

URSZULA PAWLICKA  
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski\*

## Ruch jako podstawa materializacji cyfrowej poezji konkretnej

### Move as a Condition of Materializing Digital Concrete Poetry

#### Abstract

Concrete poetry is concerned purely with language. This poetry disregards syntax and meaning in order to explore the relationships between literal characters. In the 60's Max Bense, a philosopher, theorist and the creator of concrete poetry, posited the idea of using the computer in art. Artists started to use the computer to generate digital concrete poetry. The digital version characterizes movement and interaction. The movement uncovers hidden layers, subtexts and reveals different correlations between literal characters. The movement visualizes the way of perceiving and understanding the work. Max Bense used the category of connection in order to describe the multilayers found in concrete poetry. I refer to this category in order to present kinetic digital concrete poetry. I will describe a variety of compositional strategies, which concentrates solely on language. I will highlight the different digital poetry genres in which the features of concrete poetry are realized.

digital concrete poetry, Max Bense, kinetic features of concrete poetry, compositional strategies, digital poetry genres

\* Wydział Humanistyczny  
Uniwersytet Warmińsko-Mazurski  
ul. K. Obitza 1  
10-725 Olsztyn  
ulapawlicka@wp.pl

## Początki poezji cyfrowej

Na pierwszej międzynarodowej wystawie *Between Poetry and Painting* w Londynie w 1965 roku nie zabrakło uczestników niemieckiej grupy poetów konkretnych ze Stuttgartu. Czołową postacią był wówczas Max Bense — profesor, filozof, poeta i pionier semiotyki w Niemczech. Poetka Jasia Reichardt, przedstawiająca swoje prace na wspomnianym wydarzeniu, na pytanie Bensego o dalszą drogę artystyczno-literacką, odpowiedziała wprost, że nie wie — ten bez zastanowienia poradził jej, by spojrzeć w komputer i zbadała jego możliwości (Prince 2003: 4). Anegdota stanowi osobliwy wstęp do historii poezji cyfrowej, która — słowami Bensego — dokonała przeniesienia wzroku z papieru na ekran komputera. Wskazuje również na historyczne przejście od poezji konkretnej do cyfrowej.

Badacze poezji cyfrowej jak Chris Funkhouser, Friedrich W. Block, Roberto Simanowski czy Anna Katharina Schaffner wysuwają twierdzenie o powstaniu trzeciego etapu rozwoju eksperymentów literackich — pierwszym byłaby poezja wizualna (od XVI wieku do początku XX wieku), a drugim poezja konkretna (druga połowa XX wieku) (Schaffner 2006). Funkhouser definiuje poezję cyfrową jako „komputerową sztukę literacką, która może być rozpatrywana i doceniana w kontekście tradycji poetyckiej” (Funkhouser 2007: 24), stąd w swojej publikacji *Prehistoric Digital Poetry* wykazuje pewną historyczną ewolucję poezji digitalnej: od awangardzystów z lat 20. XX wieku, po neoawangardzystów z grupy OuLiPo z lat 60. Drudzy, według Funkhousera, stanowią prehistoryczną formę poezji cyfrowej, gdyż już wtedy rozpoczęto eksperymenty w postaci hipertekstu (przykładem jest *Jeśli zimową nocą podróżny* Itala Calvina) oraz literatury kombinatorycznej (*Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau) (Pisarski 2001).

Za początek poezji cyfrowej, a raczej eksperymentów ją zapowiadających, Funkhouser uznaje rok 1959, kiedy Max Bense zasugerował swojemu studentowi Theo Lutzowi zaprogramowanie pierwszego generatora do losowego generowania elektronicznych wierszy. Stochastycznie wyprodukowany, za pośrednictwem komputera utwór, bazował na słowach zaczerpniętych z powieści *Zamek* Franza Kafki (Funkhouser 2007: 37-38). Od 1960 roku rozpoczęto próby tworzenia poezji komputerowej, a następnie Bense zdefiniował poezję komputerową jako tzw. poezję sztuczną, która w odróżnieniu od „naturalnej” nie angażuje subiektywnej świadomości przedstawianego świata, lecz redukowana jest do automatycznego generowania za pośrednictwem maszyny (Block 2010). Lata 1959-1995 uznane są za czas „pre-poezji cyfrowej”, która dzięki powstaniu systemu WWW, otwierającego etap zaawansowania technologicznego, rozwijać się będzie na szerszą skalę i docierać do większego grona odbiorców (Block 2010).

Poezja cyfrowa powstaje zatem za pośrednictwem nowych mediów, które nie są tylko narzędziem do produkcji, lecz także jego integralnym składnikiem i przede wszystkim — kontekstem służącym do zrozumienia danego projektu cyfrowego, jego estetyki i działania. Właściwości takie jak: struktury przestrzenne, kinetyczność, interaktywność, multilinearność i wieloskładnikowość — umożliwiły dalsze eksplorowanie i badanie znaku językowego, zapoczątkowane przez poetów konkretnych.

Reinhard Doehl, Emmett Williams i Augusto de Campos to twórcy tradycyjnej poezji konkretnej, którzy zaczęli eksperymentować z komputerem, rozpoznając jego możliwości w zarówno w komponowaniu nowych form poetyckich, jak i w szybkim rozpowszechnianiu własnej twórczości. W 1992 roku Augusto de Campos w jednym z wywiadów wyraził nadzieję, że nowe eksperymenty multimedialne odpowiedzą na pytanie o to, co pozostaje jeszcze do odkrycia. Artysta, który jako jeden z pierwszych zaanimował swoje wiersze, podkreślił, że komputer zmaterializował i wzmocnił to, co było statyczne na papierze. „Verbivocovisual” poezji konkretnej, czyli próba połączenia komunikacji werbalnej i pozawerbalnej, zostaje dosłownie zrealizowana pod postacią grafiki, dźwięku i kinetyki. Augusto de Campos wprost stwierdził, że „ruch konceptualny stał się ruchem rzeczywistym” (Schaffner 2006).

Celem niniejszej pracy jest próba zanalizowania relacji między tradycyjną poezją konkretną a jej postacią cyfrową. W szczególności skoncentruję się na podstawowej różnicy, jaką jest ożywienie statycznego utworu. Ruch bowiem jest podstawową strategią cyfrowej poezji konkretnej, odkrywającą jej wielowarstwowość i multilinearność.

### Charakterystyka poezji konkretnej

Pojęcie „konkretny” wywodzi się od malarza Theo van Doesburga, który w *Maniście sztuki konkretnej* odniósł je do metod malarskich, polegających na prezentowaniu przedmiotu wyłącznie dzięki środkom obrazującym (Wende 2006: 235). Poezja konkretna pojawiła się w latach 50. XX wieku w Europie i Ameryce. Za przedstawicieli gatunku uważa się Szwajcara Eugena Gomringera i członków brazylijskiej grupy „Noigandres” (Decio Pignatari, bracia Augusto i Haroldo de Campos). W 1953 roku Öyvind Fahlström ogłosił pierwszy *Manifest poezji konkretnej*. W latach 60. gatunek ten przybiera na sile. Najważniejszymi twórcami są (oprócz wymienionych): S. S. Schmidt, F. Mon (Szwajcaria); I. H. Finlay, D. S. Houédard, E. Morgan, S. Bann (Anglia); J. Hiršal, J. Kolař, J. Valoch (Czechosłowacja); E. E. Cummings (Stany Zjednoczone) (Gazda 2000: 550). W latach 60. Dick Higgins wprowadził termin *intermedia* na określenie dzieł bazujących na różnych dziedzinach sztuki, nadając tym samym poezji konkretnej rangę gatunku (Higgins 2000: 127). Konkrecyści wprowadzili własne pojęcia na określenie tekstu przestrzennego: „słowo-przedmioty” — bracia de Campos — oraz „konstelacja słów” — Gomringer, odwołując się tym samym do poezji wizualnej, która słowo wzmacniała prezentacją ikonyczną.

Pierwsze teksty-obrazy pojawiły się już w starożytności i nosiły nazwę *technopaegnia* — z greckiego *techne* (sztuka, dzieło) oraz *paegnion* (gra, zabawa). Pojęcie wprowadzone przez Decymusa Magnusa opierało się na trzech składnikach: kształcie ikonycznym, tekście językowym oraz graficznym wykonaniu (Rypson 1989: 17). Od XVI-XVIII wieku

zauważyć należy bogaty rozwój poezji wizualnej, wówczas bowiem pojawiły się różne odmiany piktogramów: labirynty słowne, kwadraty magiczne, logogryfy czy tautogramy.

Wierszowana kostka (tubus) to najczęściej kwadratowy lub prostokątny układ liter, zawierający wers lub dystych, który czytelnik może odczytywać w tysiącach kombinacji, jak gdyby w labiryncie. Kolejność lektury tekstu podstawowego może się zmieniać zależnie od życzenia czytającego, właściwa treść jednak pozostaje niezmienna (Rypson 1998: 184).

Nelinearność i kombinacyjność tekstu o ustalonej konstrukcji uzyskiwane były dzięki stosowanej technice anagramowej, akrostychicznej czy chronograficznej. Zabawy słowno-literowe z XVI wieku powracają w drugiej połowie XX wieku w poezji konkretnej pod postacią palindromów i także anagramów, przykładem są utwory konkretyzisty Andre'a Thomkinsa (Bujnowski 1976: 21). Ustrukturalizowane figury poetyckie pojawiają się w twórczości Stanisława Dróżdża, który stosował czworobok, „płaszczyznę pokrytą powtarzającymi się z określoną częstotliwością znakami, pulsującą jednostajnym, równo odmierzonym rytmem” (Sterna-Wachowiak 1976: 66) — ilustracją są utwory *Czasoprzestrzenie*, *Wahanie*, *Pewność* i *Niepewność*. Konstrukcja architektoniczna u Dróżdża pojawia się również w „poetyckich krzyżówkach”: „Słowa pokazują się wtedy w zazębieniach, zachodzą na siebie, kłócą się lub wydają w koherentne relacje” (Sterna-Wachowiak 1976: 68). Labirynty poetyckie i kwadraty magiczne są istotnym korzeniem poezji 3D, która podobnie jak poezja konkretna bada wewnętrzne relacje między elementami słownymi.

Przełom XIX i XX wieku jest kolejnym okresem, w którym następuje odrodzenie wizualnego zapisu pisma, dzięki dwóm wielkim prekursorom: Williamowi Morrisowi oraz Stéphanie'owi Mallarmému. Francuski poeta i krytyk literacki Mallarmé wysunął koncepcję powierzchni tekstu jako jego elementu konstytutywnego. W 1896 roku opublikował poemat *Rzut kośćmi nigdy nie zniesie przypadku*, który był radykalną prezentacją możliwości poezji wizualnej. Plan ikoniczno-przestrzenny był równie istotny jak zapis tekstowy. O znaczeniu poematu decydowało zatem zarówno położenie słów, jak i ich właściwości typograficzne: format czcionki, krój i typ. Liczyło się zatem to, co dzieje się wewnątrz tekstu, relacje między znakami a przestrzenią. W ten sposób Mallarmé zburzył linearny sposób odczytania utworu, wprowadzając ideę gry przypadku i znaczeń, zależnych od kierunku lektury (Hopfinger 1993: 88). Ważnym wydarzeniem, mającym wpływ na rozwój poezji wizualnej, było odkrycie chemiografii, która dokonała rewolucji w reklamie (Bohn 2006: 12). Od 1912 roku zauważyć zatem można inspirację nowoczesną reklamą w działalności kubistów (Francis Picabia *Kobieta*), futurystów (Filippo Tommaso Marinetti, *Słowa na wolności*) i dadaistów (Kurt Schwitters, *Krytyk*). Ważny krok ku abstrakcjonizmowi wizualnemu wykonał przedstawiciel francuskiej awangardy poetyckiej Guillaume Apollinaire, wydając w 1918 roku dzieło *Kaligramy* i zapoczątkowując lirykę kaligramatyczną. Artysta, nawiązując do gatunku carmen figuratum przełamał dotychczasowe konwencje wprowadzając do tworzywa literackiego elementy graficzne i nadał tekstom poetyckim charakter wizualny (Hopfinger 1993: 91).

W założycielskim tekście poezji konkretnej z 1958 roku *Plan pilota para poesia concreta* bracia Augusto i Haroldo de Campos oraz Décio Pignatari głoszą „ogólną sztukę

słowa”, koncentrującą się na materialności i samorefleksyjności języka. Badanie słowa jako przedmiotu fizycznego dokonuje się dzięki jego uprzestrzennieniu i uwydatnieniu właściwości dźwiękowo-wizualnych:

Poezja konkretna odkrywa przestrzeń graficzną jako strukturalny element tekstu, zastępuje linearno-czasowy rozwój wiersza czasoprzestrzenną strukturą, tworzy specyficzny — verbivocovisual — obszar językowy, w którym komunikacja werbalna współpracuje z komunikacją pozawerbalną (Dziamski 2009: 127).

Öyvind Fahlström z kolei w manifestie poezji konkretnej *Z pąwiaszowaniem urorurodziurodzin* postuluje wyciskanie materii języka, czyli testowanie jego najdrobniejszych elementów: słów i liter (Fahlström 2006: 96). Poezja konkretna polega na doświadczaniu utworu, a nie na jego rozumowaniu, stąd warstwa semantyczna jest zredukowana. Jak stwierdził Eugen Gomringer, są to teksty będące rzeczywistością samą w sobie. W obrębie utworu konkretnego dostrzega się warianty tego samego zwrotu, które na płaskiej powierzchni odszukiwane i odczytywane są symultanicznie. Utwór odbiera się jako system zwrotów, ujawnianych jako efekt gry językowej. Właściwością poezji konkretnej jest przesunięcie ciężaru z procesu znaczeniowego na związki międzysznakowe. Ben-se wskazuje na najważniejsze kategorie poezji konkretnej, jakimi są przestrzeń (układ strukturalny wiersza), składniki (słowo, obraz i dźwięk) oraz odbiór symultaniczny, odkrywający różnorodne możliwości semantyczne:

Chodzi tu o poezję, która redukuje swój język prawie całkowicie do momentów strukturalnych i semiotycznych, a więc do bezpośrednich materialnych funkcji mowy i lingwistycznych danych. Konkretnie teksty wykorzystują w idealnym wypadku mowę nie tylko jako nosiciela znaczeń, lecz poza tym — i to być może silniej — jako akt wokalny i wizualny. Słowo występuje więc równocześnie na płaszczyźnie morfologicznej (znaczenie), graficznej (figuralnywna sprosteczalność) i fonicznej (przebieg dźwiękowy) jako środek poetyckiego kształtowania. Kontekst tekstu konkretnego stanowi równocześnie semantyczny, wizualny i foniczny związek (Bujnowski 1976: 6).

Istotna w poezji konkretnej jest tzw. gramatyka obrazu oraz gestykulacja tekstu, opisane przez Franza Mona. Pierwsza polega na położeniu tworzywa językowego, odległości znaków oraz ich gęstości. Gestykulacja z kolei określa sposób, w jaki tekst językowy ukazany jest na powierzchni: jego ekspansja, uszeregowanie czy spiętrzenie (Mon 2006: 246). Poezja konkretna uzyskuje formę konstelacji, czyli zbioru elementów językowych, które wchodzi ze sobą w rozmaite relacje. Gomringer w 1955 roku scharakteryzował konstelację jako:

(...) najprostszą możliwość ukształtowania poezji opartej na słowie, obejmuje ona grupę słów — tak jak obejmuje grupę gwiazd i staje się gwiazdozbiorem — dane są słowa ułożone obok siebie albo jedno pod drugim, dwa lub trzy lub więcej — nie za dużo — słów, myślowo-materialny stosunek i to wszystko! Konstelacja jest porządkiem i zarazem swobodną przestrzenią o ustalonych wielkościach, pozwala na grę, pozwala na seryjne tworzenie słowo-pojęć a, b, c i ich możliwych odmian (Rypson 1989: 320).

Architektoniczna dbałość o wizualne przedstawienie utworu sprawia, że nastąpiło przesunięcie od „związku słów do związku konstrukcji” (Hopfinger 1993: 104). Oprócz układu strukturalnego liczą się również właściwości typograficzne, jak kształt i wielkość liter, zastosowana czcionka oraz barwa.

Przestrzenne rozłożenie słów zmusza do zastanowienia się nad sposobem czytania poezji konkretnej, która odrzuciła dotychczasowe schematy lektury linearnej na rzecz multilinearnej. Celem czytelnika jest obserwacja utworu, a następnie wyznaczenie własnej linii odbioru, polegającej na odkrywaniu kolejnych warstw syntaktycznych i semantycznych. Kontemplacja pozwala na dostrzeżenie tego, co niewidoczne, na wykazaniu relacji czy przejść między słowami, które ujawniają się wyłącznie w trakcie — mówiąc słowami Marjorie Perloff — „patrzenia zarówno na tekst, jak i przez niego” (Bohn 2006: 9). Poezja konkretna wymaga bowiem poszukiwana „czegoś poza tym”, co jest przekazane bezpośrednio, jak wyznaje Franz Mon:

*Coś poza tym* zajmuje mnie bezustannie; tego *tutaj* prawie nie ma lub raczej: mnie w tym nie ma, ponieważ nieodłącznie *coś poza tym* kusi mnie i odwodzi. We wszystkim, co mnie spotyka, tkwią obydwa momenty, a *coś poza tym* oddziałuje najsilniej w obrazach zredukowanych do znaków-odsylaczy, zwłaszcza w znakach pisma (Mon 2006: 243).

Dzieło konkretne silnie angażuje zmysł wzroku, odbiorca postrzega utwór szeregami spojrzeń wielokierunkowych, dzięki czemu jest w stanie odkryć różne wcielenia tego samego tekstu. Sens poezji konkretnej polega zatem nie na ostatecznym ukształtowaniu jedności utworu i jego interpretacji, lecz na ciągłym procesie jego przeobrażania i nieustannym wyłanianiu nowych ujęć.

### Od kategorii „spójnika” do kinetyczności poezji cyfrowej

Bense akcentuje znaczenie systemu strukturalnego poezji konkretnej, którego siłą jest dokonywanie ciągłego zwrotu obserwacyjnego, polegającego na negowaniu wcześniejszego ujęcia nową perspektywą odczytania. Lektura staje się aktem nieskończonego odkrywania kolejnych warstw: „znaczenie nie da się zamknąć w prostej postaci to, lecz przybierze postać zbioru figur (...), które moglibyśmy zapisać jako i to i to i... (Sławek 1989: 21). Bense, prezentując program poezji konkretnej, wprowadził kategorię „spójnika”, który jest jej siłą napędową, bowiem ma wskazywać na nieskończone możliwości strukturalne utworu (Sławek: 18). Znak spajający podkreśla różnorodność wcieleń tego samego tekstu językowego, stąd ponownie akcentuje się element formalny, a nie semantyczny. Niemiecki filozof demonstruje tym samym znaczenie tego, co przejściowe, „pomiędzy” i marginesowe. W poezji konkretnej eksponuje się problematykę marginesu — tego, co jest między tekstem a pustą przestrzenią kartki (Sławek: 19). „Spójnikiem” w cyfrowej poezji konkretnej jest proces przejścia — ruch, łączący poszczególne odsłony obiektu i ujawniający ukryte warstwy. W cyfrowej odmianie „i” również jest głównym mechanizmem obiektu i elementem wprawiającym go w czyn. Dynamika ujawnia właściwości autoprodukcyjne tekstu, wskazuje bowiem na zdolność niekończących się





słowa, zmieniające swe położenie czy pomnażające się. Artysta nawiązuje do poezji konkretnej wokalnej, która akcentowała brzmieniowe warstwy języka. Podobnie jak niegdyś Ernst Jandl w *Lustig* rozciągał tytułowe słowo, wydobywając dźwięczność, tak Huth multiplikuje na ekranie wyrażenie „glasssky”, uzyskując tym samym wizualny dźwięk szumu. Kolejne odsłony obiektu prezentują przekształcenia na tym samym wyrażeniu językowym, poprzez przestawienie miejsc liter i ich zwielokrotnienie, uzyskując zwrot „glass ask sky”. Następny kadr prezentuje fragment *Cosmic Text* Dona Sylwestera Houédarda, w którym artysta poezji konkretnej za pomocą przestrzennego ułożenia słowa „rain” oddał wrażenie strumienia deszczu. Podobnie jak u Hutha — w wyniku ruchu zwielokrotnione słowo „rain” rozpada się na litery, odzwierciedlając przy tym doświadczenie ulewy. Twórca rozpatruje także słowo „echo”, które zredukowane do ostatniej litery „o” wizualizuje proces akustyczny zjawiska. Przykładem konstelacji jest natomiast mechanizm ujawniających się na przemian wyrazów „thread”, „red”, w którym drugi zajmuje różne miejsce, w efekcie literalnego odbioru i aliteracji słów dostrzega się i słyszy także pojęcie „read”. Ruch wskazuje na wydobywanie z jednego słowa innych terminów w niego wplecionych. Ponadto, ponownie ujawnia się charakter wokalny utworu.

W kolejnej odsłonie ujawnia się tekst przypominający siedemnastowieczne wiersze labiryntowe — Huth przedstawia prostokątny labirynt zbudowany z liter, w którym stopniowo na zasadzie zabawy „wykreślanki” zaznaczane są słowa na białym tle. Następnie na tym samym diagramie dokonywany jest proces analogiczny, z tym że odnajduje się już inne wyrazy wyróżniane tłem czarnym. W innym fragmencie *Endemic Battle Collage* artysta nawiązuje do tradycyjnego tekstu konkretnego, będącego reklamą czterechsetletniego jubileuszu Rio de Janeiro, w którym słowo „rio” wizualnie układało się w kształt góry Corcovado. Huth wykorzystuje ten sam wyraz, pomnażając go przez wariacje anagramowe, uzyskując w efekcie dynamiczny łańcuch językowy „rioorioori”. Innym razem stylizuje się na utwór Gomringera, który słowo „schweigen” ułożył w szeregi i kolumnie pozostawiając w środku puste miejsca, mające oddać tytułowe „milczenie”. Huth z kolei analogicznie buduje szeregi i kolumny z wyrazów „window” i „sudden” — w wyniku ruchu słowa zmieniają swoje położenie, przez co puste centrum także ulega przesunięciu. Mechanizm u Hutha także obrazuje znaczenie tytułu, który interpretować można jako nagle otwarcie, gwałtowną lukę (Pawlicka 2011).

Adaptacją jest również animacja *Pêndulo* E. M. de Melo e Castro (De Melo e Castro), utworu tegoż autora z 1961/1962 roku. Tytułowe słowo ułożone pionowo przyjmuje postać tytułowego wahadła, które wprowadzane jest w ruch. Począwszy od ostatnich liter, wszystkie stopniowo poruszają się horyzontalnie. Iluzja optyczna sprawia, że obserwujemy pomnożenie się liter, a każda z nich staje się odrębnym elementem wahadła. Drgania wywołują wrażenia hipnotyzujące, w wyniku czego można dostrzec wyłaniające się nowe słowa.

### Strategie tworzenia cyfrowej poezji konkretnej

Cyfrowa poezja konkretna porusza zagadnienia lingwistyczne. W centrum zainteresowania znajduje się język — aspekt fonetyczny, morfologiczny, syntaktyczny oraz niekiedy również semantyczny. Strategiami kompozycyjnymi są: wizualizacja utworu z odkrywaniem jego wewnętrznych subtekstów; anagramowe przekształcania, w celu ukazania

niezliczonych możliwości modyfikacji; rozbijanie słów na poszczególne znaki, by uwydatnić zarówno autonomiczność liter, jak i proces generowania tekstu; lettrystyczne łącznie liter bądź sylab, mające podkreślić foniczność i rytmiczność języka.

Cyfrowa poezja konkretna, koncentrująca się na materii języka, często przybiera charakter konceptualny — mówiąc słowami Jima Andrews — staje się rodzajem „językowego gadżetu” (*langwidget*) (Andrews 1998a), gdyż skupia wyłącznie uwagę na abstrakcyjnych literowych performansach. Trafnym przykładem utworu konceptualnego jest *Sound poems* Jörga Piringera (Piringer 2002-2008), który skupia się wyłącznie na fonetycznym brzmieniu liter. Twórca prezentuje trzy minimalne prace abstrakcyjne, wymagające interaktywnego działania użytkownika. W „gravity and reflection” odbiorca „klika” na białą przestrzeń by wygenerować litery, które spadając wydobywają nieprzyjemny dźwięk zderzenia czy odbijania o powierzchnię metalu. Z kolei w „predator vs. prey” — użytkownik aktywuje siedem liter, które zaczynają krążyć niczym pszczoły, wydając z siebie dźwięk adekwatny do swojego fonetycznego brzmienia.

Cyfrowa poezja konkretna wymaga określonej techniki kompozycji. Pierwszą jest wizualizacja utworu, oddająca jego przestrzenną architekturę oraz tym samym zwracająca uwagę na jego wielowarstwowość i kryjące się w nim subteksty.

*Ars Poetica* Zenona Fajfera (Fajfer 2007) jest dziełem emanacyjnym, definiowanym przez twórcę jako:

(...) tekst w całości wywiedziony z jednego słowa (lub zdania), z którego pierwszych liter wyłaniają się nowe słowa, a z nich kolejne, itd. Jego lektura może przebiegać w dwóch kierunkach: od Słowa-Matki do mniej lub bardziej obszernego wielowarstwowego tekstu oraz z powrotem: poprzez redukcję owego tekstu do pierwotnego Słowa (Fajfer 2005: 20).

*Ars Poetica* jest wizualizacją zasady akrostychu — tekst pierwotny zminimalizowany jest do pierwszych liter słów w każdym wersie, w wyniku czego powstaje zdanie: „Twoimi/Widzieć/Oczami/Inaczej/Mieć/Inne/Oczy/Chodź/Zobacz/Ale/Moimi/I”. Z danego wyrażenia ponownie pozostają wyłącznie pierwsze litery, które czytane pionowo tworzą wyrazy „twoimi oczami”. Analogicznie po kolejnej redukcji zostaje słowo „to”, z którego wyłania się na końcu litera „t”. Po ukazaniu procesu inwolucji czytelnik może kliknąć na komendę „rewind”, która uaktywni akt „rozwijania się” tekstu, czyli inaczej jego ewolucji — od jednej litery do całego poematu. Utwór przedstawia mechanizm redukcji i emanacji, dokonywany na tym samym materiale językowym. Przejście od zdania do litery podkreśla autonomiczność znaków słownych i możliwość ich łączenia w większe elementy. „Widzieć/Oczami/Inaczej” oznacza w tym kontekście patrzenie przez-tekst — na to co marginesowe, ukryte, ujawniające się między czynnością organizacyjną i reorganizacyjną (Pawlicka 2011).

Esencją uprzestrzennienia poezji konkretnej jest poezja 3D, prezentująca utwór literacki jako obiekt trójwymiarowy. Odbiór polega albo na poruszaniu „tekstową kostką 3D”, jak w przypadku *the arrival of the beeBox* Karpinskiej, albo na penetrowaniu „tekstowego opakowania” od środka, odczuwając wrażenie bycia osaczonym przez słowa — ilustracją jest I, You, We Dana Wabera i Jasona Pimble’a. Aya Karpinska w swoim *Manifeście tekstu trójwymiarowego* wskazuje na znaczenie przestrzeni, która zyskała

nobilitację w drugiej połowie XX wieku za sprawą rozwoju nowych mediów (Karpinska 2003). Spacjalizacja, według Manovicha, dokonała się we wszystkich sferach naszego życia i wymaga od człowieka ponownego określenia się w świecie ahierarchicznym i perspektywistycznym. W przeciwieństwie do ujęcia dwuwymiarowego, płaskiego, linearnego — projekty 3D prezentują obraz przestrzenny, nieliniowy, kinetyczny, w którym percepcja zależna jest od miejsca postrzegania, lecz jednocześnie każdy punkt widzenia posiada taką samą wartość. Poruszanie „tekstową-kostką” bądź poruszanie się w głębi „tekstowego pomieszczenia” jest fizycznym doświadczaniem wewnętrznych relacji między słowami. „Przestrzenne relacje są fundamentalne dla każdego aspektu naszego życia”, stwierdza Karpinska (Karpinska 2003).

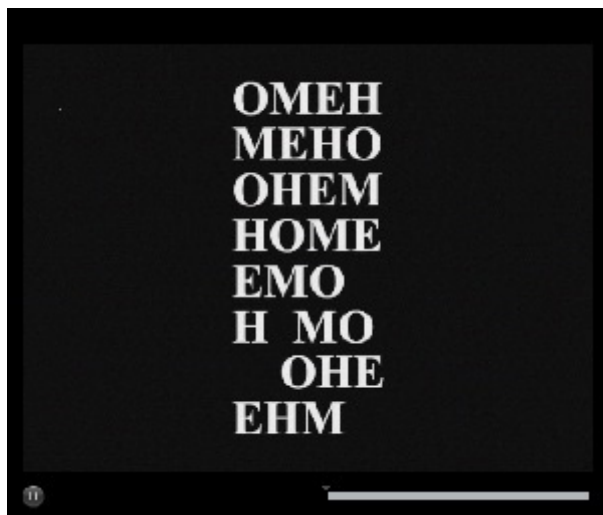
Projekt *I, You, We* (Waber, Pimble 2005) przedstawia przestrzenne kombinacje tekstowe w zależności od ruchu komputerową myszką. Na ekranie rozmieszczone są warstwowo, sześciowymiarowo, zaimki „I”, „you”, „we” oraz czasowniki — dopiero po poruszeniu obiektu komputerową myszką odkrywamy kolejno zasłonięte słowa. Odbiorca wybiera sobie konkretny wyraz, a następnie poruszając się w wyznaczonym przez siebie kierunku, tworzy własny łańcuch słów, np. „I stray you reintegrate we” czy „we remonstrate you attach”. Czytać można podążając od słów pojawiających się na pierwszym planie ku środkowi i odwrotnie; kierując wzrok ku prawej lub lewej stronie, ku górze lub dółowi. Waber i Pimble oferują nieliczoną ilość tekstowych możliwości, które są efemeryczne i nietrwałe — wystarczy poruszyć obraz, by nie powrócić już do poprzedniego układu. Artyści za pomocą techniki 3D ukazują nie tylko połączenia syntaktyczne, ale przede wszystkim związki międzyludzkie — między „ja”, „ty”/”wy”, „my” przepływa szereg czasowników/zdarzeń, które zmieniają relacje. Wystarczy tylko chwila by związek „zaimków osobowych” zniszczyć, trudniej na nowo go odzyskać.



Rys. 2 *I, You, We*

Kolejną metodą strukturalną są przekształcenia anagramowe, czyli permutacyjne zmiany tekstu w ramach własnego zbioru elementów. Punktem wyjścia utworu *EMOH 2* Tomasza Wilmańskiego (Wilmański 2011) jest układ ośmiu rzędów, w którym każdy składa się z tytułowych liter ułożonych anagramowo. Labirynt słowny stopniowo zanika na skutek operacji usuwania poszczególnych liter, czemu towarzyszy dźwięk, kojarzący się z rzucaniem czarui. Magiczne brzmienie pojawia się przy każdym mechanizmie, odsłaniającym poszczególne litery na czarnym tle (niewidocznym już diagramie), które

czytane literalnie (od góry do dołu) tworzą hasło tytułowe, z kolei czytane na wspak oznaczają „home”. Animacja odsłania ukryte słowa, każdorazowo ułożone w innym miejscu.



rys. 3 EMOH

Przykładem jest również animacyjny utwór konkretny *Enigma n* Andrews (Andrews 1998b), prezentujący słowo „meaning”, które po aktywowaniu rozpada się na litery swobodnie dryfujące w przestrzeni. Praca przedstawia zagadnienie postaci tekstu w płynnym środowisku cyfrowym, który staje się nieliniowy, performatywny i asynchroniczny. Użytkownik po wybraniu trzech opcji wymieszania liter, krążących wokół niezbadanego i niepewnego centrum, może wybrać polecenie „przeliteruj”, by ustawić znaki literowe w pierwotne słowo. Jednak jak słusznie zauważa Bill Marsh — opcja „Spell” jest „fałszywym zakończeniem” (Marsh 1999), jest tylko pozorem stabilizacji słowa, gdyż aktywuje kolejne polecenia: „0/1”, zatrzymujące akcję w danym punkcie, „Colour”, wprowadzające zmiany barw liter oraz „Discombobulate”, modyfikujące rozmiar czcionki obiektów, „Speed”, umożliwiające przyspieszenie wybranych liter bądź ich spowolnienie.

Andrews określa utwór jako „filozoficzną poetycką zabawę dla poetów”, którzy od baroku dążyli do uprzestrzennienia pisma, do uzyskania wrażenia jego wielowarstwowości oraz do uwydatnienia znaczenia typografii. Kwadraty magiczne, labirynty literowe czy późniejsze kaligrame Appolinaire’a były niczym enigmaty z zaszyfrowanym znaczeniem „n” w tytule Andrews oznaczać może z jednej strony kolejną tajemniczą zagadkę ukrytą we wnętrzu słowa, z drugiej zaś nieskończoność kombinacji liter i możliwości ich projektowania.

Trzecią techniką konstrukcyjną jest rozbijanie słowa na poszczególne znaki, w celu uwydatnienia autonomiczności liter oraz przedstawienia sposobu generowania wyrazów.

Neil Hennessy w utworze *Basho's Frogger & Jabber* (Hennessy 2000a) odwołuje się do nonsensownego wiersza Lewisa Carrolla *Jabberwocky*, do języka zaumnego oraz lettryzmu. *Jabberwocky* Carrolla — zawarty w książce *Po drugiej stronie lustra* — jest tekstem absurdalnym, mającym odzwierciedlić świat odwrócony, magiczny, bajkowy. Neil Hennessy bazuje również na haiku Matsuo Basho oraz na efektach tłumaczeń owego utworu. Projekt jest wizualnym, konceptualnym anagramem, polegającym na rozbijaniu słów na poszczególne litery, a następnie na ich łączeniu w wyrazy pozbawione sensu. Generowanie słów odbywa się zgodnie z pewnym prawdopodobieństwem powstawania haseł w języku angielskim, przez co mogłyby znaleźć się w słowniku. Idea ta kojarzy się z *Ursonate* Kurta Schwittersa, który stworzył fonetyczny wiersz ze słów nieistniejących w języku niemieckim, a brzmiących melodyjnie. Kombinacje liter wiążą się z zasadą łączenia atomów, w związku z czym słowa traktuje się jako zbiór molekuł. Niebieskie pojęcia powstają poprzez połączenie permutacyjnych liter, następnie scalają się z kolejnymi „atomami” tworząc wyrazy o barwie zielonej. Wyrażenia zaznaczone czcionką czerwoną są swoistym bezproduktywnym odpadem, który eksploduje i rozpada się na kawałki-liter. *Basho's Frogger & Jabber* przypomina „alfabetyczną zupę” (*alphabet soup*), z której wyłowić można nie jedno słowo, a także tekstową maszynę, generującą utwory kombinatoryczne (Hennessy 2000b).



rys 4 *The Dreamlife of Letters*

Andrews w poezji-grze *Arteroids* (Andrews 2004) nawiązuje do klasycznej gry zręcznościowej *Asteroidy* z 1979 roku, w którym gracz poruszał się statkiem kosmicznym po przestrzeni planetarnej, jego celem było strzelanie w asteroidy i latające spodki oraz zniszczenie ich, by nie wywołać kolizji. W projekcie Andrews w miejsce statku pojawia się na środku ekranu albo słowo „poezja” (*poetry*), albo „pragnienie” (*desire*), które służą za broń przeciwko wyłaniającym się wyrazom. Odbiorca za pomocą strzałek na klawiaturze porusza słowem-pistoletem, a następnie przyciskiem „x” strzela w wyrazy, które w efekcie rozpryskują, pozostawiając na ekranie ślady w postaci pojedynczych liter.

Tworzenie projektów za pośrednictwem nowych technologii polega właśnie na rozkładaniu i deformacji istniejących postaci, w celu połączenia różnych elementów w nową jakość. Gra o poezję jest nieustanną grą w poszukiwanie formy innowacyjnej i języka niepowtarzalnego. Huth zauważa, że *Arteroids* zmusza nas do zastanowienia się nad ograniczeniami poezji i do przełamania barier między formami sztuki (Huth 2006).

„Strzelanie” w słowa byłoby metaforą rozbijania owych granic oraz także obserwowanie zachowań „uwolnionych słów” w rzeczywistości nowomiedialnej. Popękane słowa pozbawione znaczenia, eksplodują i rozpadają się na pojedyncze litery, które wolne są od wewnętrznych relacji i stają się otwarte na nowe kombinacje. Konceptualna gra, polegająca na „rozrywaniu” słów, została porównana przez samego Andrews do techniki cut-up stosowanej przez Williama S. Burroughsa, który ciął taśmy audio, traktując tym samym dźwięk jako obiekt dający się komponować (Andrews 2005). Litery-atomy, powstałe po rozstrzeleniu słów, podobnie stają się autonomicznym obiektem, który można projektować, konstruować i układać w określonej czasoprzestrzeni. Język traktowany jest przez Andrews niczym programowalny przedmiot, w którym można zmienić kod, by wyreżyserować nowy proces, nowy układ i sens.

Ostatnią metodą konstrukcyjną cyfrowego utworu konkretnego jest uwydatnienie dźwięczności liter, które łączą się w harmonijnie brzmiące sylaby i słowa. Brian Kim Stefans w *The Dreamlife of Letters* (Stefans 2000) porusza zagadnienie funkcji języka oraz mechanizmu powstawania słów. Wariacyjnie prezentowane litery alfabetu łączą się ze sobą, przemieszczają, rozpadają, by w efekcie wygenerować nowe wyrazy. Twórca nawiązuje do francuskiego kierunku w poezji lettryzmu, według którego istotą poezji są jednostki fonetyczne — stąd utwór Stefansa określony został jako „neolettryzm”. Wykorzystywana aliteracja [*me, mean, member; abilities, about, abut*] wskazuje na wyłanianie się słów z pojęć już istniejących. Ponadto twórca wizualnie eksponuje związek między słowem a jego znaczeniem — przykładem jest choćby wyraz „dream”, który pomnożony „przepływa” przez ekran i znika niczym ulotne marzenia.



Rys. 5 *The Circus*

Przykładem są także animacje konceptualne Anny Marii Uribe, określone przez Simanowskiego jako „elegancki minimalizm z orzeźwiającym humorem” (Simanowski 2004). W *The Circus* (Uribe 2000b) artystka prezentuje manifestacyjny pochod liter i znaków interpunkcyjnych, które poruszają się w rytm muzyki. Marsz liter „h”, „m”, „n” pojawia się także w *Animal Parade* (Uribe 2000a), insynuując paradę zwierząt. Barwy liter (m.in. żółty, niebieski), dźwięki oraz ruch (wydłużanie i obniżanie) mają wywołać wrażenie, że



zamiast znaków mamy do czynienia ze zwierzętami: słoniem, koniem czy żyrafą. Okazuje się zatem, że litery są niezależne, posiadają własną naturę i dodatkowo mają siłę kreacyjną.

Do lettryzmu odwołuje się również Andrews w interaktywnym utworze audialnym *Nio* (Andrews 2001a), w którym użytkownik przejmując rolę kompozytora, generując muzykę z dźwięków przypisanych poszczególnym sylabom. „Nagrywanie” melodii stanowić ma analogię do pisania utworu harmonijnie brzmiącego, opartego na rytmiczności głosek. Andrews zauważa, że łatwiej jest skomponować utwór z pojedynczych elementów uprzednio zaprojektowanych wizualnie i dźwiękowo (Andrews 2001b). *Nio* jest również projektem dowodzącym programowalności poezji i sterowania obiektami multimedialnymi. Poszukiwanie upragnionych dźwięków, ich obróbka, manipulacja i łączenie do złudzenia przypomina proces pisania tekstu literackiego, w którym dźwięki zostają zamienione na słowa. *Nio* określić można zatem jako „pisanie dźwiękiem” czy jako „lettrystyczny taniec”.

Nowe media proponują poetom niezliczone możliwości badania języka, dzięki kinetyczności, interaktywności, wielowymiarowości i multilinearności. Cyfrowa poezja konkretna jest spełnieniem zamierzeń artystycznych niemieckiego filozofa Maxa Bensego, który postulował wykorzystanie potencjału nowych technologii. Omawiany gatunek wykorzystuje różne techniki kompozycyjne, odwołując się tym samym do poezji wizualnej, poezji gry, poezji audialnej czy 3D po to, by jeszcze głębiej zanurzyć się w materię języka.

### Bibliografia:

- Andrews J. (1998b), *Enigma n*, <http://vispo.com/animisms/enigman/index.htm>
- Andrews J. (2001a), *Nio*, <http://www.vispo.com/nio/>
- Andrews J. (2004), *Arteroids*, <http://vispo.com/arteroids/indexenglish.htm>
- De Melo e Castro E. M., *Pêndulo*, <http://www.youtube.com/watch?v=Ff9XAvGJMPE&feature=related>
- Fajfer Z. (2007), *Ars Poetica*, [http://techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars\\_poetica\\_polish.html](http://techsty.art.pl/magazyn3/fajfer/Ars_poetica_polish.html)
- Hennessy N. (2000a), *Basho's Frogger & Jabber*, [http://collection.eliterature.org/2/works/hennessy\\_frogger\\_jabber.html](http://collection.eliterature.org/2/works/hennessy_frogger_jabber.html)
- Huth G. (2006), *Endemic Battle Collage*, [http://collection.eliterature.org/2/works/huth\\_endemic\\_battle\\_collage.html](http://collection.eliterature.org/2/works/huth_endemic_battle_collage.html)
- Piringer J. (2002-2008), *Sound poems*, [http://collection.eliterature.org/2/works/piringer\\_soundpoems.html](http://collection.eliterature.org/2/works/piringer_soundpoems.html)
- Stefans B. K. (2000), *The Dreamlife of Letters*, [http://collection.eliterature.org/1/works/stefans\\_\\_the\\_dreamlife\\_of\\_letters.html](http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters.html)

- Uribe A. M. (2000a), *Animal Parade*, <http://www.vispo.com/uribe/2000/circo/animales.html>
- Uribe A. M. (2000b), *The Circus*, <http://www.vispo.com/uribe/2000/circo/desfile.html>
- Waber D. Pimble J. (2005), *I, You, We*, [http://collection.eliterature.org/1/works/waber\\_pimble\\_\\_i\\_you\\_we.html](http://collection.eliterature.org/1/works/waber_pimble__i_you_we.html)
- Wilmański T. (2011), *EMOH 2*, <http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/Wilmanski/emoh.html>
- Andrews J. (1998a), *Digital Langu(im)age. Language and image as objects in a field*, <http://vispo.com/writings/essays/jimarticle.htm>
- Andrews J. (2001b), *Nio and The Art of Interactive Audio for The Web*, [http://www.vispo.com/nio/The\\_Art\\_of\\_Interactive\\_Audio.htm](http://www.vispo.com/nio/The_Art_of_Interactive_Audio.htm)
- Andrews J. (2005), *Games, Poetry, Art, Play and Arteroids*, <http://vispo.com/arteroids/onarteroids.htm>
- Block F. W. (2010), *How to Construct the Genre of Digital Poetry*, [http://www.netzliteratur.net/block/digital\\_poetry.pdf](http://www.netzliteratur.net/block/digital_poetry.pdf)
- Bohn W. (2006), *Kryzys znaku*, „Literatura na Świecie”, nr 11/12, s. 5-25.
- Bujnowski J. (1976), *Poezja konkretna*, „Poezja”, nr 6, s. 3-40.
- Dziamski G. (2009), *Stanisława Dróżdża gry z językiem*, [http://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs10/Grzegorz\\_Dziamski.pdf](http://www.asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs10/Grzegorz_Dziamski.pdf)
- Fahlström Ö. (2006), *Z pągięszqowaniem urorurodziurodzin. Manifest poezji konkretnej*, „Literatura na Świecie”, nr 11/12, s. 90-97.
- Fajfer Z. (2005), *Liberatura. Aneks do słownika terminów literackich*, [w:] *Tekst-tura. Wokół nowych form tekstu literackiego i tekstu jako dzieła sztuki*, pod red. M. Dawidek Gryglickiej, Korporacja Ha!art, Kraków, s. 11-22.
- Funkhouser C. T. (2007), *Prehistoric Digital Poetry: An Archaeology of Forms, 1959-1995*, The University Alabama Press, Tuscaloosa.
- Gazda G. (2000), *Słownik europejskich kierunków i grup literackich XX wieku*, Wydaw. Naukowe PWN, Warszawa.
- Hennessy N. (2000b), *JABBER: The Jabberwocky Engine*, <http://www.ubu.com/papers/ol/hennessy02.html>
- Higgins D. (2000), *Nowoczesność od czasu postmodernizmu oraz inne eseje, słowo/obraz terytoria*, Gdańsk.
- Hopfinger M. (1993), *W laboratorium sztuki XX wieku: o roli słowa i obrazu*, Wydaw. Naukowe PWN, Warszawa.



- Huth G. (2007), *Vortex and Coretext*, <http://dbqp.blogspot.com/2006/01/vortex-and-coretext.html>
- Karpinska A. N. (2003), *Manifesto of Three-Dimensional Text*, [w:] Tejze, *The arrival of the beeBox: an Exploration of Spatial Text*, <http://technikai.com/box/beeBoxPaper.pdf>
- Marsh B. (1999), *Review: "enigma n" and "Infoanimism" by Jim Andrews*, <http://vispo.com/guests/BillMarsh/andrews.html>
- Mon F., *Dwa teksty o tekstach*, „Literatura na Świecie”, nr 11/12, s. 241-247.
- Pawlicka U. (2011), *Słownik Gatunków Literatury Cyfrowej: Cyfrowa poezja konkretna*, <http://ha.art.pl/prezentacje/42-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej/2174-slownik-gatunkow-literatury-cyfrowej-cyfrowa-poezja-konkretna.html>
- Pisarski M. (2001), *Grupa OuLiPo i literatura nowych mediów*, <http://techsty.art.pl/hipertekst/awangarda/oulipo.htm>
- Prince P. D. (2003), *Women and the Search for Visual Intelligence*, [w:] *Women, Art & Technology*, ed. J. Malloy, Cambridge, The MIT Press, London, s. 2-15.
- Rypson P. (1989), *Obraz słowa: historia poezji wizualnej*, Akademia Ruchu, Warszawa.
- Rypson P. (1998), *Labiryntowe diagramy literowe*, „Meander”, nr 2, s. 183-204.
- Schaffner A. K. (2006), *From Concrete to Digital: the Reconceptualisation of Poetic Space*, <http://www.logolalia.com/minimalistconcretetry/archives/Anna-Katharina-Schaffner-From-Concrete-To-Digital.pdf>
- Simanowski R. (2004), *Concrete Poetry in Digital Media*, <http://www.dichtung-digital.org/2004/3/simanowski/index.htm>
- Sławek T. (1989), *Między literami. Szkice o poezji konkretnej*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław.
- Sterna-Wachowiak S. (1976), „Język” poezji konkretnej, „Poezja”, nr 6, s. 59-71.
- Wende W. (2006), *Poezja wizualna. Atak na kodeks poprawności językowej*, „Literatura na Świecie”, nr 11/12, s. 223-237.

## Ilustracje

- Rys. 1. Screenshot: Huth G. (2006), *Endemic Battle Collage*, [http://collection.eliterature.org/2/works/huth\\_endemic\\_battle\\_collage.html](http://collection.eliterature.org/2/works/huth_endemic_battle_collage.html)
- Rys. 2. Screenshot: Waber D., Pimble J. (2005), *I, You, We*, [http://collection.eliterature.org/1/works/waber\\_pimble\\_\\_i\\_you\\_we.html](http://collection.eliterature.org/1/works/waber_pimble__i_you_we.html)
- Rys. 3. Screenshot: Wilmański T. (2011), *EMOH 2*, <http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/Wilanski/emoh.html>

- Rys. 4. Screenshot: Stefans B. K. (2000), *The Dreamlife of Letters*, [http://collection.eliterature.org/1/works/stefans\\_\\_the\\_dreamlife\\_of\\_letters.html](http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters.html)
- Rys. 5. Uribe A. M. (2000b), *The Circus*, <http://www.vispo.com/uribe/2000/circo/desfile.html>