

Jacek Lewiński

KLASYK, IRONIA I KOMPUTER (SZACHY ZBIGNIEWA HERBERTA – KOMENTARZE I PRÓBA INTERPRETACJI)

Można chyba zaryzykować stwierdzenie, że *Szachy* Herberta nie znajdują się w grupie najważniejszych utworów poety. Prawdopodobnie wiersz ten nie będzie tekstem często umieszczanym w kolejnych wyborach poezji autora *Pana Cogito*. Nie są bowiem *Szachy* utworem o szczególnej sile wyrazu, w którym autor zaskakuje odbiorcę swoim kunsztem i śmiałością poetyckich rozwiązań czy oryginalnością filozoficznych propozycji. Nie jest to wiersz, w którym poeta stosuje szczególnie wysublimowane środki stylistyczne, czy choćby ujmuje finezyjną ironią (jakkolwiek ironia odgrywa tu ważną rolę). Intrygujące jest jednak to, że twórca tak bardzo przywiązany do tradycji, tematycznie poruszający się przeważnie w sferze kultury wysokiej, uchodzący w potocznym odbiorze i opinii wielu czytelników za pisarza, którego poetycki świat zapełniają raczej dzieła sztuki, a nie najnowsze produkty techniki, dość niespodziewanie podejmuje problem często pomijany przez humanistów, unikających odpowiedzi na trudne, fundamentalne wręcz pytania, jakie stawia przed człowiekiem oszalamiający swym tempem i skalą nowości rozwój nauk przyrodniczych oraz nowych, ekspansywnych technologii. Herbert uchodzi za twórcę bardziej ciekawego sztuki i literatury niż świata współczesnego¹, szczególnie zaś tych jego fragmentów, które wychylają się ku przyszłości i agresywnie przebudowują ustalony w tradycji humanistycznej kulturowy ład. I z tych chociażby powodów wiersz zasługuje na uwagę.

Szeroko komentowany w środkach masowego przekazu pojedynek szachowego mistrza świata, Garriego Kasparowa z najnowszym produktem

¹ Jeszcze w 1972 r. Z. Herbert twierdził: „sferą działalności poety [...] nie jest współczesność, przez którą rozumiem aktualny stan wiedzy społeczno-politycznej i naukowej – ale rzeczywistość, uparty dialog człowieka z otaczającą go rzeczywistością konkretną [...]” (Z. Herbert, *Poeta wobec współczesności*, „Odra” 1972, nr 11).

koncernu IBM, komputerem nazwanym Deep Blue, najwyraźniej zaintrygował poetę. Poświęcił temu zdarzeniu wiersz nie tylko dlatego, aby zadrzeć z medialnego zamieszania wokół pojedynku. Zainteresował poetę problem i pytanie, co tak naprawdę ważnego dla ludzkości i dla jej kulturowego dorobku wydarzyło się w 1997 r. za oceanem. Ciekawe rezultaty może dać zatem próba przyjrzenia się postawie poety – uchodzącego nie bez powodu za klasyka² i humanistę – wobec nowego wyzwania, jakim jest chociażby postęp technologii informatycznej i rozwój dziedziny nazywanej „sztuczną inteligencją”. Autor wiersza, aby wyrazić swoją diagnozę dotyczącą skutków działań człowieka rzucającego wyzwanie naturze i kulturze, nie musiał stwarzać fikcyjnego modelu rzeczywistości. Nie budował fantastycznej historii. Rzeczywistość dała mu do ręki gotowy temat. To, co było do tej pory efektem pomysłowości twórców literatury określanej często, choć nie zawsze słusznie, mianem fantastyki naukowej, stało się faktem, który dokonał się w obecności milionów czytelników, słuchaczy i widzów.

1. Wiersz opowiada, po raz kolejny w twórczości poety, o przygodach człowieka rozumnego, ufającego swojemu umysłowi, lecz niemal co chwila przekonującego się o niewystarczalności rozumu. Przemawiający w utworze do odbiorcy komentator szachowej rozgrywki przyjmuje optykę wykazującą duże pokrewieństwo z postawą bohatera znanego doskonale z cyklu wierszy poświęconych przygodom intelektualnym Pana Cogito. Człowiek myślący spotyka na swej drodze zadziwiające zjawisko – komputer, maszynę nazywaną również mózgiem elektronowym, która ma stoczyć pojedynek przy szachownicy z reprezentantem rodzaju ludzkiego – szachowym mistrzem świata. Po niespodziewanie przegranej partii traktuje ją jak zarozumiałego prostaka, cały pojedynek zaś wydaje się być dla niego nieporozumieniem, wydarzeniem absurdalnym. Dumnemu człowiekowi obdarzonemu rozumem pozostaje tylko ironia i drwina. Przeciwstawia się w ten sposób kłopotliwemu konkurentowi, gdyż tylko człowiek może być istotą myślącą, a więc w szczególny sposób uprzywilejowaną.

Część pierwszą utworu stanowi czytelny komunikat oznajmiający o wyniku przegranej przez człowieka partii szachów. Jest ona utrzymana w poetyce umiarkowanie zmetaforyzowanej, a nawet częściowo sparodiowanej informacji agencyjnej, wykorzystywanej w serwisach informacyjnych: „oczekiwany / w wielkim napięciu / turniej człowieka [...] / z potworem maszyny / [...] / skończył się zwycięstwem / smoka”. Kolejna część ma już charakter typowego, odautorskiego komentarza, jest rozwinięciem problemu zawartego w komu-

² Przedmiotem rozważań w tekście jest przede wszystkim „klasyczność” postawy poety, jego światopogląd, stanowisko, jakie zajmuje wobec współczesności.

nikacie rozpoczynającym wiersz. Refleksja poety początkowo dotyczy aktualnego stanu rzeczy, jest diagnozą problemu: „nuworysz / Deep Blue / rozpycha się po polach / uszytych z płaszcza arlekina”. W dalszej części komentator – w raczej pesymistycznym, choć ciągle jeszcze ironicznym tonie – wypowiada najważniejsze, kluczowe wręcz dla całego tekstu stwierdzenie: „tak więc / królewska gra / przechodzi pod władzę / automatów”. Wiersz kończy zaś przesłanie, które ma charakter nieco zaskakującej puenty, wskazówki odautorskiej, zachęty do podjęcia wyprawy do wyobraźni. Końcowa wypowiedź wolna jest już od elementu ironii. We fragmencie tym przemawia nie poirytowany komentator, mędrzec czy filozof, lecz przede wszystkim artysta, poeta. Wędrowka do wyobraźni ma przynieść szansę na otwarcie zamkniętej dla człowieka przestrzeni, jej wymiaru kulturowego, filozoficznego oraz egzystencjalnego. To propozycja innego spojrzenia na siebie, może nawet – trudno to przecież jednoznacznie wykluczyć – zredefiniowania człowieczeństwa. Końcowe stwierdzenie otwiera również nową, szeroką i kuszącą swym wieloznacznym charakterem przestrzeń interpretacyjną.

2. Co ciekawe, w pierwszej części wiersza obydwaj gracze są przewrotnie skarykaturyzowani: żądny pokonania przeciwnika człowiek, mający cechy mordercy („znak szczególny: nóż w zębach”) oraz komputer, określony mianem smoka, wyniesiony drwiąco do rangi bóstwa („znak szczególny: olimpijski spokój”). Jak powszechnie wiadomo, opanowanie szachisty to już przysłowiowa, wręcz „klasyczna”, racjonalna postawa, potwierdzająca wyższość intelektu nad namiętnościami gracza. Tu jednak olimpijski spokój maszyny zostaje wykpiony, gdyż partner gry jest partnerem nie-ludzkim, niczego nie doznającym. Komputer jest na typowo „boski” sposób uodporniony na ludzkie słabości (np. emocje, możliwość obserwowania reakcji przeciwnika, zachowania irracjonalne, intuicyjne itp.). Nie jest więc dla Herbertowskiego komentatora pełnoprawnym graczem³.

Komputer, nazywany pogardliwie w wierszu maszyną, nie stacza ze sobą dramatycznej walki, aby zawładnąć emocjami za pomocą intelektu. Jest jedynie bezdusznym automatem, nie ma mowy o jego duchowym wymiarze.

Człowiek z nożem w zębach jest zaś ukazany jako niemalże barbarzyńca, daje się ponieść emocjom, instynktowi walki, ulega impulsowi współzawodnictwa, chce pokonać przeciwnika, jest graczem hazardzistą, zarozumiałym niewolnikiem rywalizacji gotowym grać o wszystko. Jest jednak również,

³ J. D. Bolter, amerykański uczony, zajmujący się kulturowymi i intelektualnymi konsekwencjami ekspansji informatyki, pisze, iż między światem zewnętrznym a myślą komputerową „istnieje odpowiedniość. [...] Lecz jest to złudna odpowiedniość matematyki i świata w ogóle – relacja formalna, a nie kontakt bezpośredni”. (J. D. Bolter, *Człowiek Turinga. Kultura Zachodu w wieku komputera*, przekł. i wstęp T. Goban-Klas, Warszawa 1990, s. 129).

a może przede wszystkim, „mordercą”, próbującym zgładzić kłopotliwego konkurenta w pojedynku o prymat rozumności. Deep Blue w jednym z artykułów prasowych, jakie ukazały się po rozegranej w Nowym Jorku partii, został żartobliwie nazwany mało pobudzającą wyobraźnię szafą. Ta „szafa” podsunęła jednak ironizującemu poecie pomysł, aby określić ją zaszczytnym mianem potwora, posiadającego zdolność zachowania w czasie partii szachów olimpijskiego spokoju. W ten sposób sięgający często po motywy i odniesienia antyczne poeta dokonał przewrotnego „przebóstwienia” maszyny⁴. W wierszu *Szachy człowiek*, przekonany o swojej intelektualnej doskonałości, przystępuje do walki z krzemową inteligencją, reprezentującą wymiar pozaludzki. Przegrywa jednak ten pojedynek, zostaje upokorzony⁵. Komentator zdarzenia, Herbertowski człowiek myślący, przyjmuje optykę pokonanego gracza, drwi z „bóstwa z tworzyw sztucznych”, jakim jest dla niego kłopotliwy rywal. Ironia jest jednak w tym wypadku raczej kamuflażem, mającym ukryć gorycz przegranej. Komentator szachowej partii próbuje zneutralizować w ten sposób ekspansywność kontrkandydata w drodze na podium, próbuje obniżyć rangę pojedynku, ośmieszyć rywala. Deprecjonując kandydata na bóstwo, człowiek myślący przykładą boską miarę do siebie samego. Chce być najwyższą, tzn. rozumną istotą.

Po pełnym ironii „przebóstwieniu” komputera zostaje on w dalszej części wiersza ukształtowany na miarę ludzką, poddany personifikacji. Zyskuje dużo więcej dynamizmu, ożywa („rozpycha się po polach uszytych z płaszcza arlekina”). Dokonane w dalszej części wiersza porównanie komputera do człowieka jest nie tylko typowym poetyckim chwytem, lecz także nieomal wyrazem pragnienia człowieka, aby stworzyć maszynę na swój obraz i podobieństwo. Ta specyficzna bliskość człowieka i maszyny związana jest również z paradoksem, w jaki wnikła się twórca komputera: paradoksem, który polega na niemożności przekroczenia człowieczej niedoskonałości, „przerzucaniu” jej w maszynę. Komputer łatwo upersonifikować chociażby z tego powodu, że jest (jak pisze poeta) „nafaszerowany” programami stworzonymi przez ludzi. To człowiek próbuje kształtować komputer na swój obraz i podobieństwo. Taki sam, choć przewrotny, chwyt

⁴ J. D. Bolter zauważa, że „w istocie, swymi prostymi liniami i czystą geometrią komputer bardziej przypomina grecką wazę lub krzesło aniteli hałaśliwą maszynę parową. Zarówno w projekcie, jak i w realizacji fizycznej komputer jest konstrukcją niemal doskonałą; rzędy płytek zadrukowane metalowymi liniami krzyżującymi się i przecinającymi w rytmicznych wzorach” (J. D. Bolter, *op. cit.*, s. 75). Poeta wydaje się jednak nieczuły na estetyczne walory komputera, będącego dla wielu komentatorów zjawiska przykładem współczesnej realizacji klasycznej prostoty i powagi. Interesuje go inny problem, problem nie-ludzkiej miary, którą człowiek uparcie próbuje mierzyć swoją niedoskonałością.

⁵ Walka zarozumiałego człowieka z podniesionym do rangi bóstwa komputerem przywołuje na myśl inny, doskonale znany, pojedynek opisany w jednym z wierszy poety, w którym przedstawiony zostaje dramat mierzenia się z doskonałością (*Apollo i Marsjasz* [Sp]).

stosuje poeta, aby zakpić z przeciwnika. W wierszu poruszony zostaje również, choć zdecydowanie na dalszym planie, problem niewystarczalności ludzkiego umysłu i jałowości twórczej człowieka chcącego przekroczyć własne człowieczeństwo. Jego wysiłki zmierzające do złamania praw natury i reguł gry, jakie ustanawia świat, ocenia poeta z wyraźną drwiną i dezaprobatą. Człowiek skonfrontowany z reprezentantem wymiaru ponadludzkiego nie potrafi zaakceptować swoich ograniczeń. Kiedy jest zagrożony, postanawia unicestwić konkurenta, czyhając się na niego „z nożem w zębach”.

W wierszu widoczna jest także postawa krytyczna wobec gotowości odrzucenia przez entuzjastów nowej ery technologicznej swej wolności, godności i człowieczeństwa w imię innowacji. Sprzeciwia się poeta zachwianiu hierarchii wartości w imię kontynuacji wyścigu z naturą. Sprzeciwia się wreszcie absurdalnemu zjawisku kształtowania ludzi i dorobku ludzkiego na obraz i podobieństwo technologii, zawłaszczania kształtowaniu sfery kultury przez automaty.

3.

[...] tak więc
królewska gra
przechodzi pod władzę
automatów

trzeba ją nocą wykraść
z obozu jeńców [...]

Centralne miejsce w świecie przedstawionym utworu zajmują jednak szachy, które w wierszu Herberta pełnią wieloaspektową funkcję. Nazwa gry królewskiej umiejscowiona samodzielnie w tytule utworu pozwala na interpretację tekstu uwzględniającą wieloznaczność tego określenia. Szachy symbolizują model rzeczywistości odzwierciedlający światopogląd klasyka, są elementem kultury i tradycji humanistycznej, wreszcie jako gra pełnią funkcję motywu dynamicznego, organizującego świat przedstawiony utworu.

Gra królewska staje się w wierszu również wyrazem tożsamości człowieka jako istoty rozumnej, człowieka myślącego, dla którego umysł (rozum, intelekt) jest niezwykle ważnym czynnikiem umożliwiającym podporządkowanie całej przyrody. W efekcie przegranej partii model świata przewidywalnego, uporządkowanego, opanowanego traci swoją rangę, swoją atrakcyjność poznawczą i przydatność, przestaje być wiarygodny. Dzieje się tak, paradoksalnie, dzięki konfrontacji z idealnym, skrajnie racjonalnym, jak określa to teoria gier, partnerem rozgrywki.

Świat szachowy – wyraźnie przecież bliski poecie – to rzeczywistość newtonowska. Ale w minionym stuleciu wzrosło przecież znaczenie kon-

kurencyjnego modelu świata jako obszaru gry – modelu gry w kości. Ten model rzeczywistości symbolizuje chaos, zachwianie porządku kulturowego, dowolność i przypadkowość. Jest zaprzeczeniem porządku i rozumnej harmonii świata, symbolizowanego przez królewską grę. Klasyk zaś – tak jak czyni to komentator przegranego pojedynku – przeciwstawia się przypadkowości i chaosowi, szuka ładu, opowiadając się za kulturą i człowiekiem, za światem na ludzką miarę⁶. Model szachowy tak bliski klasykowi traci więc swą dominującą pozycję. Komputer wprowadza, według humanisty, Herbertowskiego komentatora, chaos, burzy ustaloną hierarchię wartości. To, co „wysokie”, zostaje zawłaszczane przez „niskie”.

Na pierwszy plan warstwy znaczeniowej tekstu wysuwa się zatem motyw utraconego ideału. Ideałem tym wydaje się być doskonały model świata szachowego, przyjaznego rozumnemu człowiekowi, rządzącego się przejrzystymi regułami, będącego realizacją rozumnej harmonii i ładu. Uprzywilejowana pozycja człowieka jako istoty rozumnej została zachwiana, zaś szachy jako adekwatny model rzeczywistości, jako klucz do świata straciły swoją przydatność.

Przywołując zakorzenioną w tradycji nazwę gry, poeta wykorzystuje ją, aby metaforycznie ukazać jeszcze jeden wymiar problemu swoistej rywalizacji człowieka z maszyną. Gra królewska zawłaszczona przez automaty oznacza dla człowieka perspektywę utraty władzy, prymatu, możliwości sprawowania niepodzielnej kontroli nad światem. Człowiek zostaje podporządkowany wytworom współczesnej technologii, uzależniony od maszyny. Eksperymentując ze sztuczną inteligencją, rozpoczyna ryzykowny wyścig z naturą, w wyniku którego może w przyszłości zostać zachwiana jego pozycja lidera. Pojedynek szachowy, opisany i skomentowany w wierszu, zyskuje więc wymiar gry o władzę.

4. Diagnoza, postawiona w wierszu przez Herbertowskiego komentatora, sprowadza się do wniosku, iż Deep Blue schwytał w pułapkę ludzką dumę, ludzki umysł i poczucie wyjątkowości. Najważniejszą figurą szachową, będącą w dyspozycji człowieka, która została zamatowana w przegranej partii szachów, jest umysł. Człowiek doprowadził do etapu gry, w której jego Król zostaje schwytany w pułapkę. Musi teraz wykonać rozządę. Takim kontrposunięciem w wierszu jest, dość typowe dla klasyka-humanisty, wprowadzenie komputera – przeciwnika, barbarzyńcy i konkurenta – w porządek kultury, aby wykazać niemal całkowitą nieprzystawalność maszyny

⁶ Por. chociażby R. Przybylski, *To jest klasycyzm*, Warszawa 1978.

do wymiaru ludzkiego doświadczenia. Czy ten chwyt ma oznaczać zwycięstwo tradycji, czy też jej przegraną? Przede wszystkim służy ośmieszeniu zuchwałego prostaka, który wkracza na zastrzeżony obszar. Ma pokazać nieprzystawalność agresywnej nowości i tradycji, może również efektownej sztuczki i wielkiej sztuki.

Komputer przebierany przez poetę w różne wielobarwne stroje („smoka”, „arlekina”, barbarzyńcy wyrażającego radość z unicestwienia przeciwnika, „demon”) staje się karykaturą wyobrażeń przeszłości. Chwyt ten może również stanowić próbę oswojenia nowości, jej asymilacji. W razie niepowodzenia pozostaje ironia, drwina, szyderstwo, ośmieszenie konkurenta. Klasyk-humanista próbuje w ten sposób zneutralizować problem.

Można zaryzykować stwierdzenie, iż w warstwie językowej wiersza dzieje się niemalże to samo, co w sferze znaczeniowej tekstu. Efektownie brzmiąca nazwa komputera – Deep Blue, zostaje wprowadzona w świat języka poetyckiego, języka poety-klasyka, stale wręcz przywołującego porządek tradycji i przez jej pryzmat dokonującego diagnozy współczesności. Nazwa komputera prezentuje się w środowisku językowym klasyka dość kontrastowo, dla wielu odbiorców może sprawiać wrażenie elementu wyraźnie antagonistycznego, wprowadzającego dysonans, wręcz stylistycznego zgrzytu. Pojedynek komputera i człowieka jest przez poirytowanego komentatora traktowany również jako nieporozumienie, dysonans kulturowy i cywilizacyjny.

Dynamika i żywiołowość języka charakterystycznego dla komunikatu prasowego lub innych środków masowego przekazu, której echa są obecne w początkowym fragmencie tekstu, zostaje sparodiowana, ale i ujarzmiona przez wyważony, oszczędny, stabilny sposób wyrażania myśli w dalszej części utworu. Nowość zostaje skonfrontowana z tradycją także w warstwie językowej i stylistycznej.

5.

[...] na nic
 poematy dojrzałe
 w ogrodach Andaluji
 nuworysz
 Deep Blue
 rozpycha się po polach
 uszytych z płaszcza arlekina [...]

Metafora mówiąca ironicznie o „poematy dojrzałych w ogrodach Andaluji”, które nie pomogły człowiekowi, i które w obliczu jego klęski już na nic nie mogą się przydać, potwierdza znaczenie szachów jako elementu tradycji i kultury wysokiej. Poza obecnym w niej echem relacji:

człowiek natury – człowiek kultury, fragment ten przywołuje ważny aspekt historii kultury europejskiej, historii szachów, pochodzenia gry i dziejów upowszechnienia jej w nowożytnej Europie. Do Europy wprowadzili szachy Arabowie. Pierwszymi szachowymi „przyczółkami” były Hiszpania i Sycylia. Pierwszą zapisaną wiadomość o grze zawiera tzw. testament kataloński. W Hiszpanii powstało również największe i najbardziej wartościowe dzieło o grach i szachach napisane w języku europejskim przez autorów średnio-wiecznych – imponujący rękopis z początku XIII w., napisany po hiszpańsku na zlecenie i pod osobistym nadzorem króla kastylijskiego, Alfonsa X Mądrego. Mowa o *Księdze o szachach, grach w kości i grach tablicowych*, nazywanej manuskryptem Alfonsa Mądrego. Dzieło to stanowi ważne ogniwo łączące arabską i europejską literaturę szachową. Elementem arabskiej kultury na ziemiach hiszpańskich są również ogrody pałacowe, które mogły posłużyć poecie jako znaczący składnik metafory odsyłającej czytelnika do tradycji kulturowej szachów. Poprzez tę metaforę poeta przywołuje też obraz utraconego ideału, harmonijnego współistnienia człowieka i przyrody, człowieka żyjącego w sferze natury i kultury, przeciwstawia komputerowi najdoskonalsze osiągnięcia ludzkiego umysłu, znakomite wytwory ludzkiego intelektu, dzieła powstałe w sposób naturalny, „czysto” ludzki, nie wspierane technologią, szczególnie zaś techniką próbującą, zdaniem komentatora rozgrywki, nieudolnie imitować działanie rozumu.

Wielu szachistów, entuzjastów gry, od stuleci traktuje szachy jako swoiste dzieło sztuki. Śledzenie i analizowanie partii, ich wariantów – partii pozycyjnej jako wzoru logiki i precyzji myślenia, partii kombinacyjnych albo samych kombinacji – jest wyrafinowanym, złożonym i dynamicznym procesem dającym uczestnikowi i obserwatorowi gry satysfakcję i duchową przyjemność porównywalną z walorami kontemplacji dzieła sztuki. Partie szachów może posiadać walory estetyczne. Szachy – jak twierdzą entuzjaści i historycy gry – mają swoje klasyczne piękno. Mogą być zatem postrzegane i określane jako pełne napięcia i finezji procesy o dynamice i skali wrażeń porównywalnych z walorami dzieła sztuki. Komputer Deep Blue jest więc ukazany jako profan odzierający sztukę szachową z jej piękna. Partie szachów rozgrywana z udziałem komputera jest tylko pokazem oszałamiającej sprawności i skuteczności.

Nazwanie komputera „nuworyszem rozpychającym się po polach uszytych z płaszcza arlekina” dotyczy szerszego wymiaru zjawiska ekspansji nowych technologii na tereny zastrzeżone dla humanistyki. Nowa technologia brutalnie wkracza w zarezerwowane dla człowieka obszary i wypiera utrwalone w tradycji elementy kultury. Komputer, zajmując miejsce arlekina – postaci komedii dell'arte, staje się podziwianym przez widzów spryciarzem, nieudolnie udaje mądrzejszego, niż jest w rzeczywistości.

6. Wiersz Herberta można interpretować jako diagnozę współczesności dokonywaną pod presją nowych zjawisk kulturowych. Poeta próbuje zdecydowanie bronić sfery wyższej kultury. Komputer, jako część technologii, wytwór techniki, traktowany jest przez Herbertowskiego komentatora jako najwyżej kiepskie odbicie sfery wyższej⁷, w tym – co najważniejsze – ludzkiego umysłu. Nazywa komputer pogardliwie „maszyną”, „automatem”, „drwiącym ignorantem”. Dla niego szachy należą do sfery kultury wysokiej, stanowią istotną część kulturowego dziedzictwa człowieka. Kulturze wysokiej zostaje zatem w wierszu przeciwstawiona kultura niska, humanizmowi – technologia, kulturze wschodu – agresywna kultura zachodu, tradycji – współczesność, wychylająca się w przyszłość. Człowiek-szachista ukazany jest zaś w wierszu jako gracz grający ze swoim człowieczeństwem. Przy szachownicy umieszczonej w świecie przedstawionym utworu trwa więc wiele szachowych partii. Szachy zyskują zatem w wierszu rangę symbolu odwiecznej konfrontacji, w jakiej uczestniczy człowiek jako partner w grze ze światem. Gra ta rozgrywa się w wielu wymiarach egzystencji.

Poeta odnotowuje zatem w swoim wierszu koniec pewnego etapu w dziejach królewskiej gry, będącego również końcem określonej ery w dziejach kultury oraz w dziejach człowieczeństwa.

7.

[...] kiedy umysł usypia
budzą się maszyny [...]

Człowiek jest ukazany w wierszu jako pokonany i upokorzony wygnaniec, wyparty z szachownicy, z przestrzeni kulturowej, w której dotąd niepodzielnie panował⁸. Jego najskuteczniejsza broń – umysł, najbardziej złożona i tajemnicza struktura w kosmosie, która daje mu poczucie wyjątkowości i pozwala uznać się za najwyższą istotę, wręcz równą bóstwu, w starciu z obcą, nową strukturą, posiadającą zbliżone, choć zwiólkrotnione częściowo możliwości, okazuje się nieskuteczny. Trzeba więc,

⁷ Jest to odmienna postawa od stanowiska wielu humanistów próbujących patrzeć na problem bardziej elastycznie. J. D. Bolter pisze, iż „technika jest w takim samym stopniu częścią klasycznej i zachodniej kultury jak filozofia i nauka [...]. Te wysokie i niskie formy ekspresji kulturowej są ściśle powiązane. Aby zrozumieć świat grecki, należy łącznie studiować Platona i analizować sztukę garncarską, aby zaś zrozumieć Europę w siedemnastym i osiemnastym wieku – studiować Karterjusza i zrozumieć zegar. Podobnie uzasadnione jest traktowanie komputera jako paradygmatu technologicznego nauki, filozofii, a nawet sztuki nadchodzącego pokolenia” (J. D. Bolter, *op. cit.*, s. 26).

⁸ O motywie wyodrębnienia w twórczości Z. Herberta pisze m. in. S. Barańczak w szkicu *Protokół procesu* jako o „poubawieniu prawa wstępu do odrędnionego i prywatnie wciąż ważnego świata wartości” (*Poznanie Herberta*, cz. 2, Kraków 2000, s. 32).

być może, podjąć wysiłek przededefiniowania własnego człowieczeństwa, sięgnąć po wyobraźnię zlekceważoną i porzuconą gdzieś w drodze ku doskonałości.

W wierszu jest doskonale widoczny nasycony kartezjańskim duchem odruch niechęci humanisty wobec prób sprowadzenia umysłu do mechanizmu. Umysł ma być, według poety, wyłączony spod władzy jakiegokolwiek mechanizmu. Jest niemal boskim elementem, pierwiastkiem niematerialnym. Paradoksalnie: gracz idealnie racjonalny, jakim jest przecież komputer, zostaje jednoznacznie określony jako partner nie-ludzki, chociaż naśladuje właściwości umysłu. Komputer, mózg elektronowy, jest dla komentatora szachowej rozgrywki karykaturą umysłu, pierwiastka niemal boskiego. Jednak ten niedoskonały wytwór techniki w pewnym aspekcie działania okazuje się konkurentem, którego nie sposób ignorować. Przywoływany już J. David Bolter zauważa, że „elektroniczny komputer cyfrowy po części przewyciężył zastrzeżenia co do materialności umysłu. Analogia ta jest coraz bardziej kusząca, gdyż wiadomo, że sam mózg składa się z elektrycznie pobudliwych komórek”⁹. Jednak dla autora wiersza jest ona wyraźnie odpychająca. Poeta nie może zgodzić się na opisywanie ludzkiego umysłu w kategoriach mechanistycznych. W tym miejscu warto przypomnieć przewrotne podniesienie komputera do rangi bóstwa, które można interpretować również jako wyraz niezgody poety na utożsamianą z mechanistycznym wręcz racjonalizmem wizję świata bez pierwiastka boskości – elementu niematerialnego. Dla skrajnie racjonalnego entuzjasty nowej ery nie ma miejsca na tajemnicę. Nawet porządne demony zostają zastąpione przez maszyny.

Skoro człowieczeństwo, na wzór oświeceniowej tradycji, zostaje przez poetę zrównane z umysłem, zaś wynik pojedynku szachowego zrównuje (przynajmniej częściowo) umysł z komputerem, to w takim razie z komputerem zrównany może zostać... człowiek. Taka perspektywa, nawet w ograniczonym zakresie, dla klasyka-humanisty jest przecież nie do przyjęcia. Aby więc zachować swoją ludzką tożsamość, człowiek musi wyjść poza szachownicę, poza sferę czysto rozumową i poszukać wsparcia, którym ma okazać się wyobraźnia. W ten sposób klasyk, racjonalista wykorzystujący ironię, zostaje zmuszony do porzucenia racjonalistycznego modelu człowieczeństwa i świata. W zakończeniu utworu klasyk-humanista staje przed niewygodną koniecznością zrewidowania światopoglądu, otwarcia się na nową perspektywę, być może również pozbycia się krępujących ograniczeń.

8. Programiści, informatycy, entuzjaści nowych technologii i nowych sposobów ich wykorzystania cenią przede wszystkim skuteczność. Nazywa się ich nowymi utopistami, wskazując na jedną tylko cechę, która nie

⁹ J. D. Bolter, *op. cit.*, s. 78.

pozwała postawić ludzi ery informatycznej w jednym rzędzie z twórcami utopii dawnych epok. Jest to dążenie do skuteczności, maksymalnej efektywności, szybkości, sprawności, wyeliminowania działań błędnych, nieefektywnych. W nowym, utopijnym modelu rzeczywistości odrzucony zostaje więc czynnik humanistyczny, dlatego podmiot wiersza przyjmuje postawę wyraźnie antyutopijną. Drażni go najbardziej obezwładniająca człowieka agresywna skuteczność, jaką prezentuje w szachowym pojedynku Deep Blue, której człowiek nie może efektywnie się przeciwstawić.

Człowiek skonfrontowany z komputerem, najnowszym osiągnięciem technologii, staje przed problemem nowej informatycznej utopii skuteczności, efektywności. Staje naprzeciw technologicznego, współczesnego mitu wielkiej liczby („[...] drwiący ignorant / nafaszerowany / wszystkimi otwarciemi / atakami obroną[...]”). Komputer dysponuje możliwością błyskawicznego analizowania ogromnej liczby kolejnych, możliwych ruchów w ciągu jednej sekundy (ok. 200 milionów). Człowiek może przeciwstawić komputerowi analizę jedynie trzech ruchów. Dla poety nie ma większego znaczenia siła wielkiej liczby. Wielka, ale skończona, liczba możliwych wariantów szachowej rozgrywki, którą dysponował Deep Blue, pokonała nieskończoną inwencję człowieka. Tajemnica szachów została dla poety rażąco zredukowana do wymiaru algorytmizacji. Chłodna i bezduszna kalkulacja, dokonywana z matematyczną precyzją analiza, uzyskały – według Herbertowskiego komentatora – zbyt dużą przewagę nad aspektem irracjonalnym. Być może również dlatego potrzebny jest człowiekowi powrót do wyobraźni.

9. Komputer nazywany konsekwentnie maszyną (choć nie jest przecież maszyną w tradycyjnym, dziewiętnastowiecznym rozumieniu), zostaje porównany w dalszej części wiersza z demonami, reprezentuje nieokiełznany żywioł zagrażający człowiekowi rozumnemu. Maszyna przewrotnie przywoływana w tym zestawieniu przez poetę jest również swoistą karykaturą demonów znanych doskonale z historii sztuki czy literatury, lecz zostaje również przeciwstawiona umysłowi, jako element obezwładniający intelekt. Porównanie maszyny z demonem ma jednak również dodatkowe uzasadnienie, odsyłające czytelnika do niektórych rozdziałów historii człowieka rozumnego. Historia nauki i filozofii zna przypadki, gdy abstrakcyjne modele, będące efektem eksperymentu myślowego uczonych i filozofów, określane były mianem demonów, ze względu na cechy całkowicie pozaludzkie, możliwości niemal „kosmiczne” stworzonych elementów sprawczych. (Takim tworem był np. demon Maxwella oraz demon Laplace’a. Cechy demoniczne miały również stworzone w okresie powojennym pierwsze modele maszyn logicznych, maszyna Turinga i maszyna von Neumanna, które zapoczątkowały przygodę człowieka z komputerem). Przywołanie demonów Goyi prowokuje do

dodatkowego komentarza, mogącego uzupełnić znaczenie tego, dość jasnego, zestawienia (maszyna – demon), gdyż wiąże się ono szerzej z „hiszpańskim śladem”, obecnym w wierszu. Mieszkańcy Hiszpanii przeżyli dwukrotnie najazd barbarzyński ludów wysoko cywilizowanych. Najpierw Arabowie zajęli na długo znaczne obszary Hiszpanii, wnosząc jednak wysoką kulturę, w tym i szachy. Wiele stuleci później Goya przeżył najazd mieszkańców ojczyzny rozumnej filozofii, Francuzów. W wierszu poety opisującego przygody człowieka myślącego czytelnik ma do czynienia z kolejnym barbarzyńskim najazdem rozumu. Tym razem jest to technologiczna agresja z zachodu. Cywilizowana Europa, jak dotąd obawiała się barbarzyńców ze wschodu. Bliski krewny Pana Cogito, komentator szachowej rozgrywki, prowadzi zatem znowu przewrotną grę z historią.

10. Zarysowana w utworze dość wyraziście opozycja: człowiek-komputer ma jeszcze dodatkowy aspekt, o którym warto pamiętać, dokonując interpretacji. Pozycję konfrontacyjną wobec nieludzkiego partnera rozgrywki, poza pokonanym graczem, zajmuje przecież również przemawiający w utworze podmiot, komentator opisanych wydarzeń. Postawa komentatora szachowego pojedynku, drwiącego i ironizującego z przeciwnika, przypomina reakcję oświeconego mędrca, wręcz filozofa, skonfrontowanego z głupcem. Wystarczy przywołać choćby niektóre utwory I. Krasickiego, aby przypomnieć sobie dość przewrotny sposób, w jaki oświeceni filozofowie opisywali przygody mądrości z prostotą i głupotą. W Herbertowskiej wersji tej opozycji prostak, spryciarz-komputer dzięki bezczelności, tupetowi, cwaniactwu pokonuje filozofa, człowieka rozumnego. Oświecony mędrzec, filozof, szachista ustępuje wobec oszalamiającej skuteczności i efektywności (chciałoby się powiedzieć, iż „mądry przedysputował, ale głupi pobił”). Pozostaje więc tylko ironia, która również nie spełnia swojego zadania. Nie można ugodzić ironią kogoś, kto nie potrafi właściwie zinterpretować intencji ironisty. Komputer niczego przecież nie doznaje. Ostrze ironii może zatem zostać skierowane w stronę twórców Deep Blue i entuzjastów nowej ery informatycznej, w której komputer będzie skutecznie konkurował z człowiekiem, wypierając go z zajmowanych dotąd obszarów działalności. Jednak poeta przygotował dla czytelników niespodziankę. Ironia zostaje również skierowana (choć pośrednio i nie wprost) w przeświadczenia samego ironisty¹⁰, przeciw skrajnie i jednoznacznie krytycznej postawie oraz katastroficznej diagnozie, a zatem – częściowo przynajmniej – przeciw samemu nadawcy ironicznego

¹⁰ O takiej przewrotnej realizacji ironii w twórczości Z. Herberta pisze A. Alvarez: „[...] ironia – stawiająca znak zapytania nad wszystkim, kwestionująca fakty, opowieści, przeświadczenia, pobudki, zwłaszcza własne” (A. Alvarez, *Nie walczysz, to umierasz*, [w:] *Porzucanie Herberta*, s. 18). Nazywa też trafnie ironię „bronią ofiary” (*ibidem*, s. 23).

komunikatu. Ironia, która pozostaje jedyną bronią pokonanego, uświadamia gorycz przegranej. Bezradny mędrzec zdaje sobie sprawę ze swojego zakłopotania nowością. Przegrana jest bowiem faktem. Komentator szachowej rozgrywki zdaje sobie z tego sprawę, choć próbuje, ironizując, zakamufłować tę świadomość. Przecież jeśli Deep Blue jest faktycznie tylko szafą nafaszerowaną programami, automatem, maszyną, to nie ma powodu, aby człowiek poczuł się w jakikolwiek sposób zagrożony konkurencją. Z czego więc wynika pełna obaw – choć maskowana starannie dystansem – reakcja komentatora przedstawionych wydarzeń? Dlaczego poeta pisze wiersz poświęcony blahemu wydarzeniu, które tylko pozornie ma znaczenie dla ludzkości, a w istocie jest kolejnym medialnym zamieszaniem? Może przenikliwy obserwator współczesności, jakim jest autor *Pana Cogito*, zauważył w całej tej historii ważny dla człowieka problem.

II. Poznawczemu entuzjazmowi i optymizmowi twórców nowej technologii przeciwstawia poeta daleko idący sceptycyzm humanisty i artysty. Nie chce zastanowić się nad możliwością spożytkowania nowych rozwiązań i technologii. Dość konsekwentnie utrzymuje antagonistyczny porządek. W wierszu dominuje układ opozycyjny, nawet konfrontacyjny – pojedynek. Komputer nie jest dla komentatora gry partnerem. Jest raczej kłopotliwym konkurentem, barbarzyńcą, intruzem, któremu oto udało się upokorzyć człowieka. Szkoda, iż poeta nie dostrzega (lub może nie chce dostrzec) trzeciej drogi. Nie bierze pod uwagę innej perspektywy, wyłaniającej się z tego zestawienia – współpracy człowieka z komputerem, harmonijnego współistnienia kulturosfery i technosfery. Choć w wierszu nie ma o tym mowy, nie można wykluczyć, że proponowana w końcowych wersach wędrówka ku wyobraźni jest, być może, również wyrazem uświadomienia sobie takiej możliwości. Umysł człowieka stanowi dla poety najwyraźniej sferę najważniejszą, której nie chce nikomu „użyczać”. Nie godzi się na igranie tożsamością człowieka u progu ery informatycznej, ery wyraźnie barbarzyńskiej. Daje o sobie znać w wierszu typowa dla klasyka-humanisty obawa przed światem stecniczowanym, zdehumanizowanym, przed możliwością częściowego choćby zrealizowania informatyczno-technologicznej utopii.

Podmiot liryczny wiersza stoi zatem na rozdrożu, pomiędzy sferą nauki, techniki a tradycyjnie definiowanym humanizmem, przed wyzwaniem, jakie stawia humaniście technika. Ma jednak kłopoty z asymilacją nowych idei, postaw, nowego sposobu rozumienia człowieczeństwa, nowej hierarchii wartości. Z niechęcią otwiera się na perspektywę zaakceptowania komputera jako partnera człowieka, narzędzia mogącego zwielfokrotnie możliwości ludzkiego intelektu. Skontrastowany w wierszu zostaje ideał skuteczności z ideałem wartości, ideał technologii wspieranej naukami ścisłymi i humanistyki.

12.

[...] trzeba na nowo rozpocząć
wędrowkę do wyobraźni

Komputer jest dla poety tylko naśladowcą, imitatorem, odtwórcą. W jego aktywności nie ma elementu twórczego. Konstruktorzy super komputera stworzyli nędzną kopię ludzkich umiejętności. Wyobraźnia wydaje się dla poety niezbędnym dla twórczego myślenia elementem wspomagającym rozumowanie. Jeśli zatem, w wyniku rozegrania partii szachów pomiędzy komputerem a człowiekiem, ludzki uczestnik gry dowiedział się czegoś o sobie, to – według komentatora rozgrywki – ową cenną informacją jest chyba uświadomienie sobie tego, iż wyobraźnia może okazać się elementem stanowiącym o istocie człowieczeństwa. Dlatego „trzeba na nowo rozpocząć / wędrowkę do wyobraźni”, która wspomaga działanie intelektu.

Przywoływana w końcowym fragmencie wiersza wyobraźnia pozwala zakłopotanemu nieco człowiekowi rozumnemu umocnić i na nowo zdefiniować swoje człowieczeństwo. Człowiek ma być przede wszystkim istotą twórczą.

Należy pamiętać, iż autor *Pana Cogito* korzysta również w swej twórczości z bogatych zasobów mowy potocznej, sięga po zakorzenione w języku potocznym frazeologizmy, aby – ukazując ich wieloznaczność – wykorzystać je poetycko. Nie można odrzucić zatem i takiej możliwości, iż formułując końcowe stwierdzenie, zastosował podobną strategię. Może poeta proponuje przewrotnie człowiekowi, ludzkości, cywilizacji podjęcie wyprawy ku wyobraźni zamiast przysłowiowego pójścia po rozum do głowy. W ten sposób po raz kolejny zaakcentowana została organizująca problematykę utworu opozycja: rozumność – wyobraźnia. Przeciwwstawienie wyobraźni rozumowi można by interpretować przecież jako kolejną wersję starcia sfery czysto rozumowej i pozarozumowej, mógłby więc wiersz stanowić nowoczesną realizację konfrontacji postaw romantycznej i klasycznej.

Brak ironii w końcowej części utworu oznacza, być może, rezygnację z postawy poety wojującego z nowością na rzecz optyki uczestnika dziwnych, ale ważnych dla ludzkości wydarzeń, człowieka próbującego sprostać nowemu wyzwaniu. Daje o sobie znać w końcowym fragmencie tekstu zawahanie, a może nawet zwątpienie w celowość i zasadność oburzenia, sprzeciwu, potrzeba zrewidowania postawy bezkompromisowej. I chyba ten kierunek interpretacji można uznać za najciekawszy. Pojedynek, jaki toczy poeta, artysta i humanista z nowym wyzwaniem, pozostaje jednak nierozstrzygnięty.

Komentator przegranej partii odbywa więc drogę od umysłu, rozumu i myślenia ku wyobraźni, od ironii ku zrozumieniu potrzeby poważnego, bardziej tolerancyjnego zastanowienia się nad problemem, od drwiącego sceptycyzmu i niechęci ku postawie uznającej znaczenie porażki. Ten, który wydaje się wiedzieć i ironicznie komentuje opisywane zdarzenia, staje się

w zakończeniu wiersza tym, który pyta, poszukuje, próbuje odnaleźć porządek i ład. Zastanawia się nad rzeczywistym znaczeniem tego, co zdarzyło się człowiekowi rozumnemu.

Jacek Lewiński

THE CLASSIC POET, THE IRONY AND THE COMPUTER

(Summary)

The main subject in the article is a statement to contemporary events that the poet, the humanist and philosopher expresses in his poem "The Chess". As the humanist and artist, the poet tries to give a commentary on surprising and shocking technological progress, and its consequences for the culture and humanity. The poem "The Chess" is a poetic commentary on the chess match between world champion Garry Kasparov and newest product of IBM, computer called "Deep Blue", in which the man was beaten.

The poem tells about the adventures of thinking man who after the meeting with a computer at the chess table, finds out that the possibilities of his intelligence are limited. The man is showed in the poem as the player who tries to destroy his troublesome rival in the game and the fight for a leader position.