

# UBU LAB FAQ

## Dlaczego UBU lab?

Nazwa nawiązuje do dramatu "Ubu Król, czyli Polacy" (fr. Ubu Roi ou les Polonais). To utwór Alfreda Jarry z 1888 roku, uważany za inspirację dla wielu dzieł eksperymentalnych i awangardowych w światowej sztuce. Ubu to dla nas synonim EKSPERYMENTU oraz LOKALNOŚCI.

## Co to jest lab?

Rozumiemy go jako przestrzeń, w której są narzędzia, na których pracuje zespół.

## Kto został zatrudniony w zespole?

Zespół do naukowcy, artyści, programiści.

## Czy artyści są tylko dodatkiem do projektu naukowego?

Artyści pracują na równych prawach z naukowcami i programistami.

## Jakich narzędzi używacie?

Klasyczne komputery 8-, 16- i 32-bitowe z lat 80s i 90s. Nowe oraz klasyczne oprogramowanie na w/w komputery: assembly, trackery muzyczne (chiptune i digi), programy graficzne do pixelowania, inne. Klasyczne oraz nowe konsole. Nowe platformy do gier i wirtualnej rzeczywistości.

## Jakie będą efekty?

Prace artystyczne, zaawansowane utwory cyfrowe, eksperymenty. Gry komputerowe (platformowe, fabularne / tekstowe). Dema. Generatory tekstu. Gry tekstowe. Chatboty i inne. Oraz raporty techniczne.

## Co to jest raport techniczny?

To gatunek komunikacji w nauce związany min. ze środowiskiem laboratoriów. W raportach technicznych opisujemy wykonane w labie projekty.

## Na kim się wzorujecie?

Do stworzenia labu zainspirowały nas wybrane laby działające na amerykańskich uczelniach. Przede wszystkim The Trope Tank profesora MIT Nicka Montforta - ([http://nickm.com/trope\\_tank/](http://nickm.com/trope_tank/)), Media Archaeology Lab profesora Lori Emerson / University of Colorado w Boulder (<https://mediaarchaeologylab.com/>), The Electronic Literature Lab Dene Grigar na WSUV (<http://dte-wsuv.org/wp/ell/>) czy The Computer Club na Carnegie Mellon w Pittsburghu (<http://www.cmucc.org/>)

## Czym różnicie się od laboratoriów amerykańskich?

Przede wszystkim skupiamy się na lokalności. Badamy lokalną kulturę cyfrową, zjawiska charakterystyczne dla polskiego i europejskiego kontekstu (np. klonowanie sprzętu, demoscenę). W podejściu do sprzętu nasz lab jest prawie 100 % różny od labów amerykańskich.

### Po co wam tyle starego sprzętu? Dlaczego nie korzystacie z emulatorów?

Istotnym elementem projektu jest właśnie obcowanie ze sprzętem z lat 80s/90s, sposób pracy z takimi urządzeniami. To część archeologii mediów. Korzystanie z emulatorów nie jest zakazane i niejednokrotnie służy przyspieszeniu prac nad danym projektem, jednakże wskazane jest, by jego późniejszy odbiór odbywał się na realnym sprzęcie.

### Czy lab jest powiązany z dydaktyką?

W lipcu 2017 lab zorganizował tygodniową Szkołę Letnią dla studentów, a w październiku w odbył się 3 dniowy kurs „Exploratory programming for the Arts and Humanities” prowadzony przez prof. Nicka Montforta z MIT. Planowane są następne takie wydarzenia w przyszłości. W labie odbywają się zajęcia z zakresu kultury cyfrowej i gatunków cyfrowych. Platformy zgromadzone w labie były wykorzystywane w ramach kursu „Digital Genres in Central and Eastern Europe after 1989” prowadzonym przez dr Piotra Mareckiego w ramach cyklu Patterns Lectures.

### Czy wasz lab jest powiązany z jakąś konkretną dyscypliną naukową?

Dla prac wykonywanych w labie tradycyjne dyscypliny są niewystarczające. Zatem bardziej wierzymy w transdyscyplinę czy postdyscyplinę, która korzysta z informatyki, kulturoznawstwa, literaturoznawstwa, groznawstwa itd.

### To co robicie dzieje się w teoretycznej próżni czy są jakieś metodologie, które są Wam bliskie?

To przede wszystkim platform studies, archeologia mediów, comparative media studies.

### Czy interesują was tylko media cyfrowe?

Głównie, ale nie tylko (np. część dokumentacji fotograficznej jest robiona przy użyciu analogowych aparatów oraz kliszy filmowej). W labie mamy maszyny do pisania. Gromadzimy też materialne dziedzictwo związane z kulturą cyfrową w Polsce, rzadkie wydania utworów, czasopisma komputerowe, materiały z giełdy a nawet listy komputerowych geeków.

### Co jest w tym ciekawego dla humanistów?

Jeśli ktoś czytał "Moby Dicka", nie oznacza, że nie lubi zagrać w „Dooma” lub „Super Froga”, odpalić dema na Atari Falcon czy posłuchać chiptune z ZX Spectrum lub Pegasusa.