande. I denna uppsats granskas varför stora delar av det västerländska samhället förbiser delar av dessa processer. När upphovsrättslagarna en gång formades var deras syfte att skydda de kreativa verken under en begränsad tid för att förhindra plagiarism, men att verken därefter skulle äntra “the public domain”. Men efter extensiv lobbyverksamhet under 1900-talet har ägandet av dessa kreativa verk skiftat från det kollektiva till det individuella, och “the public domain” har kommit att bli undantaget hellre än regeln.

I denna uppsats är vår avsikt att studera hur rekontextualisering, som kreativ metod liksom fundamental mänsklig princip appliceras i den nutida, så kallade “remixkulturen” och influerar nutida sociala normer.

Frågeställning

Interkontextualitet ligger som grund för hela denna uppsats. Följaktligen ses nedanstående frågeställning ur detta perspektiv. De normer vi diskuterar kring rör rekontextualiserande arbete i kreativa sammanhang, samt hur dessa förhåller sig till en potentiell remixkultur.

Hur har nutida normer kring skapande kommit att färga kreativa aktörers möjligheter att uttrycka sig?

Vi har även arbetat utifrån en andra frågeställning i syfte att bruka interkontextualitet i praktiken och genom vår gestaltning undersöka hur det kan påverka en kreatörs perspektiv på den egna skapandeprocessen.

Hur kan en kreativ process komma att formas utifrån ett interkontextuellt förhållningssätt?

Arbetsfördelning

Utifrån den interkontextuella grund som denna undersökning vilar på går det ej med tillfredsställande resultat att påvisa någon form av separation mellan de textpartier som presenteras i denna uppsats. Samtliga delar har, följaktligen skapats i unison mellan Andreas och Tobias och den gemensamma, interkontextuella process som passerats genom under uppsatsens tillkomst.

Bakgrund till undersökningen

Under de inledande samtalen för projektet diskuterade vi kring kreativitet, hur den gestaltar sig hos oss båda och hur den, likt ett återuppladdningsbart batteri sinar med jämna mellanrum och behöver tid och stimulans för att “återhämta sig”. Denna gemensamma syn på kreativitet som en begränsad resurs fick oss att fundera över hur det kommer sig att den nutida diskursen tycks likna kreativitet vid ett outsinligt hav som alla människor har inom sig och bara väntar på att utforskas. Med denna utgångspunkt gled diskussionen vidare till hur vi kan hushålla med vår kreativitet för att minska risken för så kallad “kreativ torka”, där havet visar sig vara en oxiderande vattenpöl och alla idéer känns trista och banala.

Förslag som att spara tidigare kreationer, oavsett kvalitet eller form, dök upp, vilket tvingade oss att ställa frågan: Är en sådan återanvändning av existerande material verkligen kreativt? Detta fick oss att ifrågasätta vad som anses vara kvalitativt kreativt material och för den delen vad originalitet innebär.

Efter att ha studerat Alastair Pennycook's (2007) artikel “The Rotation Gets Thick. The Constraints Get Thin': Creativity, Recontextualization, and Difference” fick vi uppbackning för delar av de teorier kring kreativitet, originalitet och återanvändning som vi spekulerat kring. Pennycook's texter kom i sinom tur att leda oss vidare till Paul Miller och hans studier kring kreativitet, sampling och sammanhang över innehåll.

Tidigare forskning

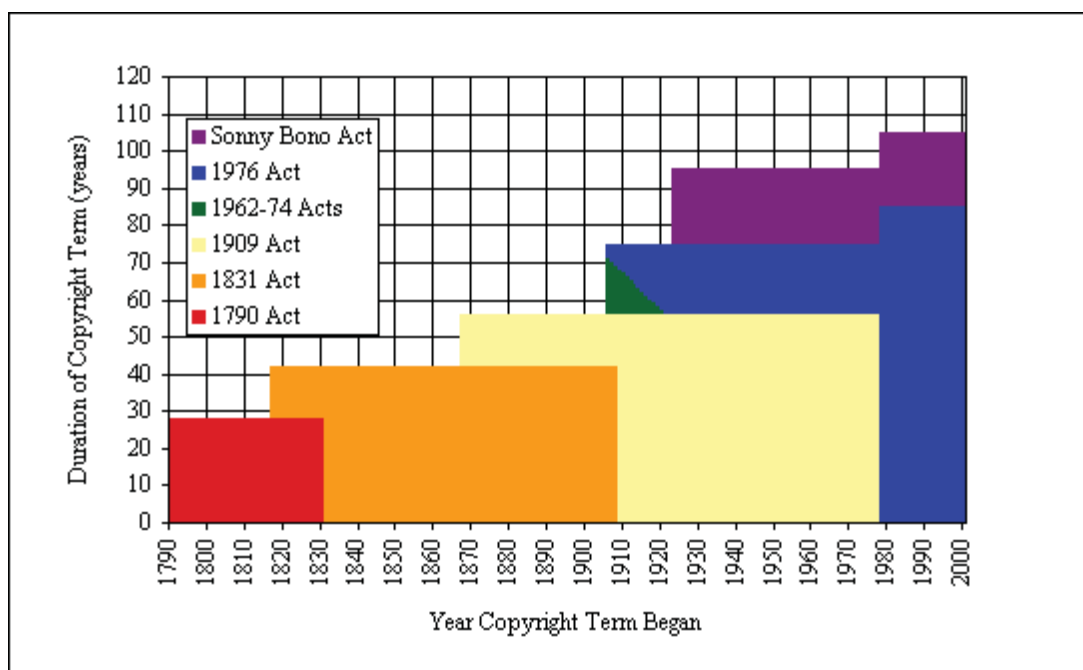
“But over time, the power of the market transformed this principle beyond recognition. Influential thinkers proposed that ideas are a form of property, and this conviction would eventually yield a new term... intellectual property.” (Ferguson, 2012)

Den amerikanska upphovsrättslagen delar många nämnare med den svenska, följaktligen har vi valt att ha denna (amerikanska) som utgångspunkt. Delvis då den är väldokumenterad med många ansevärdiga och omvälvande rättsfall. Delvis då det rör sig om den tydliga rättsliga utvecklingen hos ett förhållandevis ungt land.

År 1790 skapades de första upphovsrättslagarna i syfte att skydda skaparen av ett materiellt ting under dennes koncept/utvecklingsfas, samt att tillåta skaparen att täcka sina investeringar och direkt tjäna pengar på sin skapelse. Ursprungligen skyddades verket under dessa lagar i 14 år, som i vissa fall kunde förlängas i ytterligare 14 år, varefter skapelsen äntades “the public domain” där vem som helst kunde ta del av- och vidareutveckla skapelsen. Efter att skapelsen äntat “the public domain” så var det därefter tänkt att uppfinnaren skulle gå vidare och arbeta på nya skapelser, och cirkeln upprepas i syfte att uppmuntra existerande kreatörer att vidare bidra till den för allmänheten tillgängliga poolen av kunskap och inspiration (Ferguson, 2012; Gaylor, 2008).

Sedan dessa lagar introducerades har ett flertal omfattande revideringar gjorts, däribland:

- 1831 - utökade tidsspannet till 28 år med 14 års förlängning.
- 1909 - utökade tidsspannet till 28 år med 28 års förlängning.
- 1976 - utökade tidsspannet till 75 år, eller författarens livstid plus 50 år.
- 1998 - utökade tidsspannet till författarens livstid plus 70 år och för verk med företagsupphovsrätt utökades tidsspannet till 120 år efter skapandet eller 95 år efter publicering, beroende på vilken slutpunkt som ligger tidigast (Bell, 2001).



(Bell, 2001)

I och med dessa reviderade lagstiftningar har det blivit ett större fokus på det individuella ägandet för dessa skapelser, hellre än att uppmuntra uppfinnare och kreatörer att bidra till “the public domain” för att gynna allmänheten (Ferguson, 2012).

Denna förändring som i nuläget åtföljs av många nationer har på kort sikt varit gynnsam och bidragit till en livskraftig internationell industri som i flera länder möjliggjort många nya arbetstillfällen och en stabil tillväxt (Maskus, 2000).

Sett över ett längre tidsspann har följderna däremot varit allt mer hämmande då nutida lagstiftningar har stora problem med att hinna ikapp den tekniska utvecklingen (ArtistsHouseMusic, 2008). Detta har lett till en tilltagande stagnation inom företagsvärlden, där klimatet för nyare företag har blivit betydligt mer komplicerat, dyrt och ogästvänligt (Silbey, 2011, s. 2093).

Kreativitet ≠ Originalitet

“The act of creation is surrounded by a fog of myths. Myths that creativity come via inspiration, that original creations break the mold, that they are the products of geniuses and appear as quickly as electricity can heat a filament. But creativity isn’t magic, it happens by applying ordinary tools of thought to existing materials and the soil from which we grow our creations is something we scorn and misunderstand even though it gives us so much. And that’s copying.” (Ferguson, 2012)

I “The rotation gets thick. the constraints get thin’: Creativity, recontextualization, and difference” försöker Pennycook (2007) tala om nyskapande och originalitet genom att se det ur ett till synes paradoxalt perspektiv med repetition som utgångspunkt. Utifrån detta presenteras ett komplement till dikotomin som är enformighet och differens, vilket han menar är missvisande då de två i sanning är oskiljbara. Samtidigt ifrågasätter han hur denna allmänna uppfattning kommit till. I denna kontext avser Pennycook inte repetition i meningen att upprepa statiska förhållanden, utan att varje repetitionscykel ger upphov till en ny iteration av samma material.

Rörelser såsom Renässansen, Romantiken och Existentialismen har bidragit till att ersätta den tidigare teocentriska synen på kreativitet, där människan stått som en kreatör och endast inspirerad av Gud. Inom senare skolor har synen förskjutits till att människan ersätter Gud i att vara källan till den bakomvarande inspirationen och genom detta placeras människan i stolen som den ursprungliga skaparen, hellre än som en imitator under Gud. Detta steg mot den antropocentriska synen på människans kreativitet har i stort ersatt konceptet med människan som den "imiterande kreatören."

Enligt Shusterman (2000) har denna övergång resulterat i en romantiserad rörelse som insisterar på "det individualistiska som källa och inspiration för kreativa åtaganden, [där] konstnärliga verk anses vara manifestationer av unika personligheter". Han menar att detta begrepp ignorerar det faktum att konstnärer och andra kreativa aktörer alltid har lånat av varandras arbete och att detta skapar en skarp distinktion mellan ursprungliga- och deriverade skapelser. Vid skiftet mellan den upprepande och den antropocentriska modellen har följaktligen rollerna för kopiering, mimesis och extern inspiration förkastats som en antites till det kreativa geniets skapande (Pennycook, 2007, s. 581).

I sin artikel "Originality in Postmodern Appropriation Art" menar Julie C. van Camp (2010, s. 250) att människor tenderar att dras mot termen originalitet till följd av dess antydning om ett inneboende, positivt estetiskt värde, vilket nymodighet och andra närliggande termer saknar. I sitt sökande efter ett svar på detta tillstånd resonerar van Camp att delar av anledningen står att finna i termerna i fråga:

"I suggest that [we] must look to the meaning of the term 'originate,' as in the 'origination' of the work with the artist. We value originality because it demonstrates the ability of the artist to advance the potential of an art form" (Van Camp, 2010, s. 250).¹

Utifrån bland annat Pennycook, Chandrasoma et al. (2004; Pennycook, 2007) och Van Camp's (2010) forskning diskuteras de potentiella konsekvenserna av att förbise den kollektiva kreativitet som den individuella kreatören influerar över och influeras utav i sitt skapande. Samt, hur ett erkännande av nämnda konsekvenser skulle kunna påverka upphovsmannen, skapelserna och i en förlängning de upphovsrättslagar som existerar idag. Den digitala renässansen har möjliggjort en internationell mötesplats för kreativa aktörer där ett aktivt samhälle och mångfacetterade kollaborationer driver den kreativa utvecklingen vidare, en utveckling som ytterligare tyder på att den romantiserade bilden av konstnären som ett kreativt geni har lämnats i kölvattnet till förmån för en mer öppen attityd mot iterativt skapande hos alla kreativa individer.

¹ Citat återges på engelska på grund av delar av dess essens föll bort i översättningen.

Sampling

“[C]reativity rests in how you recontextualize the previous expression of others.” (Miller, 2004)

Enligt Miller's (2004) "Rhythm Science", kan dj-artisten ses som den arketytiska konstnären i det nutida samhället genom dennes användande av teknologi för att samla in, analysera och förändra existerande material och ur detta skapa något nytt, vilket var centralt för exempelvis konströrelsen Dadaismen. Metoden är knappast ett nytt fenomen utan snarare en förutsättning för att utveckla nya koncept och driva den konstnärliga utvecklingen framåt. Trots detta finns det en utbredd syn kring kreativitet av att nyskapande, repetition och återanvändning av estetiskt material inte går hand i hand. Sampling, enligt Miller erbjuder ett nytt sätt att göra något som existerat under en lång tid: Skapande med funna objekt. Denna gren av kreativitet har dock inte varit utan sina kontroverser. Dess progressiva syn på återanvändning, rekontextualisering och open source-tänk, ofta i fråga om upphovsrättsskyddat material har resulterat i mer än en handfull rättsfall. Mer om detta under partiet för "Juridik och psykologi".

Under ett TEDx Talk² lade Miller (2012) fram hur han arbetat för att se ett större samband mellan konsten och naturen. I detta syfte hade han rest till Antarktis där han fotograferat och samplat miljön för att gå tillbaka till rötterna gällande hur konstnärer närmar sig miljön. En av hans insikter kom att handla om att se klimatet som ett arkiv, där man ibland måste gå till roten av arkivet för att finna nytt källmaterial. Denna rot av det Antarktiska arkivet ser Miller (2011) som iskristallen. Han menar att iskristallen, som byggsten, kan formas till så många olika ting - från isberg och glaciärer till snö. Följaktligen kan dess värde som beståndsdel inte enbart bestämmas utifrån dess inneboende egenskaper utan att förhålla sig till den kontext som den placeras i: "You take something that everybody, kind of, know, you flip it, you edit it, you transform it - and it becomes something new that still has a trace of that memory." (Miller, 2012)

² Videokonferens inspirerad av, men oberoende från organisationen "TED".
<https://www.ted.com/about/programs-initiatives/tedx-program>

Juridik och psykologi

I en diskussion kring hur synen på sampling appliceras i rättssammanhang väljer van Camp (2010) att citera ett utdrag ur den amerikanska lagboken:

“[O]riginalitet betecknar inte nymodighet; ett verk kan vara originellt även om det delar stora likheter med andra verk så länge likheterna är slumpartade, inte ett resultat av kopiering. För att illustrera, anta att två poeter, vardera ovetande om den andra, komponerar identiska poesier. Ingen dera är ‘ny’, samtidigt är båda originella och, följaktligen upphovsrättsligt berättigade skydd.” (Van Camp, 2010)

I svensk lag står att finna:

“Att ett verk går att förväxla med ett annat verk utesluter inte upphovsrätt; två liknande verk kan vara berättigade till upphovsrättslig samexistens.” samt “Man kan bara få upphovsrätt för sådana omarbetningar av verk som utgör resultat av en individuell intellektuell skapande verksamhet. Det krävs inte att det verk som är föremål för omarbetning eller översättning omfattas av upphovsrätt. Upphovsrätt uppkommer oavsett om originalupphovsmannen gett sitt tillstånd att utföra bearbetningen. För att få kopiera eller framföra ett bearbetat verk kan alltså flera oberoende upphovsmäns tillstånd krävas. När en utövande konstnär (exempelvis en musiker) framför ett verk (exempelvis en låt) får denne en särskild rättighet till sitt framförande (och inspelningar av detta), se 45 §.” (Sveriges Riksdag, 2014)

Diskussionen om immaterialrätt, plagiarism och rekontextualisering har pågått länge. Dock har den fått en framskjuten roll i den mediala korselden under de senaste femton åren då rättsväsendet i USA gjort ett flertal razzior mot etablerade namn inom hiphop- och mixtape-kulturen (UIUC, 2012), vilket väckt starka reaktioner hos remix- och samplingsartister, liksom inom övriga musikvärlden. Röster höjdes på båda sidor om debatten, delvis i fråga om hur rättsväsendet hämmar skapandet hos en stor skara artister inom ett flertal genrer, delvis i fråga om hur upphovsmännen till det samplade materialet ska kunna skyddas mot att deras upphovsrättsskyddade material utsätts för illegal återanvändning eller plagiarism. Enligt en artikel från 2012, publicerad av University of Illinois diskuteras det kring hur det Amerikanska rättssystemet favoriserar upphovsmännen över samplingsartisterna, även om flera av fallen utifrån sett borde fallit under “fair use”.

I denna uppsats läggs fokus ej vid att djupanalysera de rättsliga facetterna av kreativt skapande, de presenteras mer för att så övergripande som möjligt visa på kontexten denna uppsats existerar i. Exempelvis nämns vissa juridiska aspekter för att, som ovan, belysa en problematisk situation eller som ett led i argumentation för- eller mot en viss process eller metod.

Förlustaversion

I sin dokumentärserie "Everything is a Remix", beskriver Kirby Ferguson (2012) förlustaversion som ett instinktivt beteende som triggas av ett upplevt intrång på ett för individen kärt och personligt område. Ferguson visar sedan på hur detta fenomen kommit att påverka det kreativa samhället och människors inställning till remixar och upphovsrätt. Som exempel ges diverse kreatörer och företag, som Disney, Shepard Fairey och Steve Jobs, vilka i början och slutet av sina karriärer haft högst polariserade attityder gentemot vad de bedömt vara plagiat och inom ramen för "fair use". När kreatörerna själva inspirerades och lånade utav andras verk, var deras attityder betydligt mer progressiva (a.a., 2012; Gaylor, 2008).

Verk som tidigare varit en del av "the public domain" har kommit att privatiseras av företag såsom Disney. Efter att ha använt sig av flertalet berömda berättelser från "the public domain" till sina produktioner har de därefter kommit att vidta åtgärder mot verk som de upplevt inkräktande på deras upphovsrätt - trots att dessa haft sitt ursprung i etablerade och ofta välkända sagor. När deras egen upphovsrätt sedermera höll på att löpa ut bedrev Disney extensiv lobbyverksamhet för en omstrukturering av upphovsrättslagarnas fundament och en anseilig förlängning av giltighetstiden för upphovsrättskyddade verk (Ferguson, 2012; Gaylor, 2008).

Förlustaversion härstammar ur det vetenskapliga fältet Beteendekonomi och beskriver hur människan är starkt benägen att hellre undvika förluster än att gå med vinst i ett scenario där vardera utfall upplevs lika troliga (Kahneman & Tversky, 1984, s. 348). Vinst och förlust räknas inte enbart vara monetär utan kopplas även till att känna tillfredsställelse (Roeckelein, 2006). Fergusons tolkning av förlustaversion delar flera karaktärsdrag med "The Endowment Effect" som ofta associeras och förvirras med förlustaversion. Endowment-effekten beskriver hur människor värderar ett objekt högre enbart genom att 'äga' det, oavsett objektets emotionella eller monetära värde - i jämförelse med ett objekt 'ägt' av någon annan (a.a., s. 147). Ytterligare ett besläktat begrepp är "Status quo bias" som kortfattat beskrivs som en instinktiv preferens för den nuvarande situationen, då den agerar som en trygg referenspunkt för individen. Avvikelser från denna punkt upplevs följaktligen som en förlust (Samuelson & Zeckhauser, 1988).

Förlustaversion, Endowment effect och Status quo bias är några exempel på irrationella kognitiva processer som utforskats inom beteendekonometri och som visats ha inflytande över ekonomiska beslut. Det finns många potentiella orsaker till dessa processer men i grunden kan de anses vara psykologiska försvarsmekanismer som effektivt minskar eller förebygger den olust och ånger som vi kan uppleva när vi behöver fatta beslut (Lanninge, 2011).

Det finns ett specifikt juridiskt begrepp som direkt relaterar till dessa försvarsmekanismer och till upphovsrättsfrågor. Wendy J. Gordon (2013, s. 48 - 49) använder sig utav termen "Subjective distress", eller "subjektiv nöd" i artikeln "The Concept of 'Harm' in Copyright" för att beskriva den känslomässiga stress en drabbad kreatör upplever vid fall av rättsliga överträdelser. Hon diskuterar om subjektiv nöd kan räknas som "skada" i juridisk mening och resonerar att det definitivt är en åverkan som den käre³ påverkas av emotionellt, men att det inte i sig självt bör vara tillräckligt för rättsliga åtgärder, då fenomenet subjektiv nöd inte logiskt sett applicerar när käre är ett stort företag. Vidare menar Gordon att fenomenet riskerar att vara så omfattande i vårt samhälle att ett juridiskt erkännande skulle riskera att hämma individers autonoma utveckling och i längden utgöra ett hot mot yttrandefriheten.

Till stöd för Gordon's farhågor finns studier som visar på att kreatörer i högre grad väcker åtal vid upphovsrättsliga konflikter när de känner emotionell eller hedersrelaterad "nöd" på grund av upplevd skada mot deras anseende (Silbey, 2011). Fler studier är dock nödvändiga för att mäta omfattningen av faktiska orsaker bakom åtal, samt för att utröna om det även involverar företag eller om det i dessa fall enbart är en fråga om ekonomisk förlust.

Utifrån subjektiv nöd diskuteras huruvida dessa processer i viss mån influerat nutida normer kring upphovsrätt och originalitet samt hur det relaterar till begreppet "Criminal by default", vilket kommer att diskuteras längre fram. Den emotionella pina som ovanstående kreatörer menas ha upplevt vid kopiering av sina verk - olovligen eller ej, är också intressant att reflektera över i förhållande till konceptet remixkultur. I positiv bemärkelse kan en sådan kultur i längden dämpa konsekvenserna av subjektiv nöd, förutsatt att denna kultur blir en ny referenspunkt för människor - även om den initiala övergången från nuvarande normer potentiellt kan vara skrämmande för många.

³ Personen eller parten som väcker åtal.

“Subjektiv nöd” kommer fortsättningsvis att inkluderas under samlingsbegreppet “förlustaversion”.

Intertextualitet

I sin artikel “Beyond Plagiarism: Transgressive and Nontransgressive Intertextuality” väljer Chandrasoma et al. (2004) att frångå det negativt laddade ordet plagiarism och föreslår istället användandet av de mindre sociokulturellt laddade termerna “överträdande-” och “icke-överträdande intertextualitet” för att beskriva användandet av rekontextualisering av akademiska texter. I fall där “plagiarism” är skenbart väljer Chandrasoma et al. att se på dessa som överträdande intertextualiteter: “[V]i menar att textmässigt låntagande inte kan hanteras tillfredsställande i fråga om upptäckt och prevention, eller av att lära ut korrekta citationsprinciper, eftersom det centralt kretsar kring frågor om språk, identitet, utbildning och kunskap” (a.a., 2004, s. 172).

Med begreppet intertextualitet som verktyg menar Chandrasoma et al. (2004, s. 175) att en mer progressiv attityd till studenternas lärandeprocess möjliggörs genom att individuella texter anses existera i ett komplicerat sociokulturellt sammanhang där rekontextualiserade textstycken ses som kunskapsfragment. Avslutningsvis efterlyser författarna en nyanserad diskurs som vågar se på akademiska texters intertextualitet som ett komplext nätverk snarare än att begränsa sig till kortsiktiga och kontraproduktiva metoder som identifikation och prevention vid “överträdelse” (a.a., s. 190). Nuvarande diskurser beskrivs i regel som mer bestraffande än pedagogiska, vilket missgynnar studenters lärande till den grad att de tvingas lägga avsevärd energi på att utveckla villkorliga strategier för att hantera det aktuella lärosätets akademiska normer (a.a., s. 183) - energi som med all rätt borde läggas på lärandeprocessen i sig.

Det blir genast svårt att samtala kring interrelationer mellan kreatörer och deras verk genom att utgå från existerande begrepp och praxis som inte tar hänsyn till eller ser värdet i ett sådant förhållande. I detta fall det starkt negativt betingade “plagiarism”. Nya, annorlunda begrepp blir därför nödvändiga för att undvika att ålderstigna normer förvanskar debatten.

Begreppet intertextualitet implicerar ett holistiskt synsätt som kan vara intressant att använda vid diskussioner om kreativitet och originalitet, inte bara kring akademiskt skrivande, utan vid all form av kreativ verksamhet. Vilket vi fört vidare in i termen interkontextualitet. I denna bemärkelse framställs kreativitet i dess bredaste form och inkluderar all mänsklig aktivitet av skapande och återkoppling, som ständigt tycks eftersträva förnyelse. Skalan som vi applicerar begreppet interkontextualitet på blir därför tämligen omfångsrikt just för att belysa omfattningen av dess interrelationer.

I syfte att problematisera västerländska normer kring originalitet - och i viss mån kreativitet - utforskar vi intertextuella samband. Till en början genom akademiska texter, som vi sedan expanderar för att inkludera allt vi anser vara kreativt skapande, förenat genom begreppet "interkontextualitet" som kommer agera ledsagare i denna uppsats. Detta tillvägagångssätt grundar sig i våra funderingar kring meningsskapande och inhämtning av kunskap ur ett naturvetenskapligt perspektiv som vi menar inte enbart berör vårt biologiska arv, utan vars eko även går att identifiera i våra nutida kulturer.

Det som fortsättningsvis presenteras utifrån vår inledande argumentation är att vi kan se vissa mönster och tendenser som återkommer i det mänskliga samhället. Tendenser, som skulle kunna bero på vissa verktyg som vi brukar men som vi också lär oss bemästra under vår uppväxt med hjälp av interna, liksom externa influenser. Ur detta perspektiv diskuterar vi även de samhällsstrukturer och lagar som ursprungligen formats för att uppmuntra till- och beskydda den kreativa evolutionen hos sina invånare, men som kommit att förlora anknytningen till de rötter som upphovsrättens- och patentverkens grundare en gång statuerat.

Tillvägagångssätt

Introduktion

Rhizomatik involverades efter att vi sett samband mellan detta och de rekontextualiserande aspekter av undersökningen som vi tagit oss för (Deleuze & Guattari, 1987). Rhizomatiken kom att prägla stora delar av den tankeprocess och de inledande undersökningar som formade vår nuvarande, något vi i retrospektiv insett varit en övervägande undermedveten process. Vi hade ursprungligen för intention att, efter rekommendation, använda deterritorialisering som metod. Tankarna kring deterritorialisering uppstod ursprungligen då vi började utforska sampling som en faktisk metod, till följd av dess extraherande/omplacerande kvalitéer. Men efter att vi dragit oss mer mot intertextualitet/interkontextualitet såg vi snart att denna metod skulle spela rakt emot vårt huvudfokus. Följaktligen fick deterritorialiseringen utgå. En vidare beskrivning kring detta val finns formulerad längre fram i detta kapitel.

Intertextualitet blev en aktuell och med tiden central term efter att vi läst Ranamukalage Chandrasoma et al's (2004) artikel "Beyond Plagiarism: Transgressive and Non-transgressive intertextuality" om ämnet. Diskussionen fördes då i litteraturvetenskapliga/lingvistiska sammanhang i fråga om problematiken kring plagiarism hos universitetsstudenter. Vi upptäckte artikeln efter att den refererats i "The rotation gets thick - The constraints get thin ..." av Alastair Pennycook, och började läsa den utan några egentliga förväntningar. Genom intertextualitet kunde vi utforska nutida kreatörers förhållande till upphovsrättslagar och allmänhetens syn på originalitet ur ett annat perspektiv, samt applicera begreppet i en vidare kontext.

Som delmetod och perspektiv aktualiserades **Sampling** efter Alastair Pennycook (2007) refererat författaren, föreläsaren och DJ:n Paul Miller i sin artikel "The Rotation Gets Thick. The Constraints Get Thin': Creativity, Recontextualization, and Difference". Vi bestämde oss för att undersöka Miller's (2012; 2011) förehavanden på andra fronter, däribland de TED Talks han genomfört. Under en av dessa föreläsningar kom han att diskutera samplingen av små beståndsdelar och hur dessa kan utgöra otaliga formationer, vilket han liknade med att iskristaller kan forma tusentals olika formationer. Utifrån denna retorik utvecklade vi konceptet "sammanhang över innehåll", som kommit att forma stora delar av vår undersökning. Essensen ligger i att komponenterna, likt LEGO-klossar, utgör fundamenten

för alla skapelser men att det är konstellationen - kontexten som dessa ställs i, som avgör dess funktion och värde.

Metoder

Inter(kon)textuella nätverk

Paraplytermen i sammanhanget är interkontextualitet - den utgångspunkt som hela projektet knyter an till och genom vilket det fått liv och funktion. Vi presenterar sampling och rekontextualisering som förlängningar - extremiteter - de praktiska och teoretiska funktioner som vuxit utifrån vår intertextuella grund som kommit att forma vår syn och vår praktik. Termerna byggs kring ett heterogent rhizomatiskt nätverk mellan dessa territorier där det ena formar- och bidrar till den andra (Delueze & Guattari, 1987).

Då intertextualitet huvudsakligen dväljs i litteraturens och lingvistikens domäner har vi kommit att skapa ett nytt teleskopord som talar för den globala väv av strömmande, interkontextuell kreativitet och skapande, i enhet med det globala nätverk som intertextualiteten kommit att påvisa: Interkontextualitet tar steget ur det litterära och lingvistiska territoriet och äntrar en mer global scen där vi väljer att se samband mellan alla grenar av den mänskliga kreativiteten och skapandeprocessen.

Vår tolkning av interkontextualitet är ett koncept som uppstått ur intertextualitetens litterära interrelationer och ur synen att människan bygger förståelse och ser samband genom att rekontextualisera sin omgivning och tidigare erfarenheter. Inget verk anses isolerat då det knyter an till ett mångfald av andra verk och kreatörer genom sina medvetna eller undermedvetna influenser. De interkontextuella sambanden kan ske genom direkt medvetenhet i form av sampling, citation eller rekontextualisering från existerande verk, men även omedvetet genom de kreativa alster som absorberats under kreatörens liv och som därefter tagit del i att forma personen i fråga - vilket kan speglas i hur personen skapar.

Interkontextualitet kan, krasst, beskrivas som en kombination av olika perspektiv, förhållningssätt och nätverksmodeller, som Rhizomatik, Intertextualitet och Actor-Network Theory (ANT). De olika begreppen har var och en bidragit till termen Interkontextualitet: Rhizomatik genom sina flyktlinjer och dess icke-linjära och evigt förökande samband,

anknytningar och multipliciteter (Deleuze & Guattari, 1987, s. 9), Intertextualitet genom förhållningssättet att alla litterära verk är sammanlänkade genom dess kreatörens medvetna eller omedvetna referenser till andra verk (Dictionary.com, 2015) och ANT genom att var kreation kan ses som ett nätverk där samtliga komponenter spelar in i skapelsen och att dess individuella komponenter kan ses som flexibla beståndsdelar (Law, 2007, s. 5).

Hellre än att märka ut distinkta territorier mellan det undersökande och gestaltande, både i fråga om dess struktur och dess metoder, så har vi istället låtit de rhizomatiska nätverken växa oförhindrat. Den iterativa symbiotiska relation mellan våra undersökningsområden och de grundfundament som vi byggt upp för den gestaltande sidan av detta arbete skapade en oväntad, interkontextuell harmoni: En oväntad organisk process till följd av den fria syn på nätverk och kontext som präglat vår process. Den ena har uppstått som ett direkt resultat av den andra, men den ena hade inte kunnat existera i sin rådande form utan den andra. Den symbiotiska relationen har givit upphov till ett rhizomatiskt nätverk som vida överskrider de individuella fundamenten för denna produktion och som samtidigt har skapat en enhet större än sina enskilda komponenter.

Idégenereringen för gestaltningen har även den varit högst rhizomatisk och iterativ. Vi resonerade väldigt fritt kring vilken typ av berättelse vi ville skapa som samtidigt kunde knyta an till vårt forskningsområde. Efter att ha passerat en viss, i efterhand odefinierbar, punkt i processen så kom berättelsen, världen och platserna närmast att skapa sig själva genom den rhizomatiska flyktlinjprincip som bibehölls under denna period.

Synopsis och struktur för gestaltningen kommer att läggas fram mer utförligt senare i detta kapitel.

För vår egen del gjorde konceptutvecklingen av novellen att vi kunde se på arbetet ur ett vidare perspektiv. Genom att anta ett mer filosofiskt och kreativt förhållningssätt kunde vi hålla ett öppet sinne inför de idéer och tankebanor som uppstod kring uppsatsen, oavsett vilken källa de härstammade ifrån. Utifrån dessa vidareutvecklade vi nya idéer eller återkopplade till tidigare versioner, snarare än att dröja alltför länge vid en specifik idé - oavsett dess relevans. Att inte förkasta några idéer eller funderingar utan närmare diskussion har varit en tidsödande men berikande erfarenhet som tagit oss till nya och, för oss, utforskade territorium. Vilket ledde till att vi kunde hitta inspiration i de mest oväntade

sammanhang. Där bland novellen “Melancholy Elephants”, vilken målar upp en dystopisk framtid där färre och färre kreativa verk skapas till följd av ett upphovsrättssystem som bygger på att verken skyddas för evigt (Robinson, 1983). Detta fick oss att spekulera kring vart mediesamhället är på väg och hur det står i relation till nutida upphovsrättslagar.

Att se på tidens gång som ständiga, cykliska iterationer är ett återkommande tema i vår gestaltning. Ett tema som även kom att influera arbetet i sig och den kontext vilken den existerar i, men kanske mer våra egna tankar kring nämnda aspekter. Trots ett rhizomatisk syn- och tillvägagångssätt har vi ständigt återvänt till flera av de tankar som inledde processen.

Skapandet av illustrationerna har över lag varit en mer traditionellt strukturerad process än resterande delar av produktionen, exempelvis, vid planeringen inför olika moment som karaktärsdesign och layout, samt under själva produktionsfasen. Under idégenereringen och vid skapandet av moodboards var processen mer öppen och spontan. Andreas har försökt att, likt Brian Selznick, se på boken och illustrationerna som ett kollage (Scholastic inc, 2008), i den mening att den är uppbyggd av en mängd olika material såsom referensbilder, arkivmaterial, skisser och utkast. Detta i syfte att arbeta med interkontextualitet utöver ramarna för uppsatsen.

Den skriftliga delen av gestaltningen har i stort handlat om en dynamisk porträttering av de statiska ämnen och metoder som vi utifrån undersökningen valt att spegla. Teman och huvudämne kring berättelsen var i de flesta fall kollaborativt bestämda innan författandet av nämnda händelseförlopp tog vid. I själva författandet har flyktlinjer varit en central metod för hur Tobias kommit att forma texten, i det att en lösgör sig från det aktuella sammanhanget utifrån ett behov av att utforska nya vägar bortom det uppenbara och det bekanta (Deleuze & Guattari, 1987): Ett ständigt och öppet fördomslöst flöde av tankar och intryck.

Steget bort från deterritorialisering

Utifrån Deleuze och Guattari's teorier kring rhizomatik och flyktlinjer kom vi tidigt att diskutera deterritorialisering som metod, både för den undersökande och den gestaltande sidan av projektet. Denna praktik kom dock att åsidosättas vid uppmärksammandet av intertextualitet och den paradox dessa termer i samband skulle skapa. Deterritorialisering arbetar utanför kontext och behandlar enskilda, isolerade beståndsdelar eller funktioner. Inom interkontextualitetens holistiska strukturer är kontext allt, den arbetar med universella nätverk och ser ingen form av separation.

Intertextualitet, interkontextualitet, rekontextualisering, sampling och rhizomatik fungerar väl i dessa sammanhang till följd av dess inneboende nätverksstrukturer.

Gestaltande synopsis

Vår gestaltning är en illustrerad novell som berättas utifrån en karaktär som reser runt i världen och dokumenterar de människor och berättelser hon stöter på. Under en av sina resor kommer hon i kontakt med en isolerad civilisation som bygger på ett ohälsosamt och närmast heligt förhållandesätt till den information de samlar på sig. Staden har existerat under extremt lång tid och har följaktligen hunnit samla på sig en ansenlig mängd kunskap till det arkiv som gjort staden mytomspunnen.

Till en början är protagonisten fascinerad av platsen och utforskar den nyfiket, med tiden förändras hennes syn på staden ju mer hon upptäcker om dess förflutna: En gång i tiden format som en tillflyktsort för individer med en viss åkomma. En plats som kommit att hylla den gudomliga kunskapen. Men med tiden har staden och dess regering förlorat alla band till grundfädernas intentioner. Det protagonisten ser växa fram under hennes visit är en stel och ogästvänlig stad som allt mer har isolerat sig från omvärlden där den girigt vakar över sina rikedomar och sina egna intressen.

Kollaborativ process

Vi hade ursprungligen för intention att båda parter skulle delta vid skapandet av den litterära sidan av gestaltningen, samt att det ständigt skulle hållas en öppen dialog mellan kreatörerna under skapandet av den visuella sidan, då endast en av oss besitter någon form av kompetens när det kommer till grafiskt skapande. Projektet kom dock att formas som så att vi hade gemensamma, extensiva "brain storm"-sessioner där vi nedtecknade stora mängder text som därefter passades in i berättelsens olika delar. Den övergripande berättelsen och de därtill hörande ämnena formades även kollaborativt utifrån de frågeställningar vi tagit oss för under förproduktionen, dock kom själva skapandet att splittras upp 50/50 där Tobias kom att stå för allt textmässigt skapande och Andreas kom att stå för hela den grafiska representationen.

Trots viss skepsis kring att produktionen och dess ämne riskerade att kännas ensidiga till följd av splittringen i våra åtagande så kom vi att vara slående överens vid de frekventa avstämningar vi gjorde. Både i fråga om den väg berättelsen och språket tagit och den stämning som grafiken kommit att tillföra.

I fråga om gestaltning som helhet tog vi oss tidigt för att se över vilka kompetenser vi kollektivt besatt och utifrån dessa skapade vi ett mindre nätverk av potentiella vägar för vår gestaltning. Långt om länge stannade vi vid att skapa en visuell novell. Efter ytterligare överläggning och prototypande kom förhållandet bild till text att skiftas en aning, då vi fann att texten kunde produceras i ett mycket högre tempo än dess grafiska motpart. Följaktligen sökte vi oss mot att skapa en illustrerad novell, där texten är det dominanta mediet och bilderna kompletterar aspekter av narrativet.

Gestaltningen kom att agera likt ett kollage över den process vi genomgått under kursens gång. Berättelsens karaktärer är reflektioner av de ämnen vi arbetat med och det narrativ som växer fram är skapat utifrån de funderingar och undersökningar som präglat vår process.

Diskussion

Introduktion

“Dub speaks from erasure, the voice fragmented and left to drift on the shards of itself that are left when its body is taken away.” (Miller, 2004, s. 53)

I en utopi agerar invånare och rättsväsende i synergi: Frihet åt de som använder den rätt, kreativitet och innovation uppmuntras och belönas, och de som bryter ramverket bestraffas enligt förutbestämda regler. Förlorade människan sig själv längs vägen, eller blev lagar och regleringar ett eget väsen som tilläts forma samhället? Det tycks vara inneboende hos oss att vi tar från omgivningen för att skapa och utvecklas. Men lobbyorganisationer åt några av världens mest inflytelserika företag verkar inte hålla med om sina egna rötter utan söker att skapa en artificiell sfär utanför det mänskliga varandet som, utan att ha direkt kontakt med oss, styr oss och våra mest grundläggande och naturliga beteendemönster. Ironiskt nog kan andra faktorer som relaterar till vår evolution undermedvetet ha influerat samhället och resulterat i samma artificiella bubbla.

Ingen förväntar sig att ett barn ska tala sitt modersmål flytande utan imitation och återanvändning från föräldrar, lärare och vänner. Ingen förväntar sig att en pianist ska kunna skriva sin egen pianokonsert utan att först ha imiterat, kopierat och återanvänt material från kreatörer som kommit före henne. Hur kommer det sig då att rättspatos under det gångna seklet arbetat hårt för att förtrycka detta fundamentala behov av att rekontextualisera. I den gestaltande delen av denna uppsats har vi utforskat hur en civilisation som i det extrema omfamnat en kultur som ställt sig i rak motsats mot den remixkultur vi valt att utforska. En kultur baserad på en statisk evighet och en djup misstänksamhet mot förändring, som sedan ställs mot en karaktär som ser det hela utifrån, för att kunna beskåda hur denna konservativa syn påverkar samhället och människorna. Denna statiska tillvaro genomsyrar hela samhället, från privatisering och censurering av kunskap till isolering från omvärlden. I denna fiktiva civilisation har konsekvenserna av kognitiva processer som förlustaversion tagits till sina extremer, vilket vi tar del av genom protagonistens ögon.

Detta tankeexperiment har inspirerat oss att se vår argumentation och dess potentiella konsekvenser från flera perspektiv, vilket har gynnat och möjliggjort för uppsatsens fortskridande.

Del 1: “Criminal by default” (Robinson, 2015)

"Criminalizing an entire generation is too high a price to pay for almost any end. It is certainly too high a price to pay for a copyright system crafted more than a generation ago."
(Lessig, 2008, s. xviii)

Hos de generationer som vuxit upp i den allt mer digitaliserade informationsåldern, där internet sedan ung ålder varit en given hörnpelare i individens tillvaro, har en våg av rättsliga komplikationer börjat skölja över. Inte nödvändigtvis för att dessa individer gör något som många av oss skulle anse illegalt, omoraliskt eller skadligt, snarare för att deras konsumtionsmönster har omformats efter den ständiga uppkoppling och tillgänglighet som informationsåldern erbjuder (Gaylor, 2008). Genom att konsumera film, musik, spel och annan media utifrån de kanaler som står till förfogande så har samhället kommit att märka dessa yngre generationer som brottslingar. Många kom att standardiseras som kriminella, utan att ha gjort mycket annat än att existera och konsumera - måhända utifrån andra premisser och med andra metoder än vad tidigare, lagstiftande generationer format sina system efter (King, 2007).

Synen på teknik och information har förändrats allteftersom vi introducerats vidare till den digitala tekniken och de möjligheter den medfört. Förändringen har skett gradvis, men vi kan samtidigt se att utvecklingen har eskalerat under tämligen kort tid. Det är sedan länge erkänt att rättsväsendets svängradie är avsevärt mycket större än den hos teknologin, vilket kan ha resulterat i att denna spricka mellan generationerna börjat formas (Gaylor, 2008).

Denna konflikt har problematiserats ytterligare då internetgenerationens utbyte av information och underhållning kommit att dela en stark länk med sociala medier. I denna kontext upplevs restriktioner av informationsdelning som ett intrång på individens yttrandefrihet.

Wendy J. Gordon (2013, s. 48) beskriver hur moraliska filosofer inom juridik intresserar sig för: “[D]en ilska, skymf och upprördhet som vissa klasser av människor verkar känna gentemot avvikande beteende hos andra grupper av människor” - varför de är tveksamma till att räkna “subjektiv nöd” som “skada” i juridisk mening. I “Tidigare Forskning” har vi kort introducerat huruvida dessa interna processer trots allt har ett inflytande över käranden som

inleder rättsprocesser och att det finns vissa indikationer som styrker hypotesen (Silbey, 2011). Om dessa känslorelaterade attityder även påverkar nutida företag och myndigheter, vilka har stort inflytande över mediabranschen, är en skrämmande tanke som är svår att verifiera. Dock har frågor kring den mänskliga faktorns inflytande aktualiserats efter att ha observerat mediala distributionsbolags reaktioner mot senare decenniers förändrade konsumtionsmönster och nya teknologier. Ett citat från vd:n för The Motion Picture Association i USA ger en inblick i hur åsikterna mellan generationer går isär i frågor om upphovsrätt:

“Det är befängt att tro att du kan ge bort en produkt gratis och [samtidigt] vara mer framgångsrik ... det trotsar naturlagarna. Skulle en klädaffär ge bort alla deras kläder gratis? [*sic*] En bilhandlare ge alla deras bilar gratis? Självklart inte ... Om de inte gör en vinst i denna värld, går de i konkurs. Det är bara den mänskliga naturens lagar.” – Dan Glickman (King, 2007).

Glickman tycks här likställa immaterialrätt med andra mer materiella produkter och menar att de därmed borde behandlas likartat, samt att behovet för ett företag att gå med vinst för sin överlevnad anses också vara en grundläggande del av den mänskliga världen och naturen. Med denna utgångspunkt framställs upphovsrättsmotståndares argument för ett “fair use”-centrerat system som bisarra och utan verklighetsförankring. Andra sidan av debatten menar att en inte bör fokusera på hur företag kan försvara sina intressen och hur dessa ska gå med vinst i ett skiftande medielandskap, utan snarare diskutera hur framtida samhällen i stort ska förhålla sig till skiftet från den passiva konsumenten till den aktiva producenten i syfte att gynna “the common good” (King, 2007).

Med radikalt differentierade förhållningssätt kring vad som, i någon form, anses vara naturligt för människan och vad upphovsrättsdebatten egentligen handlar om, är det inte överraskande att distributörer och konsumenter inte ser öga till öga. Dessa konflikter tycks oftare leda till att människor reagerar med instinktiv fientlighet snarare än bjuder in till saklig debatt. Men människan är inget om inte motsägelsefull:

“Det är som du har hört, att dela finns i vårt blod. Så är vår kamp för att hålla fast vid kunskap och kreativitet som en handelsvara, med våld. Det kommer att bemötas av vår starka önskan att dela, kopiera och samarbeta” - Vague blur (King, 2007).

Kanske är förlustaversion och rekontextualisering två inneboende, om än motsägelsefulla, aspekter inom oss som vi ständigt slits emellan. Vi menar att förlustaversion gestaltar sig tydligt genom det komplexa system som byggts upp för att beskydda upphovsrätt. Vårt behov

av att kopiera och dela kan i sin tur identifieras genom fenomen som sampling, Wikipedia eller open source-programmering. Förlustaversion kan trots allt spela en roll i hur myndigheter och företag bemöter förändringar och bestraffar upplevda förbrytare. Inte olikt introduktionen av äldre teknologier, där exempelvis kabel-tv:n fick tung kritik från tv-bolag som kallade det för "piratkopiering". Ännu längre tillbaka, under 1400-talet, med tryckpressen som möttes av både skepsis och jubel och skulle visa sig bli en katalys för förändring i de samhällen tekniken introducerades i (King, 2007). Kanske kommer en sådan förändring alltid bemötas av visst motstånd, beroende på den grad den skiljer sig från existerande praxis och individernas egna värderingar vid den aktuella tiden.

Ett intressant fall som vi ser relaterar till reaktioner mot nya konsumtionsmönster - i Sverige och andra länder med liknande system - är den konflikt som uppstått gällande den statliga tv-licensen. Förändrade konsumtionsmönster har resulterat i en generaliserande attityd från myndighetsorganisationer (i detta fall Radiotjänst), vilket särskilt drabbat den så kallade internetgenerationen. Detta via restriktiva åtgärder mot nya användningsområden för äldre teknologier, i detta fall tv-apparater, som oavsett faktiskt användningsområde (tv-spel, film, musik, tv-tittande, etc.) är avgiftsbelagd på grund av dess ursprungliga syfte som en signalmottagare för tv-nätet - en funktion som idag är mer associerad med tablå-tittande. En modell som i sig allt mer lämnats i det mediala kölvattnet, då stora delar av underhållningsindustrin rör sig allt mer mot "on demand"-kultur (Rose, 2003). Detta förhållningssätt eskalerade till att inkludera ny teknologi som bärbara datorer och smartphones, som även de ansågs avgiftsskyldiga på grund av deras teoretiska möjligheter att streama tv-material. I detta fall ogiltigförklarade ett domstolsbeslut denna logik eftersom mobiler och datorer inte skapades i direkt syfte att ta emot tv-signaler (Anonym, 2014).

Var går då gränsen för när ett beteende eller en handling anses vara en avvikelse och när den leder till en storskalig förändring, som måhända kommer att accepteras som en norm? Med tiden kommer motståndet från kritiska aktörer mot denna globala digitalisering att ändra karaktär. Sedan ett tiotal år tillbaka har statliga organisationer, liksom större mediadistributörers lobbyorganisationer kommit till insikt om att de aldrig kommer kunna stoppa den anstormning som dessa nya konsumtionsmönster medfört (Rose, 2003). Följaktligen har de börjat arbeta för att eliminera ett av den konkurrerande rörelsens mest fundamentala element; dess simplicitet och tillgänglighet. Retoriken lyder att om dessa

konsumtionsmönster försvåras tillräckligt, eller åtminstone kan likställas med deras egna, lagligare alternativ så ökar oddsen att konsumenten kommer återgå till äldre system (Johnsen, Christensen, & Moltke, 2007). En kompromiss som potentiellt leder till förbättrade villkor för konsumenterna.

I ett samhälle där konsumtion är synonymt med att leva besitter aktiva konsumenter, på gott och ont, en enorm kraft att påverka. Nya teknologiska rörelser leder till nya konsumtionsmönster som transformerar det kulturella landskapet. Om dessa rörelser, eller memes, är tillräckligt livskraftiga och genererar tillräckligt med momentum kan de komma att bli mer etablerade punkter i det globala informationsflödet. Dessa memes är lättare att sprida än någonsin tidigare men de har också svårare att få fotfäste i den mångfald av idéer och rörelser som globalt cirkulerar genom internet. Dock, som tidigare diskuterat kan extra smittsamma memes vara nästintill omöjliga att utplåna efter att de börjat spridas och skapa svallvågor genom kulturer med hjälp av nya teknologier.

Interkontextualitet

“[O]ur system of law doesn't acknowledge the derivative nature of creativity. Instead, ideas are regarded as property - as unique and original lots with distinct boundaries. But ideas aren't so tidy. They're layered, they're interwoven, they're tangled, and when the system conflicts with the reality, the system starts to fail. “ (Ferguson, 2012)

I “Beyond plagiarism: Transgressive and Nontransgressive Intertextuality” identifierar Chandrasoma et al. ett flertal konsekvenser av att myndigheter, i detta fall lärosäten, använder sig av ett identifikations- och korrigeringsystem som inte tar hänsyn till människans rekontextualiserande natur. Som exempel nämns kulturer med olika syn på vad som räknas vara allmän kunskap och vad som anses vara en del av “the public domain” - och därmed vad som räknas som plagiarism.

De olika synsätten resulterade i att en elev fick stå till svars inför påståendet om plagiarism. I artikeln menas att situationen uppstått just på grund av dessa olika perspektiv, där eleven krediterade delar av sitt arbete till att vara en del av “den allmänna kunskapen” och därmed inte nödvändigt att refereras till enligt lärosätets vedertagna referenssystem (Chandrasoma et al., 2004, s. 182). I slutändan godkändes elevens arbete, kanske mest tack vare en välvillig lärare som kort anmärkte på bristande källor men samtidigt berömde de argument och

slutsatser eleven själv presenterade och vidareutvecklade. Med andra ord ansågs elevens arbete vara transformativt i sitt användande av upphovsrättsskyddat material och därmed inte överträdande (a.a., s. 184).

Utöver den naturliga konflikt som uppstår mellan kulturer vid diskussioner kring allmän kunskap är även den rekontextualiserande lärandeprocessen en viktig aspekt vid liknande fall, som Chandrasoma, et al. illustrerar. Konflikter mellan myndighet och människa förekommer även i högsta grad i det kreativa skiktet, vilket får långtgående konsekvenser, inte enbart för enskilda individer utan även för det kreativa samhället i stort. Kreatörers (eller för den delen människans) erfarenhet och tillförskaffande av sådan, bör därmed vara en viktig aspekt att begrunda för reglerande myndighetsorgan. Intention blir alltså, som i många rättsliga sammanhang, viktigt för att fatta ett beslut om eventuella påföljder (Gordon, 2013).

Intertextualitetens styrka ligger i dess medvetenhet om det band som alla litterära verk delar och i vetskapen av att, när du läser en text, läser du även fragment av många andra texter som författaren medvetet eller omedvetet inspirerats utav och rekontextualiserat - eller som du, som läsare identifierar på grund av tidigare erfarenheter utifrån tidigare mediekonsumtion. När dessa egenskaper överförs till interkontextualitet, det kreativa skiktet och dess nuvarande status i stort kan vi ta större hänsyn till ovannämnda aspekter som kultur samt rekontextualiserande och iterativa lärandeprocesser. Kanske kan detta leda till nya normer och attityder som även bidrar till en större medvetenhet om den kultur av remixar - som vi menar att vi existerar i. Den osynliga väv av interkontextualitet som ständigt expanderar genom nya skapelser riskerar dock att förbli anonym.

En naturlig följd av att se till interkontextualitet är att just kontexten som verket existerar i får större betydelse än dess direkta innehåll. Exempelvis dess kultur, dess tidsprägel, dess medium, och liknande verk i samma eller andra medium. Kontexten är uppenbart och nödvändigtvis betydligt mer komplex att förhålla sig till än att enbart se till verket i sig. En skulle utöver interkontextualitetens komplexa komposition kunna argumentera för att ett kontextfokuserat förhållningssätt gör att själva verket förlorar sitt estetiska värde då det kan bli svårt att uppskatta innehållet i sig, utan att se bortom just dess kontext och bakomliggande influenser.

En synergi-effekt skapas och intensifieras av att se samband och relationer ju mer individens kunskapsnivå utvecklas, något som läsare av denna text förhoppningsvis kan relatera till. Precis som att ett verk fylld av historiska- eller populärkulturella referenser blir en betydligt rikare upplevelse med insikt i era och omständigheterna som porträtteras. Att kunna se bakom kulisserna och identifiera de tankeprocesser, den problematik och ibland de misstag som kom att forma skapelsen; att få denna insikt i kreatörens tanke- och känsloliv, samt den process som varit en central del av skapelsen, kan komma att ge verket ett djup som verket, som en fristående entitet, inte kan inbringa. Kontexten, eller snarare en korrekt uppfattning av en sådan, blir därmed viktig för att till fullo förstå och uppskatta innehållet.

För att illustrera kan vi som hastigast granska vår gestaltning och några av de referenser och inspirationer vi själva är medvetna om: Berättelser kring liknande teman har inspirerat uppbyggnaden av vår egen berättelse, där en tidig inspirationskälla var Tove Janssons berättelser om "Mumindalen". Speciellt i hur hon skrivit på ett sätt som uppskattas av olika åldersgrupper och samtidigt lyckas balansera en dystert historia med en nyanserat munter ton så att berättelserna inte skulle avskräcka yngre läsare. Platser som vi inspirerats utav, både fiktiva och verkliga har exempelvis varit filmen "Metropolis" av Fritz Lang, i hur kameran kontrasterar små människor mot gigantiska strukturer och skapar en blandad känsla av högtidlighet och underlägsenhet. Platser ur Studio Ghibli's animerade filmer som det levande slottet i "Howl's Moving Castle" och de övernaturliga miljöerna i "Spirited Away", har definitivt påverkat oss båda i hur vi bygger upp atmosfärer i våra berättelser.

En mångfald av namnlösa fantasivärldar i form av illustrationer och målningar har också färgat vår process, liksom arkivmaterial i form av bilder och föremål som influerat det visuella i berättelsen. Exempelvis klädstilar och arkitektur - särskilt från Europa under 1800-talet, och även en samling lokala fotografier från Karlshamn under det tidiga 1900-talet. Verkliga geografiska platser har också använts som referenser för att bygga upp en trovärdig plats som karaktärerna vistas i. Framförallt Patagonien i södra Argentina: Ett landskap som skiftar mellan vida bergskedjor, slumrande vulkaner och ödsliga heder har legat till grund för det klimat som speglas.

I skrivandet har andra noveller lästs för att få en uppfattning om olika sätt att förhålla sig till formatet, samt att böcker som "A Thousand Plateaus" av Deleuze och Guattari har varit en

stark influens genom deras rhizomatiska tankar och behov av att ständigt befinna sig i rörelse, exempelvis med hjälp av flyktlinjer. I fråga om innehåll och formuleringar har bland annat Albert Camus och Chris Adrian agerat som relevanta ankarpunkter.

Våra egna intressen har naturligtvis påverkat vår kreativa process. För Andreas har det visuella kommit ur åratals läsande av grafiska noveller och en förkärlek för visuell konst. För Tobias, som har en bakgrund inom både musik, poesi och skönlitteratur, har exempelvis skräckförfattaren H.P. Lovecraft lämnat en stor prägel i hans skrivande.

Slutligen har uppsatsen och dess undersökningsområde kraftigt påverkat gestaltningen, precis som gestaltningen har format uppsatsen. Denna relation blev speciellt tydlig då vi kom i kontakt med novellen "Melancholy Elephants" och dess dystra framtidsvision i sökandet efter olika infallsvinklar på ämnet immaterialrätt. En upptäckt som kanske inte hade skett om vi inte sökt utanför forskningsbasen för ämnet i fråga. När denna novell väl lämnat ett avtryck i vår berättelse kom gestaltningen i sin tur att influera vår uppsats. Inspiration för den ena delen av detta arbete blev alltså även inspiration för den andra delen.

Självklart har en uppsjö av andra referenser påverkat oss, medvetna eller ej. Men ovanstående är tillräckliga för att ge en insikt i vad en större förståelse för ett verks sammanhang kan tillföra. En oväntad men välkomnad konsekvens av interkontextualitet var att vi vågat inspireras mer av andra kreatörer och släppa på den stress som ofta uppstår i strävan efter att vara "originell". Detta genom att se rekontextualisering som en del av vårt lärande och reflektera över sammanhanget vår gestaltning och vi själva är en del av.

Del 2 - Samtid och framtid

“The copies transcend the originals, the original is nothing but a collection of previous cultural movements.” (Miller, 2004, s. 36)

Den tyske 1800-talsfilosofen Friedrich Hegel tillskrivs uppkomsten av termen “zeitgeist” - i essens, då han aldrig själv ska ha brukat termen. I det postumt publicerade alstret “Lectures on the History of Philosophy” menade Hegel att “ingen man kan överstiga sin egen tid, då hans tidsanda också är hans ande” (Magee, 2010, s. 262). De filosofiska anspelen på denna term har varierat kraftigt mellan olika länder och skolor, men ett av de mer vedertagna applikationerna för termen är det som presenteras i förordet till ovan nämnda verk. I detta förord beskriver Hegel själv att “idén om filosofi som överskrider sin egen tid är lika dåraktig som idén att en man kan ta ett språng över kolossen på Rhodos.” Med detta menade Hegel att var tidsperiod och dess unika tidsanda var ett steg i utvecklingen av världen självt och att de individer som deltar i denna process alltid uttrycker sin egen plats och dess begränsningar (a.a.).

Det för partiet inledande citatet kommer i ett led utav Paul Miller’s (2004, s. 36) utläggning kring replikation kontra reproduktion. I detta parti menar han att replikationer är en naturlig del av utvecklingen och återanvändningen av ett verk och “dess delbara värld och ett ändlöst, flexibelt språk”. Vidare menar han att “originalverken är föga mer än en samling av tidigare kulturella rörelser.” På så vis existerar varje kreativt uttryck, i enhet med Hegel’s mening gällande zeitgeist, likt ett fotografi utav den tidens kulturella rörelser, den tidens anda, den tidens sociokulturella uttryck uppblandat med kreatörens sociokulturella- och genetiska arv i ett interkontextuellt nätverk. Likt DNA och annan data som kan analyseras utifrån ett fossil går det att se detta historiska fotografi som ett resultat av alla de rörelser, inflytanden och interkontextuella samband som sammanstrålade vid tillkomsten av det kreativa uttrycket.

Upprepad samhet, i återanvändandet av någonting gammalt, eller existerande, kan fortfarande ses som någonting nytt, då kontexten formar skapelsen i sig. Beståndsdelen kan, deterritorialiserad, vara identisk, men väl införd i en ny kontext transformeras den.

Värdet ligger just i att se ett historiskt verk som ett uttryck eller en rörelse; inte en slutprodukt som är formad i sten, utan som någonting socialt och organiskt som kan utvecklas och

transformeras. Även, att ett verk aldrig är färdigt. Det kan vara färdigt, statiskt, för en individ men för det kreativa skiktet så är det en levande komponent som kan rekontextualiseras, återanvändas och transformeras i evighet.

Precis som i tidigare delar av denna uppsats återkommer vi till den rekontextualiserande kreatörens intentioner när diskussionen kring verkets bruk och återanvändning tas upp. Vid flera tillfällen har vi återkommit till intention i dess olika sammanhang, exempelvis vid intertextualitet och inom juridik. Vad som kan anses vara en sociokulturellt godtagbar intention, vid exempelvis användning av annans material är någonting som individens egna värderingar, tillsammans med rådande konsensus kommer att få avgöra. Oavsett diskurs kommer det att uppstå komplikationer mellan hur kreatörer söker att distribuera sina verk och hur kulturen i fråga väljer att konsumera nämnda verk. Även om det i viss mån är oundvikligt i en remixkultur bör en kreatör som starkt motsätter sig att andra bygger på eller deriverar dennes kreation ha denna rättighet som upphovsman, om ett system av respekt ska upprätthållas. Om allmänheten anser det vara av kulturell eller vetenskaplig betydelse är det i sin tur inte orimligt om detta undantag sker inom en begränsad tidsram. Ett resonemang som påminner om de visioner som ursprungliga upphovsrättslagar formades kring.

Precis som att det finns en juridisk och en mer allmänt vedertagen tolkning av begreppet intention menar vi att det finns en lagmässig originalitet och en social, subjektiv originalitet som varierar beroende på kontext. Icke-originella kreationer kan (subjektivt) uppfattas som originella i isolerade sammanhang, till exempel hos en kultur som inte utsatts för något likvärdigt, även om det existerar på annan plats. Det är enkelt att anklaga en sådan kultur för diverse överträdelser utifrån sin egen kulturs normer när det snarare handlar om vida separerade förhållningssätt till verket i fråga. Denna separation förekommer inte bara vid de fall som omnämnts ovan, utan även i fråga om välinformerade kulturer som valt att använda verket utifrån dess egna centraliserade normer och värderingar (Gaylor, 2008) som vuxit fram i segregation från andra kulturers rättspatos och normer.

Istället för att direkt kritisera borde dessa avvikelser ses som kulturella mutationer, likt hur en fågel som delar en specifik sång med sin flock ibland begår misstag när den försöker imitera sånger från andra flockar. Detta "misstag" resulterar i att någonting nytt skapas utifrån en misslyckad repetition - en kulturell mutation (Dawkins, 2006, s. 190) som i sin tur, om den

visar sig vara livskraftig i sin "meme-pool", kan komma att ligga till grund för fortsatta mutationer och fortsatt evolution (a.a., s. 193).

Just på grund av dess subjektivitet kan det diskuteras om originalitet bör ha någon större vikt vid konflikter kring upphovsrätt. Creative Commons är ett bra exempel på ett verktyg som i större mån tar hänsyn till individers subjektiva värderingar och som potentiellt kan bidra till att reducera antalet intressekonflikter som leder till rättsfall

(<http://www.creativecommons.se/>). I och med att kreatören själv kan bestämma hur, och i vilka sammanhang som dennes verk får återanvändas (.se Internetguider, u.å., s. 2) kan det komma att mildra eventuella negativa påföljder som relaterar till förlustaversion. Detta genom att kreatören tillskrivs mer kontroll över vad som sker med dennes verk även efter att det släppts ut i "the public domain" (Johnsen et al., 2007).

Kreatör som gemensam nämnare

"He who receives an idea from me, receives instruction himself without lessening mine; as he who lights his taper at mine, receives light without darkening me." (Jefferson, 1813, s. 1)

I enhet med Actor-Network Theory, där händelseförlopp eller mekanismer bryts ned till deras minsta beståndsdelar i syfte att kunna analysera det utfall som förloppet resulterat i ser interkontextualitet, i en liknande nätverksprincip, alla beståndsdelar i den skapande handlingen som relevanta beståndsdelar i det resultat som producerats.

I "Rhythm Science" framför Miller (2004, s. 24): "Genom att skapa en analog struktur av ljud baserad på kollage, med mig själv som den enda gemensamma nämnaren, kommer ljuden att representera mig." I enhet med Miller's filosofi agerar kreatören som nätverkets centralpunkt och även som dess enda gemensamma nämnare. Följaktligen kan varje uttryck anses vara unikt. Även om beståndsdelarna är de samma så är centralpunkten - den gemensamma nämnaren - upphovsmannen, inte den samma. Därmed kan uttrycket inte ses som överskridande in på andra nätverk. Allting är sammanlänkat och allting är unikt.

I grunden skulle nätverket inte existera utan kreatörens påverkan. Om kreatören byts ut så kommer alltså även det filter, genom vilket alla andra komponenter filtreras, att bytas ut och nätverket upphöra. Samt att ingen kreatör kan ha samma arv, inspiration och influenser

(komponenter) som en annan. Vissa aspekter, i fråga om exempelvis kulturell påverkan eller uppväxt, kommer alltid vara mer eller mindre unika för individen.

Samtidigt som kreatören utgör kärnan i ett interkontextuellt nätverk är det verket i sig som knyter an till andra verk och tillsammans utgör den kontext som alla kreatörer är en del av. I denna mening influeras kreatörer i högsta grad av varandra men med vissa förbehåll. Inom interkontextualitet går det inte att störa andra nätverk än det egna. Påverkan är möjlig genom att influera, men det kräver en mottaglighet från personen som påverkan är ämnad åt. Det går att sampla, rekontextualisera, extrahera och deterritorialisera data, funktioner eller värde från andra verk för att sedan implementera i den egna kreationens nätverk. Ingen av dessa handlingar kan dock påverka verket som extraheringen sker ifrån då den rekontextualiserande handlingen i sig är icke-destruktiv - det data eller de beståndsdelar som återanvänds kopieras endast utan att lämna någon form av defekt hos originalverket. Följaktligen går det inte att minska värdet hos något annat verk som redan existerar, utan det kan bara öka eller minska värdet hos det egna verket genom att bruka för verket utstående rekontextualiserat material.

Utomstående influenser kan sätta ett existerande verk i ett nytt ljus men verkets formfaktor kommer att förbli intakt och oförändrad. Kontext kan omforma värde och perspektiv i förhållande till verket i fråga, även om dess ursprungliga struktur förblir intakt. Huruvida originalet påverkas av det nya verket är samtidigt en fråga om perspektiv; dess identitet kan skifta utifrån utomliggande faktorer men en måste ändå framhålla att originalverket förblir materiellt opåverkat, då synen på en potentiell rekontextualisering skiljer sig från individ till individ och från kultur till kultur.

Frågan är inte så mycket vad som anses vara ett objektivet eller ett subjektivt original utan att som noder i det interkontextuella nätverket är de formmässigt oföränderliga men att dess värde och funktion kan ställas i nytt ljus och, i subjektiv mening, få ett nytt värde då det ställs i en ny kontext eller i ett nytt interkontextuellt nätverk.

Del 3 - Trial and error, without error

“Försök och misstag, utan misstag” kan potentiellt leda till en stagnation bland de kulturella mutationer som i en förlängning leder till kulturell evolution. Som vi tidigare diskuterat har vi beskådat hur rättsväsendet allt mer distanserat sig från delar av människan och hennes biologi, inte minst genom ett rättssamhälle som försvårar, och ofta omöjliggör, för repetition och iteration på större skala än hos enstaka individer. Det är just denna upprepade samhet⁴ som, redan från tiden för Luca, lett evolutionen framåt - en repetition som ibland resulterat i misstag och mutationer som dragit evolutionen i en annan riktning, vilket har givit upphov till nya grenar på det sociokulturella- och det biologiska trädet. Ett samhälle där “misslyckade” imitationer inte ses som en avart utan en normal del av det kreativa skiktet och dess evolution skulle kunna vara en rimlig återgång till att uppmärksamma människans fundamentala inlärningsprocesser.

I gestaltningen har vi experimenterat med konceptet av en civilisation där restriktiv upphovsrätt fått en framskjuten position i samhällsutvecklingen. Protagonisten i gestaltningen agerar som en katalysator för flera av de individer hon möter i berättelsen och får dem att se annorlunda på sin civilisation och sig själva, framförallt deras inställning till evigheter, repetitioner och människans till synes irrationella strävan efter det ouppnåbara. Huruvida de frön som börjat gro hos dessa individer kommer sprida sig och bidra till en större förändring lämnas osagt. Möjligheten finns där, men samtidigt är denna konservativa kultur, just på grund av sin rigida mentalitet, motståndskraftig mot yttre påverkan och små förändringar - godartade eller ej.

I kontrast är det fria informationssamhället högst dynamiskt och under ständig utveckling. Dess medföljande memes har vuxit sig så pass starka att denna samhällsförändring troligen inte är en kortlivad trend. Konsumenterna har sett de möjligheter som den digitala globaliseringen har medfört och en återgång från de informationsflöden som passerar världen över skulle kräva ofantliga uppoffringar och åthävor. Likt vid tryckpressens ankomst för snart 600 år sedan har den digitala revolutionen fundamentalt förändrat förhållandet mellan kreatör och konsument och hur vi ser på information.

⁴ Se under Definitioner.

Lawrence Lessig, som var med och grundade Creative Commons har även föreslagit ett citationssystem för kreativa projekt, inte olikt det Wikipedia brukar. Tanken med systemet är att, likt inom akademiska kretsar, gratis kunna använda sig av andras kreationer så länge personen inkluderas som en referens i citationssystemet (Anonym, 2015f; .se Internetguider, u.å., s. 2; Johnsen et al., 2007).

Ett sådant referenssystem skulle kunna förenkla användandet och återanvändandet i rekontextualiseringssammanhang. Den mest uppenbara problematiken uppstår då det skulle krävas att en extern myndighet eller organisation övervakar användandet av dessa verk, samt att personen som rekontextualiserar skulle behöva betala någon form av licens för användandet av verken i fråga. Det har uppvisats att många individer mer än gärna skulle göra rätt för sig i sitt användande av rekontextualiserat material, men att rådande rättssystem delvis gör det oerhört komplicerat, delvis inhumant kostsamt (Johnsen et al., 2007).

Slutsatser

Avslutande sammanfattning

I denna uppsats har vi utifrån kognitiva processer som rekontextualisering och förlustaversion, och begreppet interkontextualitet utforskat hur dessa påverkat kreatörer och konsumenter i nutida västerländska samhällen. Vi har argumenterat för att dessa processer är en del av människans kunskapsapparat och att vårt behov av att rekontextualisera för att lära, dela och kommunicera konkurrerar med vår ovilja att dela med oss av ägodelar och vår skepsis inför förändringar - som vi samlar under begreppet förlustaversion.

Uppsatsen inleds med en kort utläggning kring memes, evolutionära felsteg och kulturella mutationer och dess värde för den globala evolutionen. Vi har gjort nedslag i ett antal relevanta forskningsområden för att slutligen landa i interkontextualitet. Detta begrepp har använts för att visa på hur ett verks betydelse förstås av att inte se till dess unika kontext. Detta har applicerats praktiskt genom vår gestaltning, vilken bidrog till en djupare förståelse för verkets roll och betydelse i förhållande till dess interkontextuella nätverk. Ett tidsödande men samtidigt upplysande arbetssätt som kommit att genomsyra detta arbete som helhet.

Vidare har vi diskuterat hur människan alltmer lever i en remixkultur där rekontextualisering fått en allt större roll och hur vår syn på information ständigt förändras. Samtidigt kolliderar denna kultur med existerande normer, både i fråga om rådande konsumtionsmönster och hur vissa regelverk kommit att kollidera med den mänskliga naturen. Avslutningsvis funderar vi över framtida vägar och applikationer för den diskurs som lagts ut.

Slutdiskussion

Människors starka reaktioner inför den pågående omställningen av samhället kan ha resulterat i att en "Criminal by default"-mentalitet uppstått bland myndigheter och företag, i den mening att vissa konsumtionsmönster brännmärkts som en brottslig handling utan djupare granskning. Detta synliggörs bland annat genom absurda rättsfall mot privatpersoner där aktionen inte handlat om att göra anspråk på monetära förluster, utan snarare varit i syfte att statuera ett exempel och avskräcka från piratkopiering. Bakomliggande orsaker till att denna mentalitet uppstår härleder vi alltså till samlingsbegreppet förlustaversion: Ett fenomen som vi även menar bidragit till att nutida upphovsrättslagar utformats till att försvåra återanvändning av kreativa verk och samtidigt stärka upphovsrättsinnehavares inflytande.

I vilken utsträckning förlustaversion influerat upphovsrättsliga normer och det kreativa skiktet i stort är svårt att avgöra och har inte heller varit möjligt inom ramen för detta arbete och dess vetenskapliga område.

Vår fallenhet för att kopiera, rekontextualisera och dela information kan ha stimulerats och förstärkts med hjälp av den digitala tekniken, som bidragit till att framförallt yngre generationer bildat nya normer och konsumtionsmönster. Till följd av att konsumenternas förändrade situation snabbt har blivit en vedertagen del av deras vardag, med exempelvis gratis informationsdelning och konsumtion av media, har minsta förändring från producenter och digitala tjänster ofta bemötts med skepsis och upprördhet. Inte nödvändigtvis för att förändringen är negativ utan mer för att den sker överhuvudtaget - ett steg bort från det familjära som upplevs som skrämmande.

Det digitala paradigmskifte vi tycks befinna oss i placerar denna konflikt på en global skala. Denna storskaliga förändring kan ha resulterat i att inflytelserika upphovsrättsaktörer upplevt sina positioner som hotade. Då de, i det förflutna, arbetat extensivt för att upprätthålla existerande system har de sedermera börjat motarbeta dessa främmande konsumtionsmönster. Resultatet blir en konflikt som polariseras av aktörer med vitt skilda uppfattningar om hur mediasamhället ska fungera eller vad debatten i sig handlar om.

Oavsett ståndpunkt i denna debatt är det tydligt att kognitiva processer fördunklar omdömet hos människor och isolerar individer i sina personliga sfärer av värderingar och normer. Ett

samtal som utgår från ett interkontextuellt perspektiv skulle kunna bidra till en mer godartad debatt. Där fokus kan läggas på att reflektera över det nätverk som knyter det kreativa skiktet samman och hur människor med insikt i sina egna och andras sammanhang kan bidra till framtiden, hellre än att argumentera över personliga, eller rättsliga värderingar kring rätt och fel.

I en kultur där en känslomässig investering är intimt relaterad till belöning i form av ett önskat resultat ses misstag eller oförutsedda händelser som ett oönskat utfall och ofta som en stor besvikelse. Kognitiva processer har visat sig ha både positiva och negativa konsekvenser för oss som individer. En större medvetenhet kring dessa konsekvenser skulle kunna underlätta för det individuella skapandet och dess förhållande till sig själv och andra verk. Att se värdet i processen bakom detta skapande eller i processen kring tidigare nämnda investeringar, samt att se dessa som levande rörelser hellre än som statiska resultat kan vara ett sundare förhållningssätt som är mer synkroniserat med våra kognitiva processer. Samt att se misstag som en nödvändig och högst relevant del av, dels det individuella lärandet, dels den kulturella evolutionen. Utifrån detta har vi kommit att se till potentialen hos fria kulturella mutationer då de bevisligen kommit att gagna den sociokulturella utvecklingen. Livskraftiga memes som fötts från enskilda kreatörer och muterats i den globala kulturella strömmen har ofta blivit en substantiell del av människan och hennes kultur. Ett fenomen som existerat länge men som accelererats under informationsåldern med alla dess potentiella kanaler.

I diskussioner kring rekontextualisering i kreativa sammanhang bör intention och respekt inför någon annans verk spela en större roll. Via interkontextualitet blir det tydligt att en inte kan förminska andras verk genom att extrahera komponenter från dessa. Att rent utav kopiera ett annat verk är i denna bemärkelse inte heller ett direkt angrepp på "originalet", även om det är en moralisk tveksam handling om det sker utan samförstånd. Återigen blir alltså intentionen avgörande.

Avslutande reflektion

Interkontextualitet har möjliggjort för oss att bortse från individuella verk som separerade enheter och hellre se till deras samband och uppkomst. Vi har följaktligen valt att se en skapelse som en samling komponenter, vars substans i stort utgörs av dess sammanhang, hellre än enbart genom dess inneboende komponenter. En syn som möjliggjort för ett mer liberalt förhållningssätt inför återanvändning och rekontextualisering.

Genom gestaltningen har vi praktiskt kunnat bruka oss utav interkontextualitet för att undersöka hur detta perspektiv påverkat dess konceptutveckling och framförallt det färdiga resultatet i förhållande till dess sammanhang. Vi har genom gestaltningen kunnat ställa våra forskningsämnen i ett ljus som uppsatsen själv ej möjliggjort för - att dra processerna till extrema nivåer i sökandet efter ämnets kärna. Detta har gjort ett annars omfattande och komplext problemområde mer lättöverskådligt för att sedan återigen låta oss angripa problemområdet, sett med nya ögon och med en tydligare riktning. Denna process har tillåtit oss att ta ett steg tillbaka och se problemområdet på distans och därmed, med större enkelhet kunna se det övergripande narrativet.

Att förhålla sig till interkontextualitet har visat sig vara utmanande under en skapandeprocess men desto lättare att reflektera över i efterhand. Att använda interkontextualitet i just reflektionssyfte, eller som ett verktyg för analys, kan vara givande för både kreatörer och konsumenter som är intresserade av att se på ett verk med nya ögon och i nya sammanhang.

Vi har strävat efter att bygga upp en medvetenhet kring nämnda kognitiva processer i hur de relaterar till sociala normer och hur vår kultur förhåller sig till dessa, samt hur de påverkar vår vardag - i vårt arbete - i vårt skapande. Syftet har inte varit att direkt motarbeta eller främja dessa processer utan snarare få kreatörer att se på sina skapelser och dess användande på ett mer öppet vis. Samt, att skapa medvetenhet kring att deras verk existerar i ett större sammanhang där de bidrar till andra utövares kreativa processer - nu eller i framtiden.

Definitioner

Actor-Network Theory (ANT): Är en tvärvetenskaplig metod som oftast används för att analysera projekt i syfte att utreda bakomliggande orsaker till projektets utveckling och resultat. ANT använder sig av en "levande" nätverksmodell där varje nätverk består av en mängd olika aktörer, både mänskliga och icke-mänskliga som aktivt och kontinuerligt kommunicerar med varandra. I detta nätverk är alla aktörer betydelsefulla för att nätverket ska fungera (Law, 2007, s. 2).

Antropocentrisk: Förhållningssätt där människan placeras som centerpunkt.

The Common Good: (*sv: allmänhetens bästa*) Termen refererar till någonting specifikt "bra" som delas och ses som välgörande för alla, eller de flesta medlemmarna ur ett givet samhälle/gemenskap. Den nytta som delas mellan person A och person B behöver nödvändigtvis inte vara den samma som delas mellan person A och person C. Följaktligen kan "the common good" ofta förändras (Anonym, 2015b).

Creative Commons License: En samling av offentliga licenser som erbjuder upphovsmän att i större detalj välja vilken typ av licens som skall användas för deras konstnärliga verk, texter, bilder, ljud med mera (<http://www.creativecommons.se/>)(Johnsen et al., 2007; .se Internetguider, u.å., s. 2).

Deriverad: Härledd ur; har sitt ursprung i annan skapelse.

Deterritorialisering: Handlingen att isolera en funktion (kod) från dess kringvarande kontext eller sammanhang och därefter extrahera denna funktion för att sedan omplaceras i ett nytt territorium (Bryant, 2011) där dess funktion kan sättas i kontext med detta nya territoriums förutsättningar och funktioner.

Endowment effect: En term inom beteendekonomin som bygger på hypotesen att människor tillskriver mer värde till ting enbart på grund av att de äger dem. Detta illustreras vidare utifrån observationen att människor tenderar att offra/betala mer för att behålla något än vad de skulle göra för att tillförskaffa sig något som ägs av någon annan - även när det inte finns några skäl för tillgivenhet, eller även om objektet tillförskaffades för bara ett par minuter sedan (Roeckelein, 2006).

Fair use: Fair use (ungefär “skäligt bruk”) är ett samlingsbegrepp inom den amerikanska lagstiftningen och rättsfall som berör begränsningar och undantag i upphovsrätten. Om användningen av något som är upphovsrättsskyddat kan anses vara “fair use” så kan rättighetsinnehavaren inte styra eller begränsa denna användning. Begreppet fair use är unikt för amerikansk immaterialrätt men liknande principer finns i många andra länder (Stim, 2010).

Förlustaversion: (*eng: loss aversion*) Människors benägenhet att undvika förluster framför att skaffa sig vinster, samt att lägga större vikt vid en ekonomisk förlust än vid en ekonomisk vinning av likvärdig storlek (Kahneman & Tversky, 1984). Vi använder termen för att samla ett antal underordnade begrepp och genom denna tolkning diskutera de kognitiva processer som vi beskriver som psykologiska försvarsmekanismer.

Interkontextualitet: En utveckling av termen “intertextualitet”. I kontrast till ursprungstermen bygger den inte enbart på ett globalt samband mellan litterära verk, utan bygger på ett globalt samband mellan alla komponenter av människans skapande. Detta till följd av den begränsade uppsättning av verktyg som vår kunskapsapparat har presenterat oss med och de referenser vi använder oss av som länkar oss till andra verk.

Intertextualitet: Synen att alla litterära verk är sammanlänkade och ger upphov till varandra genom deras gemensamma kontext. Intertextualitet skapar en överbryggande förståelse för separata verk i syfte att influera läsaren och ge en text flera lager av betydelse, baserat på läsarens tidigare kunskaper (Dictionary.com, 2015).

Kognitiva processer: Begreppet härstammar ur forskningsområdet Kognitionsvetenskap. Vi beskriver dessa processer som de interna, grundläggande och psykologiska verktyg som vi menar att människan besitter. Dessa tycks fylla en viktig funktion för olika aspekter av våra liv och är möjligen processer som utvecklats i takt med vår egen evolution, biologisk som kulturell. De exempel vi diskuterar är förlustaversion och rekontextualisering.

Kollage: Definieras inom konsten som en komposition sammansatt av olika material (Anonym, 2009). Vi väljer att se på kollage som ett samlingsbegrepp likt intertextualitet, för alla kreativa verk som kompositioner sammansatta av fragment av andra verk, vilka sedan har rekontextualiserats och transformerats till ett nytt verk.

Konst: Skapande av kreativ natur, oberoende av metod och medium. Vi ser ingen separation mellan målningar, musik, installationer, fotografi, film, eller andra mediala produktioner. Skäl till detta är att vi under denna uppsats behandlar samtliga kreativa utlopp likvärdigt då undersökningen behandlar kreativt skapande som en helhet hellre än utifrån de individuella metoderna. Följaktligen kommer termen "konstnär" att användas för alla typer av kreativa aktörer.

Det kreativa skiktet: Med andra ord det kreativa samhället. Ett nätverk av alla de individer som ägnar sig åt kreativt skapande och deras kreationer som är en del av vårt kulturella och vetenskapliga samhälle innefattas under.

Kärande: Den part som väcker talan mot annan i civilrättslig domstol (Sveriges Riksdag, 2015).

Meme: En replikerande enhet som förmedlar idén om kulturell överföring eller imitation (Dawkins, 2006). I enhet med hur DNA överför data överför memes koncept, idéer, data eller andra värden.

Mixtape: (sv: *blandband*) En blandad sammansättning av musik, ursprungligen på kassetband men senare även på CD-skiva. "Inom hiphop används beteckningen ofta för en musiksamling där bakgrundsmusiken (beatsen) inte gjorts av artisten i sig, utan är tagen från någon annan." (Anonym, 2015c)

Normer: I en sociologisk kontext är normer "allmänt delade och ofta underförstådda regler och förväntningar som gäller inom en mindre social gemenskap eller i samhället i stort. För att flockdjur ska kunna fungera tillsammans krävs det regler för hur individerna ska bete sig mot varandra. När människor interagerar ... skapas mönster för hur man ska bete sig" (Anonym, 2015h). Normer existerar exempelvis inom familjer, företag och för hela

samhällen. Normer kan även existera mellan olika sociala grupper, organisationer och stater med mera.

Open source: (*sv: öppen källkod*) [Open source] avser oftast datorprogram vars källkod inte är proprietär utan är tillgänglig att använda, läsa, modifiera och vidare distribuera för den som vill. Detta gör att programutvecklare kan återanvända programkod som andra har utvecklat i egna projekt utan att betala licensavgifter till kodens ägare, och kan anpassa koden till sina användares behov utan att hindras av immaterialrättsliga restriktioner (Open Source Initiative, 2015). I denna uppsats brukas termen även gällande andra typer av fritt återanvändande, såsom musikaliska komponenter från existerande alster.

The Public Domain: Ett juridiskt begrepp inom immaterialrätten i USA, vilket närmast kan liknas med de svenska uttrycken *allmän egendom* och *fri användning*. Ett verk som är en del av “the public domain” ägs av alla, det vill säga i praktiken av ingen. Verket får användas, förändras eller rekontextualiseras av vem som helst och för vilka ändamål som helst (Anonym, 2015d).

Rekontextualisering: En naturlig inlärningsprocess hos människan som går ut på att bygga upp förståelse genom att utgå ifrån kända kunskaper, iterera kring dessa och utifrån lärdomen dra paralleller till nya fenomen.

“Enkelt formulerat, kopiering är [sic] hur vi lär . Vi kan inte introducera någonting nytt förrän vi bemästrat (är flytande i) språket i vår domän, och vi gör detta genom emulering. Till exempel, konstnärer spenderar sin uppväxt (början av sin karriär) med att producera deriverade verk. Bob Dylan’s första album innehöll elva coverlåtar. Richard Pryor började sin stand-up karriär med att göra en mindre bra imitation av Bill Cosby, och Hunter S. Thompson skrev om ‘The Great Gatsby’, bara för att få känslan av att skriva en fantastisk roman. Ingen börjar som originell. Vi behöver kopiering för att bygga ett fundament av kunskap och förståelse.”
(Ferguson, 2012)

Samhet: (*eng: sameness*) En term vi antagit då närliggande termer såsom “enformighet” och “monotoni” har en mer negativ klang till sig. Samhet antyder om *exakt* upprepning av det samma, dock utan kritik.

Sampling: Handlingen att extrahera ett element ur ett existerande konstverk utan att nödvändigtvis ta hänsyn till dess ursprungliga kontext, varefter konstnären applicerar det samplade elementet i sin egen skapelse där detta nyinförda element utgör föga mer än en beståndsdel i konstverkets konstruktion.

Sociokulturell: Ett område, fenomen eller liknande som relaterar till sociala och/eller kulturella faktorer. Exempelvis: “[S]ärskilda mänskliga sociala beteenden har icke-genetiska orsaker och dynamik (i.e. de är lärda i en social miljö och genom social interaktion)“ (Anonym, 2015i).

Subjective distress: (*I denna uppsats formulerat som “subjektiv nöd”.*) Vi utgår ifrån Wendy J Gordons definition av begreppet i rättslig mening, som ett fenomen som härstammar ur “ett personligt intresse för kreativ kontroll”. Hon beskriver det som den känslomässiga stress en kärande (i detta sammanhang en kreatör) kan uppleva när de utsatts för olovlig kopiering, alltså plagiarism och behovet för personlig upprättelse som brukar följa därefter (Gordon, 2013).

Upphovsrätt: (*eng: copyright*) “Upphovsrätt bygger på idén att den person som har skapat ett verk av en viss verkshöjd också ska ha ensamrätt att bestämma hur detta verk får användas. Upphovsrätten kan skyddas genom bestämmelser om straff för den som utan upphovsmannens medgivande nyttjar verket. Lagstiftning eller praxis kan också medge skadestånd till upphovsmannen och förbud för annan att nyttja verket” (Sveriges Riksdag, 2014).

Zeitgeist: (*sv: tidsanda*) Av tyskans “der Geist seiner Zeit” (krasst översatt till “andan av hans tid”) (Magee, 2010) beskrivs på svenska oftast som “tidsanda”.

Källförteckning

OBS: Wikipediareferenser har huvudsakligen brukats i syfte att förtydliga de definitioner vi brukat i detta arbete. I samtliga fall har vi kontrollerat dessa källor mot andra källor, men i många fall har vi funnit att Wikipediartiklarna har huserat väldigt välformulerade beskrivningar, vilka vi följaktligen valt att bruka i detta arbete.

.se Internetguider. *Creative commons – välj rätt licens!*. <http://www.creativecommons.se/>:

Retrieved from

<http://www.creativecommons.se/om-cc/material-om-creative-commons/guider/>

The League of Noble Peers (Producer), & Anonym (Director). (2006, August 21). *Steal this film*. [Video/DVD] Independent.

Anonym. (2009). *History of collage*. Retrieved from <http://www.dad.a.se/eyesite/text1.html>

Anonym. (2014). *Radiojämsn backar - betalar tillbaka radio- och TV-avgifter efter HFD: S dom*. <http://www.dagensjuridik.se/>. Retrieved from <http://www.dagensjuridik.se/2014/06/radiotjanst-backar-betalar-tillbaka-radio-och-tv-avgifter-efter-hfds-dom>

Anonym. (2015a). *Common good*. Retrieved from

http://en.wikipedia.org/wiki/Common_good

Anonym. (2015b). *Kärande*. Retrieved from <https://lagen.nu/begrepp/K%C3%A4rande>

Anonym. (2015c). *Kollage*. Retrieved from <http://sv.wikipedia.org/wiki/Kollage>

Anonym. (2015d). *Mixtape*. Retrieved from <http://en.wikipedia.org/wiki/Mixtape>

Anonym. (2015e). *The public domain manifesto*. Retrieved from

<http://www.publicdomainmanifesto.org/manifesto.html>

Anonym. (2015f). *Recontextualization*. Retrieved from

<http://en.wikipedia.org/wiki/Recontextualisation>

Anonym. (2015g). *Remix culture*. Retrieved from http://en.wikipedia.org/wiki/Remix_culture

Anonym. (2015h). *Responding to the ecstasy of influence/embrace the remix*.

- <http://ima.nyu.sh/comlab/>: Retrieved from
<http://ima.nyu.sh/comlab/responding-to-the-ecstasy-of-influenceembrace-the-remix/>
- Anonym. (2015i). *Social norm*. Retrieved from https://sv.wikipedia.org/wiki/Social_norm
- Anonym. (2015j). *Sociocultural evolution*. Retrieved from
https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Sociocultural_evolution&redirect=no
- Anonym. (2015k). *TV licence, criminal by default*. Retrieved from
<https://m2.facebook.com/notes/lochgelly-loch-of-shining-waters/tv-licence-criminal-by-default/151021791611105/>
- Arewa, O. B. (2006). *From J.C. bach to hip hop: Musical borrowing, copyright and cultural context*. North Carolina Law Review, 84(04-21), 548-644. Retrieved from
http://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=633241
- The early history of copyright and intellectual property law*. ArtistsHouseMusic (Director). (2008).[Video/DVD] ArtistsHouseMusic.
- Bell, T. W. (2001). *Escape from copyright: Market success vs. statutory failure in the protection of expressive works*. The University of Cincinnati Law Review, 69 Retrieved from [http://www.tomwbell.com/writings/\(C\)Esc.html#Cite](http://www.tomwbell.com/writings/(C)Esc.html#Cite)
- Bryant, L. R. (2011). *Deterritorialization | larval subjects*. Retrieved from
<https://larvalsubjects.wordpress.com/2011/07/02/deterritorialization/>
- Chandrasoma, R., Thompson, C., & Pennycook, A. (2004). *Beyond plagiarism: Transgressive and nontransgressive intertextuality*. Journal of Language, Identity, and Education, 3(3), 193.
- Darwin, C. (1909). *The origin of species* (First ed.). New York: P.F. Collier.
- Dawkins, R. (2006). *The selfish gene* (30th Anniversary ed.). New York: Oxford University Press. Retrieved from
<http://www.arvindguptatoys.com/arvindgupta/selfishgene-dowkins.pdf>
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1987). *A thousand plateaus*. 111 Third Avenue South, Suite 290, Minneapolis, MN 55401-2520: University of Minnesota Press. Retrieved from

<http://projectlamar.com/media/A-Thousand-Plateaus.pdf>

Dictionary.com. (2015). *Intertextuality at dictionary.com*. Retrieved from <http://dictionary.reference.com/browse/intertextuality>

Ferguson, K. (2011). *Everything is a remix part 3: Transcript*. Retrieved from <http://everythingisaremix.info/blog/everything-is-a-remix-part-3-transcript>

Ferguson, K. (2012). *Everything is a remix part 4: Transcript*. Retrieved from <http://everythingisaremix.info/blog/everything-is-a-remix-part-4-transcript>

Cross, D., Aung Thwin, M., Din, R., & Bochner, S. (Producers), & Gaylor, B. (Director). (2008, November 1). *RiP!: A remix manifesto*. [Video/DVD] Canada: Canal D, B-Side Entertainment.

Gordon, W. J. (2013). *The concept of "Harm" in copyright*. Cambridge University Press.

Greenberg, L. A. (1992). *The art of appropriation: Puppies, piracy and post modernism*. *Cardozo Arts & Entertainment Law Journal*, 11, 1-33. Retrieved from <http://www.cardozoelj.com/wp-content/uploads/2013/02/Greenberg.pdf>

Jefferson, T. (1813). *Thomas jefferson to Isaac McPherson* Retrieved from http://press-pubs.uchicago.edu/founders/documents/a1_8_8s12.html

Rosforth (Producer), & Johnsen, A., Christensen, R. and Moltke, H. (Directors). (2007). *Good copy bad copy*. [Video/DVD]

Kahneman, D., & Tversky, A. (1984). *Choices, values, and frames*. *American Psychologist*, 39(4), 341-350.

Keller, D. (2008). *The musician as thief: Digital culture and copyright law*. In P. D. Miller (Ed.), *Sound unbound: Sampling digital music and culture* (pp. 150). Cambridge, Massachusetts/London, England: The MIT Press.

The League of Noble Peers (Producer), & King, J. (Director). (2007, December 28). *Steal this film 2*. [Video/DVD] Independent.

Lanning, N. (2011). *Endowment-effekt: Varför du aldrig kan uppskatta en läsplatta förrän du*

- äger en. Retrieved from
<http://www.psykologifabriken.se/endowment-effekt-varfor-du-aldrig-kan-uppskatta-en-lasplatta-forens-du-ager-den/>
- Law, J. (2007). *Actor network theory and material semiotics*
- Lessig, L. (2008). *Remix: Making art and commerce thrive in the hybrid economy* (1st ed.) Penguin Press.
- Magee, G. A. (2010). *The hegel dictionary*. London, England: Continuum International Publishing Group. Retrieved from
<http://files.meetup.com/1730494/Hegel.Dictionary.pdf>
- Maskus, K. E. (2000). *Intellectual property rights and economic development*. Case Western Reserve Journal of International Law, 32(2), 471.
- Miller, P. (2004). *Rhythm science* (1st ed.) The MIT Press.
- TEDx (Producer), & Miller, P. (Director). (2012, February 17). *TEDxAustin - paul "DJ spooky" miller*. [Video/DVD] Youtube.com.
- Miller, P. (2011). *The book of ice*. New Jersey: Mark Batty Publisher.
- Open Source Initiative. (2015). *The open source definition*. Retrieved from
<http://opensource.org/osd>
- Pennycook, A. (2007). *'The rotation gets thick. the constraints get thin': Creativity, recontextualization, and difference*. [Special Issue: Language Creativity in Everyday Contexts] *Applied Linguistics*, 28(4), 596. doi:10.1093/applin/amm043
- Robinson, N. (2015). *The shocking finding from the DOJ's ferguson report that nobody has noticed*. Retrieved from
http://www.huffingtonpost.com/nathan-robinson/the-shocking-finding-from-the-doj-ferguson_b_6858388.html
- Robinson, S. (1983). *Melancholy elephants*. Retrieved from
<http://www.spiderrobinson.com/melancholyelephants.html>

- Roeckelein, J. E. (2006). *Elsevier's dictionary of psychological theories* (Frist ed.). The Netherlands: Elsevier B.V. Retrieved from http://books.google.se/books?id=1Yn6NZgxvssC&pg=PA147&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Rose, F. (2003,). *The fast-forward, on-demand, network-smashing future of television*. Retrieved from <http://archive.wired.com/wired/archive/11.10/tv.html>
- Samuelson, W., & Zeckhauser, R. (1988). *Status quo bias in decision making*. *Journal of Risk and Uncertainty*, 1, 59. Retrieved from http://en.wikipedia.org/wiki/Status_quo_bias#cite_ref-Korobkin_4-0
- Scholastic inc (Producer), & Scholastic inc (Director). (2008). *Making faces*. [Video/DVD]
- Shusterman, R. (2000). *Performing live: Aesthetic alternatives for the ends of art*. Cornell University Press.
- Silbey, J. (2011). *Harvesting intellectual property: Inspired beginnings and "Work-makes-work," two stages in the creative processes of artists and innovators*. Suffolk University Law School.
- Stim, R. (2010). *What is fair use?* Retrieved from <http://fairuse.stanford.edu/overview/fair-use/what-is-fair-use/>
- Sveriges Riksdag. (2014). *Lag (1960:729) om upphovsrätt till litterära och konstnärliga verk*. Retrieved from <https://lagen.nu/1960:729>
- Sveriges Riksdag. (2015). *Kärande - om begreppet*. Retrieved from <https://lagen.nu/begrepp/K%C3%A4rande>
- Theobald, D. L. (2010). *A formal test of the theory of universal common ancestry*. *Nature*, 465(7295), 219-22.
- UIUC. (2012). *"In court 'cause I stole A beat": The digital music sampling debate's discourse on race and culture, and the need for test case litigation*. *University of Illinois Journal of Law, Technology and Policy*, , 166. Retrieved from <http://illinoisjlt.com/journal/wp-content/uploads/2013/10/Cox.pdf>

Van Camp, J. C. (2010). *Originality in postmodern appropriation art*. *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 36(4), 258. doi:10.3200/JAML.36.4.247-258

Wood-Wallace, D. (2009). *Globalisation, homogeneity and cultural diversity*. Nottingham, England: Retrieved from http://www.academia.edu/4240756/_2009_Globalisation_Homogeneity_and_Cultural_Diversity