

УДК 811.111'367:17.022.1:821.111(73)
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/35-4-21>

Олена ПОЖАРИЦЬКА,
orcid.org/0000-0003-4820-8129
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри граматики англійської мови
Одеського національного університету імені І. І. Мечникова
(Одеса, Україна), *morpo@ukr.net*

ГЕНЕРАТИВНИЙ ВІРШ ТА ПОЕЗІЯ-ПЕРЕРОБКА ЯК ЖАНРИ ДИГІТАЛЬНОЇ ПОЕЗІЇ

Сучасні цифрові технології проникли в усі аспекти людського життя та, безперечно, вплинули на сутність творчого процесу в усіх родах літератури, зокрема у ліриці. Представлена робота спрямована на дослідження дигітальної поезії. У фокусі розвідки перебуває генеративна поезія та поезія-переробка як одні з базових жанрів цифрової поезії. Зроблено висновки щодо структурно-композиційних особливостей таких жанрів та їхнього комунікативного навантаження.

Генеративні вірші – це те, що виникає в голові, коли люди думають про цифрову поезію взагалі. У її основі – комп'ютерний код, який виконується на цифрових екранах, де текст може супроводжуватися деякими візуальними чи аудіофайлами. Однак саме текст тут є найважливішим, а не якісь засоби аудіальної чи візуальної наочності. Такі вірші можна виконувати/програвати на екрані один або кілька разів або навіть безперервно залежно від комп'ютерної програми, яка їх генерує, використовуючи код, написаний автором-людиною.

Тоді як генеративна поезія передбачає код, написаний автором один раз, а далі виконуваний комп'ютером на екрані, поезія-переробка на крок від неї попереду з точки зору свого інтерактивного потенціалу та оцифрування. Так, поезія-переробка – це комп'ютерний код, який переробляється іншими авторами з точки зору його комунікативної семантики та охоплених тем, але не з точки зору самого коду. Справді, хоча генеративна поезія може існувати без віршів-переробок, поезія-переробка не існує без свого генеративного аналогу. Таким чином, перероблені вірші наближаються до фан-фікшн – літератури, написаної шанувальниками певної книги, фільму, гри тощо. На відміну від фанфіків, які у своїй безлічі створюють мультивсесвіт, де оригінальний сюжет та герої являють собою ядерні компоненти, поезія-переробка зберігає суто формальний зв'язок із оригінальною структурою коду, з якого вона розпочалася, вибудовуючи нові змісти, які можуть бути дуже далекими один від одного.

Ключові слова: генеративна поезія, поезія-переробка, інтерактивність, цифрова поезія, код, фан-фікшн.

Olena POZHARYTSKA,
orcid.org/0000-0003-4820-8129
Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of English Grammar
Odesa I. I. Mechnikov National University
(Odesa, Ukraine), *morpo@ukr.net*

GENERATIVE POETRY AND REMIXED POETRY AS DIGITAL POETRY GENRES

All aspects of human life are interwoven with modern digital technologies, and thus, they have had a great impact on the essence of creative work within all literature genera, including poetry. The present investigation is dedicated to digital poetry. It focuses on the notions of generative poetry and remixed poetry as those belonging to the basic genres of digital poetry. Conclusions are made as to the structural and compositional peculiarities of these genres and their communicative loading.

Generative poetry is what springs to mind when one thinks of digital poetry in general. It has a computer code at its heart and performs on digital screens where the text can be accompanied by some visual or audio files. However, it is the text that is of paramount importance here and not some audio or visual aids. Such poems can be performed on the screen once or several times or go on incessantly – depending on the computer programme that generates them using the code written by a human author.

While generative poetry presupposes a code, written by the author once, and further on performed by the computer on the screen, remixed poetry is one step ahead from it in terms of its interactive potential and digitalisation. Hence, it is mainly a computer code which is re-developed by other authors in terms of its semantics and topics covered, though not from the point of view of the code itself. In fact, while generative poetry can exist without remixes, remixed poems do not exist without their generative counterparts. In this aspect they are close to fanfiction, i.e. a type of literature written by a number of fans of a certain book, film, game etc. Still, while fan fiction produces a multi-universe with the original plot and characters at its core, remixed poetry keeps only a formal connection with the original code structure, building up new senses, which can be worlds apart from each other.

Key words: generative poetry, remixed poetry, interactivity, digital poetry, code, fan-fiction.

Постановка проблеми та аналіз досліджень.

Двадцять перше століття ще ширше відкрило двері до цифрової ери, де неможливо уявити людину без смартфона, а відсутність Інтернету сприймається як катастрофа. Зрозуміло, що нові реалії буття неминуче призвели до появи нових реалій у світі художньої фантазії авторів – у сфері мистецтва, де також почали переважати цифрові (чи дигітальні) форми та види.

Дигітальна література включає у себе як дигітальну прозу, так і поезію, що пишеться та виконується зазвичай завдяки комп'ютерним технологіям. Проблема призначення літератури постає предметом сучасних мовознавчих пошуків (N. Nørgaard, O. Маріна, O. Пожарицька) разом з питаннями побудови творів художньої літератури (I. Морозова (Морозова, 2012; Morozova, Rozharytska, 2013), I. Бехта та ін.). Мультимедіальний дискурс стає все більш популярним полем дослідження (O. Воробйова, O. Маріна, O. Пожарицька, (Пожарицька, 2017), F. Cramer, K. Funkhouser, A. Gibbons, K. Hayles та ін.). Актуальність проведеного дослідження впливає з лінгво-гносеологічної значущості розкриття глибинної сутності дигітальної літератури як особливого типу комунікативного простору, а також підсилюється практичними потребами визначення принципів внутрішньожанрової диференціації поезії цифрової ери.

Метою статті є висвітлення полікодових особливостей та комунікативної організації генеративної поезії та поезії-переробки. Поставлена мета мотивує завдання дослідження: дати теоретичний огляд тлумачення дигітальної поезії в лінгвістиці, конкретизувати терміни «медіапоезія» та «цифрова поезія», виокремити базові композиційно-комунікативні та полікодові особливості генеративної поезії та поезії-переробки та розгалузити ці два жанри між собою.

Матеріалом дослідження слугували поетичні твори з колекцій дигітальної поезії, серед них – вірші “*Dial*” співавторів Лай-Цзе Фен (*Lai-Tze Fan*) та Ніка Монтфорта (*Nick Montfort*); “*Say Their Names!*” Джона Барбера, Холлі Слокум та Грега Філбрука (*John Barber, Holly Slocum, Greg Philbrook*); “*Taroko Gorge*” Ніка Монтфорта (*Nick Montfort*), “*Tokyo Garage*” Скотта Реттберга (*Scott Rettberg*), “*Tranced Gaze*” автора під ніком-псевдонімом *xenofem* та “*Gorge*” Дж. Р. Карпентера (*J. R. Carpenter*). Ці твори, написані з 2009 по 2021 рр., неодноразово були призерами конкурсів дигітальної поезії та, з нашої точки зору, на поточний момент найбільш повно ілюструють представлені в електронній поезії напрями та жанри.

Виклад основного матеріалу. У наш час людське існування неможливе без комп'ютерних технологій. Те ж саме стосується зараз і поезії. Зауважимо, що комп'ютерна поезія – явище не лише нове, а й доволі невивчене, адже поєднує дужі різні за формою, способами відтворення та художніми особливостями твори. У своєму дослідженні поділяємо позицію Крістіани Пол, що вказує на «край важливу відмінність між мистецтвом, де цифрові технології використовуються як інструмент для відтворення більш чи менш традиційних творів – фотографій, гравюр, скульптур – та справді цифровим мистецтвом, що створюється, зберігається та поширюється за допомогою цифрових технологій та виразними засобами використовує виключно такі. Саме останній вид мистецтва вважають медіамистецтвом» (Paul, 2015: 29). Інакше кажучи, є поезія, для написання якої використовувалися цифрові технології, а є сама відвічно цифрова поезія, що існує та набирає свого змісту саме як дигітальне створення. У цифровому просторі нині існують як традиційна поезія, що просто була оцифрована, так і справді дигітальні твори, які ми і будемо розглядати у цій роботі. Американський критик дигітальної літератури та поет К. Функхоузер чітко вказує, що «вірш може вважатися цифровим, коли програмування чи програмні засоби природно використані у процесі створення, генерування та презентації тексту (або комбінації текстів)» (Funkhouser, 2012: 54). Організація електронної літератури дає таке термінологічне визначення електронної поезії: «цифрове за походженням літературне мистецтво, що використовує трансмедійні можливості цифрового середовища... Твори, яким приналежні важливі літературні складники та які використовують можливості та контексти, надані окремими комп'ютерами чи такими, що формують систему» (Electronic Literature Organization). Текст цифрової поезії породжується та живе саме у цифровому просторі. Л. Манович взагалі каже про властиву дигітальній поезії «більш алгоритмічну, цифрову побудову», ніж спирання на «звичайну алфавітну мову» (Manovich, 2001: 278). Медіазнавець підкреслює в об'єктах цифрового мистецтва, що вони «створені з цифрового коду; вони – числові репрезентації» (Manovich, 2001: 281). Як правильно підкреслює М. Родін, «у плані розвитку електронної поезії комп'ютери отримали текстостворюючу функцію – інакше кажучи, комп'ютерний цифровий код поряд з природною мовою бере участь у формуванні поетичного тексту та його змісту» (Родін). Ще у 1990-х роках були проведені перші дослідження програмованої електронної поезії,

яку називали *codework*, а поширювали завдяки програмі *Litserv*.

Зауважимо, що деякі літературо- та мовознавці розрізняють медіапоезію та електронну поезію, базуючись на тому, що у медіапоезії єдність поетичного тексту досягається шляхом поєднання вербального та невербального просторів – візуальним, віртуальним, інтерактивним та т. ін. З нашої точки зору, проведення демаркаційної лінії між електронною та медіапоезією не є необхідним, адже електронній поезії також може бути властива інтерактивність (наприклад, розгалуженість в одному вірші інтернет-лінків) та віртуальність. Разом із тим різне поєднання людського та комп'ютерного внеску сприяло появі на такому етапі семи базових, з нашої точки зору, жанрів цифрової поезії, таких як:

- 1) генеративна поезія;
- 2) поезія-переробка;
- 3) поезія-код (або кодопоезія);
- 4) візуальні та візуально-звукові вірші;
- 5) вірші-відеоігри;
- 6) ризомні вірші;
- 7) Гугл-інженерована поезія.

У цій статті розглянемо поняття генеративної поезії та поезії-переробки та проаналізуємо її композиційно-комунікативні особливості на конкретних прикладах.

Генеративна поезія – це, мабуть, найвідоміший та найтиповіший жанр цифрової поезії взагалі. Насправді генеративні вірші – це такі, що укладені програмою або алгоритмом із заданої бази слів чи фраз, укладених у комп'ютерний програмний код цифровим поетом.

Такі вірші можуть з'являтися на екрані на певний період часу, декілька разів чи не мати кінця

та краю. Одним з прикладів таких віршів може служити вірш *Dial* (2020) (Fan Lai-Tze, Montfort Nick, 2020), написаний Лай-Цзи Фен та Ніком Монффортом. Лай-Цзи Фен – доцент з цифрових медіа та риторики в Університеті Ватерлоо у Канаді (Fan Lai-Tze). Нік Монфорт, цифровий поет та професор дигітальної літератури з Массачусетс (Montfort Nick), відомий своїми генеративними поезіями, що є згенерованими комп'ютером, завдяки написаному коду. Вірш *Dial – Набери мене* являє собою генеративний вірш – ілюстрацію людського спілкування через Інтернет. Так, два ізольовані голоси діалогізують час від часу, а час їхньої відповіді та спілкування можна задавати кліками на позначки годинників унизу сторінки – час спливає швидше зліва направо. У вірші широко використовуються емотикони (див. рис. 1).

Інші вірші такого плану можуть бути оздоблені аудіофайлами, як, наприклад, *Say Their Names! – Скажіть їхні імена!* (Barber, Slocum, Philbrook) Джона Барбера зі співавторами (John Barber, Holly Slocum, Greg Philbrook), що генерує список з більш ніж п'ятьма тисячами імен афроамериканців, мексиканців, індіанців, яких було вбито поліцією у США з 2015 р. дотепер. Немає жодної інформації щодо того, чи винні ті люди були, чи ні. Нічого не сказано про те, що саме вони зробили. Просто кожне ім'я з'являється на екрані, написане великими літерами на чорному фоні, а під ним – місце та дата смерті. Коли ім'я зникає, воно автоматично додається до сірого списку нагорі (див. рис. 2).

Ім'я називається вголос комп'ютерним голосом, іноді навіть надто жваво та весело, що не узгоджується з трагедією смерті людини. Проте

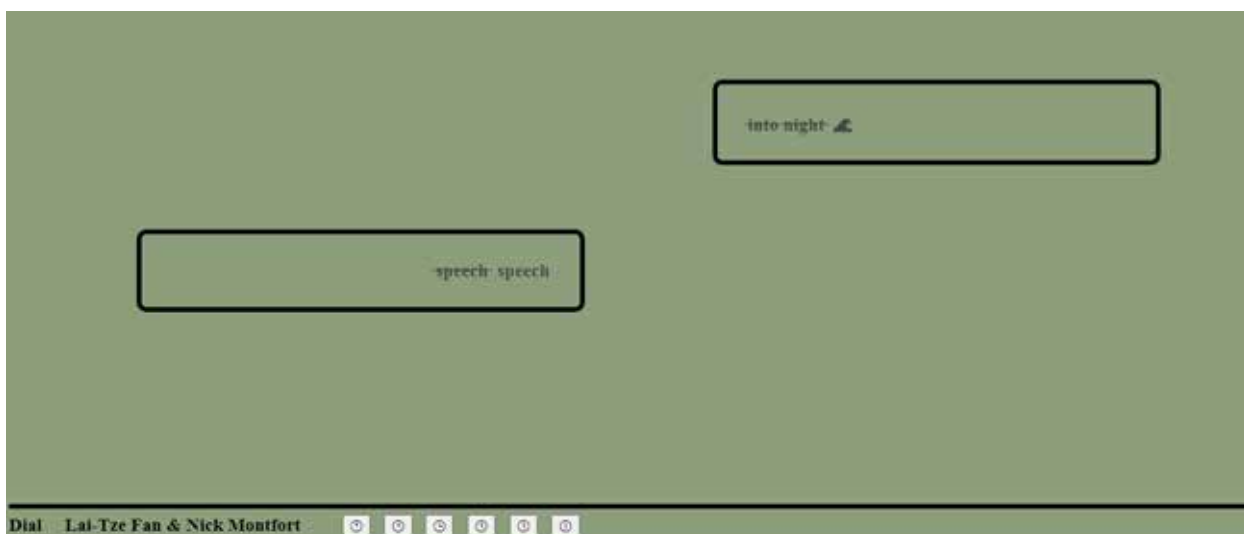


Рис. 1. Скріншот генеративного віршу *Dial* Лай-Тзи Фен та Ніка Монфорта



Рис. 2. Скріншот з генеративного віршу *Say Their Names!* Джона Барбера зі співавторами

саме у цьому вбачаємо особливу гірку іронію: для машини це лише імена, і за ними нічого немає, проте як насправді за кожним з цих імен стає людська трагедія. Немов янгол смерті викликає кожну жертву трагедії одну за одною, перелічуючи свої жнива. Це пацифістський вірш, спрямований проти вбивств, вчинених тими, хто має стояти на захисті людей, а не бути причиною їхньої смерті.

Наступним типом дигітальної поезії вважаємо «**поезію-переробку**», ремікси відомих дигітальних віршів.

Аналізуючи попередній жанр дигітального вірша, ми вже мали справу з твором Ніка Монфорта. Проте найбільш цікавим твором цього автора, на нашу думку, є його твір *Taroko Gorge*, на який його надихнула поїздка до Тайваню. Вимогами для програвання цього віршу є лише сучасний веббраузер. Цікаво, що сам автор має ступені як у сфері літератури (магістерська дисертація з комп'ютерної поезії у Бостонському університеті), так і у сфері програмування (PhD з програмування в Університеті Пенсильванії).

«Якщо люди могли піти до місця природної краси та написати вірш про нього, чому б мені не написати генератор поезії замість цього?» – так характеризує сам автор ідею написання цього твору (Montfort). Набагато менш езотеричний за інші роботи митця (див. (Montfort)), цей вірш являє собою не провокацію або пародію, а алюзивний опис природи. Генератор продукує строфи, що розпочинаються та закінчуються ведучими рядками, а поміж ними можуть бути розташовані статичні рядки з описом. Між такими строфами є рядки, що як печерні тунелі (за визначенням самого автора) уводять читача у невідоме, у тем-

ряву, як ті самі тунелі у парку, що були вириті армією Чіанг-Кай-шеку. Згенерований текст продукується безперервно, рядки з'являються на екрані один за одним, а коли вони доходять його кінця, то повзуть нижче, стираючи перші білі рядки віршу на зеленому фоні екрана. Вірш запрошує читачів на медитативну прогулянку по Тароко каньйону у парку Тайваню.

З точки зору лінгвістики, побудова наведеного віршу дуже цікава. Так, якщо ведучі рядки являють собою елементарне нееліптичне речення типу S – P – Obj – суб'єкт – предикат – додаток, то між такими рядками стоять еліптичні прості речення – мінімальні структури предикації (див. рис. 3).

«Печерні тунелі» представлені наказовими реченнями, що подані з маленької літери та закінчуються тире. Це немов «інклюдії», що обриваються після запрошення до дії та до семантичного завершення речення. Читачу пропонується, наприклад, «зайти до оперізуючого у вигляді арки» чогось (“*enter the encompassing arched –*”), причому, чого саме залишається невідомим, адже тут рядок обривається. Фактично це еліптоване до предикату та двох означень речення, якому бракує додатка, що прихований десь «у тунелі» за задумом автора.

Лексично у вірші функціонують одні й ті самі лексеми, що подаються у різному порядку, даючи нові змісти та художні образи. Перевіримо цю гіпотезу на кодї:

var above='brow, mist, shape, layer, the crag, stone, forest, height'.split(',');

var below='flow, basin, shape, vein, rippling, stone, cove, rock'.split(',');

var trans='command, pace, roam, trail, frame, sweep, exercise, range'.split(',');



Рис. 3. Скріншот віршу-переробки Ніка Монтфорта *Taroko Gorge*

```
var imper='track, shade, translate, stamp,
progress through, direct, run, enter';
imper=imper.split(',');
var intrans='linger, dwell, rest, relax, hold, dream,
hum'.split(',');
```

Справді, вірш складається зі змінних, поділених за категоріями. Так, використовується два набори іменників: *brow, mist, shape, layer, the crag, stone, forest, height* та *flow, basin, shape, vein, rippling, stone, cove, rock* та три набори дієслів. З них перехідні (*var trans*): *command, pace, roam, trail, frame, sweep, exercise, range*, неперехідні (*var intrans*): *linger, dwell, rest, relax, hold, dream, hum*, та ті, що використовується суто в імперативах (*var imper*): *track, shade, translate, stamp, progress through, direct, run, enter*.

Використовуються текстури-прикметники: *'rough, fine'* (*var texture='rough, fine'.split(',');* та просто прикметники та дієприкметники загального плану: *sinuous, straight, objective, arched, cool, clear, dim, driven* (*var adjs=('encompassing, '+choose(texture)+' sinuous, straight, objective, arched, cool, clear, dim, driven').split(',');*

Цікаво, що у кодї віршу автор називає його композиційні елементи так, наче описує сам пейзаж – головні ведучі рядки отримують кодування як функції-стежки: *function path() {*

Підтримуючі ведучі рядки – як функції-міся: *function site() {*

При цьому цікаво, що збір строфи робиться не лише рандомно, з вибором одного з елементів, а й більш продумано. Так, присутність лексеми ліс – *forest* має обов'язково викликати, згідно з кодом, лексему *monkeys* – мавпи у комбінації з перехідним дієсловом та додатком для побудови об'ємного художнього образу Тарокського яру, яким побачив його поет:

```
if ((words=='forest')&&(rand_range(3)==1)) {
words='monkeys '+choose(trans);
} else {
words+=s[p]+' '+choose(trans)+s[(p+1)%2];
}
words+=' the '+choose(below)+choose(s)+'.';
```

Цікаві з точки зору побудови і кодування еліптичні імперативні рядки із заданим відступом та тире наприкінці рядка (*var words='\u00a0\u00a0'+choose(imper)+' the '+adjs.join(' '+'\u2014)'*). Так, саме такі рядки отримують назву функції-печери – *function cave() {*. Довжина рядка задається програмою, що «урізає» рядок до заданої кількості елементів: *adjs.splice(rand_range(adjs.length),1);*

Після того, як кількість рядків на екрані дорівнює 25, перший рядок автоматично запрограмований на видалення, а новий народжується знизу:

```
main.removeChild(document.getElementById
('main').firstChild);
```

Запуск самої програми розпочинається через 1,2 мілісекунди з моменту її відкриття: `setInterval(do_line, 1200);`

Taroko Gorge розпочиналося як комп'ютерна програма *Python*, що була пізніше перенесена на *HTML* та *JavaScript*, та надихнула багатьох переробити її відпочатковий код, аби дослідити інші теми, проте у такий самий поетичний спосіб. Можна сказати, що сам цифровий вірш став першоджерелом, що породив послідовників. Так, цифровий поет та професор дигітальної лінгвістики Скотт Реттберг з університету Бергена (Норвегія) (Rettberg) використав процитований вище код Н. Монтфорта та замінив лексичні одиниці у ньому, створивши, таким чином, нарис урбаністичного плану про токійський гараж – *Tokyo Garage* (Rettberg) (див. рис. 4), що доступний на тому ж сайті, за кліком нижче на рядку з його прізвиськом.

Бартівська «смерть автора» досягається простим закресленням імені попереднього митця та написанням власного імені нижче. Вибрано також інший фон (чорний) та колір рядків (жовтий), що більш відповідають неонуарному настрою віршу. До речі, лінгвістично конструкції залишилися незмінними (чергування нееліптичних поширених та непоширених речень та обрізаних бездодаткових імперативів). Деякі рядки отримали розширення за рахунок викорис-

тання складних слів та словосполучень з означальним компонентом типу “*war widow*” замість просто “*widow*”, “*virtual poets*” замість “*poets*”, “*motorcycle gangs*” замість “*gangs*” та ін., що значно розширює потенціал віршу. На загальному коді віршу це, однак, не віддзеркалилося. Такі двокомпонентні словосполучення розглядаються як один елемент у коді:

```
var above='punk rocker, public servant, prostitute,
poet, war widow, addict, movie star, tourist, teenager,
zombie, goth girl, schoolboy, driver, night, stockbroker,
siren, saxaphonist, spokesmodel, rat, translator, rock
star, retiree, prostitute, dawn, protagonist, neon sign,
traffic jam, bicycle messenger, drummer, godzilla,
costumed mascot, vending machine, samurai, private
dick, massively multiplayer game, chat client, devout
worshiper, shrine, buddha, jesus freak, traveler, cat,
dragon, puppeteer, hallucination, shrine, chauffeur,
mute, technicolor nightmare, private security agent,
temple, student, supercomputer, ninja, cultist, scholar,
speed racer, undercover cop, earthquake, fish monger,
contortionist, microchip, gamer, yakuza, freeter,
aristocrat, shogun warrior, gambler, surveillance
camera, watcher, pirate, occidental, computer
scientist, monk, space invader, talk show host, noh
enthusiast, juggler, cowboy, cosplayer, blogger,
hacker, detective, alternative medicine specialist,
smoker, atomic bomb, thug, architect, technocrat'.
split(',')
```

Зауважимо, що і сам набір лексичних одиниць збільшився у кожній колекції:

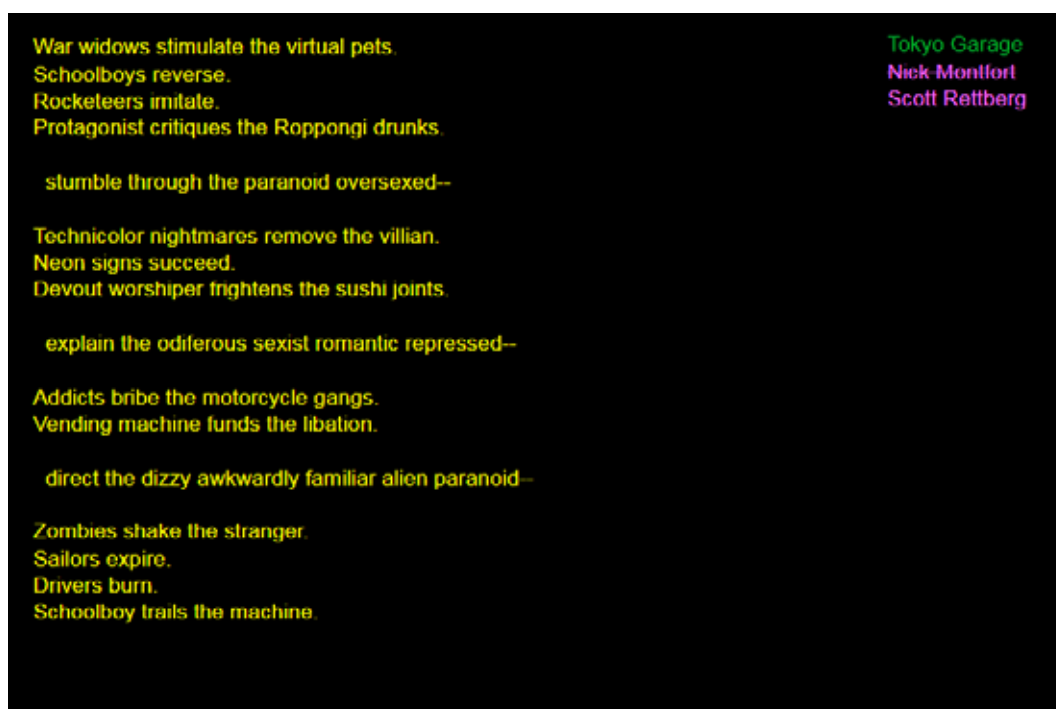


Рис. 4. Скріншот віршу-переробки Скотта Реттберга *Tokyo Garage*

var below= 'Roppongi drunk, Shibuya shopper, gaijin, geisha, manga, pachinko parlor, cherry blossom, sumo, kanji, nose ring, whale, supermodel, pickpocket, flower arrangement, villain, speedwalker, designer, dancer, teacher, sailor, banker, kabuki dancer, clown, magician, virtual pet, correspondent, dog, kung-fu fighter, cleric, bureaucrat, freak, robot, fruitseller, author, dreamer, panda bear, stranger, hip cat, dealer, automaton, mystic, kid, pink kitten, monster, soldier, diplomat, nun, subway, machine, market, politician, host, transvestite, cigarette, subject, sushi joint, ingenue, shadow, lantern, cuisine, black widow, libation, scandal, pain, processor, routine, motorcycle gang, vintage cadillac, mobile phone, casino, rocketeer, fund, altruist, embezzler, spiritual seeker, DJ, other'.split(',')

var trans= 'warm, warn, forgive, pick, hustle, trail, frame, sweep, smell, grope, arrange, fondle, adore, confuse, covet, regret, endure, suffer, feel, scold, subdue, hassle, orient, dream, hate, jam, transform, transport, reorient, bribe, remove, chill, educate, inform, deceive, rescue, simulate, stimulate, eroticize, follow, assault, serenade, become, enlist, corrupt, shadow, smoke, shake, frighten, swindle, skin, critique, rearrange, preserve, freak, grok, liquidate, fund, comfort, welcome, greet, eye, love, detest, test, unsettle, arrest, defend, expose, profile, ceremonialize, proselytize, purchase, drain, contaminate'.split(',')

var imper= 'watch, beat, translate, caress, go to, stumble through, run, enter, defeat, promote, finger, elucidate, explain, paint, command, direct, revivify, sing, sing damn you sing, script, remember, disregard, concatenate, suffer, recall, absorb, forgive, scramble, rattle, harmonize, synthesize, pardon, excuse, explore, digest, apologize for, process, consider, embellish, forget, signify, deconstruct, protect, endure, sculpt, eliminate, forego, imagine, curse, bless, waste'

imper=*imper*.split(',')

var intrans= 'fall, dwell, rock, circle, clamor, dream, sing, imitate, debate, evacuate, harass, twist, reverse, pay, expire, sing, recover, destroy, investigate, fail, succeed, win, drop, burn, explode, rest, regenerate, halt, perspire, conspire, walk'.split(',')

var s= 's'.split(',')

var texture= 'smooth, waxy, rough, slick, silken, gummy, squishy, scaly, bumpy, wet'.split(',')

var adjs= ('overwhelming, ' + choose(texture) + ', lithe, uptight, nervous, smoke-filled, dizzy, drunken, sated, dim, foggy, electric, blazing, artificial, curvy, inhospitable, welcome, jazzy, confused, disorganized, shabby, ancient, modern, digital, cacophonous, seedy, elegant, strangely quiet, incoherent, puzzling, troubling, disconcerting, awkwardly familiar, shining,

new, odiferous, unyielding, chaotic, disoriented, infantile, blessed, futuristic, mysterious, bizarre, banal, chilling, definitive, translucent, opaque, glowing, noisy, silent, sexist, amazing, robotic, dreamy, floating, alien, paranoid, blinking, scantily clad, robust, misty, romantic, techno, noir, epic, tragic, comic, aimless, scattered, binary, metallic, plasticine, all-absorbing, stinking, insanely eclectic, multitudinous, endless, abbreviated, repressed, oversexed, cheap, expensive, cruel, forgiving, electric, peripheral'.split(',')

Автор сам чесно визнає: «Це тотальна переробка класичного та елегантного згенерованого віршу про природу Яру Токоро Ніка Монтфорта. Він написав код. Я хакнув слова, аби зробити його більше про урбанізм, модерн, та моє уявлення Токіо, міста, де я ніколи не був» (Rettberg).

Дж. Р. Карпентер (Carpenter), електронний митець та призер багатьох конкурсів з дигітальної літератури з Канади, переробила цей вірш на свій манер, оздобила його картинкою людського тіла та знову змінила як кольори (сірий фон, червоні рядки), так і лексеми (див. рис. 5), залишивши код незмінним:

var above= 'appetite, brain, craving, desire, digestive juice, digestive tract, enzyme, gaze, glaze, gorge, gullet, head, incisor, intellect, jaw, knowledge, language, maw, mandible, mind, molar, muscle, mouth, nose, sight, smell, spit, sweat, spirit, thirst, throat'.split(',')

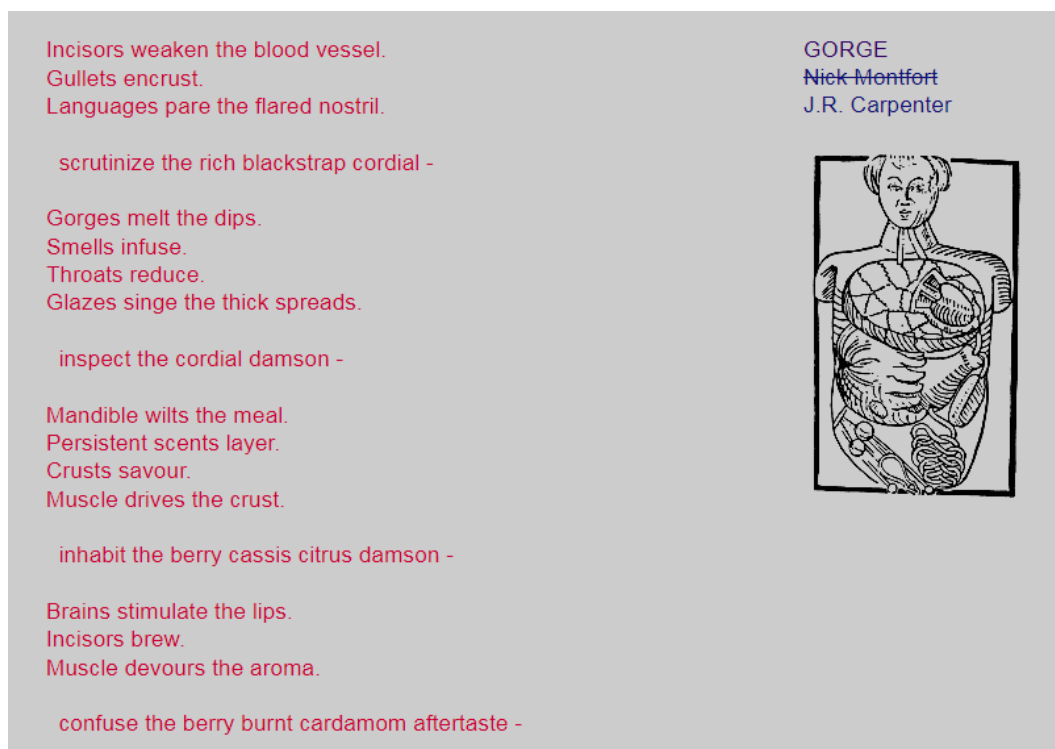
var below= 'aroma, bladder, blood vessel, bowl, bowel, crust, dip, dressing, film, gut, lip, lower lip, proffered finger, finger tip, flared nostril, flushed cheek, meal, membrane, morsel, most intimate odour, palm, persistent scent, pore, sauce, soft pocket, slightest sliver, stomach, surface, thick spread, tongue, taste bud, vein, vinaigrette'.split(',')

var trans= 'agitate, attract, bite, boil, braise, burn, carve, char, chew, coat, consume, crack, cultivate, devour, digest, direct, dissect, distil, dominate, drink, drive, engage, engorge, fill, grate, grind, incise, ink, ingest, julienne, melt, nibble, pare, peel, pick, pluck, ripen, repel, separate, sever, singe, skim, skin, split, stuff, stimulate, stain, stir, strain, strengthen, strike, style, swallow, tear, texture, weaken, whip, wilt, yield'.split(',')

var imper= 'become, confuse, cut, decant, enter, examine, gorge on, inhabit, inspect, note, observe, obliterate, read, release, translate, write, savour, scrutinize, slice, sip, study';

imper=*imper*.split(',')

var intrans= 'absorb, age, assimilate, balance, blend, brew, cool, concentrate, complement, cream, cure, dissolve, encrust, evaporate, ferment, heat,

Рис. 5. Скріншот віршу-переробки Дж. Р. Карпентер *Gorge*

incorporate, infuse, layer, marinate, mature, perfume, permeate, reduce, ripen, round,, steep, soak, savour, sip, simmer, stew, warm’.split(‘,’);

var s=‘s,’.split(‘,’);

var texture=‘*acid, barely perceptible, cautious, complex, dense, delicate, elegant, faint, fragrant, hint of, heady, powerful, pungent, rich, sickly, smoky, supple, velvety*’ .split(‘,’);

Цього разу було вибрано концептосферу їжі та її приготування. Картинка людського тіла робить натяк на сам процес перетравлення їжі, немов завершуючи знайомлення з різними її характеристиками та типами. У назві використано гру слів зі слів *Gorge (Taroko Gorge)* – *Яр Тароко* та *gorge* – *їсти, жрати*.

Зрозуміло, що як і у випадку вірша про Токіо, кількість лексем у наборах значно розширилася, надавши віршу більшої інваріативності.

Вірш “*Taroko Gorge*” зазнав 42 переробки (як пародійні, так і серйозні) від різних авторів на 7 липня 2020 р. і невідомо, чи то кінець його перебудування.

Останньою з них є *Tranced Gaze* від користувача *xenofem* (див. рис. 6).

Тут «печерний» рядок з імперативом отримав більш плаваючу довжину, проте загалом код залишився незмінним.

Цікаво, що доробниками цього віршу неодноразово виступали одні й ті самі автори

(Дж. Р. Карпентер переробляла його 3 рази, Маріуш Пісарські – двічі), експериментуючи з різними семантичними групами слів-наповнювачів відпочаткового коду.

Є окремий розділ на сайті з творами дигітальної літератури, присвячений віршу Н. Монтфорта *Taroko Gorge*, що все ще розвивається (<https://collection.eliterature.org/3/collection-taroko.html>), де цей вірш вважається окремим жанром дигітальної поезії як такої.

Справді, як показують результати нашого аналізу, оригінальний код уможливорює нескінченні комбінаторні можливості. Читач стикається із зображенням величезного ґатунку, що побудоване невеликим набором текстових елементів у нескінченний прокручуваний текст (як це взагалі характерно для поезії Н. Монтфорта). Вічна філософська плінність речей та моментів підкреслюється унікальністю кожної побудованої строфи, що ніколи не повторюється (принаймні, наскільки це осяйно зору читача). Як показують результати нашого дослідження, унікальність цього вірша не лише у самій побудові, що ми бачимо і читаємо на екрані, але й у його коді. Так, системою *HTML* керує програмний алгоритм *JavaScript*, відпочатковий код програми нараховує мінімалістську кількість слів (менше 1000). Саме тому така чітка мінімалістична форма має великий потенціал для її перероблення та реміксів. Цей вірш – нескін-

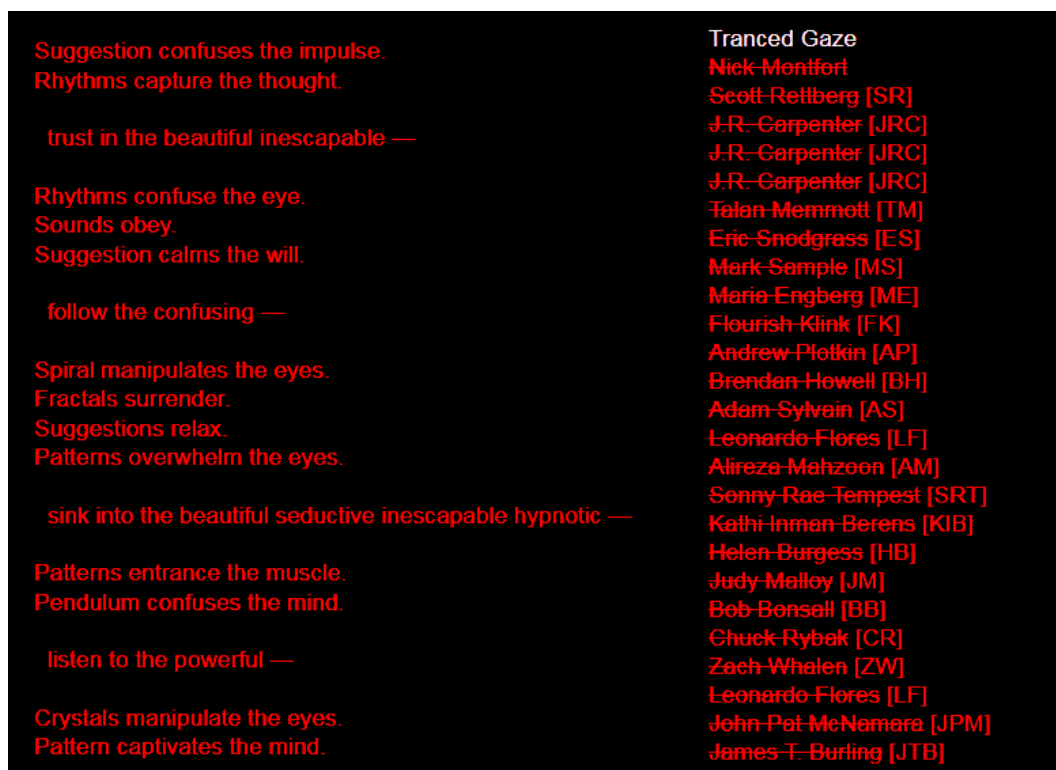


Рис. 6. Скріншот віршу-переробки *Tranced Gaze* від митця *xenofem*

ченна модель особливого типу мультивсесвіту різноматичних віршів, які пов'язані єдністю форми та – що ще більш важливо для дигітального твору – єдністю коду.

Проведене дослідження уможливило зробити **такі висновки** щодо сутності двох базових жанрів дигітальної поезії.

Отже, генеративна поезія являє собою поетичний твір, що породжується згідно із заданою програмою та уособлює собою розуміння терміна «дигітальна поезія» пересічним громадянином. Автор пише програму та програмує її на виконання певних дій, свідком яких є читач, що може прискорювати чи гальмувати появу тексту на екрані, але не має контролю над його сутністю, будучи свідком його породження.

Поезія-переробка – це новий етап генеративної поезії. Читач може не просто прочитати (побачити на екрані та т.ін.) такий твір, але й взяти участь у спільному акті творчості, переробивши код під те семантичне поле лексем, яке вважає за потрібне. Звичайно, читач може і не займатися таким співавторством, а тоді просто мандрувати у мультивсесвіті схожих за будовою та різних за сутністю творів, немов у дзеркальному коридорі.

Ступінь інтерактивності у межах кожного жанру варіюється, але порівняно один до іншого вони виглядають як дзеркальне відображення.

Вочевидь, обидва жанри характеризуються доволі невеликою інтерактивністю (у контрасті з іншими жанрами дигітальної поезії), проте тоді як у генеративній поезії інтерактивність може стосуватися налаштувань відображення віршу на екрані, у поезії-переробці інтерактивність являє собою спільну творчість автора-добробника з автором оригіналу. В обох жанрах інтерактивність не є обов'язковим елементом, а скоріше додатковою можливістю моделювання зображення на екрані або самого віршу згідно з власними потребами. Якщо у генеративній поезії читач виступає більше у пасивній ролі глядача, вірші-переробки надають йому/їй необмежені з точки зору семантики та обмежені з точки зору комп'ютерного коду можливості для творчості, певним чином наближуючи такі вірші до «фанфіків» – літератури, що пишуть фанати певного твору на основі оригіналу. Підкреслимо, що фанфіки утворюють у своїй множині мультивсесвіт певного твору з розгалуженими сюжетними лініями та перипетіями, тобто побудований за особливою семантико-комунікативною єдністю квазісвіт ширший за оригінальний твір. Вірші-переробки, своєю чергою, поділяють схожу побудову та композиційні особливості, адже саме комп'ютерний програмний код слугує тією віссю, на яку нанизуються вкрай різні змісти та ментальні конструкти.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Морозова И. Б. Речевое поведение персонажной личности сквозь призму ее социальной принадлежности (на материале современного английского романа). *Наукові записки. Серія «Філологічна»*. Острог : Вид-во Національного університету «Острозька академія». Вип. 26. 2012. С. 224–229.
2. Пожарицкая Е. А. Базовая таксономия электронной литературы: роды и виды. *Науковий вісник Херсонського державного університету. Серія «Лінгвістика»*: зб. наук. праць. Випуск 30. Херсон : ХДУ, 2017. С. 72–78.
3. Пожарицкая Е. А. Канон и фанфикшн сквозь призму когнитивно-синтаксического подхода. *Мова. Науково-теоретичний часопис з мовознавства*. Одеса : «Астропринт», 2017. № 27. С. 39–45.
4. Родин М. Между физикой и лирикой: о новых формах поэзии. *Дискурс*. URL: <https://discours.io/articles/theory/mezhdu-fiziko-y-i-liriko-y-o-novyh-formah-poezii> (дата звернення: 25.01.2021).
5. Electronic Literature Organization: What is E-Lit? URL: <http://eliterature.org/what-is-e-lit> (дата звернення: 25.01.2021).
6. Fan Lai-Tze. URL: <https://laitzefan.wordpress.com/> (дата звернення: 25.01.2021).
7. Funkhouser Chr. *New Directions in Digital Poetry (International Texts in Critical Media Aesthetics)*. New York : Continuum, 2012. 244 p.
8. Manovich Lev. *The Language of New Media*. Cambridge : MIT Press, 2001. 400 p.
9. Montfort Nick. URL: <https://nickm.com/> (дата звернення: 25.01.2021).
10. Morozova I., Pozharytska O. Gestalt Analysis as a Means of Language Personality Identification. *Language and Identity: University of the West of England*. Bristol, United Kingdom, 18–20 April 2013. Pp. 161–162.
11. Paul Christiane. *Digital Art (World of Art)*. London : Thames & Hudson, 2015. 224 p.
12. Rettberg Scott. URL: <https://www.uib.no/en/persons/Scott.Rettberg> (дата звернення: 25.01.2021).
13. Barber John, Slocum Holly, Philbrook Greg. Say Their Names! URL: <https://dte-wsuv.org/remembering-the-dead/say-their-names/> (дата звернення: 25.01.2021).
14. Carpenter J. R. Gorge. URL: https://nickm.com/taroko_gorge/gorge/ (дата звернення: 25.01.2021).
15. Fan Lai-Tze, Montfort Nick. Dial. URL: https://nickm.com/fan_montfort/dial/?5=%F0%9F%95%94 (дата звернення: 25.01.2021).
16. Montfort Nick. Taroko Gorge. URL: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=taroko-gorge> (дата звернення: 25.01.2021).
17. Rettberg Scott. Tokyo Garage. URL: https://nickm.com/taroko_gorge/tokyo_garage/ (дата звернення: 25.01.2021).
18. Xenofem. Tranced Gaze. URL: https://nickm.com/taroko_gorge/tranced_gaze/ (дата звернення: 25.01.2021).

REFERENCES

1. Morozova I. B. Rechevoye povedeniye lichnosti skvoz' prizmu sotsial'noy prinaldzhnosti (na materiale sovremenogo angliyskogo romana) [A Personality's Speech Behaviour through the Prizm of Their Social Status (based on Modern English Novel)]. *Naukovi zapiski. Seriya "Filologichna"*. Ostrog: Ostrog Academy National University. No. 26. 2012. S. 224–229 [in Russian].
2. Pozharitskaya Ye. A. Bazovaya taksonomiya elektronnoy literatury: rody i vidy [Basic Taxonomy of E-Lit: Genres and Types]. *Scientific Bulletin of Kherson State University. Series "Linguistics"*. No. 30. Kherson: KHSU, 2017. S. 72–78 [in Russian].
3. Pozharitskaya Ye. A. Kanon i fanfikshn skvoz' prizmu kognitivno-sintaksicheskogo podkhoda [Canon and fanfiction through the prism of cognitive-and-syntactic approach] *Mova. Naukovo-teoretichniy chasopis z movoznavstva*. Odessa: Astroprint, 2017. No. 27. S. 39–45 [in Russian].
4. Rodin M. Mezhdru fiziko-y i liriko-y: o novykh formakh poezii [Between Physics and Lyrics: On the New Forms of Poetry]. *Discourse*. Retrieved from: <https://discours.io/articles/theory/mezhdu-fiziko-y-i-liriko-y-o-novyh-formah-poezii> [in Russian].
5. Electronic Literature Organization: What is E-Lit? Retrieved from: <http://eliterature.org/what-is-e-lit>.
6. Fan Lai-Tze. Retrieved from: <https://laitzefan.wordpress.com/>.
7. Funkhouser Chr. *New Directions in Digital Poetry (International Texts in Critical Media Aesthetics)*. New York: Continuum, 2012. 244 p.
8. Manovich Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001. 400 p.
9. Montfort Nick. Retrieved from: <https://nickm.com/>.
10. Morozova I., Pozharytska O. Gestalt Analysis as a Means of Language Personality Identification. *Language and Identity: University of the West of England*. Bristol, United Kingdom, 18–20 April 2013. Pp. 161–162.
11. Paul Christiane. *Digital Art (World of Art)*. London: Thames & Hudson, 2015. 224 p.
12. Rettberg Scott. Retrieved from: <https://www.uib.no/en/persons/Scott.Rettberg>.
13. Barber John, Slocum Holly, Philbrook Greg. Say Their Names! Retrieved from: <https://dte-wsuv.org/remembering-the-dead/say-their-names/>.
14. Carpenter J.R. Gorge. Retrieved from: https://nickm.com/taroko_gorge/gorge/ (дата звернення: 25.01.2021).
15. Fan Lai-Tze, Montfort Nick. Dial. Retrieved from: https://nickm.com/fan_montfort/dial/?5=%F0%9F%95%94.
16. Montfort Nick. Taroko Gorge. Retrieved from: <https://collection.eliterature.org/3/work.html?work=taroko-gorge>.
17. Rettberg Scott. Tokyo Garage. Retrieved from: https://nickm.com/taroko_gorge/tokyo_garage/.
18. Xenofem. Tranced Gaze. Retrieved from: https://nickm.com/taroko_gorge/tranced_gaze/.