


Ewa Wójtowicz  <http://orcid.org/0000-0002-8659-940X>

Wydział Edukacji Artystycznej i Kuratorstwa
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

PRZECIW „CYFROWYM WIEKOM CIEMNYM”

Piotr Marecki, *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*, Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2018, ss. 200.

Opublikowana nakładem Wydawnictwa Uniwersytetu Jagiellońskiego w serii wydawniczej „Biblioteka XXII wieku” książka *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi* gromadzi rozmowy Piotra Mareckiego z dziesięcioma twórcami z kręgu szeroko rozumianej kultury cyfrowej¹. Tytuł każdego wywiadu jest jednocześnie słowem kluczowym, charakteryzującym najbardziej trafnie działalność twórczą danego rozmówcy. Są to odpowiednio: dema, gry, magi, *chiptune*’y,

gry tekstowe, hiperteksty, generatory tekstowe, statusy, memy i *conditional arts*. Można je odczytać z perspektywy chronologicznej, a następnie czysto problemowej, na podobieństwo Wölfflinowskiej „historii sztuki bez nazwisk”. Wówczas dostrzec można relację z progresem technologicznym, którego ciemną stroną jest technoprogeria, polegająca na zbyt szybkim starzeniu się i zamieraniu mediów, platform, a nawet tekstów (cyber)kultury, czego przykładem jest efemeryczny żywot memu jako mikro-trendu. Natomiast nadrzędnymi słowami kluczowymi, obecnymi w każdej z rozmów, są właśnie: gatunek i platforma. Pierwszy, tytułowy termin ma związek z typologią badawczą; rodowód drugiego wyznacza metodologia *platform studies* w ujęciu Nicka Montforta, z którego metodą naukową Piotr Marecki zapoznał się i którą wdraża na polskim gruncie w ramach UBU Labu, prowadzonego na Uniwersytecie Jagiellońskim. Rozmówcy Mareckiego na różne sposoby określają swój związek z cyfrowymi gatunkami (np. nie-gry, o których mówi

¹ Książka jest także rezultatem projektu naukowego realizowanego przez Piotra Mareckiego w ramach UBU Labu, założonego przezeń w 2016 roku na Uniwersytecie Jagiellońskim. Celem badawczym tej jednostki jest przede wszystkim kultura cyfrowa we wszelkich jej przejawach. W rozwój przedmiotowego projektu swój wkład mają także niektórzy z rozmówców Mareckiego, dzielący się swoją wiedzą i doświadczeniem praktycznym. Projekt badania cyfrowych gatunków wpisuje się także w prace w ramach międzynarodowego grantu naukowego „Patterns Lectures” oraz wiąże się tematycznie z prowadzonym na UJ kursem poświęconym cyfrowym gatunkom (*genres*) w Europie Środkowej i Wschodniej okresu po transformacji ustrojowej.

Michał „Bonzaj” Staniszewski), nierzadko dystansując się od przynależności do etykietowanych formalnymi podziałami grup (Yerzmyey) bądź poszukując dla siebie wąskiej, specjalistycznej niszy (*conditional arts* Pawła Janickiego). Są to jednakże cechy typowe dla artystów, zwłaszcza reprezentantów awangard, podobnie jak odrzucanie dorobku nawet niedawnych poprzedników ze względu na rzekome wsteczństwo. Tak wypowiada się Wiesławiec deluxe, gdy deprecjonuje doświadczenia twórcze minimalnie wcześniejsze od własnych, określając je mianem „wysoce zinstytucjonalizowanych” i obciążonych „bagażem akademickim” (s. 166). Istnieją także pola wspólne, pomimo deklaratywnej separacji gatunkowej czy różnic generacyjnych, które wyznaczane są coraz szybciej i na coraz krótszych odcinkach. Dowodzi tego przykład wysuniętego przez cyberkulturowy komentariat zarzutu braku znajomości „kodu memicznego”, o którym wspomina Łukasz Podgórní (s. 155). Zagadnienie podobieństw mimo różnic dostrzega Paweł Janicki, mówiący, że „istnieje wspólna płaszczyzna – *aparatus* jest przecież taki sam dla całej współczesnej kultury niezależnie od gatunku” (s. 183). Co więcej, platforma technologiczna w tym ujęciu – inaczej niż na przykład w świecie gier, o którym mówi Michał „Bonzaj” Staniszewski – nie jest „przezroczysta” (s. 43), lecz stanowi niezbywalny element procesu twórczego. Jest on ściśle powiązany z doświadczeniem generacyjnym, czego doskonałym przykładem są zjawiska takie jak demoscena, gry tekstowe czy „muzyczka” *chiptune*, jako formy wypowiedzi twórczej, które przetrwały śmierć swego

pierwotnego medium, by wskrzesić jego potencjał poprzez artystyczną rewalidację. W tym wypadku widać jednak, jak pojęcie medium zostało zastąpione przez pojęcie platformy, również w sensie wagi przydawanej temu terminowi jako konstytutywnemu dla działań twórczych i określającemu warunki, na których powstaje dzieło.

Rozmówcami Piotra Mareckiego są kolejno: Jakub „Argasek” Argasiński, Michał „Bonzaj” Staniszewski, Łukasz „Zenial” Szałankiewicz, Yerzmyey, Krzysztof A. Ziembik, Zenon Fajfer, Leszek Onak, Łukasz Podgórní, Wiesławiec deluxe i Paweł Janicki. Zatem, jak zauważa redaktor tomu, „głos zostaje oddany praktykom” (s. 7). Wydaje się, że dobór rozmówców służy nie tylko nakreśleniu obrazu różnych gatunków w obrębie polskiej kultury cyfrowej w jej wymiarze eksperymentalnym i pionierskim, lecz także wykazaniu jej wieloaspektowości gatunkowej. Gatunki cyfrowe są przywołane z perspektywy metodologii *platform studies* Nicka Montforta i Iana Bogosta, zakładającej „uznanie materialnej platformy, jej ograniczeń i możliwości za element kluczowy dla zrozumienia kontekstu dzieła cyfrowego” i polegającej na „badani[u] utworu cyfrowego poprzez analizę jego pięciu poziomów: platformy, kodu, formy/funkcji, interfejsu i recepcji/operacji z uwzględnieniem kontekstu kulturowego” (s. 9). Marecki aplikuje tę metodę badawczą także w przedmiotowych rozmowach, ukierunkowując ich tematykę tak, że wydobyte zostają owe poziomy cyfrowych utworów, zarówno literackich, jak i audiowizualnych. Pomimo różnic (*nomen omen*) gatunkowych wszyscy

wymienieni twórcy podzielają przekonanie o konieczności poszukiwania indywidualnej drogi i dystansowanie się od naukowych kategorii opisowych (Leszek Onak, Łukasz Podgórn, Zenon Fajfer). Nie są naukowcami, przekazują jednak wiedzę teoriopraktyczną: Onak kreśli przystępnie podaną historię literatury ergodycznej w Polsce (s. 135), a Krzysztof A. Ziembik opisuje kolejne fazy rozwoju gier tekstowych (s. 104).

Jak zatem rysuje się historia polskiej kultury cyfrowej i jej gatunków z perspektywy studiów nad platformami? W obrazie tym mamy do czynienia z nakreśleniem faz przemian rodzimej kultury niezupełnie kompatybilnych z tymi, które wydzielić można na przodującym technologicznie Zachodzie. Dlatego ujęcie zaproponowane przez Mareckiego ujawnia „horyzontalność”² podejścia: w tej sieci cyfrowych gatunków ważne są węzły specyficznie polskie, nie tylko za sprawą języka, kluczowego w kontekście literatury. Także podejmowana problematyka wydaje się niekiedy endemiczna, czy też – jak ujmują to zarówno Leszek Onak (s. 135), jak i Paweł Janicki – „wsobna” (s. 183). Dla większości twórców kontakt z dziedziną będącą tematem ich wypowiedzi zaczynał się jako przygoda z młodości, poprzez aktywne uczestnictwo w odolnym ruchu kulturowym (demoscena, magi, gry tekstowe, blogi). Te alterna-

tywne „kultury amatorów”³, często adaptowane na polski grunt z opóźnieniem bądź zniekształcane pod wpływem lokalnych warunków, nie miały zazwyczaj charakteru otwartego. Jako hermetyczne enklawy nie doczekały się nawet klarownej gatunkowej przynależności, choć – co podkreślają w większości rozmówcy Mareckiego – zazwyczaj nikt o tę przynależność nie zabiegał. Co więcej, jak zauważa Michał Staniszewski: „w latach 90. nastąpiła decentralizacja kultury – do głosu doszły peryferia” (s. 64), co udowadnia coraz większą horyzontalność ówczesnej kultury, łączącej ze sobą peryferie, a ignorującej hierarchię centrów. Skutki tego rozproszenia widoczne są po dziś dzień. Mimo iż środowisko aktywnych uczestników cyfrowej kultury w Polsce nie jest rozbudowane, w rozmowach uderza, niekiedy otwarcie wyrażany, brak dążenia do jego konsolidacji, tak wewnętrznej, jak ponadgatunkowej. Praktycy, nawet posługujący się medialną retroestetyką, zazwyczaj nie są historykami swej dziedziny, docho- dzi więc do paradoksów, które dostrzega między innymi Yermey: „w niektórych przypadkach muzycy lo-fi i *chiptune* nie zawsze nawet wiedzą, co to w ogóle jest demoscena” (s. 80). „Cyfrowo natywni” i z natury postmedialni, współcześni twórcy młodszej generacji reprezentują nową sferę, zwaną *uncreative*, o której mówi Piotr Marecki (s. 168). W tej sferze twórczość polega na przechwycie,

² Postulat badawczy zaproponowany na gruncie historii sztuki przez Piotra Piotrowskiego, zakładający ujęcie inne niż „zachodniocentryczne”, tj. wertykalne. Por. P. Piotrowski, *O horyzontalnej historii sztuki*, „Artium Quaestiones” 2009, nr 20, s. 59–73.

³ Termin nacechowany pejoratywnie, wprowadzony przez Andrew Keena w wydanej w 2007 roku książce *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*.

remiksie i stosowaniu „pasty”⁴, a nie kreowaniu dzieła *ex nihilo*.

Spotykają się więc w tym tomie twórcy, którzy być może inaczej nigdy by się nie spotkali: reprezentujący programistyczną niszę zawzięci praktycy odwrotnej inżynierii, demoscenowcy, kompozytorzy muzyki lo-fi, radykalni eksperymetatorzy w zakresie literatury czy artyści o specjalizacji gatunkowej tak wysublimowanej, że nie ma dla niej terminologii nazewniczej, poza odautorską. Dlatego ta książka jest tak wartościowa: akademikom ukaże istnienie podskórnych nurtów alternatywnych subkultur na pograniczu poezji i „cyberzulerstwa”; poruszający się w sferze intuicji „amatorzy” mogą odnaleźć szerszy kulturowy kontekst swego działania, a generacja młodszych, już „cyfrowo natywnych” czytelników zyska szansę poznania mniej znanych wątków genezy kultury, która ich samych ukształtowała. W tym właśnie sensie można rozumieć tytułową „instrukcję obsługi” cyfrowych gatunków: jako możliwość wglądu w zamknięte środowiska specjalistyczne, a także poznanie twórczości, dla której nie istnieje jednoznaczny klucz interpretacyjny. Jak trafnie zauważa Zenon Fajfer, należy przy tym „uważać, żeby pojęciowa mapa nie przysłoniła terytorium. Bo przynależność gatunkowa jest kwestią perspektywy (...)” (s. 111).

Skoro jednak postulatem badawczym jest opracowanie instrukcji, czy też narysowanie mapy gatunków, a także uporządkowanie różnorodności indywidualnych narracji, to istotna jest czytelność

i jednoznaczność pojęć. Dlatego warto byłoby rozbudować niektóre wątki czy wyjaśnić specjalistyczne terminy, uzupełniając je o odsyłacze systematyzujące wiedzę w omawianej tematyce. Czytelnicy z pewnością chcieliby dowiedzieć się, czym są obecne w środowisku demosceny kategorie takie jak Wild czy VHS demo, przywołane przez Jakuba Argasińskiego (s. 15), bądź pojęcie *benchmark* w kontekście przemysłu gier, o którym wspomina Michał Staniszewski (s. 45). To pozwoliłoby przełamać wrażenie nieprzystępności środowisk cyfrowych subkultur, dzielących się tajnikami swej wiedzy równie niechętnie, co demoscenowcy sposobami na osiągnięcie maestrii w zakresie „kodzenia”. Istotna jest także kwestia programowania jako dziedziny twórczej zazwyczaj nieobecnej w instytucjach sztuki reprezentujących tzw. *artworld* o proveniencji akademickiej bądź niezauważanej z perspektywy głównego nurtu nauk humanistycznych⁵. Gdy dodać do tego nietrwałość nośników i wychodzenie z obiegu platform, systemów operacyjnych, a nawet ram konceptualnych (*framework*) odbioru tych treści kultury, które są ściśle zależne od technologii, to widać wyraźnie, że postulat utrwalania jest jednym z najpilniejszych obecnie zadań badawczych tej części nauk humanistycznych, która nie ignoruje technokultury. Sfera niezależna i niewspierana instytucjonalnie jest jednym z najbardziej narażonych na wyginięcie obszarów kultury cyfrowej. Tylko

⁴ Spolszczone angielskie określenie „[copy and] paste”, czyli opis funkcji „kopiuj-wklej”.

⁵ Przeczy temu przywoływane w książce „wirusowe” działanie Wojciecha Bruszewskiego (Voytek) w środowisku demosceny, która nie mieści się w kryteriach typowego „świata sztuki” (*artworld*).

dzięki wysiłkom kompetentnych pasjonatów można je utrwalić i wyposażyć w „instrukcję obsługi”, nie prowadząc jednocześnie do ich muzealnej petryfikacji.

Jak wynika z lektury *Gatunków cyfrowych*, prócz samego Piotra Mareckiego działania badawczo-archiwizacyjne w zakresie swej dziedziny prowadzą między innymi Leszek Onak (katalog polskich generatorów tekstowych, w tym unikatów), Łukasz „Zenial” Szałankiewicz (archiwum magów i samizdatów łączących późną epokę Gutenberga z załączkami kultury cyfrowej) czy Krzysztof A. Ziembik (znajomość historii i specyfiki gier tekstowych w Polsce). Nie można pominąć też wkładu Zenona Fajfera w teoriopraktykę liberatury. Książka ta nie jest jednak literalnie rozumianą instrukcją obsługi omawianych gatunków, lecz raczej przewodnikiem po meandrach protocyfrowej i postcyfrowej kultury, uwzględniającym wagę platformy technologicznej, lecz niewystępującym z pozycji twardego technodeterminizmu. Jest także kroniką historyczną, pisaną z niedługich wprowadzie dystansów czasowych, w kulturze cyfrowej trzeba jednak uwzględnić przyspieszony bieg czasu. Z tej perspektywy widać, że jednostkami czasu nie są lata kalendarzowe, lecz (choć jest to pogląd dziś niepopularny) raczej cezury w postaci technologicznych nowości, przewartościowujące kulturę. Te ostatnie pojawiają się coraz szybciej, aż do migawkowego żywota wiralowego mikrotrendu, czego przykładem jest Wiesławiec deluxe.

Dobór rozmówców i tematyki ujawnia klucz problemowy, ale także po części chronologię historyczną omawia-

nych zjawisk: od tych, które stanowią preludeum do właściwej kultury cyfrowej (magi, gry tekstowe, *chiptune’y*), aż po postawy twórcze o charakterze postdigitalnym (Łukasz Podgórni, Wiesławiec deluxe). Pomimo „wyspowości”, jaką ujawniają przywołane przykłady polskich gatunków kultury cyfrowej, jest ona także szeroko rozbudowana. Rozciąga się od sfery literackiej (gry tekstowe, hiperteksty) przez audiowizualną (dema, gry, *chiptune’y*) aż po postmedialne osobliwości kultury wizualnej (subwersywne gry z portalami społecznościowymi, w tym rozpowszechniane „w poprzek” konwencji kulturowej memy). Niektóre działania można „otagować” międzygatunkowo: poezja statusów czy generatory tekstowe to przecież zarówno literatura, jak i sztuka postinternetowa. Inne są wyjątkowe w skali zdecydowanie ponadlokalnej, jak hipertekstowa poezja Zenona Fajfera czy twórczość Pawła Janickiego, którą on sam określa mianem *conditional arts*. Wywiad z tym ostatnim artystą przypomina o historii sztuki (nowych) mediów, w której również najciekawsze bywały postawy artystyczne transwersalnie przekraczające granice gatunkowe (sztuka telematyczna czy *software art* z elementami krytycznej inżynierii). Najbardziej trafnego podsumowania problematyki zawartej w *Gatunkach cyfrowych* dostarcza natomiast Leszek Onak, który mówi: „Współczesne praktyki pisarskie rozwijają się w dwóch obszarach: frontendowym i backendowym” (s. 145). Tę nośną badawczo metaforę można z powodzeniem rozszerzyć poza literaturę,

na wszelkie przejawy sztuki postmedialnej.

Lektura *Gatunków cyfrowych* nasuwa skojarzenia z publikacjami *net.art* i *net.art 2.0*, czyli wywiadami, jakie przeprowadził w latach 90. XX wieku Tilman Baumgärtel⁶. Rozmawiał on z autorkami i autorami prac o wydźwięku prekursor-skim bądź pionierskim dla ukształtowania się nurtu sztuki internetu. Niemiecki dziennikarz zapowiedź nowej ery dostrzegł w fakcie usterki swego walkmana. Współcześnie natomiast rozmówcy Piotra Mareckiego zainteresowani są autoteliczną wartością kulturową, niezależną od technologicznego przeżytku. Dlatego *Gatunki cyfrowe*, podobnie jak książki Baumgärtela, mają szansę stać się podstawowym i cennym źródłem wiedzy o działaniach twórczych, które bez odpowiedniego kontekstu zniknęłyby z obiegu kultury, tak jak na przykład 3,5-calowe dyskiety zniknęły z obiegu technologicznego. Zagrożenie dla zasobów kultury cyfrowej, które Vinton Cerf, zwany „ojcem internetu”, określa mianem „cyfrowych wieków ciemnych”, jest faktem⁷. Polega ono nie tylko na możliwym zaniku tych zasobów, ale także na utracie dostępu do nich, czy wreszcie nawet na niezrozumieniu potencjału nieaktualnych już „wersji” kultury. Współczesne wysiłki badaczy

i konserwatorów podejmowane są w zakresie archiwizacji oraz przystosowywania przestarzałej technologii do nowych wymogów. Dzięki inicjatywie Piotra Mareckiego – której celem jest nie tylko zachowanie materialnych zasobów związanych z unikatowymi dziś platformami technologicznymi, ale także utrwalenie drukiem niszowych i rozproszonych wątków polskiej kultury, czego dowodzi omawiana publikacja – jest szansa, że nie zanikną one w „cyfrowych wiekach ciemnych”.

Bibliografia

- Baumgärtel T., *net.art. Materialien zur Netzkunst*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg 1999.
- Baumgärtel T., *net.art 2.0. New Materials towards Net Art*, Verlag für moderne Kunst, Nürnberg 2001.
- Ghosh P., *Google's Vint Cerf Warns of 'Digital Dark Age'*, BBC News, 13.02.2015, <https://www.bbc.com/news/science-environment-31450389> (dostęp: 10.05.2019).
- Keen A., *Kult amatora. Jak internet niszczy kulturę*, przeł. M. Bernatowicz, K. Topolska-Ghariani, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.
- Piotrowski P., *O horyzontalnej historii sztuki*, „Artium Quaestiones” 2009, nr 20.

⁶ Książka *net.art* ukazała się w roku 1999 w języku niemieckim i zawierała dziewiętnaście rozmów, zaś publikacja *net.art 2.0* (2001) była już dwujęzyczna – gromadziła dwadzieścia wywiadów w językach niemieckim i angielskim.

⁷ P. Ghosh, *Google's Vint Cerf Warns of 'Digital Dark Age'*, BBC News, 13.02.2015, <https://www.bbc.com/news/science-environment-31450389> (dostęp: 10.05.2019).