



Piotr Marecki

GATUNKI CYFROWE INSTRUKCJA OBSŁUGI



Dema / Jakub Argasiński // Gry /
Michał „Bonzaj” Staniszewski // Magi
/ Łukasz „Zenial” Szałankiewicz //
Chiptune’y / Yerzmyey // Gry tekstowe
/ Krzysztof A. Ziembik // Hiperteksty /
Zenon Fajfer // Generatory tekstowe /
Leszek Onak // Statusy / Łukasz Podgórni
// Memy / *Wiestawiec deluxe* //
Conditional arts / Paweł Janicki



Wydawnictwo
Uniwersytetu Jagiellońskiego

GATUNKI CYFROWE

INSTRUKCJA OBSŁUGI





BIBLIOTEKA XXI. WIEKU

Seria pod redakcją Piotra Mareckiego

Nazwa serii nawiązuje do tytułu książki Stanisława Lema, który w XX wieku opublikował tom *Biblioteka XXI wieku*. Podobnie jak ten wybitny pisarz zajmujemy się obszarami, w których teraźniejszość spotyka się z przyszłością. Koncentrujemy się na współczesnej i przyszłej kulturze oraz świecie cyfrowym, które traktujemy jako rodzaj laboratorium. W serii prezentujemy to, co w nauce jest najważniejsze: eksperymenty, połączenie teorii i praktyki, odkrywanie tego, co niezbadane, mapowanie nowego i opisywanie nieprzedstawionego. Zawarte w niej prace naukowe traktują także o najnowszych zjawiskach redefiniujących pojęcie książki – m.in. o tzw. książkach z rozszerzoną rzeczywistością czy generowanych komputerowo.

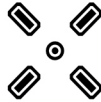
Seria związana z UBU labem na Uniwersytecie Jagiellońskim.

Wkrótce ukażą się:

- ▶ Piotr Marecki, *Między kartką a ekranem. Cyfrowe eksperymenty z medium książki w Polsce*
- ▶ Jacek Olczyk, *Literatura polska w świetle przymusów Oulipo*
- ▶ Jakub Woynarowski, Jan K. Argasiński, *Stilleben*

Piotr Marecki

GATUNKI CYFROWE INSTRUKCJA OBSŁUGI



Dema / Jakub Argasiński // Gry /
Michał „Bonzaj” Staniszewski // Magi
/ Łukasz „Zenial” Szałankiewicz //
Chiptune’y / Yerzmyey // Gry tekstowe
/ Krzysztof A. Ziembik // Hiperteksty /
Zenon Fajfer // Generatory tekstowe /
Leszek Onak // Statusy / Łukasz Podgórni
// Memy / *Wiesławiec deluxe* //
Conditional arts / Paweł Janicki



Wydawnictwo
Uniwersytetu Jagiellońskiego



SERIA

Biblioteka XXII wieku

RECENZENT

dr hab. Anna Nacher, Uniwersytet Jagielloński

PROJEKT OKŁADKI

Jakub Woynarowski

This publication has been produced as part of PATTERNS Lectures, initiated by ERSTE Foundation and implemented by WUS Austria, www.patternslectures.org



ERSTE
Stiftung

w u s a u s t r i a

right to education

© Copyright by Piotr Marecki & Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Wydanie I, Kraków 2018

All rights reserved

Niniejszy utwór ani żaden jego fragment nie może być reprodukowany, przetwarzany i rozpowszechniany w jakikolwiek sposób za pomocą urządzeń elektronicznych, mechanicznych, kopiujących, nagrywających i innych oraz nie może być przechowywany w żadnym systemie informatycznym bez uprzedniej pisemnej zgody Wydawcy.

ISBN 978-83-233-4454-4

ISBN 978-83-233-9821-9 (e-book)



www.wuj.pl

Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego

Redakcja: ul. Michałowskiego 9/2, 31-126 Kraków

tel. 12 663 23 80, tel./fax 12 663 23 83

Dystrybucja: tel. 12 631 01 97, tel./fax 12 631 01 98

tel. kom. 506 006 674, e-mail: sprzedaz@wuj.pl

Konto: PEKAO SA, nr 80 1240 4722 1111 0000 4856 3325



SPIS TREŚCI

Piotr Marecki, *Polska kultura cyfrowa w świetle badań nad platformami* 7

Dema. Rozmowa z Jakubem „Argaskiem” Argasińskim	15
Gry. Rozmowa z Michałem „Bonzajem” Staniszewskim	37
Magi. Rozmowa z Łukaszem „Zeniałem” Szałankiewiczem	51
<i>Chiptune’y</i> . Rozmowa z Yerzmyeyem	69
Gry tekstowe. Rozmowa z Krzysztofem A. Ziembikiem	89
Hiperteksty. Rozmowa z Zenonem Fajferem	111
Generatory tekstowe. Rozmowa z Leszkiem Onakiem	131
Statusy. Rozmowa z Łukaszem Podgórnim	149
Memy. Rozmowa z Wiesławcem deluxe	163
<i>Conditional arts</i> . Rozmowa z Pawłem Janickim	183



Piotr Marecki

POLSKA KULTURA CYFROWA W ŚWIETLE BADAŃ NAD PLATFORMAMI

Książka *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi* jest próbą nakreślenia mapy rodzimej kultury cyfrowej w perspektywie gatunków jako poręcznej kategorii do opisu zjawiska i przy użyciu narzędzi oferowanych przez *platform studies*. Narracja przybiera formę historii mówionej, dzięki czemu głos zostaje oddany praktykom (użytkownikom różnych platform oraz twórcom tekstów kultury o odmiennych przyporządkowaniach genologicznych), a nie teoretykom czy historykom mediów. Prezentowana w niniejszej publikacji historia mówiona – będąca efektem rozmów z przedstawicielami wielu obszarów kultury cyfrowej – ma to do siebie, że nie faworyzując jednej formy ekspresji, daje szeroki wgląd w obraz całości. Twierdzę bowiem, że dyskusowanie i opisywanie cyfrowego uniwersum powinno uwzględniać głosy bardzo różnorodne: od komercyjnych poprzez ambitne i galeryjne aż po undergroundowe. Zawężanie badanego obszaru do jednego gatunku czy jednego pola ekspresji wydaje mi się – przeciwnie – podejściem bardzo ograniczającym.

Między najważniejszymi polami produkcji kulturowej w obszarze mediów cyfrowych, takimi jak gry, *media art*, literatura elektroniczna czy demoscena, nie da się dostrzec zbyt wielu pokrewieństw. Pola te słabo się ze sobą komunikują: osoby związane z demosceną raczej nie interesują się sztuką mediów, a twórcy z pola literatury elektronicznej nie uczestniczą w *demo-parties*. Wydaje się, że najwięcej związków istnieje między demosceną a polem gier. Z punktu widzenia zaproponowanej narracji dopiero porównanie pozostających w izolacji pól ekspresji daje całościowy ogląd praktyk i tendencji w obszarze cyfrowym w Polsce.



Sytuacji poznawczego niedostatku starają się także zaradzić wybrane podejścia i metodologie badawcze, jak *comparative media studies*, archeologia mediów czy *platform studies*, dla których istotne jest pojęcie materialnej platformy, a nie zakorzenienie praktyk w danym polu. Wydaje się, że wiele rozwiązań innowacyjnych dla poszczególnych pól może przynieść porównawcza analiza cyfrowych wypowiedzi przyporządkowywanych do konkretnych platform. To właśnie te ostatnie są pomostem między osobnymi obszarami artystycznej wypowiedzi – na tej samej platformie może powstać zarówno generator tekstu, gra, jak i utwór muzyczny. Takie ujęcie każe również wyróżnić demoscenę jako pole najbardziej zorientowane i świadome roli platformy.

W kulturze cyfrowej oglądanej przez pryzmat materialnej platformy eksperymenty literackie mieszają się z twórczością demoscenową, dankowymi memami i cyfrowymi performansami. Niezwykle istotne z punktu widzenia platformy i jej ograniczeń jest też uwzględnienie perspektywy chronologicznej, polegające na przykład na zestawieniu i porównaniu prac na ośmio-bitowe komputery z nowoczesnymi konsolami lub współczesnymi mediami społecznościowymi. Trzeba ponadto podkreślić, że kiedy mowa o kulturze retro, niekoniecznie należy przez nią rozumieć kulturę martwą, charakterystyczną dla dekad minionych czy interesującą wyłącznie historyków mediów. Aktywności stawiające na platformy retro stanowią jeden z najbardziej żywych i twórczych obszarów ekspresji cyfrowej rozwijanej obecnie w Polsce.

Podejście akcentujące wagę platformy pozwala także spojrzeć na media cyfrowe w perspektywie gatunków bądź hybryd, które niekoniecznie są związane z poszczególnymi polami ekspresji w sposób integralny, lecz przecinają je w poprzek i wędrują między nimi, przyjmując różne, często zmienne genealogie. Przykładowo gry tekstowe stają się gatunkiem zarówno z pola gier, demosceny, jak i literatury elektronicznej.

Metodologia *platform studies* spopularyzowana przez Nicka Montforta i Iana Bogosta uwzględnia dynamiczne połączenie materialnej podstawy mediów cyfrowych z kulturowym kontekstem ich wytwarzania, dystrybuowania i stosowania. Twórcy metody postulują badanie utworu cyfrowego poprzez analizę jego pięciu poziomów: platformy, kodu, formy/funkcji, interfejsu i recepcji/operacji, z uwzględnieniem kontekstu kulturowego¹. Metodologia Montforta i Bogosta czerpie zresztą z szerszej znanych teorii mediów. Na uwarunkowania technologii medialnych zwracali już uwagę teoretycy mediów Marshall McLuhan czy Friedrich Kittler oraz twórcy archeologii mediów, kojarzonej ze

¹ Więcej na temat *platform studies* por. <http://platformstudies.com/> (odczyt: 13.01.2018).



słownikami Siegfrieda Zielinskiego, Wolfganga Ernsta czy Jussiego Parikki oraz Erkkiego Huhtamo. Dla zrozumienia aktualnego pejzażu gatunkowego w obszarze mediów istotne są zwłaszcza ostatnie publikacje Piotra Zawojskiego o hybrydycznym charakterze dzieł cyfrowych.

Wykorzystywanie kategorii platformy w opisywaniu kultury cyfrowej wynika również z mojej własnej praktyki akademickiej. Projekt wiele zawdzięcza modelowi pracy laboratoryjnej, jakiego nauczyłem się, uczestnicząc w programie *postdoc* w The Trope Tank w Massachusetts Institute of Technology prowadzonym przez prof. Nicka Montforta (współtwórcę *platform studies*), a także w ramach programów badawczych w laboratoriach na amerykańskich uczelniach: The Media Archaeology Lab mieszczącym się przy University of Colorado Boulder i prowadzonym przez Lori Emerson oraz The Electronic Literature Lab w Vancouver przy Washington State University prowadzonym przez Dene Grigar. Wymienione instytucje mają jedną wspólną cechę: jest nią uznanie materialnej platformy, jej ograniczeń i możliwości za element kluczowy dla zrozumienia kontekstu dzieła cyfrowego. Pracując nad niniejszą historią mówioną, zrealizowałem też projekt badawczy w Bergen Electronic Literature, grupie badawczej prowadzonej przez Scotta Rettberga na Uniwersytecie w Bergen w Norwegii, gdzie naucza się gatunków cyfrowych.

Gdyby chciał wskazać przedsięwzięcie najbliższe w intencji tej książki, byłyby to projekt The Pathfinders realizowany przez Dene Grigar oraz Stuarta Moulthropa w The Electronic Literature Lab. Artyści kojarzeni z wczesnymi dziełami literatury elektronicznej proponują tu autorskie lektury swoich utworów, omawiając jednocześnie ograniczenia platform, na jakich pracowali, tworząc je. Naukowcy z Vancouver w swoim przedsięwzięciu także zdecydowali się wykorzystać perspektywę praktyków.

Ponadto publikacja *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi* chce – przynajmniej częściowo – zrekonstruować lokalny kontekst rozwoju mediów cyfrowych. Truizmem będzie stwierdzenie, że media cyfrowe są zdominowane przez Zachód i język angielski. Powstaje w nim zarówno większość literatury, jak i innych ekspresji artystycznych. Odrębność podejścia do mediów cyfrowych w krajach wschodnich nie jest poddawana szczególnej refleksji ani nauczaniu. Brak również literatury na ten temat. Zarówno ograniczenia w dostępie do legalnego oprogramowania i sprzętu w okresie komunizmu, jak i wykluczenia po transformacji dały początek bardzo wielu marginalnym i nieopisywanym przez badaczy zjawiskom, takim jak klonowanie sprzętu, kreatywność w programowaniu czy tworzenie własnego hardware'u. Najlepszym tego dowodem jest demoscena – prężna undergroundowa subkultura rozwinięta



między innymi w krajach centralnej, wschodniej i północnej Europy, niemająca w takim wymiarze swoich odpowiedników w innych obszarach geograficznych. Jednym z celów tego projektu jest więc także afirmowanie lokalności i przyglądanie się wyrosłym z niej rozwiązaniom na polu mediów cyfrowych.

W niniejszej publikacji szczególną uwagę kieruję na tę część kultury cyfrowej, w której za kluczowy uznaje się aspekt programowania. Inaczej mówiąc, jeden z głównych wątków przeprowadzanych rozmów dotyczy specyfiki dzieł cyfrowych, które są programowane (*highly computational*). Wymienione gatunki i platformy bynajmniej nie wyczerpują tematu, a książka to jedynie pierwszy szkic mapy gatunków, ich materialnych uwikłań i cyfrowych hybryd, którą w przyszłości trzeba będzie stworzyć. Wybierając rozmówców, oprócz klucza gatunków kierowałem się też kryterium platform, z którymi się identyfikują i na których realizują swoje prace. Będą to platformy retro – w książce sporo miejsca poświęcamy mapowaniu scen związanych z komputerami ZX Spectrum, Atari, Amiga, Commodore, ale także pracom powstającym na współczesnych konsolach oraz za pomocą JavaScript czy Flasha.

Badając historię polskiej kultury cyfrowej, nie sposób nie zauważyć wyraźnej dominacji mężczyzn, panującej zwłaszcza na tych obszarach ekspresji cyfrowej, które są programowane, a zatem znajdują odzwierciedlenie również w niniejszej książce. Ten stan rzeczy nie ogranicza się zresztą wyłącznie do lokalnego kontekstu – zjawisko brogramingu² i płciowej konstrukcji świata cyfrowego jest przedmiotem debat ogólnoswiatowych. Z pewnością problem ten domaga się osobnych badań, a także – w innym wymiarze – wynikającej z nich zmiany, na wzór podobnych procesów, które aktualnie toczą się w polu literackim, filmowym czy sztuk wizualnych. Twórcy programów komputerowych projektują wizję świata tak samo, jak w innych dziedzinach kultury robią to reżyserki i reżyserzy, pisarki i pisarze, i tak samo jak tam nigdy nie jest ona przezroczysta³. Należy ponadto podkreślić, że w polach o dłuższym trwaniu podobne dyskusje zaowocowały projektami badawczymi nad tożsamością płciową mediów cyfrowych⁴.

Niniejsza publikacja powstała jako efekt projektu naukowego realizowanego w założonym w 2016 roku na Uniwersytecie Jagiellońskim i prowadzonym przeze mnie UBU labie,

² Potoczne określenie programowania jako aktywności zdominowanej przez mężczyzn.

³ Zwróciła też na to uwagę dr hab. Anna Nacher w swojej recenzji, za co dziękuję.

⁴ Przykładem może być książka o literaturze elektronicznej pisanej przez kobiety: *#WomenTechLit*, ed. M. Mencía, Morgantown 2017.

czyli instytucji programowo zajmującej się kulturą cyfrową. Wybrani twórcy gatunków cyfrowych, którzy zgodzili się ze mną porozmawiać, byli także zapraszani na wykłady, pomagali w wyposażaniu laboratorium w platformy i kompatybilne z nimi urządzenia peryferyjne. Oprócz tego zaczęliśmy wspólnymi siłami tworzyć katalogi wybranych gatunków oraz dzieł, które – taki jest nasz zamiar – pozwolą pełniej zmapować rodzimą kulturę cyfrową. Projektu nie należy traktować jako ukończonego. Obecnie prowadzone są badania nad kolejnymi gatunkami i platformami.

Niniejsza publikacja powstała w ramach międzynarodowego grantu naukowego „Patterns Lectures” zainicjowanego przez ERSTE Foundation i wdrożonego przez World University Service (WUS) Austria⁵. W intencji stanowi lekturę dla osób zainteresowanych tematyką i chcących pogłębić jej znajomość, a ponadto pełni funkcję kompendium dla wykładowców kursów z zakresu mediów cyfrowych, kultury cyfrowej, teorii mediów czy gatunków cyfrowych. Towarzyszy kursowi „Digital Genres in Central and Eastern Europe after 1989” realizowanemu w Instytucie Kultury Uniwersytetu Jagiellońskiego przez badaczki dr Natalię Fedorową z Rosji oraz dr Zuzanę Husárovą ze Słowacji i autora książki. Za transkrypcję rozmów odpowiada Renata Sikorska, a pierwszą redakcję tekstu wykonał Filip Fierek, którym należą się osobne podziękowania.

⁵ Więcej informacji na stronie www.patternslectures.org (odczyt: 13.01.2018).

BIBLIOGRAFIA

- Bogost I., Montfort N., *New Media as Material Constraint: An Introduction to Platform Studies*, <http://bogost.com/downloads/Bogost%20Montfort%20HASTAC.pdf>.
- Ernst W., *Digital Memory and the Archive*, ed. J. Parikka, Minneapolis 2012.
- Kittler F.A., *Gramophone, Film, Typewriter*, trans. G. Winthrop-Young, M. Wutz, Stanford 1999.
- Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*, ed. E. Huhtamo, J. Parikka, Berkeley 2011.
- Moulthrop S., Grigar D., *Traversals: The Use of Preservation for Early Electronic Writing*, Cambridge 2017.
- Parikka J., *What Is Media Archaeology?*, Cambridge 2012.
- Wershler D., Parikka J., Emerson L., <https://whatisamedialab.com/>.
- Zawojski P., *Technokultura i jej manifestacje artystyczne. Medialny świat hybryd i hybrydyzacji*, Katowice 2016.
- Zielinski S., *Deep Time of the Media: Toward an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*, Cambridge 2008.
- #WomenTechLit*, ed. M. Mencía, Morgantown 2017.