

Bogumiła Suwara

Ústav svetovej literatúry Slovenskej akadémie vied,
Bratislava

Sławistyka wizualna – nie tylko wirtualnym wyzwaniem

Keywords

Visual Slavic Studies, augmented reality, post-digital culture, style of reception.

Abstract

Visual Slavic Studies is projected here as a response to an amount of information received nowadays in visual formats. It is also an opportunity to summarize findings on the practice of vision in the Slavic literatures, in the Slavic geo-area. It also takes into consideration the meaning of “visualization” for a new paradigm of humanities or digital humanities.

Do najbardziej spektakularnych, budzących polemiki czy nawet rewolucyjne nastroje i szczególne oczekiwania, ale także związane z nimi realne bądź potencjalne lub zideologizowane zagrożenia – należą dzisiaj szeroko pojęte innowacje technologiczne, a zwłaszcza napędzane sektorem biznesowym dynamiczne zmiany technologii informatycznych, wnikających do niemal wszystkich sfer życia człowieka. Wyzwania, jakie w związku z nimi stają przed badaniami humanistycznymi, najogólniej rzecz biorąc, dotyczą wyjaśniania i interpretowania procesów społecznych i zjawisk kulturowych, w tym działań artystycznych, jakie towarzyszą przenikaniu do naszej cywilizacji innowacji technologicznych. W państwach rozwijających IT istnieją już prężne środowiska akademickie, które podjęły to wyzwanie i współpraca pomiędzy przedstawicielami dyscyplin technicznych, humanistycznych oraz artystycznych osiągnęła wymierne rezultaty w postaci konferencji naukowych i publikacji poświęconych tej tematyce, nowych przedmiotów wprowadzanych w uczelniach wyższych i instytutach uniwersyteckich (np. Literatury i Nowych Mediów).

W krajach słowiańskich, jak dotychczas, można mówić o tym, że środowiska nauk technicznych i przyrodniczych, zajęte nadążaniem za światowym poziomem badań technologicznych, nie poszukują platformy do wyjaśniającego dialogu z przedstawicielami innych dyscyplin (wzrastająca popularyzacja badań

naukowych nie stawia na razie przed sobą takich celów). Nie sprzyja temu również struktura „słowiańskich” uniwersytetów. O tym jednak, że świadomość tej problematyki jest w naszym geo-regionie żywa, świadczą przekłady fundamentalnych dla tej dziedziny humanistyki monografii oraz pojawiające się w niektórych ośrodkach akademickich tematy prac doktorskich (por. Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, seria: Cyberkultura – Internet – Społeczeństwo, internetowy periodyk: www.techsty.art.pl). Na istnienie głębokich związków, zachodzących pomiędzy współczesnymi przemianami kulturowymi a programowalnymi mediami, zwracali uwagę Manuel Castells (2008, 2009) i Lev Manovich (2005). Innowacje funkcjonowania języka w komunikacji zapośredniczonej przez komputer (CMC) badał David Cristal, a Jan Van Rijk przedstawił koncepcję funkcjonowania mediów jako sieci. Tłumaczenia monografii wspomnianych badaczy mocno rezonują także w publikacjach czeskich, chorwackich czy słowackich specjalistów, którzy zajmują się obecnością we współczesnej kulturze fenomenu Nowych Mediów.

Następne wyzwanie to szczególne kontakty, jakie artyści nawiązują ponad dyscyplinami sztuki (intermedialność, por. Hejmej 2013: 95–87) z przedstawicielami nauk przyrodniczych, oraz sposób, w jaki wyniki ich badań wpływają na sztukę – czasem są to wspólne działania przebiegające na pograniczu nauki i sztuki (za przykład niech posłuży zainicjowany w 1979 roku i dynamicznie rozwijający się festiwal nauki i sztuki *Ars Electronica* w Linzu). Obydwie te sfery coraz częściej i bardziej zdecydowanie sięgają po instrumentarium wytworzone w mediach cyfrowych oraz cyfrowo-biologicznych (bio-technologicznych). Wiele ze wspomnianych zjawisk dociera do odbiorcy w bardzo atrakcyjnej postaci wizualnej, a wizualizacja jest ich jedyną, dostępną dla odbiorcy postacią – nie można ich bowiem dotknąć ręką. Nie chodzi w tym przypadku o problematykę percepcji w ujęciu fenomenologicznym Merleau-Ponty’ego ani o duplikację kodu (w formie znanej ze starych wersji aplikacji MS Office generującej wizualną postać informacji), ale głównie o naukowe eksplorowanie rzeczywistości niedostępnej w intersubiektywnej komunikacji w innej formie niż „wizualizowana”. Rzeczywistość ta staje się dostępna dzięki użyciu cyfrowych technologii, które stanowią pewnego rodzaju udoskonalenie narzędzi poznawczych, co bywa także przedstawiane z perspektywy transhumanizmu. Wizualizacja jest zatem elementem interfejsu, czyli sztuczną bramą, przez którą człowiek komunikuje się z rzeczywistością eksplorowaną za pomocą cyfrowego instrumentarium (jak np. zdjęcia mózgu wykonane przy użyciu tomografu komputerowego). Wizualizacja może także dotyczyć takich aspektów czy fundamentów rzeczywistości, jak np. ludzkie DNA, które im lepiej jest poznawane, tym doskonalsze są jego modele, multimedialne podręczniki akademickie i internetowe wersje czasopism naukowych. Stanowią one także tworzywo dla artystów bio-artu – jest to swego rodzaju kontynuacja programów artystycznych awangard, wedle których zadaniem artysty jest czynienie widzialnymi (*visibilia* rzeczy niewidzialnych (*invisibilia*) nie tylko „gołym okiem”, które teraz stają się dostępne dla człowieka uzbrojonego w nowe narzędzia, a także wytwarzającego

na własny użytek swoje sztuczne rzeczywistości. Jednak pojawia się pytanie o to, czy te zasygnalizowane cywilizacyjne „wyzwania” mają cokolwiek wspólnego z dziełami literackimi, nie tylko z gatunkiem science fiction, i w jakim zakresie mogą wpływać na badania oraz poznawanie literatur oraz języków słowiańskich. Nie podejmuję się udzielenia wyczerpującej odpowiedzi, nie chodzi mi też o wprowadzanie jeszcze jednego modnego problemu czy dizajnowania dyscypliny (Janoušek 2014: 161), ale o zwrócenie uwagi na narzędzia, które pozwalają na badanie kategorii wizualności jako praktyki widzenia w ramach literaturoznawstwa (tzw. poetyki wizualności czy *Visual Culture Studies*, por. Sendyka 2012: 137–177), rozszerzają o aspekty wizualizacji rozumianej jako środek wspomagający poznawanie i rozumienie środowiska, w którym żyje człowiek, przez pryzmat cyfrowych technologii oraz z ich użyciem. Literaturoznawstwo otwierają natomiast na poznawanie literatury w kontekstach znaczeń ilościowych oraz relacyjnych, coraz częściej wspominanych w ramach tzw. ilościowych analiz kulturowych.

Prawo Moore’a

Współczesny człowiek żyje w środowisku, w którym ilościowe możliwości produkowania informacji rosną wraz z możliwościami obliczeniowymi komputerów – w 1965 roku Gordon Moore zauważył, iż twórcy techniki informatycznej osiągają ich podwojenie w ciągu 18–24 miesięcy (Gawrysiak 2008: 113). Moore obserwował i zajmował się technicznymi aspektami informatyki (Kanellos 2005), jego prognoza nie dotyczyła jednak specyfikowania formatów, w jakich zawierane są treści informacji. Dla kultury pisma i słowa istotna jest miara informacji komunikowanych w formatach wizualnych (globalna tendencja). W kontekście kultur słowiańskich ważny jest fakt, że obejmują one obszar o niższej prędkości rozwoju innowacyjnego IT oraz ściśle z nimi powiązanych innowacji w przemianach zjawisk i zachowań kulturowych. Mimo to używane formaty wizualne wprowadzają obserwowane w skali globalnej ryzyko dominowania we współczesnej kulturze komunikacji opartej na obrazach ikonicznych, na komunikacji z wykorzystaniem różnych mediów wizualnych. W poczuciu wypływającego z tych faktów zagrożenia badacze literatury optują za jej obroną przed wszechobecnością Nowych Mediów i wytyczeniem ramy poznawczej dla poetyki intermedialności (Popiel 2013: 103) albo podkreślają związki i afiliacje pomiędzy literaturą a mediami (Hopfinger 2010). Projekt sławistyki wizualnej jako postulat nie ma na celu nakładania na badanie literatur słowiańskich siatki pojęciowej ukonstytuowanej przez badaczy mediów wizualnych. Żeby odwrócić sytuację wzajemnych wpływów czy inspiracji, znane są bowiem fundamenty literaturoznawcze, na których powstawały pierwsze prace polskich badaczy nie tylko teatru, ale i filmu. Projekt ma raczej na celu wsparcie i rozszerzenie procesu rozumienia i poznawania literatur słowiańskich jako elementów składowych kultury (określanej jako kultura ery cyfrowej lub postcyfrowej), które powstają

„na naszych oczach” i naszymi „digitalnymi” rękami. Cel dobrze będzie realizować poprzez recepcję i analizę wizualnych aspektów informacji, rozumianych jako tzw. realia – ważne tak w procesie powstawania dzieł literackich, jak również w kontekście funkcjonującego modelu ich poznawania, dzielenia się nimi (*share*), wykorzystania (*scope*) czy użycia (*user*). Wspomniana perspektywa nie należy do szczególnie „oczekiwanej” w środowisku akademickim, ewentualną „niechęć” do takiego rozszerzania perspektywy współczesnej recepcji literatury można tłumaczyć chyba faktem, że badacze z naszego geo-regionu przeoczyli istotny okres pionierskiego badania sztuki Nowych Mediów, jaki od połowy lat dziewięćdziesiątych ubiegłego wieku realizowali badacze w niektórych ośrodkach uniwersyteckich (amerykańskich, japońskich, fińskich, niderlandzkich), także w kontekście literaturoznawczym.

Biorąc pod uwagę inną perspektywę, należy wspomnieć, że różnorodne aspekty wizualności nie umknęły uwadze polskich badaczy, w tym także slawistów. Inspiracje znajdowali w badaniach ikonograficznych, ikonologii, ujęciach epistemologicznych i ontologicznych procesów tworzenia i recepcji czy też w kategoriach języka poetyckiego (włącznie z propozycją, by wyodrębnić „językową reprezentację widzialnego świata, zawierającą wyrazy i wyrażenia frazeologiczne, które Edward Balcerzan nazwał „wizualizmami” jako analogię do kategorii lingwistycznej „wulgaryzmów”, por. Balcerzan 2009: 39). Pamiętano o *visual turn* (Zeidler-Janiszewska 2006) lub o *pictural turn* (Mitchell 2005). Warto jednakże potraktować te ujęcia bardziej systematycznie ze względu na specyfikę geo-regionu, jak również na jego dziedzictwo kulturowe. Postulatowi temu sprzyjają, jeszcze co prawda niedostateczne, projekty cyfryzacji zbiorów tekstowych oraz materiałów wizualnych. Warto wspomnieć, że na platformie stworzonej i administrowanej przez Google Cultural Institute w celu udostępniania dziedzictwa kulturowego oraz archiwów z całego świata Filmoteka Narodowa zamieściła odnowione w technice cyfrowej materiały z archiwum polskiej kinematografii, np. dane dotyczące ekranizacji *Pana Tadeusza*¹. Analogicznie do projektów umieszczonych na platformie Google Cultural Institute: *La France en relief*, *Wersal 3D*, *Zwoje znad Morza Martwego*, wkrótce powstaną prawdopodobnie projekty dotyczące dziedzictwa Słowian. Zrealizowanie ich opiera się na tzw. poszerzonej rzeczywistości (*augmented reality*):

Rzeczywistość poszerzona orientuje się w otoczeniu dzięki systemowi kamer i czujników położenia (triangulacja, GPS), rozpoznaje obiekty rzeczywistego świata, po czym nakłada na nie wirtualne informacje. Umożliwia również prezentację wirtualnych obiektów w rzeczywistym świecie. Rzeczywistość wirtualna poprzestaje na wyświetlaniu jedynie generowanych komputerowo obiektów, niewchodzących w interakcje z obiektami rzeczywistymi (Bartosik, Filip, Kozera 2008),

i ta charakterystyka odróżnia rzeczywistość wirtualną od rozszerzonej. Instrumenty rzeczywistości rozszerzonej pozwalają np. na określenie roli realiów to-

¹ W serii *Second Life* dostępne on-line: <http://www.google.com/culturalinstitute/exhibit/nieme-filmy-second-life/ARpPjn4s?hl=pl&position=11%2C92> (dostęp: 15.07.2014).

pograficznych w metodzie twórczej autorów powieści historycznych czy kryminalnych, umożliwiają również recepcję ekfrazy dzieł sztuki dzięki wirtualnej wizycie w realnym muzeum. Umieszczone w galerii dzieła malarskie stają się natomiast z czasem pretekstem do wytworzenia quasi-dokumentu lub reportażu z pracowni twórców. W tym miejscu warto wspomnieć projekt BMW i Tate Gallery nazwany *Live Performance Room*. Do jednego z takich projektów realizowanych w Tate Gallery zapraszani są artyści z całego świata, by w przygotowanym pomieszczeniu, wyposażonym w przekładniki dźwięku i obrazu, przeprowadzili konkretny performance, który obserwatorzy równocześnie mogą śledzić on-line lub z zapisu umieszczonego w serwisie YouTube. Tego typu inicjatywy aktualizują znaną i opisywaną już potrzebę odbiorcy sztuki, w tym literatury, realizowaną w postaci weryfikowania obrazów fikcyjnych z rzeczywistością (Fulińska 2012: 465). Można tu widzieć załączek dla postulowanej w nasyconym technologicznie środowisku potrzeby aktywnego uczestnictwa nie tylko w procesie recepcji, ale także w procesach twórczych. Doniosłość projektów *Live Performance Room* jest dwójaka: po pierwsze, aktywizują ich uczestników do kooperowania w ramach „wspólnoty wyobrażonej” (Anderson 1997: 19), a to na przekór temu, że powstają w epoce technologii i Internetu, która podlega dominacji ekonomii mediów, a tę badacz czyni odpowiedzialną za odbieranie kulturze dawnej funkcji symbolizacji. Po drugie, włączając się w niektóre elementy performansu, uczestnik ma szansę partycypowania (pomimo że projekt sponsoruje firma BMW) w wybranej przez artystę, a nie przez „władzę kapitalizmu semiotycznego” (Berardi 2011), treści projektu i uczestniczenia w akcie nadawania mu znaczeń (Bendyk 2013). Ograniczają tym samym hegemonię mediów i technologii w tworzeniu znaczeń symbolicznych oraz w spełnianiu funkcji kulturowych poprzez „uprawianie wysiłku kształtowania własnej tożsamości” (Bendyk 2013).

Nie podejmując działań na rzecz partycypowania w wytwarzaniu treści informacji, jakie na temat literatury, sztuki czy języków słowiańskich umieszczane są w sieciach internetowych, sławistyka jako dyscyplina nie może w epoce technologii i Internetu realizować swego fundamentalnego zadania, czyli kształtowania tożsamości słowiańskiej. W wersji słabszej sławistyka nie może ignorować – co nie oznacza oczekiwania bezwarunkowej apoteozy – tych eksperymentów literackich, które zostały wytworzone na podstawie softwarowych aplikacji i są dostępne w sieci internetowej (np. na stronach: www.techsty.art.pl, <http://kloaka.membrana.sk>, <http://www.divebuki.sk/sk/casopis-enter> w amatorskich i profesjonalnych serwisach literackich itd.), i którym młodzi badacze poświęcają swoje prace (Marecki 2003, Pisarski 2013, Pawlicka 2012, Janusiewicz 2013).

Technologie przetwarzania symbolicznego same stają się komunikatem

A ten fakt, zauważony oraz opisany przez wspomnianych badaczy (Andersen 1977, Berardi 2011, Bendyk 2013), istotnie budzi kontrowersje. Jeśli technologie odbierają nam możliwość symbolicznego przetwarzania rzeczywistości, to negują także propagowany przez Sławińskiego „symboliczny styl odbioru”. Z jednej strony nie można wątpić w siłę stwierdzenia, że ten kto „zyskuje bezpośrednią możliwość programowania sieci i jej węzłów”, ten posiada „władzę komunikacji i kapitału semiotycznego” (Berardi 2011, za: Bendyk 2013: 483). Podobną władzę posiadał kiedyś urząd cenzorski. W środowisku Internetu decyzje o „zamykaniu” dostępu do konkretnych treści mogą podejmować właściciele serwisów Google czy Facebook ze względu na możliwe obniżenie wysokości zysków. Przedstawiciele sił politycznych w państwach niedemokratycznych starają się wymuszać podobne działania na właścicielach firm internetowych, żądając zamykania dla sieci narodowej konkretnych serwerów czy treści. Istotnie, niektórzy właściciele serwerów, np. Facebooka, ingerują w sferę dystrybuowania informacji, wpływają na udostępniane wiadomości oraz treści dotyczące użytkowników. Z drugiej strony technologiczne przetwarzanie informacji na temat rzeczywistości staje się komunikatem, jednakże nie zawsze trzeba ten proces rozumieć jako „utowarowienie” kultury, czy też utożsamiać z przetwarzaniem symbolicznym. Chodzi tutaj o inspiracje, jakich dostarczają prace nad projektami informatycznymi, oparte na międzynarodowych, międzykontynentalnych grantach, sponsorowanych na podstawie umów międzynarodowych, których celem jest opracowanie programów i aplikacji służących do gromadzenia, administrowania i wielokrotnego wykorzystywania tzw. dużych zbiorów informacji (*big date*). Projektodawcy zakładają, że z programów tych skorzystają nie tylko przedstawiciele dyscyplin tradycyjnie korzystających z metod statystycznych, takich jak medycyna, farmakologia, meteorologia, technologia materiałowa itd., ale także dziedziny humanistyczne. Naczelną zasadą administrowania takimi zbiorami jest zaproponowanie dla nich odpowiedniej, apropriacyjnej postaci wizualnej. Zbiory te rozszerzają zawierane treści dynamicznie i, jak się okazuje, nie można ich udostępniać w innym formacie niż wizualny. Nadawanie sensu zawartym w nich informacjom jest wynikiem operacji w języku formalnym, programatorskim – nie narzuca się już metafora czytania, jak wcześniej nazywano czynności związane z interpretowaniem informacji umieszczonych na mapie czy grafie. W grę wchodzi raczej metafora translacji intralingwalnej ze względu na wspólnotę języków programatorskich.

Te właśnie wizualizacje, które wytwarzają symbolizacje związków i relacji pomiędzy ludźmi, przedmiotami inteligentnymi, pomiarami przeprowadzanymi w realnym świecie oraz kanałami informacyjnymi, oraz przez które przepływają wszystkie informacje, oplatając ziemski glob technologiczną, cyfrową sferą – stanowią następne wyzwanie dla wizualnej sławistyki (teraz z naciskiem na stronę wizualizacji). Z informacji zawartych na stronach internetowych, doty-

czących wspomnianych projektów budowania oprogramowania dla *big date*, nie wynika jeszcze, które projekty są już sprawdzone, jednakże wszystkie będą dostępne na zasadzie wolnego rozpowszechniania. Przedsmak możliwości, jakie prawdopodobnie te projekty przyniosą także dla badań sławistycznych – teraz głównie w aspekcie komparatystycznym – dają np. publikacje Franco Morettiego *Distance reading* (inaczej: makro-czytanie), Stephena Ramsaya *Reading machines* (pol. *Maszyny do czytania*; krytyka wykorzystująca algorytmy w celu wyszukiwania, porządkowania oraz indeksowania tekstów) lub niedawno opublikowana praca Jamiego Tehraniego *The Phylogeny of Little Red Riding Hood*, która dotyczy metody badania związków międzykulturowych na przykładzie ewolucji bajki o Czerwonym Kapturku (Tehrani 2013). Na podstawie algorytmu filogenetycznych zmian gatunków w przyrodzie autor weryfikuje i odrzuca tradycyjny już pogląd na temat przejmowania przez kulturę zachodnioeuropejską struktury bajek pochodzących z Azji. Z pewnością są to metody, które pozwolą na prowadzenie badań porównawczych w skali globalnej oraz mogą ustalić, jakie są uniwersalia kognitywne rozwiązań literackich, a następnie przedstawiać lokalne (lub też narodowe), historyczne czy stylowe warianty. Skalę makro będzie można wymienić ze sferą mikro, czyli np. porównywać kompozycje konkretnych dzieł w kontekście sieci aktantów i relacji, jakie między nimi powstają, określać stopień skomplikowania związków, w jakie wchodzi bohaterowie, topografie miejsc czy stosowane przez twórcę językowe środki wyrazu.

Warto zadać sobie pytanie, jaką drogą odbywa się ewolucja literatury, weryfikowana przez metody statystyczne oraz ich wizualizacje, i czy fragmentaryzację literatury i kultury, postrzeganą jako znak i przypadłość współczesnej (postmodernistycznej) twórczości, będzie można zdefiniować jako konieczność ewolucyjnego procesu czy raczej przystosowanie do warunków środowiska medialnego. Ze środowiskiem medium wizualnego trzeba łączyć karierę techniki fotograficznej stop-klatka (*Stop-Go*) wykorzystywanej w rozpowszechnionych w Internecie minianimacjach (*GIF*). Technikę tę wykorzystuje np. jako rodzaj fokalizacji bohatera-narratora oraz tematyzuje ją na stronach powieści narrator *Terminalu* Marka Bieńczyka, nieobca jest również narratorowi *Historii pewnego żartu* Stefana Chwina.

Co ze stylami odbioru?

Opublikowana niedawno monografia Dominiki Urbańskiej-Galanciak *Homo players* wskazuje, iż współczesny horyzont oczekiwań określają także doświadczenia z grami komputerowymi czy wideogrami. O wiele częściej oparte są one na estetyce grafiki komputerowej, efektach immersji (zanurzenia) oraz interaktywności niż na rozwiniętej narracji. Świadectw odbioru należy poszukiwać na czatach graczy on-line, w filmikach instruktażowych o możliwościach konkretnych gier, umieszczanych w serwisie YouTube, komentarzach wgrywanych do scen gier komputerowych przez konkretnych graczy oraz wpisach na blogach

tematycznych, autorskich czy typu fan fiction, a także w recenzjach zamieszczanych w internetowych czasopismach. Kultura graczy gier komputerowych odznacza się wykorzystywaniem umiejętności stosowania aplikacji. Gracze mają wprawę także we wpisywaniu fraz czy znaków w języku programatorskim, co bywa warunkiem do zdobywania zhierarchizowanych poziomów gry, z łatwością komentują stan jej bohaterów, ich decyzje, bądź produkują minifilmiki oraz animacje, które montują z różnych składników. Wiele podobnych inicjatyw pojawia się na platformie obsługiwanej w języku JAVA. Dla wytwarzającego się w tym środowisku stylu odbioru za charakterystyczne trzeba przyjąć nastawienie na komunikację interaktywną, performatyvizm, kulturę cytatu, remixu, komentarza, tworzenie wypowiedzi na zasadzie montażu różnych elementów przejętych ze świata wirtualnego oraz elementów w nim wytworzonych. Jaki obraz o kulturze Słowian można stworzyć na podstawie analizy inicjowanych na tym terenie gier komputerowych? Znane są już częściowe ustalenia w tym zakresie opracowane przez czeskiego badacza Jaroslava Švelcha, który badał, w jaki sposób czescy gracze wybierali swoje ulubione gry (Švelch 2012: 143–156) i na jakich warunkach były dystrybuowane pierwsze gry komputerowe w Czechosłowacji (Švelch 2012: 157–171). Między innymi Mira Nábělková bada kulturowe charakterystyki aktywności twórców amatorskich na czeskich i słowackich serwerach literackich (Nábělková 2012). Karel Piorecký mapuje natomiast kontynuowanie praktyki upubliczniania tekstów literackich w czeskim Internecie (Piorecký 2013).

Jeśli do niedawna w kulturze polskiej ważnym i dominującym problemem była recepcja literacka, nawet jeśli chodziło o dzieła sztuki malarskiej (Poprzęcka 1989: 10–141), to za podstawowy atrybut trzeba dzisiaj uznać fakt, że „kompetencja komunikacyjna” współtworzy, a niemal wyprzedza o krok – w kulturze nazywanej digitalną czy postdigitalną – horyzont oczekiwań odbiorcy. Inaczej mówiąc, to kompetencja komunikacyjna zaawansowanych użytkowników kształtuje horyzont oczekiwań. Jeśli założymy, że kompetencje komunikacyjne użytkowników wideogier wpływają na stan badań współczesnej ikonosfery, pojawia się konieczność uzgadniania teoretycznych uogólnień z aspektami zasad i zwyczajów wprowadzonych przez użytkowanie gier PC oraz propozycji technologicznych zawartych w mobilnych mediach wizualnych (wizualnych, interaktywnych – iPhone’ach, iPadach). Coraz trudniej utrzymać przekonanie o literackim stylu odbioru nie tylko dzieł wizualnych. Na przekór temu, że refleksowanie ich, np. w fotografii, odbywa się także pod egidą ustaleń literaturoznawczych (Michałowska 2012). Coraz częściej nie można mówić o także o „czysto” tekstowym – monomedialnym charakterze udostępnianych w sieci dzieł literackich. Argumentować to można utworami hybrydycznymi (obraz i tekst), semantyzowaniem pisma (edytor), materialnością słowa, wykorzystywaniem form poetyckich w wideopoezji czy wytwarzaniem *ad hoc* hybryd ga-tunkowych.

Jak starałam się zasygnalizować, wyzwania związane z epoką technologii i Internetu wnoszą w dziedzinę sławistycznych dociekań i praktyk nie tylko za-

grożenia związane z rozplenianiem (dysseminacją) obrazów, ale także nowe, zajmujące perspektywy badawcze.

Literatura

- Anderson B.R.O., 1997, *Wspólnoty wyobrażone. Rozważania o źródłach rozprzestrzeniania się nacjonalizmu*, tłum. S. Amsterdamski, Kraków, Wyd. Znak.
- Balcerzan E., 2009, *Widzialne i niewidzialne w sztuce słowa*, „Teksty Drugie”, nr 1–2, s. 32–45.
- Bartosik M., Filip A., Kozera P., 2008, *Poszerzona rzeczywistość w edukacji*, http://www.e-edukacja.net/piata/referaty/sesja_IIIb/26_e-edukacja.pdf (dostęp 2.05.2014).
- Bendyk E., 2013, *Kultura, technika, kapitalizm* [w:] *Kultura a rozwój*, red. J. Hausner, A. Karwińska, J. Purchla, Warszawa, Wyd. Narodowe Centrum Kultury, s. 474–486.
- Berardi F., 2011, *After the future*, Edinburgh, Oakland, CA, Baltimore, AK Press.
- Castells M., 2008, *Spoleczeństwo sieci*, red. M. Marody, tłum. K. Pawluś i in., Warszawa, PWN.
- Castells M., 2009, *Sila tożsamości*, tłum. S. Szymański, Warszawa, PWN.
- Cristal D., 2001, *Language and the Internet*, Cambridge, Cambridge University Press.
- Dijk Van J., 2010, *Spoleczne aspekty nowych mediów. Analiza społeczeństwa sieci*, tłum. J. Konieczny, Warszawa, PWN.
- Fulińska A., 2012, *Media* [w:] *Kulturowa teoria literatury. Główne pojęcia i problemy*, red. M. Markowski, R. Nycz, Kraków, Universitas, s. 451–470.
- Gawrysiak P., 2008, *Cyfrowa rewolucja. Rozwój cywilizacji informatycznej*, Warszawa, PWN.
- Hejmej A., 2013, *Przestrzenie intermedialności* [w:] tegoż, *Komparatystyka. Studia literackie – studia kulturowe*, Kraków, Universitas, s. 95–187.
- Hopfinger M., 2010, *Literatura i media po 1989 roku*, Warszawa, Wyd. Oficyna Naukowa.
- Janoušek P., 2014, *Design ako literarnovedný pojem?*, „Slovenska literatura”, nr 2, s.160–170.
- Janusiewicz M., 2013, *Literatura doby Internetu*, Kraków, Universitas.
- Kanellos M., 2005, *Moore says nanoelectronics face tough challenge*, http://news.cnet.com/Moore-says-nanoelectronics-face-tough-challenges/2100-1006_3-5607422.html (dostęp: 22.02.2014).
- Marecki, P., (ed.) *Liernet.pl*, Kraków, Rabid.
- Michałowska M., 2012, *Foto-teksty. Związki fotografii z narracją*, Poznań, Wyd. UAM.
- Mitchell W.J.T., 2005, *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*, Chicago, University of Chicago Press.
- Nábělková M., 2012, *Literárne servery a amatérsky česko-slovenský literárny kontext* [w:] *V sieti strednej Európy: nielen o elektronickej literatúre*, red. B. Suwara, Z. Husarova, Bratislava, SAP, s. 281–198.
- Pawlicka U., 2012, *(Polska) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*, Kraków, Wyd. Ha!art.
- Piorecký K., 2013, *Romány na pokračování v situaci digitálního zveřejnění*, „World Literature Studies”, vol. 5, (22), nr 3, s. 73–90.
- Pisarski M., 2013, *XANDU. Hipertekstowe przemiany prozy*, Kraków, Wyd. Ha!art.

- Popiel M., 2013, *W odpowiedzi Panu Profesorowi Henrykowi Markiewiczowi*, „Wielogłos”, nr 3 (17), s. 101–104.
- Poprzęcka M., 1989, *Czas wyobrażony. O sposobach opowiadania w polskim malarstwie XIX wieku*, Warszawa, Wyd. UW, s.107–141.
- Ramsay S., 2011, *Reading Machines: Toward an Algorithmic Criticism (Topics in the Digital Humanities)*, Illinois, University of Illinois Press.
- Sendyka R., 2012, *Poetyki wizualności* [w:] *Kulturowa teoria literatury 2. Poetyki, problematyki, interpretacje*, red. T. Walas, R. Nycz, Kraków, Universitas, s. 137–184.
- Švelch J., *Všechny hry, po kterých toužíte: Neformální systémy distribuce počítačových her v Československu v 80. a 90. letech 20. století* [w:] *V síti střednej Europy: nielen o elektronickej literature*, red. B. Suwara, Z. Husarova, Bratislava, SAP, s. 143–156.
- Švelch J., 2012, *Text, příběh a stroj: Digitální textualita a textové počítačové hry v Československu 80. let 20. století* [w:] *V síti střednej Europy: nielen o elektronickej literature*, red. B. Suwara, Z. Husarova, Bratislava, SAP, s. 157–171.
- Tehrani J., 2013, *The Phylogeny of Little Red Riding Hood*, „PLOS ONE”, nr 8 (11), <http://www.plosone.org/article/info%3Adoi%2F10.1371%2Fjournal.pone.0078871> (dostęp: 22.03.2014).
- Zeidler-Janiszewska A., 2006, *Visual Cultures Studies czy antropologicznie zorientowana Bildwissenschaft? O kierunkach zwrotu ikoniznego w naukach o kulturze*, „Teksty Drugie”, nr 4, s. 9–30.

Artykuł powstał dzięki pomocy komisji VEGA, Projekt: Hypermediálny artefakt v postdigitalnej dobe (VEGA: 2/0107/14).