

Bogusława Bodzioch-Bryła<http://orcid.org/0000-0003-2453-8350>

Akademia Ignatianum w Krakowie

boguslawa.bodzioch-bryla@ignatianum.edu.pl

DOI: 10.35765/pk.2021.3302.09

E-literackie sploty

STRESZCZENIE

Autorka na przykładzie e-utworu *One Day Poem Pavilion*, zrealizowanego przez Jiyeon Song, ukazuje zmianę specyfiki literatury pod wpływem przemian konwergencyjnych, skutkującą pojawieniem się osobnego nurtu literackiego – e-literatury (e-poezji). W artykule przybliżone zostają następujące kwestie, składające się na zarys całości zagadnienia: 1) funkcjonujące w badaniach naukowych ujęcia definicyjne e-literatury, wraz z wybranymi propozycjami podziałów genologicznych; 2) użyteczna, często wykorzystywana w refleksji naukowej kategoria „splotu”, węzła, wiązania, miejsca wspólnego, odsyłającego do różnych systemów semiotycznych; 3) egzemplifikacja literacka – e-utwór *One Day Poem Pavilion*, autorstwa Jiyeon Song; 4) kategoria lektury immersyjnej, jaką stwarzają niektóre (najbardziej zaawansowane technologicznie, w tym omawiany *One Day Poem Pavilion*) propozycje e-literackie. W ten sposób próbuje Autorka odpowiedzieć na pytanie o to, jakie nowe właściwości zyskuje literatura dzięki narzędziom nowomediálnym, wykorzystywanym przez twórców i włączanym w strukturę e-utworu.

SŁOWA KLUCZE: e-literatura, e-poezja, literatura elektroniczna, lektura immersyjna, nowe media w literaturze

ABSTRACT

E-literary entanglements

Using the example of the *One Day Poem Pavilion*, an e-creation by Jiyeon Song, the author shows the changing specificity of literature under the influence of convergence resulting in the emergence of a separate literary trend: e-literature (e-poetry). The following issues outline the whole issue discussed in the article: (1) definitions of e-literature functioning in scientific research, along with selected proposals of genological divisions; (2) the useful category of “weaving,” knotting, binding, or shared space, often recalled in scholarly reflection, referring to different semiotic systems; (3) a literary

exemplification – the e-creation of *One Day Poem Pavilion* by Jiyeon Song; (4) the category of immersive reading offered by some e-literary proposals (the most technologically advanced, including the discussed *One Day Poem Pavilion*). In this way, the author attempts to answer the question of what new properties are acquired by literature through new media tools, used by authors and incorporated into the structure of e-literature.

KEYWORDS: e-literature, e-poetry, electronic literature, immersive reading, new media in literature

E-literackie sploty

Na stronach Electronic Literature Organization możemy przeczytać, że dzieło literatury elektronicznej to „utwór o istotnych walorach literackich, który korzysta z możliwości i kontekstów wnoszonych przez stacjonarny lub podłączony do sieci komputer” (<http://eliterature.org/what-is-e-lit/>, polskie tłumaczenie za Hayles, 2011a). Badacze podkreślają, że definicja ta nie obejmuje swym zasięgiem szerokiego zjawiska digitalizacji tekstów opublikowanych wcześniej w postaci analogowej, a wartościuje teksty powstałe w środowisku cyfrowym (*digital born*) (Marecki, 2015, s. 457–471)¹.

Termin „literatura elektroniczna” uległ modyfikacji w roku 2016, kiedy to w trzecim tomie *Antologii literatury cyfrowej* (Electronic Literature Collection, vol. 3) pojęcie literackości zastąpione zostało przez kategorię tekstualności. W tymże ujęciu definiującym przeczytać możemy, że literatura elektroniczna „powstaje na przecięciu technologii i tekstualności” (<http://collection.eliterature.org/3/about.html>). Urszula Pawlicka podkreśla, że celem nowej definicji jest wskazanie trzech aspektów literatury elektronicznej: technologicznego, tekstualnego i językowego, przy czym ostatni wyznacznik obejmuje

1 Na temat ujęcia definicyjnego szeroko pisze Urszula Pawlicka, zaznaczając, że termin ten, używany już w 1985 r. przez Jaya Davida Boltera, w latach 90. został niemal całkowicie wyparty przez pojęcie fikcji hipertekstowej (równoległe z nim funkcjonowały pojęcia „tekst elektroniczny”, „tekstualność elektroniczna”), natomiast do powszechnego użycia wszedł w 1999 r. dzięki uformowaniu Electronic Literature Organization (ELO). Badaczka podkreśla, że zamieszczona na stronach ELO pierwotna definicja literatury elektronicznej odwołuje się do kategorii literackości oraz kategorii *born digital*, przy czym pierwszej z nich nie wyjaśnia bliżej, co ma swoje konsekwencje w postaci faktu, że badacze coraz częściej sięgają po terminy pozwalające uniknąć jednoznacznej klasyfikacji, znosząc podział na literaturę i sztukę (*literary art*, *literary performances*) czy całkiem odrzucając pojęcie literatury na rzecz terminu pisanie (*post-digital writing*, *uncreative writing*); biorąc natomiast pod uwagę kategorię *born digital*, ujęcie definicyjne, o którym mowa, nie obejmuje e-booków oraz innych form powstałych w środowisku analogowym i podległych cyfryzacji (Pawlicka, 2017, s. 94–96).

nie tylko słowną ekspresję artystyczną, lecz także różne odmiany języków informatycznych, których efektem są działania algorytmiczne, proceduralne, generatywne czy kombinatoryczne. Nowa definicja (...) podkreśla, że literackość nie jest już kryterium literatury, pisanie to także programowanie, a język obejmuje także różnego rodzaju języki nieludzkie (Pawlicka, 2017, s. 96).

Andrzej Hejmej używa w odniesieniu do zmienionej literatury określenia „literatura poza literaturą” lub medialitura, neologizm ten odnosząc do tekstów literackich zrywających z „tekstem klasycznym”, istniejących w różnorodnych środowiskach medialnych, w tym do sytuacji, w której dzieło literackie – wpisując się w pejzaż medialny – zaczyna funkcjonować niejako w przestrzeni wobec literatury zewnętrznej (Hejmej, 2017, s. 427–428). Chodzi więc, po pierwsze, o intermedialność w literaturze (rezultaty „krzyżowania się” różnych mediów), po drugie – o (inter)medialność literatury (jej „przemieszczenia” i formy obecności w pejzażu medialnym).

Literatura w erze rozpowszechniania się i dominacji mediów interaktywnych² stała się – jak podkreśla Hejmej –

z jednej strony, „mobilna”, z drugiej – wyjątkowo podatna na serie przekształceń (inter)medialnych: przez recykling, adaptacje, remediacje, transpozycje, działania performatywne, przekłady hipertekstowe etc. Niegdyś chroniona przez pismo, wkroczyła w przestrzeń kakaofonii medialnej i nawet w tradycyjnej postaci domaga się (...) traktowania w kategoriach (...) głosu i skryptoralności³ (myślę o pozostawionych śladach głosu i audiosfery w zapisie tekstowym) (Hejmej, 2017, s. 428).

Idąc dalej tokiem rozważań badacza, można rzec, że wkroczenie przez literaturę na ścieżkę konwergujących mediów należałoby w tym kontekście postrzegać jako bardzo świadomie podjęty gest powrotu literatury ku swej pierwotnej, naturalnej sferze, w której może wreszcie wybrzmieć cały jej (usunięty przez stare, ograniczone, płaskie medium druku) potencjał, wraz z wyglądem (obrazem), głosem (dźwiękiem) i dynamiką ruchu (animacja). Literatura dzięki nowym mediom znów może działać tak, by mogła być nie tylko odczytywana, lecz jednocześnie w owym działaniu się widziana i słyszana (por. Bodzioch-Bryła, 2011, s. 145–172),

2 Hejmej rozpoznania swe odnosi do starych i nowych mediów, nie wspominając o mediach społecznościowych.

3 Neologizm ten wyjaśnia Hejmej jako oznaczający pojmowanie czynności pisania jako procesu transkrybowania głosu i świata dźwięków, rodzaj „pisania na głos” (zob. Hejmej, 2015, s. 97).

a także – formowana (a tym samym w pewnym sensie personalizowana) w każdorazowo innym akcie odbiorczej partycypacji.

Badacze podkreślają, że geneza literatury elektronicznej biegła inną drogą na świecie, nieco inną natomiast w Polsce. Piotr Marecki (Marecki, 2015) zwraca uwagę na fakt, że na Zachodzie w literaturze naukowej (por. Hayles, 2011a) funkcjonuje podział na dwie strukturalnie różne generacje. Pierwszą stanowią utwory związane z wydawnictwem Eastgate System i programem Storyspace (tzw. Storyspace School), służącym do tworzenia i mapowania hiperfukcji⁴, tzn. utwory przystosowane do warunków cyfrowych, realizowane najczęściej z przeznaczeniem na komputery stacjonarne niepodłączone do sieci, których odbiór wymagał koncentracji i poświęcenia na lekturę wielu godzin, natomiast sam proces lektury odbywał się najczęściej przy biurku, na którym stał komputer (utwory tej formacji, uznawane za kanoniczne, to m.in. *afternoon. a story* (1990) Michaela Joyce’a, *Patchwork Girl* (1995) Shelley Jackson czy *Victory Garden* (1991) Stuarta Moulthrop. Większość z nich powstała jeszcze przed rozwojem środowiska Word Wide Web, a ekonomia ich wydawania i sprzedaży w niewielkim stopniu różniła się od logiki tradycyjnego pola literackiego) (Marecki, 2015). Drugą falę utworów cyfrowych stanowią prace będące wynikiem rozwoju przeglądarek internetowych oraz sieci WWW, gatunkowo mniejsze, często pisane zespołowo, ze zdecydowanie większą rolą obrazu, dźwięku, wideo, montażu, ruchu (Marecki, 2015).

Wiele dzieł to tzw. literatura programowana (*computational literature*), gdzie do odbioru nie wystarczy poznanie efektu końcowego dzieła (output), ale wskazana jest umiejętność analizy algorytmu czy danych wyjściowych (input). Zdecydowanie inny

(...) jest także stosunek do autorstwa, uwzględniający pracę w zespole, wartościujący rolę programu i nierzadko właściwości maszyny produkującej dzieło. Skrajnie różne są także poetyki będące inspiracją dla wybranych autorów i autorek drugiej generacji – to przede wszystkim literatura eksperymentalna spod znaku OuLiPo, konceptualizm, techniki apropiacji (Marecki, 2015, s. 463)⁵.

4 Rozwinięty w latach 80. XX w. przez Jaya Davida Boltera, Michaela Joyce’a i Johna B. Smitha.

5 Zauważa badacz, że w przeciwieństwie do dużych utworów hipertekstowych utwory drugiej generacji projektowane są nierzadko z wykorzystaniem strategii odbiorczych uwzględniających nowe formy lektury (distracted reading), wynikające z pośpiechu, rozproszenia uwagi czy używania urządzeń mobilnych. Skupienie wymagane przy lekturze tradycyjnego dzieła literackiego czy hipertekstu wydanego za pomocą narzędzi Storyspace nie jest wpisane w filozofię takich utworów. Utwory drugiej generacji, ze względu na swój format, nadają się do lektury w środkach masowego transportu, np. na urządzeniach mobilnych, takich jak tablety czy

Marecki słusznie podkreśla, że geneza literatury elektronicznej w Polsce przedstawia się odmiennie, a logika jej rozwoju oparta jest na trzech zjawiskach, z czego przedstawiciele dwóch „nie czuli się afiliowani z polem literackim” (Marecki, 2015, s. 464–465). Wymienia badacz wśród nich: 1) środowisko filmowców i Warsztat Formy Filmowej (działający w Łodzi w latach 1970–1977)⁶, skupiające artystów wizualnych, którzy w latach 70. XX w. podjęli studia w łódzkiej szkole filmowej, a którzy poza artystyczną kontestacją statusu dzieła filmowego testowali możliwości mediów, eksperymentując również z tekstem⁷. Zdaniem badacza, środowisko to wypracowało narzędzia kontestacji instytucji (także instytucji literatury), sprobematyzowało pojęcie materialności dzieła literackiego, rozpoczynając etap analizy tekstów literackich w ścisłym związku z technologią, ponadto w centralnym polu zainteresowań umiejscawiając media i platformy, matematyczne i kombinatoryczne podejście do literatury, łączenie struktur języka z algorytmami (Marecki, 2015). 2) Działania tzw. demosceny⁸, służące do eksponowania możliwości komputera, przybierające często postać przypominającą wideoklip, na skutek czego demoscena była identyfikowana jako zjawisko lokujące się w kontekście mediów cyfrowych i audiowizualności. Istnieje wśród nich grupa prac opartych na tekstach i wierszach, stąd wśród członków subkultury funkcjonuje nazwa „poezja sceny” (*scene poetry*)⁹. 3) Działania stricte literackie (w większości powstałe w warunkach przeglądarek sieciowych),

smartfony. Literatura cyfrowa drugiej generacji, publikowana przez twórców bezpośrednio na stronach WWW, pomija pośredników w postaci księgarzy czy wydawnictw. Kilkadziesiąt utworów drugiej generacji, uznanych za kanon formacji, zostało zebranych w Electronic Literature Collection, wydanej w dwóch tomach opublikowanych online i udostępnionych za darmo w 2006 i 2011 r. Obecnie zbiór liczy już trzy tomy (zob. <http://collection.eliterature.org>, dostęp: 20.12.2020).

6 Nierzadko o grupie tej mówi się jako o polskim OuLiPo.

7 Jako postaci centralne, które określić można mianem pionierów literatury cyfrowej, jawią się Wojciech Bruszewski (autor generatorów tekstowych realizowanych od początku lat 70., filmowiec i fotograf) oraz Józef Żuk Piwkowski (twórca powstałego w roku 1975 generatora tekstowego *Księga Słów Wszystkich*).

8 Rozwijającej się w latach 80. i 90. XX w. subkultury współtworzonej przez pierwsze pokolenie użytkowników komputerów osobistych, którzy stworzyli programy demonstracyjne (tzw. dema, czyli osobny gatunek generowanych przez procesor przetwarzający dane wejściowe według algorytmu audiowizualnych prezentacji, realizowanych w czasie rzeczywistym podczas tzw. demoparty; były to – jak przypomina Marecki – krótkie, często powstałe w wyniku pracy kolektywnej, w czasie rzeczywistym, utwory programowalne, pliki udostępniane publiczności natychmiast, za darmo).

9 W obrębie wspomnianych działań powstają też takie formy literackie, jak: gry tekstowe, teksty *real-time* (rodzaj bloga), fanzyny (tzw. magi) czy powieści i opowiadania adaptowane cyfrowo. Teksty dystrybuowane są podczas samych party, w magazynach elektronicznych oraz na kasetach magnetofonowych.

wśród których wskazać należy m.in.: utwór *Æ* Roberta Szczerbowskiego, wydany pierwotnie jako nietypowa książka (1991), później jako hipertekst na dyskietce (1996), następnie w wersji sieciowej; hiperteksty takie jak *Błok* Sławomira Shuty (2003), *Koniec świata według Emeryka* Radosława Nowakowskiego (2005)¹⁰, *Czary i mary* Anety Kamińskiej (2007), *Schemat* Konrada Polaka (2010)¹¹, *Matrioszkę* Marty Dzido (2013); adaptacje klasyki literackiej (np. *Rękopis znaleziony w Saragossie* Jana Potockiego w opracowaniu Mariusza Pisarskiego z 2011 r.¹²); tłumaczenia (m.in. przekład utworu Michaela Joyce'a *popołudnie. pewna historia* z 2011 r.); polskie hiperteksty (*Koniec Świata według Emeryka*, wydane na dyskietce i płycie CD, z przyznanymi im numerami ISBN i wprowadzone do sprzedaży w nakładach powyżej 1000 egzemplarzy).

Wskazuje badacz również na istotność powstających niemal w tym samym czasie mniejszych form tekstowych, takich jak:

generatory, aplikacje, scena flashowa, poezja kinetyczna, aplikacje, *wiki writing* i wiele innych gatunków literatury cyfrowej. Nieliczne interakcje z tradycyjnymi aktorami pola to książka z rozszerzoną rzeczywistością Big Dick (2013) Wojciecha Bruszewskiego, wydana jako dialog medium analogowego z cyfrowym (dzieło składa się z tradycyjnie dystrybuowanej książki i elektronicznej biblioteki) czy *Powieki* (2013) Zenona Fajfera, książka z dołączoną płytą DVD i wersją sieciową. Także ze względu na obecność w polu literatury eksperymentalnej zjawiska liberatury (skierowanego na medium książki) w Polsce można obserwować ponowne „wynalezienie” nośnika książki i wiele przecięć z eksperymentami w subpolu literatury cyfrowej (Marecki, 2015, s. 467)¹³.

Polemizuje Marecki z opartą na podziale na dwie generacje klasyfikacją Katherine N. Hayles (Hayles, 2011a)¹⁴, która wyduje się w odniesieniu

10 Zarówno hipertekst Szczerbowskiego, jak i *Koniec świata według Emeryka* R. Nowakowskiego zostały opublikowane przez wydawnictwa i były dystrybuowane w księgarniach (jak utwory Eastgate System). Z niewielkim opóźnieniem udostępniono ich wersje sieciowe.

11 Zaprojektowany na smartfony, istniejący w dwóch wersjach, z których pierwsza przeznaczona jest do lektury na komputerze lub tablecie, druga natomiast – na smartfonie.

12 Hiperteksty Sławomira Shuty, Konrada Polaka, Marty Dzido czy adaptacja Potockiego istnieją jedynie w wersji cyfrowej za darmo.

13 Analogicznie klasyfikuje rozwój literatury generatywnej Leszek Onak, wyróżniając podczas opublikowanej rozmowy trzy etapy jej rozwoju: etap eksperymentalno-kombinatoryczny, etap demoscenowy oraz etap aplikacji internetowych (Marecki, 2018, s. 135–137).

14 K.N. Hayles dzieli literaturę elektroniczną na dwie grupy (z cezurą przypadającą około roku 1995); wczesne utwory (zasadniczo oparte na wykorzystaniu leksji i tym się wyróżniające) określa mianem utworów pierwszej generacji (lub też klasycznych), natomiast późniejsze – mianem drugiej generacji (współczesnej albo postmodernistycznej), która trwać będzie do

do polskiej literatury cyfrowej dyskusyjna, choćby ze względu na jeden z wyznaczników drugiej generacji utworów – rozmiar¹⁵. W przypadku demosceny wpływającej na przeobrażenia literatury w polskim kontekście kulturowym w okresie poprzedzającym rozwój Internetu większe formy nie wchodziły w grę, gdyż platformy wykorzystywane w scenie komputerowej – głównie ZX Spectrum, Amiga, Atari – miały do dyspozycji ograniczoną pamięć (Marecki, 2015).

Obecnie wciąż wzbogaca się o nowe rozpoznania krytycznoliterackie refleksja naukowa skoncentrowana na procesie formowania się trzeciej fali, tzn. trzeciego etapu literatury cyfrowej. Urszula Pawlicka etap ten określa mianem „e-literatury po hipertekście” (*post-hypertext e-literature*) (Pawlicka, 2017), a za jego początek uznaje rok 2010¹⁶. Od 2007 r. następuje bowiem rozwój nowych mediów: mobilnych, lokacyjnych, kinetycznych, haptycznych, społecznościowych, wtedy też literatura elektroniczna, na skutek gwałtownego rozwoju, wkracza w obszar sztuki i programowania, co generuje bardzo szybki wzrost liczby i różnorodności projektów generatywnych, lokacyjnych, immersyjnych, w rezultacie doprowadzając do faktycznego zatarcia granicy między literaturą a sztuką. Specjalizując się i pomnożeniu ulegają również narzędzia techniczne i technologiczne

momentu osiągnięcia swojej kulminacji i wyodrębnienia się kolejnego okresu przemian literatury elektronicznej (Hayles, 2011a; 2011b).

- 15 Hayles nie mówi co prawda wprost o rozmiarach utworu jako o kryterium przypisującym utwory do którejś z wymienionych grup, ale na podstawie przykładów, które wymienia, owo kryterium skomplikowania utworu jawi się jako dość istotne. Wspomina, iż podczas gdy „wczesne teksty operowały blokami tekstu (tradycyjnie nazywanymi leksjami), które nie zawierały z reguły elementów grafiki, animacji czy dźwięku, dzieła późniejsze pełną garścią czerpią z tego multimodalnego potencjału; podczas gdy hipertekstowe łącze uznawane było za cechę wyróżniającą wczesne dzieła, twórczość późniejsza sięgnęła po cały wachlarz innych schematów nawigacyjnych i metafor interfejsu, które na hiperłącze nie stawiają nacisku” (Hayles, 2011).
- 16 Badaczka wyznacza następujące okresy graniczne rozwoju literatury elektronicznej: lata 1995/1997 uznaje za czas ruchu w stronę drugiej fali, natomiast lata 2007/2009 charakteryzuje jako czas przejścia w trzeci etap, przy czym koniec pierwszego i początek drugiego etapu literatury cyfrowej łączy badaczka z rozpowszechnieniem sieci WWW od 1995 r. oraz wydaniem przez Espena J. Aarsetha w roku 1997 publikacji *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, w której zaproponowane zostały narzędzia do badania literatury elektronicznej, natomiast koniec drugiej fali zamyka jej zdaniem wydana w 2008 r. publikacja Katherine N. Hayles *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*, w której pojawiają się nowe, użyteczne do opisu e-literatury pojęcia, takie jak technotekst, intermediacja/zapośredniczenie (Pawlicka, 2017, s. 89–92; Aarseth, 1997; Aarseth, 2014; Hayles, 2008). Ponadto, Pawlicka pierwszą falę rozwoju literatury elektronicznej postrzega jako twórczość pozostającą pod wpływem postmodernizmu, w obrębie drugiej – zauważa silny rozwój badań nad cyberstrukturalizmem i dominację poezji flashowej, trzecią fazę określa natomiast mianem czasu post-Flashu i generatorów (Pawlicka, 2017).

używane przez twórców kreujących utwory e-literackie¹⁷. Trzecią falę literatury elektronicznej charakteryzują także zmiany w rozważaniach teoretycznych zachodzące pod wpływem rozwoju nowych dyscyplin (takich jak *software studies*, *code studies*, *platform studies*, archeologia mediów, fenomenologia mediów, komparatystyka mediów tekstualnych, humanistyka cyfrowa) (Pawlicka, 2017).

Sporo problemów przysparza badaczom ulokowanie tak przetworzonej przez media i wciąż się przeobrażającej (znajdującej się w permanentnym stanie *in statu nascendi*) literatury w obrębie dziedzin i dyscyplin naukowych. Pawlicka zauważa, że o ile literatura elektroniczna pierwszej fali nie wzbudzała w tej kwestii wątpliwości, lokując się w obrębie filologii i komparatystyki mediów, „o tyle «posthipertekstowa» wymyka się jednoznacznej kwalifikacji: filologia, medioznawstwo czy sztuka?» (Pawlicka, 2017, s. 28). Zdaniem badaczki, właściwe określenie miejsca literatury cyfrowej w nauce i humanistyce ma znaczenie niebagatelne, wręcz strategiczne, warunkuje bowiem jej ogład i typ dyskursu, jaki będzie ją określał.

Sploty, węzły, miejsca wspólne

Coraz częściej w refleksji naukowej jako użyteczna kategoria stosowane jest pojęcie „splotu”, węzła, wiązania, miejsca wspólnego, odsyłającego do innych miejsc, do różnych systemów semiotycznych. W latach 90. XX wieku i na przełomie wieku XX i XXI w opisie literaturoznawczym naukowej analizie często poddawane były momenty i miejsca graniczne¹⁸,

17 W obrębie pierwszej fazy, określanej często przez badaczy mianem okresu klasycznego, dominują eksperymenty artystyczne twórców kontynuujących działania literatury kombinatorycznej grupy Oulipo, sprowadzające się do testowania nowych możliwości technologicznych; w zakresie programów, prym wiedzie tu Storyspace, a następnie HyperCard; wśród języków programowania dominuje natomiast BASIC. W obrębie fazy drugiej następuje wyparcie starych technik na rzecz nowych narzędzi i programów, takich jak: DHTML, Flash, JavaScript, Java, QuickTime, Shockwave. W obrębie etapu trzeciego obserwujemy odchodzenie od dominującego wcześniej programu Flash na rzecz innych, takich jak: Javascript, Shockwave, Kinetic, Twine, Twitter, BOT, Ruby. Obecnie rozwój narzędziowy jest tak dynamiczny, że sami badacze uznają, że definiowanie i klasyfikacja posthipertekstualnej literatury elektronicznej powoli staje się niemożliwa do wykonania, powstają bowiem formy literackie mobilne i lokacyjne, rzeczywistości rozszerzonej, fanfiki, projekty generatywne, projekty open Skurce, remiksy, projekty oparte na mediach społecznościowych, projekty Netprov, prace immersyjne, instalacje i inne (Pawlicka, 2017, s. 97–107).

18 Jedną z prób poradzenia sobie z kwestią ustalenia i zdiagnozowania granic były publikacje będące owocem I Zjazdu Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego. Zob. *Granice kultury*, 2010 oraz *Granice w kulturze*, 2010, online: <http://dlibra.kul.pl/Content/20576/Granice-w-kulturze-ost.pdf> (dostęp: 07.10.2018).

przestrzenie „między”; obecnie już nie przekraczanie granic i definiowanie literackich i kulturowych „międzyobszarów” stanowi problem badawczy, lecz – wzięwszy pod uwagę fakt, że owe przestrzenie i miejsca się poszerzyły, wewnątrznie uruchomiły (znajdują się w stanie permanentnej dynamiki) oraz przeniosły do cyberprzestrzeni, czasem w dosłowny sposób wnikają w fizyczną, choć też zmediatyzowaną przestrzeń świata realnego (np. e-literackie utwory architektoniczne¹⁹) – przedmiotem zainteresowania staje się percypowanie, badanie, definiowanie i opisywanie właśnie miejsc/(„niemiejsc”) węzłowych. W przypadku dzieł literackich będą to miejsca, w których utwór nie tylko przestaje być jedynie bytem tekstowym, zaczynając za pośrednictwem medium włączać w swoją strukturę obraz (cyfrowy lub realny, bo i z takimi dziełami literackimi przychodzi nam się mierzyć²⁰), dźwięk, ale i momenty, w których wykraczając poza cyberprzestrzeń, zaczyna on posługiwać się np. właśnie przestrzenią realną, istniejącą fizycznie. E-poezja już dawno stała się bowiem czymś więcej niż bytem intermedialnym²¹.

Przemysław Czapliński używa kategorii „splotów”, które pojmuje wieloaspektowo, dostrzegając je na wielu płaszczyznach, w rozmaitych przestrzeniach, zarówno tych rozpościerających się pomiędzy badaczem (mającym do czynienia z dziełami zagrzezdzonymi w internetowej sieci, na niej osadzonymi i bez niej mogącymi zaistnieć jedynie w niepełnej postaci) a dziełem, jak i tych lokujących się pomiędzy odrębnymi dyscyplinami, których możliwe dzięki nowym technologiom konwergowanie generuje newralgiczne artystycznie i metodologicznie miejsca wspólne.

Splot pierwszy (...) to inna relacja między badaczem i obiektem. Jej rezultatem jest splot drugi. W ramach warsztatowej aktywności nowej humanistyki splatają się ze sobą niepełne metody, pootwierane na siebie wzajemnie, raczej udzielające się sobie niż dzielące się między sobą.

19 Taki właśnie utwór – *One Day Poem Pavilion* – omówiony zostanie w kolejnym podrozdziale.

20 Czego przykład stanowić może e-literacka instalacja Andrzeja Głowackiego pt. *Archetyptura. Estetyka QR-kodów*, wykorzystująca reprodukcję obrazu Malewicza, bazująca na konkretnych dziełach literackich interaktywna instalacja Kena Feingolda pt. *The Surprising Spiral*, zawierająca w swojej strukturze m.in. zapisy filmowe, będące obrazami realnego świata, nakręcone własnoręcznie przez artystę podczas odbywanych podróży, architektoniczny e-poemat Jiyeon Song, *One Day Poem Pavilion*, ułożony w realnej przestrzeni, włączający tę przestrzeń (przyrodę, ruchy słońca) w swoją strukturę itp.

21 Andrzej Hejmej przytacza klasyfikację form intermedialności Wernera Wolfa (który rozróżnia cztery formy intermedialności: transmedialność, transpozycję intermedialną, odniesienie intermedialne, polimedialność) oraz Clausa Clüvera (który wskazuje trzy rodzaje tekstów: multimedialne – opera, różnomedialne – komiks, intermedialne – poezja dźwiękowa). Mówi również o procesach medializacji, rozumianych jako wpływ mediów na wszelkie przejawy życia społecznego, a zwłaszcza pisma i mowy (Hejmej, 2017, s. 419–420).

Dziwaczne, do tej pory słabo wyobrażalne połączenia – np. literaturoznawstwa z cyfrowością, biologią, ekonomią, medycyną czy prawoznawstwem – otwierają (...) perspektywę zmiany: zamiast multidyscyplinarności pojawia się szansa unidyscyplinarności. Prowokując i praktykując ową zmianę, nowa humanistyka przechodzi od konkretnych obiektów do badania sieci, w której obiekty są wytwarzane, od dzieł do procesów wytwórczych, od gotowych artefaktów do warunków ich powstawania. To nie wielość punktów widzenia jest dzisiaj ambicją humanistyki, lecz raczej badanie wielości linii przebiegających przez jeden punkt, poznanie niedomknięcia pola, na którym ów punkt się znajduje, śledzenie mnogości śladów tam pozostawionych i interpretowanie nieoczywistości kierunków, ku którym ślady te prowadzą. Jeśli dla intertekstualności tekst był złożonym ogniwem w sieci tekstów, to dla nowej humanistyki tekst jest płataniną tego, co językowe i pozajęzykowe – głosów, obrazów, afektów, doświadczeń zmysłowych, a także rozległej sfery pozaludzkiej. W badaniu chodzi więc już nie o wypowiedzenie złożonej całości, lecz o odsłonięcie płataniny zjawisk współtworzonej przez dany obiekt i zrozumienie własnego umiejscowienia w nietrwalej sieci (Czapliński, 2017, s. 20–21).

Do powyższego wyliczenia dodałabym splot trzeciego rodzaju, pojawiający się każdorazowo w sytuacji odbiorczej partycypacji literackiego dzieła nowomiedialnego, łączący odbiorcę z dziełem, wynikający z ustąpienia czytelnikowi części miejsca przynależnego dotychczas twórcy i mający swe konsekwencje w fakcie, iż w takiej sytuacji odbiorca-interaktor, zespolony z dziełem w każdorazowo indywidualnym, a przez to odmiennym akcie lektury, odciska własną sygnaturę na teksturze percypowanego, doświadczanego, wydarzającego się za każdym razem odmienienie – e-utworu. Efektem owego częściowego ustąpienia miejsca autorskiego – czytelnikowi jest nie tylko przejście od lektury do partycypacji, ale zaistnienie kolejnego, czwartego rodzaju splotu – semantycznego splotu interpretacyjnego, zezwalającego interpretującemu odbiorcy-interaktorowi na włączanie w poziom semantyczny nie tylko sensów stricte literackich, ale i nowomiedialnych, medioznawczych, a także realnych, związanych z konkretnymi przestrzeniami zapamiętanego świata realnego. Można by dodać, że taka interpretacyjna otwartość na mentalno-świadomościowy ruch odbiorczy w istocie unieważnia pojęcie nadinterpretacji.

W splotach właśnie dostrzega badacz szansę na przezwycięzenie przytaczanego zwyczajowo zarzutu odseparowania humanistów (w tym literaturoznawców) od realnego, niezapśredniczonego o bufor utworu literackiego świata, bowiem nowa humanistyka

nie dąży (...) do – kluczowego dla formalizmu czy hermeneutyki – odnawiania znaczeń. Szukając nowych rozwiązań, przede wszystkim

praktykuje wiązania. Dlatego nowa humanistyka jawi się jako szansa powrotnego spleatania badacza z przedmiotem badań, humanistyki z naukami ścisłymi i nauki ze społeczeństwem. Stawką, o którą toczy się gra, jest udział w dalszym ciągu (Czapliński, 2017, s. 20–21).

Potencjał możliwości wynikających z łączenia dziedzin i dyscyplin podkreśla również Ryszard Nycz, zauważając, że

Nowa humanistyka rozpoczyna i rozwija swą działalność na pogranicznym, „bezpiecznym” terytorium, które organizuje wedle innych zasad niż dotychczasowe. Bez troski o ekskluzywną wyłączoneść własnego obszaru badań. Raczej z naciskiem na horyzontalne, „sieciowe” powiązania między nimi i sprężenia zwrotne. Od nowa też buduje relacje z innymi dziedzinami i obszarami nauki, nie strzegąc bynajmniej swej autonomii i bezinteresowności. Stowarzysza się też chętnie ze sztuką i jej specyficznie poznawczo-krytyczną aktywnością. Nie waha się wreszcie nawet przed inwazyjnym wniknięciem w społeczne „ciało” (w jego problemy, schorzenia, potrzeby czy dysfunkcje) (Nycz, 2017, s. 36).

Nycz jako rodzaj splotu postrzega zresztą przecież i samą nową humanistykę, definiując ją na nowo jako „dorzecze pięciu nurtów”: humanistyki cyfrowej²², humanistyki zaangażowanej²³, humanistyki kognitywnej²⁴, posthumanistyki²⁵ oraz humanistyki artystycznej²⁶. Wszystkie te nurty – zdaniem badacza –

powiązane są (...) licznymi kanałami wzajemnych przepływów; tworzą więc raczej dorzecze niżli już wykształcone dopływy nowohumanistycznej rzeki. Jednakże, co łatwo zauważyć, ogólna tendencja jest wspólna i wyraźna. Każdy z tych nurtów kładzie mosty w miejsce murów, które wcześniej oddzielały humanistyczną refleksję od: (a) sfery techniki i technologicznego instrumentarium; (b) życia społecznego, polityki, historii, ekonomii, praktyk kulturowych; (c) nauk ścisłych (...); (d) środowiska przyrodniczego (...); (e) sztuk pięknych, literatury i innych praktyk

22 Ze względu na potęgę narzędzi nowomiedialnych – rozwijającej się najsilniej.

23 W sprawy społeczne, polityczne, ekonomiczne, kulturowe, o charakterze krytyczno-emancypacyjnym wobec nowoczesnych założeń neutralności i autonomii.

24 Uwzględniającej znaczącą rolę nauk o poznaniu; łączącej różne humanistyczne programy zakładające współpracę i wymianę z przyrodoznawstwem i naukami ścisłymi, wykorzystywanie ich wyników i metod.

25 Rozumianej jako orientacja badająca relacje człowieka ze środowiskiem naturalno-kulturowym, które na niego wpływa i na które on sam oddziałuje.

26 Obejmującej humanistykę wykorzystującą narzędzia i praktyki artystyczne oraz sztukę – jako opartą na badaniach praktykę kulturową.

artystycznych, pojętych wcześniej jako przedmioty humanistycznych badań, a nie ich część składowa. W praktyce rozszerza to rzeczywiście możliwość badań na cały obszar humanistyki (w szerokim znaczeniu) oraz na jej pograniczne terytoria, przy braku wszakże wyraźnych kryteriów odróżniających ją od innych obszarów badań (Nycz, 2017, s. 43–44).

Badacz postuluje rozumienie tekstu kultury jako

węzła otwartej sieci translacyjnych operacji między tym, co przyrodnicze, społeczne i dyskursywne, mediatyzującego i inwencyjnie przekształcającego relacje między umysłem, ciałem a środowiskiem. Ta czynnościowa (operacyjna) koncepcja tekstu kulturowego łączy w sobie ściśle wiedzę dyscyplinową (wiedzę że) z wiedzą sprawczą (wiedzą jak) i ma charakter koncepcji pośredniczącej, mediatyzującej opozycyjne modele wiedzy i typy praktyk tekstowych, umożliwiającej przejście od humanistyki nowoczesnej do nowej humanistyki (posthumanistyki? neurohumanistyki? cyfrowej humanistyki?), która szuka dziś dla siebie miejsca między empirią a wirtualnością (Nycz, 2017, s. 179).

Badacz artykułuje ponadto rzecz niezwykle ważną dla współczesnego pojmowania tekstu literackiego, dodając, że tego rodzaju koncepcja tekstu zakłada trojaki jego ujęcie: holistyczne (uznające za teksty kultury wszelkie obiekty i praktyki nacechowane semiotyczną organizacją znaczenia, pisane, mówione, wizualne, muzyczne, performatywne, materialne), czynnościowe (operacyjne – zakładające, że rozumienie tekstu kultury nie odnosi się jedynie do wytworzonego obiektu jako nośnika komunikatu, lecz obejmuje również proces jego wytwarzania, metodyczną praktykę odkrywania prawidłowości i znaczeń świata kultury) oraz sprawnościowe (praktyczne – prowadzące do wykształcenia umiejętności wytwarzania, przetwarzania, opracowywania, rozumienia i rozpowszechniania tekstów kultury; kompetencji służących krytycznemu badaniu przedmiotu i jego poznaniu, a także czynnemu rozumieniu) (Nycz, 2017).

Plot, w jakim pozostaje literatura elektroniczna, akcentuje również N. Katherine Hayles, podkreślając konieczność odejścia od pojmowania jej wyłącznie w kategoriach praktyki artystycznej na rzecz definiowania jej jako „miejsca negocjacji”. Badaczka podkreśla fakt jej powiązania nie tylko ze sztuką cyfrową, gramami komputerowymi czy innymi formami funkcjonującymi w sieciowych i programowalnych mediach, ale też to, że „splata się ona również z rzeczywistością interesów komercyjnych, reprezentowanych przez firmy tworzące oprogramowanie, producentów komputerowych oraz innych dostawców sprzętu cyfrowego” (Hayles, 2011b). Wymienia Hayles zasady, na jakich świat literacki powinien współpracować z komercyjnym, postulując zawarcie koalicji między

obozem designerów, artystów grafików, programistów itp. a przedstawicielami tradycyjnej humanistyki oraz podkreślając, że

obie strony posiadają atuty niezbędne do zrozumienia złożoności interesów komercyjnych, które determinują dziś wiele aspektów codziennego życia rozwiniętych społeczeństw. Podczas gdy tradycyjne nauki humanistyczne specjalizują się w szerzeniu i archiwizowaniu wiedzy oraz w analizowaniu zjawisk kulturowych, biznes oferuje ekspertyzę na temat programowalnych mediów sieciowych oraz intuicyjne rozwiązania procesów cyfrowych. Literatura elektroniczna, wymagająca różnorodnych punktów widzenia – zarówno współczesnych jak i tradycyjnych – może stać się katalizatorem tego rodzaju koalicji. Dostrzeżenie tych szerszych możliwości wymaga zdefiniowania literatury elektronicznej nie tylko jako praktyki artystycznej (...), ale także miejsca negocjacji pomiędzy jej zwolennikami oraz ekspertami różnych dziedzin (Hayles, 2011b).

Do motywu splotu nawiązuje również na polu refleksji medioznawczej Anna Nacher, która – analizując problem obrazu w cyberkulturze – wspomina o potrzebie myślenia o obrazach sieciowych w kategorii ich sprawczości (rozumianej w kluczowym układzie z ludzkimi i pozaludzkimi czynnikami) (Nacher, 2016)²⁷.

W przywołanych wyżej (celowo tak licznie zgromadzonych) teoretycznych diagnozach badaczy czytamy o „splotach”, „splotach metodologicznych”, „płataninie tego, co językowe i pozajęzykowe”, „płataninie zjawisk”, „semantycznym splocie interpretacyjnym”, „powrotnym splątaniu badacza z przedmiotem badań”, „węzłach otwartej sieci”, „miejscach węzłowych”, „wiązaniach”, „sieci”, „sieciowych powiązaniach”, „sieci tekstów”, „nietrwałej sieci”, „wielości linii przebiegających przez jeden punkt”, „niedomknięciu pola”, „licznych kanałach wzajemnych przepływów”, „dorzeczu pięciu nurtów”. Mnogość fluktuacji stosowanego pojęcia splotu, jego słowotwórcza podatność na przekształcenia (zasadniczo zmierzające w kierunku akcentowania sieciowości i przepływu) oraz semantyczna pojemność – dowodzą, że stało się ono użyteczną metaforą, na tyle otwartą, że przekładalną na rozmaite dyscypliny i miejsca ich styków, a na tyle przy tym konkretną, że wprost odnoszącą się do tego, co często okazuje się łącznikiem pomiędzy tymiż dyscyplinami, czyli do będących charakterystycznym elementem nowomiedialnej pajęczyny – punktów węzłowych, linków, przestrzeni aktywnych medialnie,

27 Początkowy rozdział książki Nacher zatytułowany został *Od ubicompu do everyware – w stronę „cyfrowego systemu nerwowego”*, czyli z wykorzystaniem metafory systemu nerwowego, którego przecież niektóre części (np. nerwy rdzeniowe czy też układ nerwowy jelitowy) stanowią sploty w znaczeniu dosłownym (zob. Nacher, 2016).

łącnościowo, wyposażonych w czujniki, detektory ruchu, w końcu monitorowanych i pozostających pod ciągłym nadzorem.

Sploty interdyscyplinarne i wynikająca z nich heterogeniczność semantyczna, semiotyczna i strukturalna e-utworów pociągać muszą za sobą konsekwencje w postaci rozszczepienia pola zainteresowań badawczych, umieszczenia e-utworu w optyce fascynacji przedstawicieli różnych gałęzi współczesnej humanistyki i nauk społecznych (dziedzin i dyscyplin badawczych), bardziej licznych niż tylko literaturoznawstwo i medioznawstwo. Gdyby jednak głębiej zastanowić się nad kierunkiem, w jakim zachodziły wspomniane tu zjawiska, i chcieć odzwierciedlić prawdę o realnym następstwie ich dziania się, należałoby być może przyznać, że proces ten mógł zachodzić również odwrotnie i że to może właśnie wspomniane (zaistniałe w dużej mierze dzięki kreacyjnemu pośrednictwu demokratycznego, internetowego hipermedium) rozszczepienie badawczych zainteresowań, wcześniej silniej skoncentrowanych, doprowadziło do pojawienia się owych literackich i artystycznych splotów, realizujących się w postaci literackiego e-dzieła, czerpiącego w równiej mierze z fascynacji literackich, artystycznych, informatycznych czy architektonicznych. Niezależnie zresztą od tego, który z powyższych typów następstwa przy czynowo-skutkowego będzie nam bliższy, nie ulega wątpliwości, że

Wszystko to pozornie bardzo odległe jest od klasycznego literaturoznawstwa (jak można, w odróżnieniu od ujęcia humanistyki cyfrowej, nazywać badania nad literaturą drukowaną, analogową), w istocie jednak ta zmiana perspektywy i spojrzenie na obiekt zainteresowania nie z wnętrza refleksji historyczno- i teoretyczno-literackiej, lecz z perspektywy równoległe rozwijających się sztuk i dyscyplin, pozwala znacząco odświeżyć myślenie i sprawdzić, które z osiągnięć innych dziedzin mogą przydać się do bardziej adekwatnego opisanie nowych zjawisk zachodzących w polu literatury. Badacze literaturoznawcy sięgają zatem często do ustaleń socjologów kultury, medioznawców, historyków sztuki i kulturoznawców, którzy od lat prowadzą zaawansowane badania nad zjawiskami lokującymi się na obszarze granicznym między technologią, sztuką i filozofią (Winiecka, 2017, s. 197).

Elżbieta Winiecka zauważa, że sytuację, w której sama wydarzeniowość procesu czytania-nawigowania staje się główną składową doświadczenia literatury elektronicznej, można w pewnym sensie potraktować jako pogłębienie i radykalizację zjawiska, które Ryszard Nycz uchwycił, zajmując się literaturą doświadczenia (Nycz, 2012), kiedy to, charakteryzując literaturę nowoczesną, wskazywał na fakt, że „przedmiotem przedstawienia przestaje być społecznie zobiektywizowana rzeczywistość, a staje się jej doświadczeniowa obserwacja i doświadczenie” (Winiecka, 2017,

s. 201–203; zob. też s. 218). Podkreśla badaczka, że opisana przez Nycza sytuacja, niezależnie od tego, że wskazuje na istotną zmianę w rozumieniu dynamiki utworu literackiego, pozostaje w obrębie paradygmatu literaturocentrycznego, wyznaczonego przez książkę kodeksową jako pole pisma, i że prawdziwy przełom w doświadczaniu literatury i literaturze doświadczenia dokonuje się dopiero w przestrzeni digitalnej, gdzie czytelnik-interaktor zyskuje możliwość uczestniczenia w performatywnym akcie konstytuowania niegotowego wcześniej obiektu. W tej dopiero sytuacji można mówić o odzyskaniu doświadczenia jako bezpośredniego uczestnictwa w realnym zdarzeniu wyłaniania się struktury utworu (Winiecka, 2017). Proces tworzenia e-poezji przestaje przypominać wyłącznie indywidualny, intymny akt twórczy, zaczynając stanowić zjawisko kolektywne, najczęściej realizowane przy udziale poetów, informatyków oraz grafików komputerowych, niejednokrotnie też – ze względu na skomplikowany tryb powstawania i koszty, jakie generuje²⁸, przy udziale instytucji. Badacz przeobrażonej pod wpływem nowych technologii literatury musi – jak zauważa Winiecka –

przyjąć reguły, którymi rządzi się świat nowych mediów. To zaś znaczy, że dopóki będzie spoglądał na nowe zjawiska ze starej perspektywy badacza literatury drukowanej, zobaczy tylko niezrozumiałe, chaotyczne lub ekscentryczne działania eksperymentatorów pasujące się na rubieżach pola literatury. Jeśli jednak zechce (a powinien) uwzględnić zmianę medium jako wydarzenie znaczące, oddziałujące na status i sytuację całej literatury, uznać będzie musiał nieuchronną niewystarczalność posiadanych narzędzi badawczych, a co za tym idzie – konieczność wejścia na obszar innych dyscyplin – już nie tylko humanistyki, ale także nauk ścisłych. Dzisiaj bowiem przedmiot badań literaturoznawstwa – sam transmedialny – realizuje metaforyczne dotąd związki z innymi sztukami, pokazując, że dekonstrukcjonistyczne wizje upłynnienia granic tekstu, statusu autora i roli czytelnika urzeczywistniają się w zmienionej technologicznie sytuacji kulturowej. Świadomość tego musi towarzyszyć rozważaniom

28 Przykładowo, w artykule powstałym przed rokiem 2011 (w 2011 r. opublikowane zostało jego tłumaczenie na język polski) Katherine N. Hayles wspomina, że koszt sprzętu używanego przy tworzeniu projektów CAVE przekracza milion dolarów, do czego dochodzi fakt, iż może on współdziałać jedynie z potężnymi pod względem mocy obliczeniowej komputerami i innym wysokim, jeśli chodzi o koszty, ekwipunkiem, na który pozwolić sobie mogą tylko nieliczne, wybrane ośrodki badawcze. „Koszty, na które dokłada się konieczność nieustannego serwisowania, powodują, że tego typu przedsięwzięcia są możliwe tylko w ramach naukowych grantów. Spośród niewielu instytucji posiadających tak zaawansowany sprzęt tylko w wyjątkowych przypadkach powierza się go w ręce poetów i pisarzy. Dlatego też literatura tworzona w środowiskach wirtualnej rzeczywistości może być w pełni podziwiana przez niewielu odbiorców” (Hayles, 2011).

o kondycji poetyki oraz możliwościach, zadaniach i statusie sztuki interpretacji w świecie literatury nowych mediów (Winiecka, 2017, s. 214).

Można by w związku z tym, co zostało powiedziane, jeszcze raz przywołać słowa N. Katharine Hayles, która jest zdania, że

Bliższe spojrzenie na omawiane zjawiska wymaga nowych sposobów analizy, interpretacji i nauczania. Być może jednak najważniejsza jest pewna zdolność do „myślenia na cyfrowo”, która polega na dostrzeżeniu specyfiki sieciowych i programowalnych mediów, bez jednoczesnego odcinania się od bogatej tradycji literatury i refleksji krytycznej świata druku (Hayles, 2011)²⁹.

Zmiana przyzwyczajęń odbiorczych i poradzenie sobie z lękiem, jaki proces ów wywołuje, jest koniecznością i mam wrażenie – naturalną kwestią najbliższego czasu. Ewidentnym absurdem byłoby bowiem trwanie w przekonaniu, że w dziedzinie literatury nie nastąpiła zmiana. Dowodem krótkowzroczności i braku głębszej refleksji byłoby niezadanie sobie pytania zasadniczego: w imię jakiej wyższej racji znana od lat literatura drukowana (eksperymentalna), usiłująca (poprzez rozmaite eksperymenty z formą) od płaskości, jednowymiarowości druku uciekać, czyli pozorować interaktywność oraz tryb rozgałęziania się znaczeń i struktur literackich (choćby Cortazara *Gra w klasy*), miałyby być uznawana za wartościową, natomiast literatura, która dzięki użyciu nowomediального nośnika w niemal pełnym zakresie interaktywna jest (lub bywa), której struktura nie musi niczego symulować, gdyż po prostu stanowi rozgałęziającą się, procesualną strukturę literacką – miałyby taka nie być, a nawet więcej – jej wartość z tego tylko względu miałyby spadać? Nawet gdybyśmy uznali, że sam wpisany w istotę utworu literackiego wysiłek, konkretyzujący się w wysiłku odbiorczym, stanowi wartość, a permanentne, wynikające z dynamiki obranego nośnika „dzianie się” już nie – i tak byłoby takie podejście nie tylko nielogiczne, ale i niesprawiedliwie pomijające kwestię potencji

29 Ewa Winiecka w koligaceniach literatury z mediami dostrzega szansę na przywrócenie literaturze rangi dyskursu istotnego, będącego w stanie konkurować ze sztukami audiowizualnymi i multimedialnymi. „Wyeksponowanie medialnej natury sztuki słowa pozwala na włączenie refleksji nad nią w obszar badań nad współczesną zmediatyzowaną kulturą oraz wzajemnym wpływem różnych mediów komunikacji społecznej, nie tylko artystycznej. Tej ostatniej nie sposób już dziś często oddzielić od pozostałych praktyk społecznych (...). Perspektywa ta przywraca literaturze status dyskursu istotnego, który od dłuższego już czasu traci ona na rzecz sztuk audiowizualnych i multimedialnych. Literatura sięgająca po nowe technologie dowodzi, że nie tylko konserwuje wartości istotne dla społeczeństwa epoki druku, ale staje się świadectwem i częścią zachodzących przemian społecznych, artystycznych i technologicznych” (Winiecka, 2017, s. 188–189).

tkwiącej w utworze, bowiem rzeczony wysilek wpisany przecież jest również i w e-literaturę/ e-poezję (np. w postaci konieczności partycypacji), zostając jednak jedynie nieco bardziej radykalnie przesunięty w sferę przynależną odbiorcy, w obszar koniecznych działań, jakie winien on wykonać (uruchomienie utworu/ powtarzanie wyborów/ lektury ergodycznej/ bezustanne ponawianie procesu interpretacji wciąż zmieniających się, wariantywnych, fluktuacyjnych sensów itd.), by utwór mógł uruchamiać swoje struktury, mechanizmy i znaczenia. Będę się upierać, że osadzenie wiersza na nowomiedialnym nośniku, a także, co postrzegam jako dalszą tego konsekwencję, wzbogacenie utworu literackiego o właściwości wcześniej przynależne jedynie medium, teraz natomiast przejęte, wchłonięte przez utwór i stanowiące odtąd cechę zarówno nośnika, jak i nowego e-wiersza (który właśnie za sprawą owych właściwości przeobraża się w byt intermedialny, zachowujący zarówno cechy literackości, jak i zyskujący nowe właściwości od nośnika pochodzące, będące wynikiem owego pozostawania w sytuacji splotu) – stanowią nową wartość e-literatury (w tym e-poezji). Jestem również przekonana, że proces ten nie spycha automatycznie tak wzbogaconego e-utworu w przestrzeń literackiej kultury masowej czy też komunikacji społecznej (artystycznie bezosobowej, neutralnej, a na pewno trudnej w artystycznym wartościowaniu) czy też czystej sfery mediów (naukowego medioznawstwa), lecz nadal lokuje go w sferze literatury, literaturoznawstwa (na razie głównie tego, któremu blisko do cyfrowej humanistyki, lecz niedługo – być może po prostu – e-literaturoznawstwa). Jestem bowiem przekonana, że e-literatura, mieszcząca w sobie złożoną dynamikę tarć, procesów, zapętleń, i w konsekwencji zmiennych znaczeń, jest w stanie nie tylko zainteresować, ale i twórczo rozwinąć współczesnego odbiorcę, humanistę i literaturoznawcę.

Światło, cień, poezja, media, architektura. O pewnej e-literackiej egzemplifikacji

Adekwatną egzemplifikacją, na przykładzie której doskonale widać, z jak dużym rodzajem zmiany (utworu w e-utwór) mamy do czynienia, jest praca Jiyeon Song³⁰ pt. *One Day Poem Pavilion*. W swoim e-literackim projekcie projektantka i artystka medialna prezentuje wynik współoddziaływania

30 Jiyeon Song – projektantka i artystka medialna, twórczyni nowej metody komunikowania wiadomości w przestrzeni za pomocą światła i cienia. Ukończyła studia magisterskie w zakresie Media Design w Art Center College of Design w Pasadenie w Kalifornii; studiowała również Visual Communication Design na Ewha Woman's University w Korei (na podstawie: http://jiyeonsong.com/?page_id=5, dostęp: 10.03.2020).

warstwy poetyckiej, przestrzeni naturalnej i jej wytworów z formą architektoniczną, a także zjawiskami atmosferycznymi (światłem, cieniem). Z zewnątrz całość utworu przywodzi na myśl kopułę geodezyjną³¹. Dzięki specjalnie stworzonemu układowi perforacji światło przechodzące przez jej powierzchnię tworzy dynamiczne wzory, które konkretyzują się w postaci zapisu wierszowego³².



Fot. 1, 2. J. Song, *One Day Poem Pavilion* (fragment printscreenów) (Song, <https://www.youtube.com/watch?v=CvWh2xBbwrE>, dostęp: 10.03.2020).

Jak dowiadujemy się ze strony promującej dzieło (<http://people.art-center.edu/~jsong5/thesis/oneday01.html>, dostęp: 10.03.2020), odbiorcy

31 Wygląda jak wielościan odwzorowujący powierzchnię kuli.

32 Na podstawie: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday01.html> (dostęp: 10.03.2020).
Tłumaczenie własne.

mogą czytać wiersz z różnych odległości, np. – co istotne w kontekście wielomodułowej struktury pracy – siedząc w środku konstrukcji, w pozycji, w której poemat rzutowany jest na ich ciała. W ten sposób doświadczenie słowa lub znaku okazuje się niemal dosłowne. W sensie metaforycznym uznać można, że słowa spadają na ciało czytelnika z nieba. Specyficzne aranżacje perforacji dostosowane zostały do kalendarza słonecznego. Tematyka wyświetlających się fragmentów utworu dotyka refleksji egzystencjalnej, odczuwanej w kontekście czasu (refleksja nad nowym życiem podczas letniego przesilenia lub nad przemijaniem – w okresie przesilenia zimowego). Temporalna natura wiersza pozwala odbiorcom na rozmaite doświadczenia, będące wynikiem lektury fragmentu (jednej strofy) lub całości utworu. Praca nie oferuje takiego samego przeżycia każdemu odwiedzającemu, lecz skupia się na wrażeniach indywidualnych. Wszystkie warianty doświadczeń wywoływanych przez dzieło mają znaczenie dla poziomu jego rozumienia. Autorka, wykorzystując światło i cień, w wyraźny sposób przesuw granice komunikacji. Zastosowana tu technika zawiera w sobie spory potencjał do tworzenia określonych znaczeń w konkretnym środowisku architektonicznym (na podstawie: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday01.html>, dostęp: 10.03.2020. Tłumaczenie własne).

Wewnątrz kopuły wiersz można zobaczyć między godziną 8.00 a 16.00, czyli – co podkreśla autorka – między wschodem a zachodem słońca. Sam tekst utworu składa się z pięciu wersów, z których każdy trwa i może być widoczny przez około godzinę. Powolność ukazywania się przekazu ma znaczenie symboliczne, eksponuje bowiem medytacyjny moment na tle dynamicznego, pełnego pośpiechu życia współczesnego człowieka. Aspekt ten stanowi również nawiązanie do koncepcji *slow media* (zob. Rauch, 2018). Jak pisze J. Song, natura rządzi się własną prędkością, której człowiek nie jest w stanie kontrolować. Powolność staje się więc w tym kontekście odrębną, istotą kategorią.

Autorka wykorzystała wiersz *sijo*³³, gatunek klasycznej poezji koreańskiej (czasem określany mianem koreańskiego kuzyna haiku), zwykle poruszający tematy metafizyczne i kosmologiczne, związane z naturą i ludzkim życiem. Wykorzystany wiersz autorstwa Kim Ch'on-taek (1725–1766) zawiera refleksję na temat skończonej natury ludzkiej egzystencji. Ten właśnie wybór gatunkowy uwarunkowany został silnym zmetaforyzowaniem formy. Istotny był również fakt, iż większość *sijos* nie posiada tytułów, co wynika z podzielanego przez twórców przeświadczenia, że z góry narzucony tytuł w pewnym sensie blokuje czytelnikom możliwości

33 Na temat gatunku *sijo* zob. <http://www.sijopoetry.com/> (dostęp: 12.11.2018); <https://educalingo.com/pl/dic-en/sijo> (dostęp: 10.04.2021).

twórczej interpretacji. Ta właśnie postać sijo – zdaniem autorki – bardzo odpowiada strukturze *One Day Poem Pavilion*, który przenosi każdą strofę za sprawą ruchu Słońca, dzięki czemu możliwe jest doświadczenie zwielokrotnienia interpretacyjnego (na podstawie: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday01.html>. Tłumaczenie własne)³⁴.



Fot. 3. J. Song, *One Day Poem Pavilion*. Struktura warstwy tekstowej utworu (fragment)³⁵ (Song, <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday03.html>)

Autorka podkreśla, że w przypadku tej pracy istotną rolę odgrywała forma architektoniczna, a jej powstanie zainicjowały pytania badawcze, dotyczące m.in. sposobu doświadczenia przekazów narracyjnych w przestrzeni architektonicznej (na ile i w jaki sposób możliwe jest osadzenie w formie architektonicznej sfery językowej, narracyjnej?). Aby na nie odpowiedzieć, artystka poddała obserwacji własne otoczenie, zauważając, że na środowisko i uczucia jednostki wpływa naturalne światło, a gra światła i cienia tworzy fascynujący świat, którego ruchy – jeśli na nie spojrzeć z odpowiedniej perspektywy – również posiadają charakter narracyjny. Song zauważa, że w architekturze światło odgrywa rolę poznawczą i poetycką, łączy stworzone przez człowieka budowle z naturą, w związku z czym opracowaną technikę można stosować do rozwoju architektury. Ludzie często doświadczają komunikatów narracyjnych w przestrzeni

34 Na podstawie: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday01.html> (dostęp: 10.03.2018). Tłumaczenie własne.

35 J. Song, *One Day Poem Pavilion*. Pozyskano z: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday03.html> (dostęp: 12.11.2020).

architektonicznej poprzez ekrany LED lub projektory, a więc przez sztuczne artefakty. Technologie wyświetlania obejmują także wbudowane ekrany, które umożliwiają wprowadzenie animacji do architektury. Taka trójwymiarowość jest jednak statyczna, a wykorzystanie technologii w przestrzeni okazuje się ograniczone do ekranu. *One Day Poem Pavilion*, wykorzystując światło słoneczne oraz cień, zapewnia narracyjne doświadczenie, które jest organiczne i emocjonalne.

Song podkreśla, że choć światło i cień od zawsze istnieją wspólnie, każde z nich ma inne konotacje kulturowe. Cienie bywają nośnikami różnych znaczeń, uzależnionych od kontekstu historycznego i kulturowego, mogą więc stanowić istotny element semantyczny i formalny. W różnych kontekstach wywołują odmienne skutki, z którego to powodu często bywały wykorzystywane jako składnik znaczeń metaforycznych, np. w literaturze (symbol śmierci), psychologii (metoda testowania rozwoju dziecka), astronomii (udowodnienie sferycznego kształtu ziemi), architekturze (przywracanie natury do przestrzeni wewnętrznej), malarstwie (tworzenie trójwymiarowości na dwuwymiarowej powierzchni), rysunku krajobrazu (perspektywa i tworzenie głębi), grach 3D (budowanie realizmu obiektów za pomocą cienia), instalacjach (łączenie ciała fizycznego z przestrzenią wirtualną poprzez interakcję z cieniami), storytellingu (pokazy marionetek cieni). Autorka w omawianym tu projekcie użyła cieni³⁶ jako medium komunikacyjnego, wzmacniającego znaczenie słów. Podkreślić należy również, że mimo iż projekt został skonstruowany przy użyciu maszyn (komputer, narzędzia szybkiego prototypowania), koncentruje się wyrażnie na naturze jako medium, będąc ciekawym przykładem integracji natury i technologii³⁷, w efekcie którego to sprzężenia powstało dzieło jednocześnie literackie i mogące realizować cele ważne dla architektury krajobrazu.

Lektura immersyjna – czynniki sprzyjające zanurzeniu.

Konkluzje

Tak zmienione (można rzec – rozszerzone) e-utwory stwarzają możliwość lektury immersyjnej. Immersyjność definiuję jako wytwarzającą się w relacji pomiędzy odbiorcą-interaktorem a percypowanym (opartym na programie komputerowym) e-utworem chęć/zgodę na podtrzymywanie w świadomości wrażenia przebywania (percepcyjnego i interpretacyjnego zaangażowania)

36 Por. inne dzieło powstałe za sprawą fascynacji motywem cienia – A. Karpińskiej *Shadows never Sleep* (na ten temat Janusiewicz, 2013, s. 62–64).

37 Opis projektu opracowano na podstawie: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/one-day01.html> (dostęp: 10.03.2020).

we wnętrzu innej, wirtualnej rzeczywistości, modułowej i multimodalnej: tekstowej, audiowizualnej, przestrzennej, a przede wszystkim głębokiej pod względem semantycznym (sensotwórczej i interpretowalnej). Łączy się ona ściśle z kategorią pewnych rodzajów przyjemności odczuwanych podczas procesu odbioru e-literatury³⁸. Czytanie immersyjne tym więc różni się od uświadamiania sobie literackich sensów podczas lektury tradycyjnej (podczas której przecież także dochodzi do mentalnego zanurzenia), iż dzieje się na głębszą skalę oraz – można rzec – w bardziej dosłowny sposób, przypominający nieco zanurzanie się gracza w cyberprzestrzeni niektórych gier komputerowych, w konsekwencji czego gracz ów przeistacza się w uczestnika³⁹. Percepcja e-utworu poetyckiego nie polega w takim przypadku na percypowaniu utworu statycznego, którego treść odbiorca jest w stanie objąć swym umysłem, lecz na wchodzeniu w dynamiczną relację z niestabilną, chybotałą strukturą, procesualną, trwającą i zmieniającą się w czasie. Proces lektury nie polega już – jak dzieje się to w przypadku wierszy tradycyjnych – na percypowaniu kolejnych wersów/strof, czemu towarzyszy dekodowanie znaczeń, ale np. na: 1) nawigowaniu poprzez labirynty zaprojektowanego przez autora hipertekstu, w celu wychwytywania, identyfikowania i łączenia ze sobą sensów lub też czytania z ruchomej taflı wiersza, przywodzącej na myśl taflę wody; 2) wypełnianiu pustych miejsc/szczelin w procesie uspojniania figury podmiotu literackiego; 3) łączeniu ze sobą sensów wypływających z mnogich warstw tej multimodalnej i multimedialnej e-poetyckiej całości: warstwy tekstu, obrazu, dźwięku, animacji oraz sfery związków (czasem szumów, zgrzytów) zachodzących między nimi; 4) poddawaniu interpretacji celowo wygenerowanych błędów systemu itp. Można dojść do wniosku, że twórcy e-literatury proponują czytelnikom pewien rodzaj „mostu”, gwarantującego nowy typ zaangażowania w lekturę, częściowo immersyjnego, częściowo będącego wynikiem zewnętrznej atrakcyjności procesualnej

38 Emocję tę można różnicować, wyodrębniając w jej obszarze m.in.: 1) przyjemność płynącą ze świadomości wyrażenia zgody na bycie oszukanym przez warstwę symulacyjną utworu (tak się np. dzieje w przypadku utworu *Chmura znaczników* Katarzyny Giełżyńskiej, generującego wrażenie przyglądania się żywiolowi wodnemu); 2) przyjemność wynikającą z możliwości podziwiania walorów simulacrum (np. utwór *slippingglimpse*, w którym tło poematu naśladuje piękno struktur chreodów wodnych, ruchów wodny, można by rzec – ścieżek wodnych, zapamiętanych przez autorkę z czasów odbywanych z ojcem w dzieciństwie wycieczek łódką po jeziorze); 3) bliska poprzedniej – przyjemność czysto estetyczna – będącą konsekwencją możliwości przeżywania obiektywnego piękna samego poematu (np. *open.ended* A. Karpińskiej, w którym to utworze głębia mieści się, a właściwie należałoby rzec – „wydarza się” – pomiędzy dwoma zagnieżdżonymi w sobie, utrzymanymi w intensywnie niebieskiej kolorystyce szczęściami, na których poruszającej się powierzchni generowana jest warstwa tekstowa); pomijam cztery inne rodzaje przyjemności, które postrzegam jako nieco bardziej odległe od zjawiska immersji i głębi. Więcej na ten temat: Bodzioch-Bryła, 2019, s. 452–454.

39 Zob. wątki podejmowane przez K. Klejsę (Klejsa, 2001).

literatury. Głębia w e-literackim cyberświecie staje się, po pierwsze, na najbardziej powierzchniowym, oczywistym poziomie rozumienia tego zjawiska – wabikiem, zdolnym spowodować, że uwaga odbiorcy, nagle zaintrygowanego poematem, zaczyna na nowo koncentrować się na tej grupie tekstów kultury, po drugie – metaforą zdolną wiarygodnie odzwierciedlać specyfikę procesu czytania e-wiersza. Odzyskana uwaga czytelnika okazuje się konsekwencją zanurzenia w cyberprzestrzeni poematu zarówno w sensie przenośnym, jak i mentalnym, dowodząc, że immersja możliwa jest nie tylko w świecie gier komputerowych, ale i w znów (na nowo, choć nieco inaczej niż dawniej) fascynującym świecie e-literatury.

Czytanie immersyjne jest możliwe w przypadku tych utworów o strukturze procesu, w których uwaga odbiorcy ma szansę wyrazić chęć/zgodę na – wspomniane już wcześniej – podtrzymywanie wrażenia przebywania we wnętrzu innej, wirtualnej rzeczywistości oraz odczuć przyjemność (różnego rodzaju) płynącą z samego procesu odbioru. Nie wszystkie e-utwory dają taką możliwość, lektura zachodzić bowiem może na różnych poziomach – powierzchniowym⁴⁰, w którym to przypadku do zanurzenia nie dochodzi, płytkim⁴¹ lub też głębokim⁴², różne však bywają poziomy, a tym samym możliwości percepcyjnego zagłębienia się w e-utwór. Najsilniejsze wrażenie immersji przeżywa odbiorca utworów wykorzystujących środowisko CAVE – jaskini wirtualnej, uznawane za jeden z najbardziej immersyjnych systemów środowisk wirtualnych. W przypadku wejścia w przestrzeń CAVE „nie znajdujemy się już na zewnątrz patrząc do środka, lecz w środku, rozglądając się na zewnątrz” – pisał o najbardziej znanej implementacji technologii Rzeczywistości Wirtualnej Thomas DeFanti, jeden ze współtwórców projektu powstałego w Laboratorium Wizualizacji Elektronicznej Uniwersytetu Illinois w Chicago (Pisarski, <http://techsty>).

40 Najczęściej spotykane rozwiązanie, w którym odbiorca ma do czynienia z powierzchniową strategią lektury. Ścieżka odbioru (proces czytania – percypowania e-wiersza) przebiega w tym przypadku „wzdłuż”, tuż przy powierzchni, zgodnie z kierunkiem „dziania się” poematu, a świadomość percepcyjna czytelnika niejako prowadzona jest przez dokładnie zaprogramowaną i dziejącą się zgodnie z ustalonym przez autora porządkiem kolejność procesu, na którym oparty został e-utwór – tak jest np. w trójpoemacie Zenona Fajfiera pt. *Primum mobile*, w utworach: K. Michela i Dirka Visa pt. *Ah (A shower song)*, Andreasa Jacobsa pt. *Semantic Disturbances (Zakłócenia semantyczne)*, w cyklu e-poematów *slippingglimpse* Stephanie Strickland, w wierszu K. Gielżyńskiej *Błędne fale*, w utworze P. Mareckiego *Wąwóz (Taroko)*, zrealizowanym na podstawie wiersza generatywnego *Taroko Gorge* Nicka Montforta itp.

41 W tym przypadku lektura przebiega przy płytkim lub zmiennym wrażeniu immersji (np. w tomie *Powieki* Zenona Fajfiera, gdzie czytelnik wyposażony został w specjalne narzędzia, strzałki poziome i pionowe, informujące o kierunku następujących zmian jego położenia w obrębie hipertekstowej, wielopoziomowej całości).

42 Np. *Word Museum* Williama Gillespiea, Jasona Rodrigueza i Davida Dao czy Screen Noaha Wardrip-Fruina, Josha Carrolla, Roberta Coovera, Shawna Greenleea, Andrew McClaina.

art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/CAVE.htm). Z tego typu egzemplifikacjami mamy do czynienia m.in. w przypadku prac *Word Museum* Williama Gillespiea, Jasona Rodrigueza i Davida Dao (zob. <http://spinelessbooks.com/wordmuseum/>) czy *Screen* Noaha Wardrip-Fruina, Josha Carrolla, Roberta Coovera, Shawna Greenleea, Andrew McClaina (zob. <https://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4>), ale podobne odczucia towarzyszyć mogą również procesowi odbioru e-literatury mniej dosłownej pod względem technologicznym, warunki dotyczące poziomu możliwości lektury immersyjnej, jakie stwarza dany utwór, wynikają bowiem z łączenia przez twórców w rozmaitych konfiguracjach pewnych elementów, np. wprowadzenia elementu uprzestrzennienia, elementów kolorystyczno-graficznych, warstwy brzmieniowej, zmuszania odbiorcy do wejścia w rolę interaktora. Większość z tych elementów wykorzystana została w obrębie omawianego tu e-utworu Jiyeon Song *One Day Poem Pavilion*. W pracy Song komponentami utworu są przestrzeń naturalna (dzieło ulokowane jest w otwartej przestrzeni przyrody; uprzestrzennienie wiersza przybiera więc postać dosłowną), forma architektoniczna (z zewnątrz całość przypomina kopułę geodezyjną), zjawiska atmosferyczne (światło, cień; dzięki specjalnie stworzonemu układowi perforacji światło przechodzące przez powierzchnię kopuły tworzy dynamiczne wzory, które ujawniają się w postaci zapisu wierszowego), mamy tu również do czynienia ze zmuszeniem odbiorcy, by wszedł w rolę interaktora (czytający, wchodząc w przestrzeń dzieła, czyni z własnego ciała, na którym wyświetla się tekst wiersza, nośnik znaczeń). Im więcej spośród wymienionych wyżej elementów połączonych zostanie w obrębie jednego e-utworu, tym większe możliwości lektury immersyjnej utwór stwarza⁴³.

E-utwór Jiyeon Song *One Day Poem Pavilion* to tylko jeden – spośród licznej grupy – przykład ukazujący zmianę specyfiki literatury pod wpływem przemian konwergencyjnych. Zmianę, która z tradycyjnego utworu literackiego, będącego oknem generującym liczne i głębokie kulturowo znaczenia, uczyniła e-utwór – dynamiczny fenomen, będący obszarem spłotów, generatorem niekończących się sensów⁴⁴.

43 Należy również zaznaczyć, że nie sposób w pełni przewidzieć, który z elementów okaże się dla konkretnego odbiorcy najsilniej oddziałującym na zmysły, otwierając tym samym drogę ku lekturze immersyjnej. Może się np. zdarzyć, że dopełniający (np. dźwiękowy) element okaże się w tym zakresie decydującym (np. utwór *Chmura znaczników* zawiera tak sugestywną ścieżkę dźwiękową, że właśnie ona w obrębie tegoż utworu inspirowa i ewokuje pracę wyobraźni najsilniej, z kolei w przypadku *slippingglimpse* elementem takim będzie składnik obrazowy – ruchome wodne simulacrum).

44 Niniejszy artykuł oparty został na mojej książce pt. *Sploty: przepływy, architek(s)ture, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019. Wykorzystane fragmenty zostały zmodyfikowane i rozbudowane o nowy wątek lektury immersyjnej.

BIBLIOGRAFIA

- Aarseth, E.J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. (Polski przekład: Aarseth, E.J. (2014). *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*. Przeł. D. Sikora i in. Kraków: Korporacja Ha!art).
- Bodzioch-Bryła, B. (2011). Hermeneutyka cyberpoematu? Kilka pytań o interpretację na marginesie utworu Zenona Fajfera *Ars poetica*. *Perspektywy Kultury*, nr 5(2), 145–172.
- Bodzioch-Bryła, B. (2019). *Sploty: przepływy, architek(s)ture, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum, Wydawnictwo WAM.
- Czapliński, P. (2017). Sploty. W: P. Czapliński, R. Nycz i in. (red.), *Nowa humanistyka. Zajmowanie pozycji, negocjowanie autonomii*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 20–21.
- Gwóźdź, A. i Kempna-Pieniążek, M. (red.). (2010). *Granice kultury*. Katowice: Wydawnictwo Naukowe Śląsk.
- Hayles, K.N. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Hayles, K.N. (2011a). Literatura elektroniczna: czym jest? Cz. 1. Przeł. S. Fizek i M. Pisarski. *Techsty*, nr 7(1). Pozyskano z: http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/literatura_elektroniczna_czym_jest_1.html (dostęp: 12.10.2018).
- Hayles, K.N. (2011b). Literatura elektroniczna: czym jest? Cz. 2. Przeł. S. Fizek i M. Pisarski. *Techsty*, nr 7(1). Pozyskano z: http://www.techsty.art.pl/magazyn/magazyn7/literatura_elektroniczna_czym_jest_2.html (dostęp: 12.10.2018).
- Hejmej, A. (2015). W kulturze dźwięku. Słuchanie literatury. *Teksty Drugie*, nr 5, 97.
- Hejmej, A. (2017). Badanie intermedialne i nowa humanistyka. W: P. Czapliński, R. Nycz i in. (red.), *Nowa humanistyka. Zajmowanie pozycji, negocjowanie autonomii*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 427–428. <http://collection.eliterature.org> (dostęp: 20.12.2020). <http://collection.eliterature.org/3/about.html> (dostęp: 17.01.2019). <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday01.html> (dostęp: 10.03.2020). <http://spinelessbooks.com/wordmuseum/> (dostęp: 12.04.2021). <http://www.sijopoetry.com/> (dostęp: 12.11.2018). <https://educalingo.com/pl/dic-en/sijo> (dostęp: 10.05.2021). <https://www.youtube.com/watch?v=WOWF5KD5BV4> (dostęp: 12.05.2021).
- Janusiewicz, M. (2013). *Literatura doby Internetu. Interaktywność i multimedialność tekstu*. Kraków: Universitas, 62–64.

- Klejsa, K. (2001). Czy naprawdę trzeba grać, żeby wygrać? O fenomenie gier komputerowych. W: E. Nurczyńska-Fidelska (red.), *W świecie mediów*. Kraków: Rabid.
- Liu, A. (2004). *The Laws of Cool: Knowledge Work and the Culture of Information*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Marecki, P. (2015). Za darmo. Ekonomia literatury cyfrowej. *Teksty Drugie*, nr 3, 461–463.
- Marecki, P. (2018). *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 135–137.
- Nacher, A. (2016). *Media lokacyjne. Ukryte życie obrazów*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
- Nycz, R. (2012). *Poetyka doświadczenia. Teoria – nowoczesność – literatura*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 2012.
- Nycz, R. (2017). *Kultura jako czasownik. Sondowanie nowej humanistyki*. Warszawa: Instytut Badań Literackich PAN, 36.
- Pawlicka, U. (2017). *Literatura cyfrowa. W stronę podejścia procesualnego*. Gdańsk: Wydawnictwo Naukowe Katedra, 94–96.
- Pisarski, M., *CAVE – jaskinia wirtualna*. Pozyskano z: <http://techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/CAVE.htm> (dostęp: 03.05.2021).
- Radomski, A. i Bomba, R. (red.) (2010). *Granice w kulturze*. Lublin: Wydawnictwo Portalu Wiedza i Edukacja.
- Rauch, J. (2018). *Slow Media. Why Slow is Satisfying, Sustainable, and Smart*. Oxford: Oxford University Press.
- Song, J. *One Day Poem Pavilion*. Pozyskano z: <http://people.artcenter.edu/~jsong5/thesis/oneday03.html> (dostęp: 12.11.2020).
- Song, J. *One Day Poem Pavilion*. Pozyskano z: <https://www.youtube.com/watch?v=CvWh2xBbwrE> (dostęp: 10.03.2020).
- Winiecka, E. (2017). Czytanie jako działanie, dzieło jako zdarzenie. Czy możliwa jest poetyka literatury interaktywnej? *Poznańskie Studia Polonistyczne*, nr 30(50), 201–203. Pozyskano z: <http://pressto.amu.edu.pl/index.php/pspl/article/view/9623/9281>.

Bogusława Bodzioch-Bryła – doktor habilitowany nauk humanistycznych, adiunkt w Akademii Ignatianum w Krakowie (Wydział Filozoficzny, Instytut Kulturoznawstwa), autorka monografii: *Sploty: przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji* (2019); *Z nowymi mediami w kulturze i o kulturze. Scenariusze zajęć edukacji medialnej dla nauczycieli* (2015); *Ku ciału post-ludzkiemu... Poezja polska po 1989 roku wobec nowych mediów i nowej rzeczywistości* (2011;2006), *Kapłan Biblioteki. O poetyckiej i esejistycznej twórczości Adama Zagajewskiego* (2009); współautorka książek: *Przepływy, protezy, przedłużenia... Przemiany kultury polskiej pod wpływem nowych mediów po 1989 roku* (2016); *Literatura i nowe media. Homo irretitus w kulturze*

literackiej XX/XXI wieku (2014, 2015), *Nowy leksykon szkolny* (2005), *Leksykon wiedzy szkolnej* (2008) oraz monografii zbiorowych. Publikowała m.in. w „Tekstach Drugich”, „Zagadnieniach Rodzajów Literackich”, „Studiach Medioznawczych”, „Kultura-Media-Teologia”, „Perspektywach Kultury”, „Horyzontach Wychowania”, „Studia de Cultura”, „Studia Historicolitteraria”, „Episteme”, „Śląsku”. Członkini Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami; zainteresowania naukowe: opis zderzenia literatury ze sferą nowych mediów, w szerokiej perspektywie kulturoznawczej, zagadnienia sztuki interaktywnej, współczesny przekaz reklamowy i dziennikarski.

