

Poezja cybernetyczna (ang. *cybernetic poetry, cyberpoetry*) — sytuuje się pomiędzy gatunkiem autochtonicznym i ksenochtonicznym (Suska 2010: 247). Powstaje w jako integracja poezji z technologią, w wyniku czego wygenerowany zostaje obiekt tekstowo-wizualno-dźwiękowy, który atakuje odbiorcę różnorodnością elementów, naciera na zmysł wzroku i słuchu, wywołując poczucie dezorientacji, szoku czy transu. Jej prawidłowy odbiór uwarunkowany jest kontekstem, do którego dany utwór się odnosi (Pawlicka 2012: 27).

P.c. jest odróżniana od poezji cyfrowej (ang. *digital poetry*): „każda p.c. jest poezją cyfrową, nie każda jednak poezja cyfrowa jest p.c.” (Pawlicka [a] b.r.). W przypadku p.c. występuje silne skontekstualizowanie gatunku, jego odwołania się do teorii cybernetyki i tym samym poruszanie zagadnień związanych z mechanizacją człowieka i automatyzacją tekstu oraz uwydatnianie kategorii autora-cyborga, wchodzącego w relację z komputerem. Natomiast poezja cyfrowa, zgodnie z tezą Friedricha W. Bloccka (Pawlicka [a] b.r.): definiowana jest przez komputer (sieć komputerów), oferujący jej narzędzia do produkcji, zapisu i dystrybucji; cechuje się, tak, jak nowe media: pro-

gramowalnością (opiera się na algorytmicznej generacji tekstów), multimedialnością, nielinearnością bądź multilinearnością (zarówno w odniesieniu do struktury utworu, jak i odbioru przez użytkownika), animacyjnością, interaktywnością (swoisty dialog między maszyną a użytkownikiem) oraz przedefiniowaniem klasycznych kategorii autora i czytelnika oraz ich roli w komunikacji (Pawlicka [a] b.r.).

Oprócz charakterystycznych dla p.c. cech, dotyczących formy oraz rodzaju zmysłów, poddawanych działaniu utworu w sytuacji odbioru, również kategoria autora (nadawcy) i czytelnika (odbiorcy) podlega specyficznym regułom. Espen Aarseth wskazuje na dwie pozycje, możliwe do przyjęcia przez czytelnika cybertekstu („maszyny do wytwarzania wielotorowych wypowiedzeń”): użytkownika oraz operatora. „Użytkownik to osoba posiadająca ciało, istniejąca w czasie i wchodząca w relację z cybertekstem, natomiast operator jest zestawem funkcji, rolą zaprojektowaną w obrębie cybertekstu, którą użytkownik może przyjąć” (Pawlicka [a] b.r.). Są one niejako analogiczne do stanowisk czytelnika i autora, ale z założeniem interaktywności (naczelnej cechy cybertekstu). Użytkownik

może więc stać się operatorem tekstu, budując własną strategię odbiorczą i stwarzając utwór na nowo. Tym samym status odbiorcy jest wyższy od tego przynależnego twórcy dzieła. Owego odbiorcy nie można już w zasadzie nazwać czytelnikiem. Rola czytelnika utworu literackiego polega na akcie interpretacyjnym, natomiast odbiorcy cybertekstu — na akcie interwencyjnym. Cybertekst stawia więc przed odbiorcą większe wymagania, podsyte dodatkowo ryzykiem odrzucenia — spełnienie ich, przez inwestowanie osobistej improwizacji, nie musi oznaczać oczekiwanego bliskiego obcowania z dziełem, ale może zakończyć się niepowodzeniem. Odbiór p.c. staje się działaniem „czynnej interpretacji”, którą można nazwać grą o znaczenie i o nadawanie formy skończonej (Pawlicka 2012: 29–30).

Właśnie z ową kwestią ludyczną związany jest problem odbiorcy p.c. Charakteryzowana jest ona jako gra z językiem. Nie są to jednak przypadki tradycyjnie pojmowanej „gry językowej”, a raczej forma rozgrywki — sterowalny *performance*, który odbywa się na ekranie komputera; jest to gra o język i szeroko rozumiane znaczenie, które użytkownik, poprzez dokonywanie serii wyborów i podejmowanie mniej lub bardziej określonych akcji, może wygrać — „wytopić z nakładających się na siebie warstw: dźwiękowej, wizualnej i literackiej”. Owo kojarzenie ze sobą wrażeń, pochodzących od różnych zmysłów, czyli doświadczenie synestezji (Mróz i Rzaśa 2011: 146) — to kolejna forma jego potencjalnego „zwycięstwa”. Użytkownik utworu cyberpoetyckiego staje się więc graczem, „który musi odnaleźć algorytm sensu” (Pawlicka 2012: 31).

Nadawca natomiast traktuje utwór jak maszynę. Taki związek wskazanych elementów ma dwojaką motywację. „Po pierwsze, konstruowanie wiersza odbywa się na zasadzie „kompozycji maszynowej”, polegającej na odwoływaniu się do teorii

sterowania i algorytmów. Po drugie zaś, utwór ma naśladować maszynę, w szczególności w warstwie brzmieniowej. Stąd p.c. bazuje na estetyce zakłóceń, jej celem jest odtworzenie trzeszczącego radia, odgłosu niesprawnego silnika, zawirusowanego systemu oprogramowania czy danych ze zniszczonego dysku. P.c. syty się awariami technicznymi i szumami dźwiękowymi. Tworzy nowy rodzaj piękna inspirowany zdobyczami cywilizacyjnymi. W wyniku negowania dotychczasowej estetyki powstaje antyutwór, opierający się na dystorsji i kankofonii: „Wówczas poezją cyfrową będzie każdy utwór, który w ten czy inny sposób rozbija ramy użyteczności interakcji między człowiekiem a komputerem. Funkcja poetycka, w przypadku polskich poetów cybernetycznych, zasadzana jest na przykład na kategorii usterkowości, gdzie wiersz jest wyrazem erozji kodu, staje się poezją przypadkowego szumu, zawieszenia się systemu” (Pawlicka 2012: 30).

Mariusz Pisarski zwraca uwagę na fakt, iż poetyka usterkowości nie powinna być utożsamiana z kategorią zabrudzenia dzieła — stosowanie zabiegów w opozycji do domyślnej estetyki wyjściowej danego narzędzia (do obróbki grafiki, animacji czy dźwięku), na przekór temu, co wedle producenta i panujących standardów uznaje się za pożądany wygląd końcowy lub wykorzystanie jej w minimalnym zakresie. Brud ten odnosi się do warstwy front-endowej i nie sięga wewnętrznego mechanizmu dzieła, nie wprowadza natomiast zakłóceń w odbiorze, ani tym bardziej ich nie generuje (Pisarski b.r.).

Korzystanie z określonego materiału (dobór wybranych elementów z trzech dostępnych znaków semiotycznych) stanowi jednocześnie o odmianie p.c.: animacja — sięga zarówno po słowo, jak i obraz oraz dźwięk; grafika — po słowo i obraz; poezja wizualna — za pomocą słowa tworzy obraz;

poezja tradycyjna — korzysta ze słowa, za pomocą którego oddać może także estetykę poezji fonetycznej. Wytwarza ona tekst nie tylko cyfrowy, lecz także analogowy. P.c. nie jest zatem ściśle związana ze środowiskiem komputerowym, a wręcz przeciwnie — jest to obiekt, który można przenieść w inne media, posilkując się wówczas odmiennymi procedurami i używając danego materiału, zależnego od docelowej sfery (Pawlicka 2012: 30–31).

Korzystając z powyższych odmian można dokonać klasyfikacji p.c. ze względu na różnorodne kryteria. Zgodnie z pierwszym z nich istnieje możliwość wydzielenia p.c. cyfrowej, która występuje wyłącznie w sieci, bo w przypadku przedstawienia jej w formie drukowanej zatraciłaby niektóre właściwości (jak na przykład dźwięk), i p.c. analogowej — funkcjonującej w komunikacji realnej; wywołuje ona również wiele kontrowersji ze względu na niemożliwość współwystępowania elementów, które w istocie decydują o jej jakości (Pawlicka 2012: 33). Drugi podział można potraktować jako wyodrębnienie gatunków lub podgatunków p.c. (wskazanych): animacji, grafiki, poezji wizualnej i tradycyjnej (Pawlicka 2012: 34).

Najpełniejszą z jej odmian jest więc *animacja komputerowa* — sztuka kreowania ruchomych obrazów ściśle związana ze środowiskiem, w którym powstaje i funkcjonuje. W związku z czym funkcjonuje wyłącznie w komputerze, jest w pełni digitalna i nie może występować na równych prawach z p.c. drukowaną. Animacja składa się z tekstu, obrazu, ruchu i dźwięku, co w efekcie nie tworzy już tradycyjnego przekazu poetyckiego, ale obiekt generowany komputerowo. Utwór cybernetyczny jest zatem zaprogramowany na pewne działanie. Artysty konstruuje obiekt, który będzie wymagał interakcji, jednak nie można tu mówić o jakiegokolwiek wolności odbior-

cy — jest on zniewolony przez program (Pawlicka 2012: 34).

Poezja tradycyjna nobilitowała język, podkreślała jego wyższość nad innymi znakami komunikacyjnymi, natomiast kultura audiowizualna ukazała rangę obrazu, który również może przenosić treści, co doprowadziło do sytuacji, w której słowa i obrazy tworzą wspólny, dynamiczny przekaz — którego nie można rozłożyć na poszczególne składniki. Cyberutwory wprowadziły model poezji dynamicznej, przeobraziły kulturę werbalną w audiowizualną. *Poezja animacyjna* jest więc wzajemnym dopełnieniem składników, które wspólnie wzmacniają znaczenie. Jej odbiór, zgodnie z zasadami p.c., polega nie na czytaniu, lecz na obserwowaniu, kontemplacji i wylawianiu tego, co jest wspólne wszystkim budulcom. Jest grą z dziełem o znaczenie, ukryte między poszczególnymi składnikami oraz między nimi a ową nową audiowizualną całością (Pawlicka 2012: 35).

Wskazana poezja animacyjna różni się stosunkowo od poezji konkretnej (tradycyjnej — korzystającej ze słowa), a także od poezji wizualnej, która wytwarza obraz ze słów. Wyróżnikiem cyfrowej *poezji konkretnej* jest więc prymat tworzywa językowego, na bazie którego powstają wariacje słowne, odkrywane za pomocą mechanizmu. Jej cechą jest testowanie najdrobniejszych elementów języka: słów i liter. Polega ona na doświadczeniu utworu, który odbiera się jako system zwrotów, ujawnianych jako efekt gry językowej. Cechami poezji konkretnej jest przesunięcie ciężaru z procesu znaczeniowego na związki międzyznakowe, natomiast w wersji cyfrowej konstrukcja poszerzona jest o składnik działania, aktywny utwór. Dzięki ruchowi obiektu odkryte zostają dotąd skrywane zależności między znakami językowymi, subteksty, kryjące się w tekście pierwotnym, a w efekcie skonstruowany zostaje obiekt wtórny.

Ów mechanizm demaskuje tekst językowy poprzez ujawnienia wewnętrznych układów, które w tradycyjnej poezji konkretnej nie były dostępne bezpośrednio. Ruch wizualizuje odbiór, który w analogowej wersji odbywał się w umyśle czytelnika (Pawlicka [b] b.r.). Wyróżnikiem cyfrowej *poezji wizualnej* jest natomiast prymat obrazu i ruchu, determinujących kształt i znaczenie warstwy tekstowej. W tradycyjnej poezji wizualnej tekst rozmieszczony był na przestrzeni kartki, liczył się układ i organizacja. Tekst mógł tworzyć obraz bądź być w obraz wpisany. Natomiast w cyfrowej odmianie relacja między tekstem a obrazem jest zmienna — każdorazowo przekształca się i jest generowana przez mechanizm. Utwór skonstruowany jest z warstw, połączonych ze sobą na zasadzie kinetycznej (obiekt sam zmienia swą strukturę bądź łączy konkretne słowa, lub ikony pełnią funkcję odsyłaaczy, które po ich uruchomieniu, umożliwiają przejście do kolejnej wersji). Ruch jest elementem scalającym tekst z obrazem i tym samym pełni funkcje strukturalne i semantyczne. To, co było w tradycyjnej poezji wizualnej ukazane symultanicznie, w cyfrowej rozciągnięte jest w czasie i przestrzeni (Pawlicka [c] b.r.).

W przeciwieństwie do obu wskazanych wyżej gatunków poezji cyfrowej, *poezja animacyjna* — wprowadza grafikę, ruch i dźwięk, które są niezależne od języka. Wyróżniający, nie jest już wyłącznie pisany, ale także mówiony — ma swoją barwę, siłę, rytm i melodię — już nie tylko nazywa, lecz także pokazuje. Słowa przeobrażają się w obraz i to z nim identyfikują swoje znaczenie. W animacji twórcy inspirowani są poetyką wideoklipu, filmu, poezji wizualnej i sztuki optycznej. Techniki ujawniają się w postaci animacji przybierającej formę filmiku, dynamicznego wiersza konkretnego oraz obrazu op-art (Pawlicka 2012: 35).

Aktywność p.c. cyfrowej jest różna: występują utwory wymagające interakcji odbiorcy, a także takie, które angażują wyłącznie wzrok. Stopień oddziaływania na animację również jest odmienny: jedne wymagają wyłącznie „wejścia”, czyli aktywowania utworu, drugie natomiast domagają się stałej interwencji odbiorcy, ponieważ tylko wtedy przekaz nabiera odpowiedniej struktury i sensu. Rezultatem interakcji może być wzmożenie ruchu, zmiana natężenia dźwięku bądź pojawianie się słów, które wcześniej nie były widoczne (Pawlicka 2012: 36).

Zgodnie z powyższym odbiorca poezji przybiera jedną z dwóch postaci: użytkownika lub widza. Ów charakter zależy wyłącznie od twórcy, który programując swój przekaz, tworzy go tak, że albo interakcja jest niezbędna w procesie odbiorczym, albo prezentuje obraz nieaktywny, uprawniający tylko do oglądania. Użytkownik p.c. musi się jednak w niej odnaleźć: początkowo jest podmiotem implikowanym — nawiguje po utworze zgodnie z konwencją analogiczną do literatury tradycyjnej, dopiero gdy zaadaptuje się w nowej odmianie — gotowy jest na eksperymentowanie z dziełem, wtedy właśnie rozpoczyna się gra z cyberutworem (Pawlicka 2012: 42–43).

ROKSANA MAJEWSKA

BIBLIOGRAFIA

- Bauer Z. (2009), *Nowe media* [w:] *Słownik wiedzy o mediach*, wyd. 2, red. E. Chudziński, Wydawnictwo PWN, Warszawa–Bielsko-Biała. – Maryl M. (2012), *Konwergencja i komunikacja: gatunki wypowiedzi na stronach internetowych pisarzy*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich”, nr 55, z. 2. – Mróz E., Rząsa J. (2011), *Różnice w odbiorze świata poprzez zmysły. Niewidomi i synesteci*, „Rocznik Kognitywistyczny”, t. 5, http://kognitywistyka.eu/texts/show/rocznik_5_17.pdf [dostęp: 30.01.2018]. –

- Pawlicka U. [a], *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka [fragment]*, <http://www.ha.art.pl/prezentacje/27-proza/2766-urszula-pawlicka-polska-poezja-cybernetyczna-konteksty-i-charakterystyka-fragment.html> [dostęp: 22.01.2018]. – Pawlicka U. [b], *Cyfrowa poezja konkretna*, <http://www.ha.art.pl/prezentacje/42-sloownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2174-sloownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-konkretna.html> [dostęp: 5.01.2018]. – Pawlicka U. [c], *Cyfrowa poezja wizualna*, <http://www.ha.art.pl/prezentacje/42-sloownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2220-sloownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-wizualna.html> [dostęp: 5.01.2018]. – Pawlicka U. (2012), *Kontekst ludyczny w polskiej poezji cybernetycznej*, „Warmińsko-Mazurski Kwartalnik Naukowy. Nauki Społeczne”, nr 3, http://www.kwartalnik.wsie.olsztyn.pl/sites/default/files/kwartalnik/2012/3/Kwartalnik3_2012_2.pdf [dostęp: 14.01.2018]. – Pisarski M., *Brud*, <http://www.ha.art.pl/prezentacje/42-sloownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2596-sloownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-brud.html> [dostęp: 5.01.2018]. – Suska D. (2012), [rec.] „Internetowe gatunki dziennikarskie”, red. K. Wolny-Zmorzyński, W. Furman, Warszawa 2010, s. 247, „Prace Naukowe Akademii im. Jana Długosza w Częstochowie. Filologia Polska. Językoznawstwo”, nr 8, http://www.bg.ajd.czyst.pl/wydawnictwo/fp_j_8.html [dostęp: 20.01.2018].