

Monika Górską-Olesińska

## Poezja w ekologii mediów (na przykładzie hybrydycznego projektu V)

*Poezja się zmieniła  
Bo ja się zmieniałem  
Bo my wszyscy się zmieniliśmy  
Bo świat się zmienił*

Pierre Garnier

Kulturę współczesną kształtowaną przez media elektroniczne opisuje się w powiązaniu z kategorią hybrydyczności. Jednym z przejawów (a zarazem generatorem) owej hybrydyczności jest fakt współwystępowania i wzajemnego warunkowania się form tradycyjnej piśmienności, opartej na druku oraz elektronicznych tekstów, funkcjonujących na platformach cyberdyskursywnych. Zdarza się też (przykładów takich dostarcza poezja wchodząca w mariaż z mediami cyfrowymi), że obie te formy (druk oraz elektroniczna tekstualność) zderzane są ze sobą celowo, a doświadczenie odbiorcze pełni swej intensywności zyskuje w otwartych w ten sposób między-przestrzeniach. Interesującą egzemplifikację tego typu działań stanowi hybrydyczny projekt V autorstwa Stephanie Strickland, artystki, która konsekwentnie przesuwając granicę literatury poza marginesy drukowanej strony.

W roku 2002 Stephanie Strickland opublikowała dwuczęściowy tomik poetycki zatytułowany *WaveSon.nets/Losing L'una*. Pierwsza część tego tomiku, *WaveSon.nets*, obejmuje 47 utworów respektujących układ wersowy 4 + 4 + 4 + 3 i pomimo wyraźnie zaznaczonego podziału na poszczególne sonety tworzy koherentną falującą strukturę logiczną. Myśl rozpoczęta w jednym sonecie, kontynuowana jest w kilku następnych i porzucana na rzecz kolejnej, pozostającej jednak w bezpośredniej korespondencji z podejmowanymi wcześniej wątkami. W ten sposób pojedyncze utwory układają się w większe całości, by następnie spleść w gęstą sieć sonetów wypełnioną rozważaniami inspirowanymi filozofią oraz wyobraźnią Simone Weil (*For Simone Weil, Her Life & Thought; her need to touch; her gut, her mouth* – głosi dedykacja).

Druga część tomiku, *Losing L'una*, zawiera 18 utworów wyróżnionych odrębnymi tytułami, których cechą wspólną jest podział na opatrzone numerami trójwersy. Skomplikowany schemat numeracji trójwersów sugeruje czytelnikowi istnienie algorytmu ukrytego w porządku liczb, pozwalającego na swobodną rekonfigurację poetyckiej struktury (patrz Hayles 2006: 198–201). Potencjał tkwiący w kombinatorycznych strategiach warunkowanych kodem numerycznym zmienia *WaveSon*.

*nets/Losing L'una* w analogową maszynę do produkcji wierszy wchodzącą w swoisty dialog z tradycją zapoczątkowaną eksperymentami legendarnej grupy OuLiPo. Na szczególną uwagę zasługuje trzynasty utwór tej części tomu zatytułowany *Errand Upon Which We Came*, pełen „pogłosów” dobrze już oswojonej, by nie rzec wyeksplloatowanej na gruncie studiów nad e-literaturą poststrukturalnej teorii krytycznej – istotny nie z powodu problematyki, której dotyczy (wolność czytelnika swobodnie poruszającego się po tekście), lecz przez wzgląd na równoczesne istnienie w wersji elektronicznej, w formie poematu cyfrowego o tym samym tytule, zaprojektowanego przez Marjorie Coverley i dostępnego w Internecie\*. Elektroniczna wersja *Errand Upon Which We Came* poszerza doświadczenie drukowanego tekstu o możliwości nawigacyjne związane z technologią hiperłącza oraz o dodatkowe sensory uwolnione za sprawą technik animacji słowa (wykorzystano w tym celu technologię Flash) (Ryc. 1). Po zalogowaniu do Sieci użytkownik natrafi na strofy przepływające po ekranie, na wyróżnione taktycznie aktywne słowa informujące, zgodnie z konwencją, o potencji przeniesienia do kolejnej leksji, stanie też wobec wyboru: czy poddać się rytmowi wyznaczonemu tempem animacji oraz kolejnymi zmianami ekranów, czy unieruchomić tekst w celu oddania się „tradycyjnej” lekturze (interfejs poematu wyposażono w narzędzie w postaci graficznej reprezentacji „motylka” zastępującego kursor, które pozwala „przyszplić” ruchliwe słowa). Przede wszystkim jednak będzie miał możliwość uświadomienia sobie konsekwencji odmiennej materialności poszczególnych technologii słowa, dostrzeżenia różnic pomiędzy tekstem drukowanym a jego ekranową, uprzestrzennioną, immersyjną i interaktywną inkarnacją.

## WaveSon.net 2

If you understand red, you understand ruby,  
you understand light bubbling up struck seam  
first morning cliff; you do not  
mock the real

as you watch it subside and divide and then run  
like morning into the virtual.  
If you understand vulva, you understand lens,  
you understand an entrance

to unsuspected, fertile, labyrinthine darkness,  
the power of ex-opponents or logs. If you put  
your meander/zigzag/ric-rac  
on this fabricated lens-shape, if indeed you dip

your lens into water and discover that the water  
you meant to mark the lens with as a sign  
of vulval moisture

-2-

## WaveSon.net 3

is itself a lens, this clear drop beading up  
on your lens stone, and you can see through it  
to a life in the stone, to a depth  
you did not suspect, do you bother to go back

to your old ox-head, its uterine face,  
its Fallopian horns, to mark them  
with meander, once you have discovered  
wells open at the bottom leading to the next world

wormholes, keyholes, the high  
road to heaven, the flying carpet, the cataract?  
You might. You might  
go back,

stunned – for you no longer live  
but Rather remem ber what is a suddenly long-ago  
childhood: Marks

-3-

Podjęta przez Stephanię Strickland decyzja o translacji i przeniesieniu utworu *Errand Upon Which We Came* do Sieci odślania cel, jaki przyświeca całemu

\* <http://www.thebluemoon.com/coverley/errand/home.htm>,

projektowi V. Cel ten nie jest skrywany, poetka wyraża go wprost w tekstach teoretycznych i w udzielanych wywiadach: stworzyć laboratorium pozwalające zbadać, jak zmienia się doświadczenie literatury pod wpływem mediów elektronicznych (jak może się zmieniać w przyszłości wraz z implementacją kolejnych nowinek technicznych).

Errand Upon Which We Came  
7.113

Gentle Reader, begin anywhere. Skip anything.  
This text is framed  
fully for the purposes of skipping. Of course,

7.114

it can  
be read straight through, but this is not a better  
reading,  
not a better life. You are being asked

7.115

to move with great

rapidity. As if it weren't there. As if you were  
a frog,  
a frog that since it's disappearing

7.116

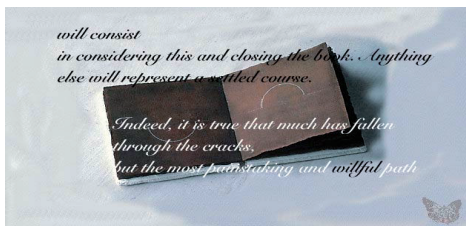
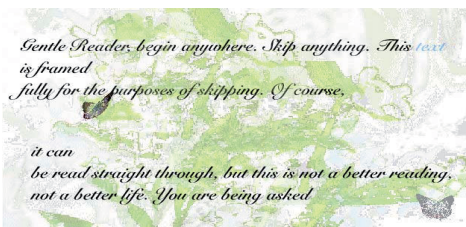
thinks to ask,  
for the first time, in which element it really does  
belong. Leaping progress

7.117

will consist  
in considering this and closing the book. Anything  
else will represent a settled course.

[...]

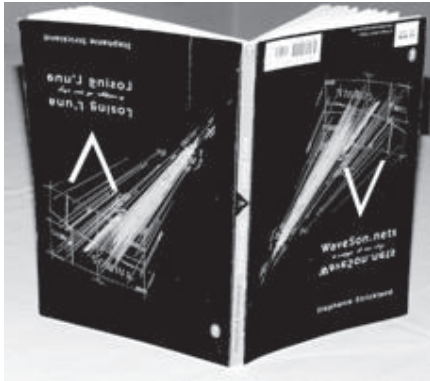
[www.thebluemoon.com/coverley/errand/home.htm](http://www.thebluemoon.com/coverley/errand/home.htm)



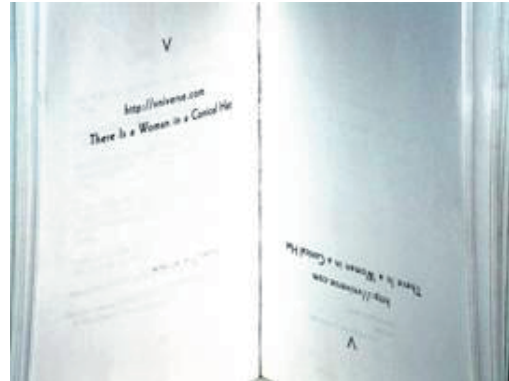
**Ryc. 1.** Zestawienie drukowanej wersji *Errand Upon Which We Came* ze zrzutami ekranowymi elektronicznej wersji poematu

Obie części omawianego tomiku (*WaveSon.nets* oraz *Losing L'una*) połączono w układzie *tête-bêche*. Ustanawiono tym samym równorzędną relację pomiędzy nimi. Po zakończeniu lektury utworów składających się na jedną część, tomik należy odwrócić o 180 stopni, by rozpocząć czytanie utworów umieszczonych w drugiej części (Ryc. 2). W miejscu zetknięcia dyskursu sonetów *WaveSon.nets* z ciągiem trójwersów *Losing L'una* czytelnik napotyka na powtórzoną informację o URL (Ryc. 3), pod którym dostępny jest kolejny komponent projektu – zdigitalizowana i uprzestrzenniona wersja *son.netów* – *Vniverse*.\*

\* <http://www.cynthia-lawson.com/vniverse/>, URL [4.01.2010].



Ryc. 2. Okładki tomiku *WaveSon.nets/Losing L'una*



Ryc. 3. Środek tomiku *WaveSon.nets/Losing L'una*.

*Vniverse*, cyfrowy poemat stworzony przez Stephanie Strickland we współpracy z odpowiedzialną za kodowanie Cynthią Lawson, posługującą się oprogramowaniem Adobe Director, zaprojektowany został jako interaktywne, immersyjne środowisko graficzne otwierające się przed użytkownikiem na kształt bezkresnego nocnego nieba, rozświetlonego konstelacjami gwiazd (literalne nawiązanie do koncepcji konstelacji słów postulowanych przez konkretystów nie jest bynajmniej przypadkowe). Gwiazdy te, „omiatane” w odpowiedni sposób kursorem, wyłaniają z siebie teksty *son.netów*, którym jednak brak stabilności i „zamrożenia” typowych dla ich drukowanej formy (w środowisku *Vniverse* przestrzenna aranżacja *son.netów* znajduje się w stanie ciągłej oscylacji pomiędzy kilkoma układami, które opisane zostaną w dalszej części artykułu). Interakcja użytkownika z cyfrowym ciałem poematu *Vniverse* polega na kinetycznym zaangażowaniu, bowiem kursor staje się przedłużeniem dłoni wykonującej rozmaite gesty w procesie intuicyjnego eksplorowania przestrzeni migotliwych signifiantów oraz podczas mozolnych prób odkrycia pewnych prawidłowości warunkujących pojawianie się kolejnych stancy.

Stephanie Strickland i Cynthia Lawson celowo zrezygnowały przy tym z typowych i dobrze już oswojonych konwencji obowiązujących w designie interfejsów graficznych (np. z czytelnego taktylnego wyróżnienia aktywnych elementów), stwarzając kontekst, wprawiający użytkowników w zakłopotanie, w którym zadawane są zagadki i ustawiane przeszkody, ale też nagradzani ci, którzy potrafią porzucić zastane przyzwyczajenia odbiorcze i chcą otworzyć się na nowy rodzaj doświadczenia tekstu „między” jego kolejnymi „inkarnacjami”.

Projektantki w ten sposób piszą o swojej koncepcji (Strickland, Lawson 2003: 167–171):

Czytanie w środowisku interaktywnym przybiera zazwyczaj formę dwukierunkowej komunikacji. Kiedy użytkownik/czytelnik zaczyna rozumieć przebieg interakcji z maszyną, podejmuje działania i widzi ich rezultaty, to w wyniku takiej aktywności poznawczej dochodzi do powstania mentalnej więzi pomiędzy nimi [pomiędzy człowiekiem i maszyną – dop. M. G.-O.], ta zaś pogłębia zaangażowanie użytkownika. *Vniverse* jest interaktywnym interfejsem, który działa właśnie w taki sposób, a my byliśmy zainteresowane

nie tyle bezpośrednim/intymnym charakterem opisywanej powyżej relacji, ale tym, by zachęcić czytelnika do jej odkrywania i przedłużania kontakt z poematem. Dlatego też *Vniverse* pozbawiony jest animowanych elementów wskazujących na „gorące” obszary ekranu. Klikalne elementy nie są opatrzone etykietami, czytelnik nie słyszy też efektów dźwiękowych, które dawałyby mu sygnał do natychmiastowego sprzężenia zwrotnego. Przede wszystkim zaś w poemacie *Vniverse* brak klikanych słów. Zamiast tego pojawiają się inne opcje, dostępne tylko dla tych użytkowników, którzy zdecydują się poświęcić odpowiednią ilość czasu, by je odkryć. Uważni użytkownicy zauważą na przykład delikatne migotanie kursora, kiedy ten znajdzie się w aktywnym obszarze. Odkryją też, że czasami to nie kliknięcie na wybraną gwiazdę, lecz dopiero cofnięcie z niej kursora inicjuje zmianę w środowisku. Działania, których wymagamy od użytkownika, nie przypominają tych, jakie programuje się standardowo dla czytelnika tekstów cyfrowych.

Projektując interakcję z elektronicznym tekstem w środowisku *Vniverse* jego autorki wdrożyły rozwiązania informatyczne umożliwiające podejmowanie następujących form aktywności\* (odkrycie ich wszystkich wymaga bez wątpienia cierpliwości i wytrwałości w kontakcie z cyfrowym poematem działającym tu jak potężna „maszyna organizująca czas” /patrz Hayles 2006; Strickland 2007/):

1. „Omiotanie” nieba kursorem, w wyniku którego na monitorze pojawiają się diagramy będące zarysami konstelacji (Ryc. 4).

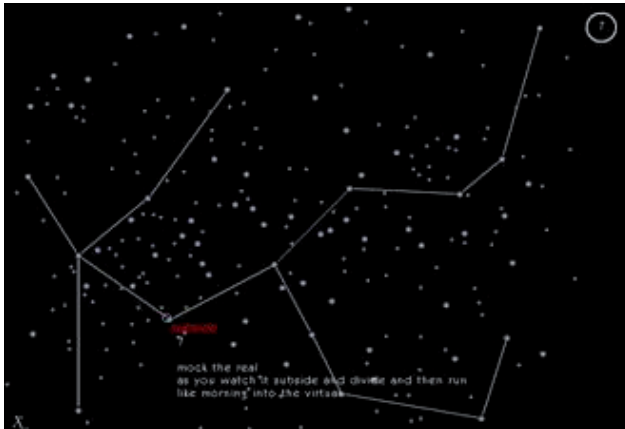


Ryc. 4. Efekt „omiotania” ekranu kursorem

2. Zatrzymanie kursora na jednej z gwiazd w diagramie sprawia, że w jej bliskim sąsiedztwie pojawia się słowo klucz oraz trójwers, któremu przypisano numer widoczny w kółku umieszczonym w prawym górnym rogu ekranu (Ryc. 5). Należy przy tym wyjaśnić, że w usieciowionej wersji *WaveSon.nets* całość tekstu rozbito na trójwersy, które potraktowane zostały jako najmniejsze całości wchodzące ze sobą w rozmaite relacje zarówno semantyczne, jak i przestrzenne (ponieważ drukowana wersja *WaveSon.nets* obejmuje 46 sonetów z piętnastoma wersami oraz

\* Rozbudowane możliwości interakcji z poematem *Vniverse* zostały opisane przez Stephanię Strickland i Cynthię Lawson w eseju *Making the Vniverse*. <http://www.cynthialawson.com/vniverse/essay/index.html>.

jeden niepełny „sonet” zawierający 6 wersów, poemat *Vniverse* operuje materiałem aranżacyjnym w postaci 232 trójwersów). Kiedy konstelacja ustabilizuje się, możliwe jest także przemieszczanie się po jej zarysie od gwiazdy do gwiazdy. Jeśli zaniecha się przy tym klikania, to takiej wędrówce towarzyszyć będzie pojawianie się kolejnych słów kluczowych; „spacer po niebie” wyłoni utwór przybierający kształt i charakter wiersza o gnomicznej formule.



Ryc. 5. Efekt zatrzymania kursora na jednym z punktów w konstelacji

3. Kliknięcie na gwiazdę, na której uprzednio zatrzymano kursor, wywołuje całość *son.netu*. Pojawiający się *son.net* jest w tym wypadku zaprezentowany w sposób respektujący klasyczny układ wersowy wersji drukowanej; istnieje jednak pewna różnica, polegająca na tym, że proces wyłaniania się *son.netu* w środowisku elektronicznym przełamuje tradycyjną sekwencyjność następowania po sobie kolejnych strof – jako pierwszy wyświetlony zostaje bowiem wyróżniony odmiennym kolorem trójwers, dopiero po chwili dołączone zostają kolejne fragmenty (Ryc. 6).

4. Ponowne kliknięcie na tą samą gwiazdę powoduje rearanżację *son.netu*, który zaprezentowany zostaje w układzie pięciu trójwersów (Ryc. 7). Warto zwrócić uwagę na pojawiające się możliwe napięcie pomiędzy takim sposobem organizacji displayu *son.netu* a pamięcią użytkownika o formie drukowanej, wzmocnione dodatkowo świadomością tego, że w przypadku tomiku *WaveSon.nets/Losing L'una* kadencja oparta na trójwersie organizowała strukturalnie drugą (nie zaś pierwszą) jego część, czyli *Losing L'una* (napięcie to może stać się źródłem dodatkowych znaczeń).

5. Uporczywie ponawiane klikanie na tę samą gwiazdę skutkuje oscylacją *son.netu* pomiędzy dwoma opisanymi powyżej stanami.

6. Kliknięcie na słowo „next” powoduje przejście do kolejnego *son.netu* powiązanego z daną konstelacją. Przejście to ma charakter animacji – *son.net* stopniowo błędnie tracąc litery i ustępuje miejsca kolejnemu, który stopniowo nabiera wyrazistości i zaczyna przeziierać przez wyblakły tekst swojego poprzednika. W pewnej fazie tego procesu obszar ekranu, na którym pojawiają się sonety, przybiera kształt intrygującego palimpsestu (Ryc. 8). Alternatywę dla takiego sposobu przemieszczania się pomiędzy *son.netami* stanowi wpisanie liczby z zakresu od 1 do 232 w kółko znajdujące się w prawym górnym rogu ekranu (Strickland, Lawson 2003: 5).



Ryc. 6. Efekt kliknięcia na wybrany punkt konstelacji



Ryc. 7. Efekt ponownego kliknięcia na tę samą gwiazdę



Ryc. 8. Efekt aktywowania opcji „next”.

7. Kliknięcie w czarne tło pomiędzy gwiazdami powoduje powrót poematu do stanu wyjściowego i całkowite zniknięcie elektronicznego tekstu.

Stephanie Strickland i Cynthia Lawson podkreślają (Strickland, Lawson 2003: 5):

Na ekranie utwory *WaveSon.nets* podlegają całkowicie odmiennym reżimom – jeden z nich nazywamy interakcją poprzez dotyk (*interactivity by touch*), drugi czytaniem za pomocą liczb (*reading by numbers*). Takiej interaktywności nie postrzegamy w kategoriach współautorstwa; widzimy w niej raczej inny sposób lektury. Gesty wykonywane nadgarstkiem przez czytelnika uwalniają pismo oparte na trójwersach [...]. Upór czytelnika, który konsekwentnie powtarza kliknięcia, przynosi efekt.

Powyższe omówienie opcji interakcyjnych dostępnych w środowisku *Vniverse* odsłania przede wszystkim ścisłą zależność pomiędzy ruchami użytkowników a pojawiającymi się w związku z nimi czasoprzestrzennymi mikrostrukturami znaczeniowymi, niedostępnymi podczas lektury drukowanego tomu. Ruch słów w poemacie, w konsekwencji ruch sensów i znaczeń zasilany jest energią użytkownika (procesy kognitywne pozostają zaś w bezpośrednim związku z napięciem mięśni). Potencja wszystkich możliwych bezosobowych schematów działań zaprojektowanych przez Stephanie Strickland i Cynthię Lawson na etapie programowania interfejsu *Vniverse* zamienia się nagle w bezpośrednie jednostkowe doświadczenie „przefiltrowane” przez ciało (por. Morris 2006: 17). Przypomnijmy, że właśnie w ten sposób ciało interaktora, które staje się warsztatem i miejscem służącym przekształceniu autozróżnicowania mediów w skonkretyzowane doznanie otoczenia informacyjnego, postrzega Mark Hansen (por. Ross 2007: 47).

Ponawiany kontakt z poszczególnymi komponentami projektu V (z drukowanym tomikiem *WaveSon.nets/Losing L'una*, z flaszowym poematem *Errand Upon Which We Came* oraz z immersyjnym środowiskiem *Vniverse*) pozwala odkryć przyjemność (już nie tekstu, a doświadczenia), ulokowaną w kolejnych międzyprzestrzeniach, przekraczających swoim rozmiarem i złożonością wyobrażenia konkretystów i poetów awangardowych (por. Mon 2006), w kolejnych „rozsunięciach/espacement” (por. Markowski 2005), miejsca, jakie zajmuje czytelnik/użytkownik w przemieszaniu i jednoczesnym wzajemnym warunkowaniu elementów retoryki druku oraz cyberdyskursywności, w płynnej ekologii mediów i ich gatunków.

Analizująca V Katherine N. Hayles zwróciła uwagę na to, że refleksja ograniczona do problematyki strukturalnej i odmiennych możliwości rearanżacji układu wersów jest ważna, lecz niewystarczająca. W zgodzie ze stosowaną przez siebie metodologią ujęła więc V w perspektywie, dla której centralną kwestią jest materialność tekstu.

Układ odnajdywany na stronie WWW – pisze K.N. Hayles – zostaje przesłonięty (*overshadowed*) przez doświadczenie użytkownika, który wchodząc w interakcję ze stroną WWW widzi, jak tekst pojawia się i znika, stabilizuje się i rozpada, narzuca się gwałtownie ostrym kolorem słów, a następnie szarzeje, niknie i rozpuszcza się w nocnym niebie [...]. Opisanemu doświadczeniu towarzyszą liczne oscylacje pomiędzy stanami,



kórych bieguny określają następujące pary pojęć: widzenie/czytanie, stabilne litery/migotliwe znaczenia, obecność/nieobecność, stabilność/rozpad, obraz/słowo, część/całość, czas zatrzymany/czas upływający. [...] Ich wspólny efekt polega na zaktualizowaniu sensu terytorium oznaczonego przez ukośnik („/”), który może być rozumiany jako przestrzeń *pomiędzy* drukowaną książką i stroną WWW. Owa przestrzeń [międzyprzestrzeń – dop. M.G.-O.], niewidzialna, jak fale wysokiej częstotliwości przekraczające zakres naszych możliwości percepcyjnych, jest wszakże naładowana energią i znaczeniem (Hayles 2006: 203–204).

## Bibliografia

- Garnier P. (2006), *Stanowisko nr 1 ruchu międzynarodowego*, przeł. J.M. Kłoczowski, „Literatura na Świecie” nr 11–12.
- Hayles K.N. (2006), *The Time of Digital Poetry. From Object to Event*, [in:] *New Media Poetics. Contexts, Technotexts and Theories*, (eds.) A. Morris, T. Swiss, Cambridge, Mass. : London, England.
- Markowski M.P. (2005), *Nicość i czcionka. Wprowadzenie do lektury „Rzutu kośćmi” Stéphane Mallarmé*, [w:] S. Mallarmé, *Rzut kośćmi nigdy nie zniesie przypadku*, Kraków.
- Mon F. (2006), *Dwa teksty o tekstach*, przeł. A. Kopacki, „Literatura na Świecie” nr 11–12.
- Morris A. (2006), *New Media Poetics. As We May Think/How to Write*, [in:] *New Media Poetics. Contexts, Technotexts and Theories*, (eds.) A. Morris, T. Swiss, Cambridge, Mass. : London, England.
- Ross Ch. (2007), *Hybrydyczność sztuki nowych mediów: sztuka, nauka o emocjach i rzeczywistość rozszerzona jako naczynia (nie)połączone*, przeł. U. Śniegowska, „Przegląd Kulturoznawczy” nr 3.
- Strickland S. (2007), *Quantum Poetics: Six Thoughts*, [in:] *Media Poetry. An International Anthology*, ed. E. Kac, Bristol: Chicago.
- Strickland S., Lawson C. (2003), *Making the Universe*, <http://www.cynthialawson.com/vniverse/essay/index.html>
- Strickland S., Lawson C. (2006), *Universe*, [in:] *New Media Poetics. Contexts, Technotexts and Theories*, (eds.) A. Morris, T. Swiss, Cambridge, Mass. : London, England.

## Poetry in the ecology of the media: the hybrid project V

### Abstract

Contemporary culture, shaped by electronic media, is described in the context of the category of hybridity. Such hybridity is manifested in the coexistence and mutual conditioning of the traditional forms of literacy based on print as well as texts produced in an electronic environment. This article discusses *V*, a multimedia poetry project by Stephanie Strickland, in which print and electronic textuality are purposefully brought together, placing the recipient's experience in the inter-spaces (*in-between*) which are thus opened. Issues relating to the materiality of media technologies used by the authors of experimental poetry as well as the question of combining the bodily perception with the architecture of electronic text are particularly important to the matters discussed in the article.

**Key words:** electronic literature, digital poetry, cyberdiscursivity, hybridity

### Monika Górską-Olesińska

doktor, adiunkt w Zakładzie Teatru, Filmu i Nowych Mediów Instytutu Filologii Polskiej Uniwersytetu Opolskiego. Zajmuje się problemami kultury audiowizualnej, teorią mediów elektronicznych i literaturą elektroniczną. Publikowała w „Przeglądzie Kulturoznawczym”, „Kulturze Współczesnej”, „Kulturze Popularnej” i magazynie „Ha!art” oraz w pracach zbiorowych. Autorka książki *Słowo w sieci. Elektroniczne dyskursy* (2009).