

Autoreferat

1. Imię i nazwisko: Mariusz Pisarski
2. Posiadane dyplomy, stopnie naukowe lub artystyczne – z podaniem podmiotu nadającego stopień, roku ich uzyskania oraz tytułu rozprawy doktorskiej.

Magister filologii polskiej – Wydział Filologii Polskiej, Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu

Doktor nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa – Wydział Filologii Polskiej, Uniwersytet Adama Mickiewicza w Poznaniu (2013), na podstawie dysertacji „Hipertekstowe przemiany prozy”, proton, prof. Bogusław Bakuła

3. Informacja o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych lub artystycznych.
 - 1.09.2019 - dziś, adiunkt, Katedra Mediów i Komunikacji Społecznej, Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania, Rzeszów
 - 1.08.2020 – 31.07.2022, dwuletni staż w roli “Research Associate” w Electronic Literature Lab, Washington State University, Vancouver USA
 - 30 IX 2019 – 30 VI 2022, Adiunkt, Centrum Bioetyki, Wydział Filozofii I Filozofii Stosowanej, Uniwersytet w Tyrnawie, Słowacja
 - X 1998 – X 1999 – doktorant, Wydział Filologii Polskiej, UAM
 - 1 X 2010 – 1 X 2013 – doktorant, Wydział Filologii Polskiej, UAM

Omówienie osiągnięć, o których mowa w art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.). Omówienie to winno dotyczyć merytorycznego ujęcia przedmiotowych osiągnięć, jak i w sposób precyzyjny określać indywidualny wkład w ich powstanie, w przypadku, gdy dane osiągnięcie jest dziełem współautorskim, z uwzględnieniem możliwości wskazywania dorobku z okresu całej kariery zawodowej.

1) Monografia autorska:

Figury obecności w mediach cyfrowych. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji, Universitas: Kraków-Rzeszów 2024.

2) Omówienie pozycji wskazanej w pnk. 1)

Książka *Figury obecności w mediach cyfrowych. Od hipertekstu do sztucznej inteligencji* to propozycja rozwinięcia poetyki i retoryki mediów cyfrowych o zabiegi do tej pory nie zidentyfikowane, retorycznie i artystycznie wykorzystujące przyległości pomiędzy sprzętowymi i systemowymi przyzwoleniami medium, a semantyczną zawartością przekazu. Książka jest jednocześnie propozycją spojrzenia na omawiane przez siebie figury i strategie przekazu w syntetycznym ujęciu, a zatem z uwzględnieniem ogólnych procesów rozwoju przekazu digitalnego na przestrzeni historii cyfrowych mediów (od lat 80 po dziś). Budowana na łączeniu zjawisk i form najnowszych z cyfrową i analogową tradycją, synteza ta identyfikuje dopiero co krystalizujące się, wciąż jeszcze mało widoczne prawidłowości w przestrzeni praktyk odbioru, takie jak choćby przesuwania się granicy uzusu, za zatem granicy między tym, co w obcowaniu z medium (jeszcze) nowe i głośne, a tym co (już) przezroczyste i trywialne.

W rezultacie książka wprowadza optykę patrzenia na media cyfrowe jako na komputerowe pole pisma poddane historycznym procesom adaptacji, remediacji, i intersemiotycznej translacji, gdzie hipertekst literacki i gry tekstowe z lat 80. strukturalnie nie różnią się od artystycznych aplikacji na smartfony, i gdzie dialogowe formy podawcze charakterystyczne dla współczesnej interakcji z dużymi modelami językowymi takimi jak ChatGPT traktowane są jako rozwinięcie pionierskich systemów dialogowych z lat 60. i 70.

Moja rozprawa prezentuje nową figurę retoryczną: hiperlepse. Jest ona rodzajem retorycznego spoiwa, które pozwala powiedzieć tę samą rzecz, w tym samym czasie, za pomocą zwielokrotnionej ekspresji angażującej poziomy kodu, języka, interakcji, semiotycznych modalności, materialnego i fizycznego otoczenia odbiorcy oraz na poziomie nadbudowującego się nad przekazem dyskursu.

W centrum moich zainteresowań znajdują się trzy równoległe procesy, jakie dają się zaobserwować w przyjętej optyce, która obejmuje przykłady cyfrowych form przekazu na przestrzeni blisko 40 lat. te procesy to ewolucją cyfrowych mediów, konkretyzacja metafor oraz familiaryzacja elementów interakcji. Są to trzy kategorie teoretycznymi, do których powracam i wspieram przykładami w trakcie całości wywodu.

W swojej monografii proponuję połączenie komparatystyki medialnej i retoryki cyfrowych mediów z zagadnieniami intersemiotycznego i intermedialnego przekładu. Ponieważ w pracy hiperlepsy, w momencie przechodzenia wybranego tematu, wątku czy gestu z jednej sfery dzieła na inną (z językowej na motoryczną i interakcyjną; z językowej na audialną; na programowalną) każdorazowo dochodzi do translacji związanej ze zmianą ekspresji tematu, zagadnienia przekładu dołączają do przedmiotu refleksji. I chodzi to o zagadnienia nie tylko związane z przekładem z języka na język czy z jednego semiotycznego pasma na inne, ale także o przekład z uwzględnieniem środków ekspresji właściwych dla danego programu, platformy i danego gatunku.

Dlatego najważniejszą kategorią analityczną mojej monografii jest specyfika medium i wywodząca się w niej refleksja, która stawia w centrum doświadczenie tekstu w określonym środowisku programowo-sprzętowym. Refleksja nad performatywnymi tropami i figurami jest kontynuacją mojej dotychczasowego dorobku na temat specyfiki medium i zagadnień medialnego przekładu, a zatem przekładu poszerzonego o intersemiotyczne transfery treści między warstwami komunikatu, które spaja i na które promieniuje hiperlepsa jako figura.

Wybieram efekty hiperleptyczne jako swój przedmiot badań, gdyż to one są w stanie poprowadzić badacza mediów do istoty tego, czym dane medium wyróżnia się pośród innych, wskazać na jego specyfikę i dzięki temu poszerzyć i wyklarować komparatystyczny krajobraz przekazu artystycznego w szczególności, ale także komunikacji w ogóle.

W tym wymiarze proponowana przeze mnie hiperlepsa może być rozważana nie tylko na poziomie mikro, pojedynczego dzieła, ale także na poziomie makro, jako ogólna cecha komunikacji w mediach, rodzaj "myślenia hiperleptycznego". Gdy myślenie takie zostaje uruchomione za sprawą intersemiotycznego przemieszczania się tematu wypowiedzi z jednej warstwy komunikatu na drugą, organizuje ono narrację organizuje inne figury, ich sposób istnienia a wraz z tym: retoryczną siłę utworu jako całości.

Za swoje osiągnięcie wskazałabym syntetyzujące podejście do retoryki cyfrowej: zakorzeniające współczesne przejawy poszerzonych, performatywnych figury w tradycji i dzięki temu wskazujące na uniwersalny aspekt środków perswazji. Zastosowanie perspektywy ewolucyjnej pozwala pokazać, że badane cyfrowe formy literackie i – szerzej – artystyczne demonstrują swoją przynależność do założycielskich gatunków, takich jak interaktywna fikcja (IF) i hipertekst, zaś poszczególne rozwiązania, które często wydają się najnowszymi osiągnięciami przekazów digitalnych, okazują się aktualizacjami rozwiązań już istniejących. Perspektywa ta pozwala również na zilustrowanie procesu konkretyzacji metafor, do jakiego dochodzi wraz z rozwojem technik poszerzających przekaz artystyczny, oraz zarysowanie procesu familiaryzacji narzędzi warstwy operacyjnej i ruchomego pola efektów uniezwyklenia, rytmu artystycznej defamiliaryzacji i wynikającej z upowszechniania się medium familiaryzacji użytkownika.

Za ważną i oryginalną cechą pracy proponuję uznać połączenie podejścia teoretycznego i praktycznego. Problematyka książki skupia się na wybranych przykładach zastosowania poszerzonej retoryki medialnej w interakcji z komputerem: od pionierskich przykładów literatury elektronicznej z końca lat 80. (powieść hipertekstowa *popołudnie, pewna historia* Michaela Joyce'a) poprzez wybrane przykłady powstałej w sieci polskiej i światowej literatury elektronicznej, poezji generatywnej, po wykorzystujące geolokację i śledzenie użytkownika aplikacje na smartfony oraz literackie interakcje z modelami językowymi sztucznej inteligencji. Część z tych przykładów, jak utwory Joyce'a, gra paragrafowa *Bałwochwał* na podstawie opowiadań Brunona Schulza, generator poetycki *Między Morzem a Reją* Nicka Montforta i Stephanie Strickland czy sieciowa adaptacja *Rękopisu znalezionego w Saragossie* to utwory, w których powstanie bądź edycję polską angażowałem się osobiście jako tłumacz, producent, deweloper i koordynator. Moje refleksje o hiperlepsie, ewolucji mediów, powszednieniu nowomiedialnego uzusu czy konkretyzacji metafor wsparte są takim właśnie praktycznym doświadczeniem z przekazami w obrębie dyskursu digitalnego, co powinno być walorem książki.

Książka składa się z pięciu rozdziałów. W rozdziale pierwszym dowodzę, że w przeciwieństwie do retorycznych figur w obrębie zdania i każdej czysto językowej wypowiedzi syllepsa w otoczeniu cyfrowym, jako chwyt wielopoziomowy, intersemiotyczny i multimedialny, ma tendencję do przelewania swojej semantyki na więcej niż dwa wymiary. Różnica ilościowa, zdawałoby się drobna, zamienia się w różnicę jakościową. Syllepsa o walorach performatywnych, angażująca ciało odbiorcy staje się figurą osobną, bardziej złożoną i wymagającą nowych narzędzi opisu. Jeśli bowiem współczesnym autorom zależy na tworzeniu tropów, figur i efektów o wzmocnionej sile perswazyjnej, to powinni sięgnąć raczej po cyfrowe medium do wyrażenia określonej idei, tematu czy doświadczenia. Wybór medium pociąga za sobą wybór gatunku spośród tych, które są dla danego medium i dla wybranego pasma semiotycznego najbardziej odpowiednie.

W rozdziale drugim rozpoczynam przegląd figur hiperleptycznych i performatywnych, które nazywam "figurami obecności" w przekazach łączących narrację z interakcją. Porównuję dwa utwory: książkę artystyczną *Ulica Sienkiewicza w Kielcach* oraz hipertekst *Pleasure of the Coast*. Oba utwory stawiają czytelnika w pozycji czynnej. Perypatetyka miejska, uliczna oraz podróż morska zostają w tych utworach na swój własny zespolone ze światem czytelnika i z jego aktywnością. Wykazuję, że przekazy analogowe i cyfrowe operują odmiennymi przyzwoleniami w realizacji topiki podróży. Za kluczową kategorię rozróżniającą je można uznać kategorię "płótna" zaczerpniętą z teoretycznej refleksji nad środkami ekspresji w analogowych i cyfrowych komiksach Scotta McClouda. Przenosząc ją do konkretnych przykładów: perypatetycznej lektury *Ulicy Sienkiewicza* i symulacji oglądania świata z pozycji pasażera statku, który w oknie okrętowym widzi przesuwające się krajobrazy lądu, oraz uwzględniając sensoryczne i kinestetyczne czynniki wpływające na doświadczenie lektury, widać wyraźnie, że druk i ekran dopowiadają się, a każde z mediów wnosi do realizacji topiki podróży coś własnego. Nie wszystkie elementy przekazów w mediach analogowych dają się zremediować bądź zmediatyzować w przekazach cyfrowych. Z kolei medium cyfrowe, przenosząc świat podróży w wymiar "nieskończonego płótna" pozwala podróży ciągnąć się bez ograniczeń przestrzennych i czasowych. Rozdział o topice podróży demonstruje ponadmedialny charakter figur obecności a jednocześnie wskazuje na specjalizację poszczególnych mediów w polu ekspresji. Druk operuje bądź przestrzenią wyobraźni, bądź przestrzenią realną ograniczoną do fizycznych warunków miejsca lektury. Przekazy cyfrowe dysponują potencjalnie nieskończonym zasobem powierzchni tekstu.

Jako niezależne od medium, a zatem możliwe do realizacji w jakiegokolwiek konfiguracji medialnej, figury obecności stanowią łącznik między współczesnymi przekazami późnego druku i przekazami cyfrowym a ich długą tradycją artystyczną. Sprawcze odmiany figur związanych z przemieszczaniem się z miejsca na miejsce, "zaprogramowane" tak, by zawartość narracyjna odsłaniana była w trakcie perypatetycznej aktywności odbiorcy, obecne były w już egipskich malowidłach naściennych, we wczesnochrześcijańskich mozaikach oraz w liturgii kościelnej.

W rozdziale trzecim dowodzę, że w procesie ewolucji mediów dochodzi do konkretyzacji metafor. Zwrot „zamknij drzwi” (w znaczeniu: przewróć stronę) skierowany do czytelnika w książce Laurence’a Sterne’ *Życie i myśli JW Pana Tristrama Shandy* w miarę rozwoju technik

przekazu ewoluuje od przenośni w kierunku ucieleśnionego konkretności. W książce-aplikacji, korzystającej w produkcji znaczeń z technologii poszerzonej rzeczywistości, aktywność lekturowa uznana za „zamknięcie drzwi” nie będzie przewróceniem kolejnej strony w książce, ale może przełożyć się na zamykanie przez czytelnika własnych drzwi we własnym domu. Co więcej, książka aplikacja dzięki czujnikom ruchu i kamerze może weryfikować czynność czytelnika i warunkować na tej podstawie postęp lektury: dopiero kiedy aplikacja potwierdzi, że drzwi są zamknięte, czytelnik może przejść do dalszych partii lektury.

W rozdziale czwartym przyglądam się, w jaki sposób myślenie hiperleptyczne i figura hiperlepsy wprzęgają w produkcję znaczeń ciało odbiorcy i jego najbliższe otoczenie. Analizuję wybrane książki-aplikacje, takie jak *Zombies Run!*, *Breathe* Kate Pullinger czy *Maginary* Saymona Polyakowskiego. Realizowane przez nie figury obecności są nowatorskie i niemożliwe do zaprezentowania w druku czy w nawet przestrzeni galerii. Dyskusję otwiera jednak utwór-hybryda, fikcyjny dokument i powieść-archiwum *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* z 1993 roku. Raz jeszcze, jak w rozdziale drugim, okazuje się, że fizyczne aspekty przekazu potrafią równie zręcznie jak wysoko mediatyzowane efekty, wygenerować iluzję obecności i stępienia się świata fikcji ze światem użytkownika. Przestrzeń sensoryczna i wytwarzane przez nią w trakcie lektury efekty zanurzenia odbiorcy wywoływane są w sposób na równi skuteczny przez cyfrowe, jak i analogowe środki wyrazu. Umiejętne wprzęgnięcie artefaktów fizycznych, które można dotknąć, które domagają się własnych, angażujących ciało rytuałów odbioru – jak w przypadku *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* – potrafi być równie perswazyjne co książki-aplikacje, które w wymiar przedstawieniowy wciągają elementy realnego świata czytelnika.

Spektakularnym efektem, jakie wprowadzają do komunikacji figury obecności umożliwiające przez nośniki mobilne, towarzyszą procesy metaforyzacji języka ich opisu, które w efekcie utrudniają badanie nowych zjawisk. Metoda *medium-specific analysis* dzieł cyfrowych, która nakazuje patrzeć na mechanizmy z poziomu operacji, odróżniać interfejs od warstwy diegetycznej, identyfikować przyzwolenia sprzętowe oraz – gdzie to możliwe – przeglądać się logicznym i programowalnym aspektem kodu pozwala zidentyfikować przypadki. Czytelnik nie jest kursorem, a książka-aplikacja nie pożywia ciała czytelnika, lecz najczęściej jego dane – to przykładowe wnioski, które taka analiza wnosi do poszerzającego się pola refleksji nad przekazami artystyczno-literackimi na urządzenia mobilne. Z kolei perspektywa ewolucji medialnej, która zachęca przy okazji badań najnowszych zjawisk do sięgania po konteksty analogowe a także do korzeniach form cyfrowych z lat 80. i 90., pozwala wywieść książki-aplikacje ze struktur narracyjnych i interakcyjnych obecnych w dawnych hipertekstach i grach tekstowych, które tutaj podlegają poszerzeniu i remediacji.

W ostatnim rozdziale analizuję konwersację jako konstrukcję umożliwiającą zaistnienie figur obecności. Czynię to, przyglądając się modelom systemów dialogowych, wyobrażanych przez pisarzy science-fiction, których wyśmienitym przykładem, używanym dziś jako rodzaj sprawdzianu literackiego potencjału komputera, jest Elektrybałt z *Cyberiady* Stanisława Lema. Następnie omawiam pionierski projekt Józefa Żuka Piwkowskiego Księga Słów Wszystkich, który na swój sposób realizuje konwersację z komputerem, potem przechodzę do faktycznego bądź taktycznego wykorzystania sztucznej inteligencji (sieci neuronowych GPT-2 i GPT-3) w projektach literacko-artystycznych Zuzany Husárovej i Lubomíra Panáka,

kolektywu Imperium Ducha oraz amerykańskiej autorki science-fiction Kathryn Cramer. Upowszechnianie się sztucznej inteligencji podnosi wagę indywidualnej ekspresji językowej i – dzięki temu – powoduje wzrost roli pisarza jako kogoś, kto ma najlepsze kwalifikacje zarówno do oceniania „inteligencji” i „kreatywności” tych systemów, jak i wyabstrahowywania z doświadczeń ze sztuczną inteligencją cech ludzkich i niedających się odtworzyć przez współczesne technologie SI. Wskazuję na cztery strategie wykorzystania sztucznej inteligencji w przekazach artystycznych: a) używanie narzędzi sztucznej inteligencji do tworzenia własnych utworów w tandemie z komputerem, b) tworzenie autorskich programów konwersacyjnych z wykorzystaniem sieci neuronowych, c) dekonstrukcję narracyjnego potencjału nowych narzędzi, d) społeczną krytykę, karykaturę, parodię technologii sztucznej inteligencji. Wnioski z ostatniego rozdziału mają wydźwięk pozytywny dla człowieka, autora, humanisty. Duże modele językowe wciąż nie są w stanie opanować swojego głównego środowiska, tworzywa i medium – języka. Z republiki sztucznej inteligencji poeci wydaleniu zostać nie mogą i długo jeszcze nie będą.

4. Informacja o wykazywaniu się istotną aktywnością naukową albo artystyczną realizowaną w więcej niż jednej uczelni, instytucji naukowej lub instytucji kultury, w szczególności zagranicznej.

Moja aktywność naukowa od lat toczy się w kilku różnych instytucjach, w różnorodnych, międzynarodowych zespołach badawczych w ramach grantów naukowych, współpracy zagranicznej, międzynarodowych konferencji, festiwali artystycznych oraz działalności wydawniczej. Wśród nich warto wymienić moje aktywności naukowe realizowane:

- w Instytucie Literatury Powszechnej Słowackiej Akademii Nauk w Bratysławie (2013-2024)
- w Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych w Instytucie Literatury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego (2013 – 2024)
- w Centrum Badań nad Literaturą Elektroniczną przy Wydziale Filologii Polskiej i Klasycznej UAM (2020-2024)
- w ramach działań współpracy z Electronic Literature Lab na Uniwersytecie Stanowym George’a Waszyngtona w Vancouver w USA (2020-2024),
- w ramach wspólnych projektów publikacyjnych i naukowych w Katerze Mediów i Komunikacji Społecznej Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (2019-2024)
- aktywności na forum Electronic Literature Organization (2009-2024)
- aktywności w podgrupie badawczej Sigweb Amerykańskiego Stowarzyszenia Informatycznego ACM (2023-2024)

Za swoje najistotniejsze osiągnięcia naukowe, wynikłe z działań w obrębie tych zespołów i dzięki współpracy z badaczami z wymienionych instytucji uznają:

- Konsekwentne wprowadzenie do nauki o mediach kontekstu materialnego, sprzętowego i programistycznego jako fundamentalnego podłoża dla wszelkiego rodzaju przekazu.
- Twórcze wykorzystanie i wprowadzenie do polskiej teorii literatury i mediów pojęć i kategorii analitycznych związanych ze specyfiką medium w kontekście zjawiska hipertekstu i literatury rdzennie cyfrowej (ang. *Born-digital*); konsekwentne ujmowanie przekazów cyfrowych (literackich, artystycznych) jako pełnoprawnych uczestników kulturowego dyskursu oraz wskazywanie na specyfikę medialną każdego przekazu, jej uwarunkowania materialne i sprzętowe, platformowe i systemowe.
- Propagowanie polskiej myśli teoretycznej na forum międzynarodowym
- Wypracowanie własnego instrumentarium badawczego dla opisu hipertekstu w oparciu o polską teorię literatury, semiotykę i badania transmedialne.
- Rozszerzenie modelu językowego Louisa Trolle'a Hjelmsleva o plan działania oraz rozwinięcie zarysowanie semiotyki hiperłącza.
- Wprowadzenie do polskich badań nad odbiorem narracji kategorii związanych z badaniem kodu komputerowego, cyfrową archeologią i szeregu kategorii związanych ze zmianą statusu autora.
- Wykazywanie związków między strukturą cyfrową a semantyką fabularną.
- Łączenie teorii z praktyką opowiadania w środowisku cyfrowym (szereg produkcji cyfrowych: adaptacji i prac oryginalnych).
- Badanie i prezentacja zagrożeń i trendów w obrębie kultury algorytmicznej.
- Badania nad przekładem cyfrowym: intersemiotycznym i intermedialnym.

Rozwijanie kategorii specyfiki medialnej w kontekście hipertekstu

Za swój największy wkład w rozwój polskiej nauki o literaturze i mediach uznają konsekwentne tworzenie pomostu pomiędzy osiągnięciami na gruncie tradycyjnej semiotyki, strukturalizmu i postrukturalizmu (z perspektywy polskiego kanonu teoretycznego) z nowymi kategoriami i perspektywami wypracowanymi przez badaczy zjawisk cyfrowych. Refleksje nad gatunkotwórczymi i semiotycznymi konsekwencjami ścierania się medium literackiego z innymi mediami podejmowaną przez Edwarda Balcerzana, Sewerynę Wysłouch i Ewę Szczęsną konsekwentnie łączę z pracami teoretycznymi Dene Grigar, Nicka Montforta i Matthew Kirschenbauma. Wspólnym mianownikiem tych dwóch kierunków badań jest specyfika medium.

Perspektywa taka wywodzi się z refleksji N. Katherine Hayles, jednej z kluczowych postaci dla wytworzenia się pola literatury cyfrowej jako autonomicznej dyscypliny. Znana

głównie jako przedstawicielka medialnego i filozoficznego posthumanizmu, Hayles wyłożyła podstawy badań form cyfrowych w książkach *How We Became Posthuman. Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics* (1999), *Writing Machines* (2002) i w artykułach *Print Is Flat, Code Is Deep. The Importance of Media-Specific Analysis* (2014), *Flickering Connectivities in Shelley Jackson's Patchwork Girl* (2000). Kategoria specyfiki medium (ang. *medium specificity*) i jej badań (ang. *medium-specific analysis*) stosowana była przez mnie we wszystkich niemal wystąpieniach, artykułach, wywiadach i działaniach popularyzatorskich w trakcie festiwali artystycznych i literackich wydarzeń. To ona też inspiruje moją refleksję translologiczną, którą wraz z Dene Grigar promuję pod hasłem "media translation" w książce *The Challenges of Born-Digital Fiction* wydanej w 2024 roku przez Cambridge University Press.

Potrzeba tego rodzaju badań, nastawionych na specyfikę cyfrowego medium i jego materialne uwarunkowania rośnie z roku na rok. Przez wiele lat, na gruncie polskim i światowym, Internet i technologie cyfrowe prezentowane były jako media światów wirtualnych, cyberprzestrzennych, zawieszonych w odmaterializowanej chmurze. "E-książka", "e-czytelność", cybersztuka jawią się w tym świetle jako ulotne, nie poddające się prawom fizyki zjawiska. Tymczasem dziś, gdy wiele z utworów z lat 80., 90, 2000. za sprawą rozwoju coraz to nowych technologii nie dają się odczytać na współczesnych urządzeniach cyfrowych, kwestie uwarunkowań materialnych powracają jako warunek dostępu do cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Jak takie dziedzictwo prezentować, jak je interpretować i jak czynić je częścią kultury w ogóle? Te pytania towarzyszyły mojej działalności naukowej od początku.

Moje pierwsze wystąpienia w monografiach i czasopismach prezentowały problematykę tekstu, autorstwa, zmiennego statusu czytelnika i narracji. W artykule *Powieść jako zwierciadło umysłu. O klasyce hipertekstu na przykładzie klasyki gatunku: afternoon, a story, A Further Xanadu, Patchwork Girl* w monografii *Liternet* (2002, red. Piotr Marecki), która była pierwszym zbiorem refleksji nad cyfrowymi mediami i literaturą polskich młodych naukowców, prezentuję literackie przykłady opowiadania w środowisku nieliniarnym oraz ich specyfikę. W rok później, w kontynuacji tej serii pt. *Liternet.pl* opublikowano mój *Słownik hiperfiksji* oraz artykuł pokazujący korzenie konteksty i krótką historię polskiej literatury w Internecie: *Kartografowie i kompilatorzy. Pół żartem pół serio o praktyce i teorii hiperfiksji w Polsce*. W tym samym czasie, w 2003 roku pojawia się pierwszy numer magazynu "Techsty" w całości poświęconemu zagadnieniom nowych mediów i literatury. "Techsty", których powstanie było moim pomysłem, i których byłem redaktorem naczelnym, w następnych latach publikowały artykuły, recenzje, wywiady i "rdzennie cyfrowe" utwory artystyczne.

Moja działalność krytyczna i wydawnicza zostaje zauważana w kraju i za granicą i traktowana jako wkład w międzynarodową społeczność badaczy literatury cyfrowej. W roczniku "Cybertext Yearbook" wydawanym na Uniwersytecie Yvaskylla, i będącym jednym z kilku skandynawskich pryncypów międzynarodowego stowarzyszenia Electronic literature Organization pojawiają się moje dwa artykuły o polskich korzeniach przekazów interaktywnych i nieliniarnych: *Silva Rerum - A Book of Everything on Anything as a Cybertextual Experience*, oraz *In the Textual Caves of Malgorzata Dawidek-Gryglicka. Nonlinearity and Ergodicity in "A Short History of an Accident" and "Definition"*. W pierwszym z artykułów wskazuję na staropolskie sylwy jako potencjalny proto-hipertekst. W

drugim – na prace artystyczne Małgorzaty Dawidek-Gryglickiej, wśród nich na instalację *Krótką historia przypadku*, którą prezentuję jako unikalny przykład analogowego hipertekstu i nielinarnej literatury w przestrzeni galerii. W artykułach realizuję plan badawczym od którego nie odstępiałem do dziś, i który realizowany jest także w dziele habilitacyjnym: wskazywanie na interdyscyplinarne, medialne, gatunkowe i intermedialne konteksty współczesnej ekspresji artystycznej w przestrzeni cyfrowej. Jako felietonista oraz redaktor wydawniczej serii "Cyfrowa humanistyka" w kwartalniku Ha!art oraz jako redaktor "Techstów" w tym też okresie przy wielu okazjach wskazuję na pokrewieństwa między praktyką cyfrową dzisiejszych autorów a praktyką awangardy dwudziestowiecznej.

W artykułach *Pod warstwą szkła i kryształu. Jak czytamy tekst cyfrowy*. "Dekada Literacka", 2010, *Poetyka ruchomej kry. Wprowadzenie do kinetyki tekstu sieciowego* (monografia "Tekst w sieci" 2009) _Pułapki metodologiczne badań nad literaturą cyfrową (w monografii "e-Polonistyka" 2009) przyglądam się zagadnieniom teoretycznym związanym z funkcjonowaniem tekstu w sieci i związkom refleksji nad hipertekstem z poststrukturalizmem. W najczęściej cytowanym dziś artykule *Hipertekst a intertekstualność: powinowactwa i rozbieżności* ("Porównania" nr 1, 2011: wersja polska i późniejsza angielska) dowodzę, że hipertekst nie jest „udramatyzowanym” intertekstem, ani rodzajem architektu, jak pierwotnie sądzono, lecz raczej rodzajem tautologizacji i redukującego ukonkretnienia intertekstualności w rozumieniu Rolanda Barthesa Michela Riffaterre'a. Dowodzę też, że hipertekst, stanowiąc raczej anty-intertekst oraz parodie powiązań intertekstualnych, świadomie łamie wpisane weń siatki intertekstualnych odniesień, wprowadzając element gry z tymi klasycznymi, dostrzegalnymi dla czytelnika przywołaniami i zapraszając do ich przewartościowań. Niedotrzymywanie obietnic referencyjnych, odnoszenie do miejsc innych niż spodziewany punkt docelowy, przeczy zasadom ekonomii lektury i czyni relację między tekstem aktualnym a tekstem przywoływanym bardziej złożoną i głębszą. W nurt badań nad cyfrową tekstualnością włączam też przy okazji kategorie horyzontalnego i wertykalnego intertekstu (Julia Kristeva) oraz przedstawiam cyfrowe ujęcie palimpsestów Gerarda Genette'a i jego pięciu podtypów literatury "drugiego stopnia".

Osobnym nurtem mojej pracy badawczej jest refleksja nad głębokimi strukturami gier komputerowych, którą wywodzę z założenia o pierwotnej, hipertekstowej naturze gier determinującej interakcję, rozgrywkę i sposób prezentowania elementów narracyjnych. W artykułach *Alicja w krainie cyfrowych mediów. W stronę genologii transmedialnej* (2008, "Slavia Occidentalis"), *Czas bohaterów. Badania postaci w komputerowej grze fabularnej* (2008, "Homo Communicativus") i *Gdy medium mówi za siebie. Przemiany opowiadania w formach cyfrowych* (2012, rozdział w monografii "Media w Literaturze. Literatura w mediach") wykazuję jak hipertekstowa narracja działa w przestrzeni interakcji prowadzonej na żywo, w czasie rzeczywistym gracza i czytelnika. Wprowadzam tam do polskiej dyskusji nad cyfrowymi formami artystycznymi ogólną typologię, która jest w stanie objąć zarówno gry komputerowe jak i czysto tekstowe narracje hipertekstowe, a potencjalnie: każdy tekst na ekranie i poza ekranem. Typologia ta oparta jest na rozróżnieniach Marie Laure-Ryan i Espena Aarsetha i zasadza się trójpodziale: tekst elektroniczny, ergodyczny i interaktywny.

Język cyfrowego medium: między strukturą cyfrową a semantyką fabularną

Za największy wkład w stan badań nad cyfrową tekstualnością uznaję podkreślanie ścisłego powiązania między cyfrową strukturą utworu a jego semantyką: to, co się opowiada w dużej mierze zależy od tego, w jakim medium i w jakich medialnych konfiguracjach się opowiada. Z jednej strony mój dorobek w tym zakresie jest przełożeniem ogólnej teorii mediów Marshalla McLuhana i jego maksymy "the medium is the message" na warunki opowiadania interaktywnego, a z drugiej kontynuacją refleksji o "generatywnych fabułach", które na przykładzie prozie postmoderystycznej i awangardowej badał Brian McHale. W swoim pierwszym wystąpieniu na konferencji ACM Hypertext 2011 w Eindhoven, *New Plots for Hypertext? Towards poetics of lexia*, które przez badaczy takich jak George P. Landow i Mark Bernstein nominowana została do nagrody im. Teda Nelsona za najlepszą publikację konferencyjną o hipertekstowej narracji, wykazuję, w jaki sposób sieciowa struktura tekstu i wynikłe z niej "wzorce" lekturowe oparte na pętlach i powtórzeniach, wpływają na wybór tematu fabuły, rodzaju opowieści, a wraz z tym – określonego gatunku, który najmocniej przylega do linkowej konstrukcji. Jednym z podawanych przeze mnie przykładów jest polska opowieść powstańcza, która przy okazji każdego zrywu niepodległościowego wyglądała mniej więcej tak samo: mężczyzna wyrusza na wojnę, kobieta zostaje w domu, mężczyzna wraca lub ginie. W wystąpieniu na forum badaczy hipertekstu wykazuję, jak ta powtarzalność losów wielu polskich pokoleń na przestrzeni kilku wieków przylega do hipertekstowych rekurencji: powrotów w to samo samo miejsce, ale w zmienionych warunkach. Wkładem w badania hipertekstowe było też przesunięcie akcentu z linku, jako elementu definiującego nieliniarne narracje, na leksję, a zatem pojedynczy węzeł w sieci, który za sprawą swojego hiper-kontekstu, a zatem zwielokrotnionej liczby miejsc doń wiodących i odeń się wywodzących, jest elementem o autonomii zdeterminowanej przez sieciowy kontekst.

W roku 2012 moja praca doktorska *Hipertekstowe przemiany prozy. Uwarunkowania tekstu w sieciowym środowisku cyfrowym* zajęła drugie miejsce w konkursie na najlepszą pracę doktorską Narodowego Centrum Kultury. Rok później ukazuje się ona w druku jako "Xanadu. Hipertekstowe przemiany prozy" (Kraków, Ha!art). Była to pierwsza na gruncie polskim monografia hipertekstu literackiego ujętego jako struktura głęboka internetu, gier komputerowych, sieciowej rozrywki i komunikacji społecznościowej. Celem dysertacji było przetrzepanie pomostu pomiędzy tradycyjną refleksją nad tekstem i narracją, a zmianami jakie dokonały się po pojawieniu się komputerów i internetu. W pracy udowadniam, jak zastane narzędzia literaturoznawcze, nawet gdy sięgają po kategorie „tekstu jako maszyny”, „dzieła otwartego” i „aktywnego odbiorcy”, nie są w stanie kompleksowo i skutecznie opisać przemian, jakim podlega tekst, kategorie autorstwa, i narracja pod wpływem afordancji cyfrowego medium.

W książce rozwijam główne tezy zarysowane w *New Plots for Hypertext? Towards poetics of lexia*, oraz prezentuję zasady kategorii "medialnej specyfiki" N. Katherine Hayles jako mojej podstawy metodologicznej. Na przykładach z polskiej literatury cyfrowej pokazuję konsekwencje modularności treści, zmienność kontekstów i mechanizmów linkowych. Dużo miejsca poświęcam polskim powieściom hipertekstowym takim jak *Blok* Sławomira Shutego, *Koniec Świata według Emeryka* i *Czary i Mary* Anety Kamińskiej. Refleksję kończę na prezentacji "metodologicznego zestawu" do analizy utworów cyfrowych: wyjaśniam w dziesięciu punktach jak najskuteczniej podchodzić do utworu cyfrowego, aby

nie zgubić z pola widzenia jego medialnej specyfiki i tego, jak wpływa ona na sam przekaz, na wybór tematyki i przynależność gatunkową. W książce argumentuję, że koniec książki, jeśli miałby taki nastąpić, nie oznacza końca literatury. Wręcz przeciwnie – popularyzacja narzędzi, retoryki i sposobu funkcjonowania tekstu na ekranie komputera daje autorom sposobność trafienia do czytelnika na sposoby, które do tej pory były niemożliwe. Jeśli informacja, wraz grafiką, muzyką i wideo, cyrkuluje dziś pomiędzy biurkiem w domu i w pracy, teczką, kieszenią i chmurą obliczeniową, by z powrotem trafić na biurko, literatura ma szansę nie tylko podążać, ale i wyprzedzać taki obieg treści.

Badania nad przekładem cyfrowym

Równoległe do pracy badawczej poszerza się moja działalność praktyczna w zakresie publikacji utworów cyfrowych: przekładów, adaptacji i utworów oryginalnych oraz krytyki towarzyszącej nowym polskim zjawiskom na gruncie literatury i sztuki cyfrowej. Doświadczenie zdobyte na tym obszarze pozwala mi poszerzyć zakres swoich zainteresowań badawczych o refleksję przekładoznawczą, komparatystyczną i semiotyczną w kontekście tekstualności cyfrowej. We współpracy lub w obrębie społeczności badawczych skupionych wokół, po pierwsze Pracowni Badań Intersemiotycznych i Intermedialnych Uniwersytetu Warszawskiego (pod kierunkiem prof. Ewy Szcześnej), po drugie Electronic Literature Organization, a po trzecie Słowackiej Akademii Nauk w Bratysławie (Instytut Literatury Światowej) publikuję prace poświęcone zagadnieniom transmedialnego przekładu. Przykładem może być publikacja *Przekład hipertekstowy. Teoria i praktyka* napisana wspólnie z Ewą Szcześną i Urszulą Pawlicką ("Rocznik Komparatystyczny"), która stanowi pionierską prezentacją problematyki przekładu intersemiotycznego, adaptacji cyfrowej oraz próbę podsumowania wczesnych przykładów takich translacji na gruncie polskim, także mojego autorstwa (w artykule analizowany jest mój przekład drukowanej powieści *Cukier w normie* Sławomira Shutego na warunki cyfrowe czy moje autorskie przekłady hipertekstów Marka Ameriki i Judy Malloy).

Problematyka przekładu w przestrzeni cyfrowej wytycza pole dla adaptacji, remiksów i nowych, poszerzonych wydań utworów, które od zawsze cechowały się atrybutami wysuwanymi na plan pierwszy w dyskursie cyfrowym, takie jak czynny udział czytelnika, nielinearność bądź sieciowa struktura (przykładami mogą być adaptowany z moim udziałem *Rękopis znaleziony w Saragossie*, czy oniryczne opowiadania Brunona Schulza ponownie opowiedziane w utworze Bałwochwał). Z drugiej strony przekład cyfrowy wskazuje na pozajęzykową gamę ekspresji, która musi podlegać przekładowi, a której zastana refleksja translologiczna nie obejmowała (uwarunkowania materialne, pozatekstowe modalności, oddziaływania sensoryczne i motoryczne na czytelnika. W końcu też zagadnienia przekładu cyfrowego wskazują na wewnętrzne, intersemiotyczne transfery w obrębie pojedynczego dzieła. Te trzy aspekty przekładu w mediach cyfrowych poruszam między innymi w artykułach *From Storyspace to Browsers. Translating Michael Joyce's "afternoon a story"* (Bibliothèque Numérique, Uniwersytet Paris 8, 2015), *The many faces of digital adaptation*, ("Quo vadis elektroniczná kultura?", Bratislava 2012), *Przekład hipertekstowy. Teoria i praktyka* ("Rocznik Komparatystyczny" 2014), *Brunon Schulz na cyfrowo. Sieciowa gra paragrafowa "Bałwochwał" i przyszłość adaptacji Schulza na ekranie komputera* ("Czas

Kultury" 2014) czy *On Polish translation of "Sea and Spar Between" by Stephanie Strickland and Nick Montfort* (z [Moniką Górską-Olesińską](#), konferencja "Cherchez le texte" Electronic Literature Organization, Paryż 24-27.09).

Teoria komputerowego kodu w cyfrowym tekście

Po obronie pracy doktorskiej i publikacji książkowej monografii rozwijam swoje badania nad nowomedią specyfiką cyfrowych form artystycznych oraz nad ich materialnymi uwarunkowaniami, zwracając szczególną uwagę na aspekt kodu. W pracach takich jak *Kód, udalost', interfejs. Staré umenie vo svetle digitálneho (umenia)* (rozdział w monografii *Staré a nové rozhrania /interfejsy/ literatúry*, Bratysława 2015), w artykule *Literatura open source* ("Teksty Drugie" 2015) czy w *Kultura algortmů? O nových směrech v humanitních vědách* ("Česká literatura" 2016) czy w artykule *Poetyka w działaniu. Czas i kod w poezji Johna Cayleya i poetów Rozdzielczości Chleba* ("Forum Poetyki" 2016) zwracam uwagę na prymarność lub równorzędność kodu wobec tekstu. Kod komputerowy w postaci poetyckiego algorytmu, jak dowodzę, jest elementem przekształcającym zawartość utworu, jego styl, retorykę i kontekst. Jednocześnie, jak postuluje, powinien być on traktowany w aspekcie współautorstwa i ośrodka dialogiczności i konwersacji, której wektory skierowane są na autorem, tekst, czytelnika, a nawet – jak w przypadku prac Johna Cayleya czy Nicka Montforta – na samą warstwę kodową, która jest w stanie prowadzić niekończącą się konwersację z samą sobą, która – umiejętnie zaprogramowana – potrafi mieć walor artystyczny i poetycki. Kodowej warstwie poezji i prozy cyfrowej – jeśli ją udostępnić – sprzyja także przeróbkom i otwiera kulturę literacką w dobie cyfrowej na współzawodnictwo, podnoszenie kompetencji autorskich i twórczość kolaboratywną. Ta ostatnia, realizowana przez mnie w praktyce, jako koordynatora i współautora hipertekstowej powieści kolaboratywnej *Piksel Zdrój* (2016) jest w kolejnych latach także przedmiotem mojej refleksji teoretycznej. Hipertekst jako struktura linkowa okazuje się bowiem, w postaci wieloautorskiej, skutecznym i objaśniającym modelem sieci społecznościowych jednocześnie zbliżając działania oparte na tych strukturach w kierunku happeningu, instalacji artystycznej czy improwizowanego teatru (nie bez powodu kolaboratywna literatura elektroniczna nosi miano *Netprov* a zatem działań z pogranicza sztuki literackiej, teatru, happeningu i aktywizmu). Przykładem wystąpienia podejmującego taką właśnie refleksję w języku polskim jest rozdział *Twórczość kolaboratywna w literaturze cyfrowej i poza nią: próba uporządkowania* w monografii *Między dyskursami, sztukami, mediami. Komparatystyka jutra* (2017).

Badanie zagrożeń i trendów w obrębie kultury algorytmicznej

Zaprezentowane na łamach "Tekstów Drugich" i "Forum Poetyki" autoteliczne właściwości komputerowego kodu, wraz z refleksją nad ważną rolą współczesnego autora jako programistki – hakerki (*Autor i dzieło w kulturze cyfrowej. Na przykładzie twórczości Nicka Montfrotta* "Przegląd Kulturoznawczy") złożą się na kolejny nurt mojej naukowej działalności zogniskowany na zagrożeniach dla autonomiczności jednostki i sztuki w przestrzeni

algorytmicznej kultury. W *Glitch-lit. Odchodzenie od Literatury człowieczej*, zawartym aktywistyczno-krytycznoliteracko-artystycznym zbiorze "Glitch art is dead" u boku badaczy i artystów takich jak Anna Nacher oraz poetów i praktyków form cyfrowych, takich jak Piotr Puldzian Łtucienniczak, Leszek Onak i Łukasz Podgórn, zastanawiam się nad możliwościami zachowania własnej artystycznej tożsamości autorskiej w świecie zdominowanym przez cyfrowe korporacje. Glitch-art, jako sztuka usterek, jawi się w tym przypadku jako jedna ze strategii rozbijania i usterkowania narzucanej przez monopole mediów społecznościowych wizji świata. Poszerzona refleksja nad hazardem, nową, oddolną, obywatelską formą hiperłącza, która staje się swoim własnym kanałem informacyjnym, jaką wyraziłem w artykule *The Kardashian Moment: Hashtag, Selfie and the Broken Internet*, "Social Communication" 2019, vol. 4., kontynuuje ten nurt badawczy. Aspekty regulujące i ewolucyjne hashtagu jako obiektu komunikacyjnego poszerzone zostają przez jego wymiar performatywnego, pragmatycznego i społeczny. W podejściu moim udowadniam, że hashtag jest rodzajem linku, który potrafił łączyć ludzi i powodować zrywy społeczne. Jeśli media i formy takie jak Facebook i Google skomercjalizowały, inwigilowały i ostatecznie zniszczyły Internet, to hashtag – wynalazek użytkowników Twittera – był ostatnim narzędziem wolności i oddolnej obywatelskiej inicjatywy użytkowników.

Zainteresowanie hashtagiem w swoim badaniach wsparłem też praktycznym badaniem aktywności w mediach społecznościowych, zwłaszcza na Twitterze, który pozwalał na badanie aktywności użytkowników w skali Big Data, którą następnie można było poddawać wizualizacjom i syntetycznym ujęciom dzięki narzędziom takim jak Gephi, Netlytic czy TAGs. Badania dyskursu społecznego pozwoliły mi na współpracę z większymi, interdyscyplinarnymi zespołami badaczy mediów i na wystąpienia analizujące dystrubucję przekazów w mediach społecznościowych i ogólne trendy opinii publicznej na Twitterze. Przykładem zastosowania przez mnie metod cyfrowej humanistyki w badaniach medialnych są zbiorowe prace *Effects of Pope Francis' Religious Authority and Media Coverage on Twitter User's Attitudes toward COVID-19 Vaccination* ("Vaccines" 2020) i *From disruption to dialog: Days of Judaism on Polish Twitter* ("Religions" 2021). Kontynuację badań nad algorytmiczną, tym razem z uwagą skierowaną na fenomen dużych modeli językowych i systemów dialogowych takich jak Chat GPT podejmuję w artykule *Breakfast with Plato, Dinner with Queen Min. Linguistic Avatars of GPT-3*, (Seul 2020), i w rozdziale *Vodka, Pizza and Alexa. Strategies of Appeal in Experimental Literature: from liberature to AI* monografii "Experimental Literature in Central and Eastern Europe" Amsterdam: Brill 2023.

Badania w obszarze translacji medialnej, archiwizacji i zachowywania dziedzictwa cyfrowego

W latach 2020-2022 odbyłem dwuletni zdalny staż w Laboratorium Literatury Elektronicznej (Electronic Literature Lab) na Uniwersytecie Stanowym George'a Waszyngtona w Vancouver, w USA (Washington State University). Do udziału w. Działaniach labu, zwłaszcza przy tworzeniu czwartego tomu publikacji *Rebooting Electronic Literature* (ed. D. Grigar, 2021) zostałem zaproszony z uwagi na moją znajomość klasycznych utworów hipertekstowych wydawnictwa Eastgate, takich jak *afternoon. a story* Michaela Joyce'a oraz z

uwagi na doświadczenie w translacjach i adaptacjach tej cyfrowej klasyki w środowisko współczesnego Internetu. Seria *Rebooting Electronic Literature* polega na zapraszaniu do labu autorów tamtych dawnych utworów i wspólnym czytaniu ich na oryginalnym sprzęcie z początku lat 90. Publikacji nagrań i wywiadów z autorami towarzyszą eseje naukowe i krytyczne, które sytuują omawiane dzieła we współczesnym i historycznym kontekście. W esejach na temat utworów Carolyn Guyer, Richarda Smytha, Deeny Larsen, Marka Bernsteina i Roberta DiChiarry (*Hypertext Lake: Carolyn Guyer's Quibbling or Lessons in Hypertext Reading, Under the Parable. Hypertext and Trauma in Genetis: A Rhizography, Twilight, A Symphony: The Great Lost Work of Michael Joyce, Reformers vs Capitalists: Hypertext and Simulation in The Election of 1912, Hypertext Town: Marble Springs by Deena Larsen*) wykazują, w jaki sposób forma tych prac (autorskie środowisko programu Storyspace, przyzwolenia dawnych systemów Macintosh) nie tyle wpływa i determinuje treść, co zostaje wykorzystana do reprezentacji narracyjnej, na które media dawne, takie jak druk, nie były w stanie pozwolić. Bezpośrednia praca z autorami, prowadzenie "traversali" czyli sesji lekturowych na oryginalnych komputerach, na których utwory te były pisane i pierwotnie czytane, rodzi się koncepcja hiperlepsy, figury, którą sytuuję w centrum mojej habilitacyjnej dysertacji.

Równolegle do badań nad poszerzoną retoryką utworów cyfrowych, dzięki współpracy z Dene Grigar, która jako pierwsza podjęła problematykę translacji medialnej, swoje dotychczasowe badania nad zagadnieniami przekładu cyfrowego wprowadzam w kontekst zagadnień związanych z dokumentacją, archiwizacją i zachowaniem cyfrowego dziedzictwa kulturowego. Moje nowe prace translatologiczne, takie jak *When new media turn old: Towards object-oriented translation of historical digital literature* ("World Literature Studies") czy *Lost in Interface Gardens? Electronic Literature Translator in Search of Digital Tropes* (w: "Translating E-Lit : Whither Now", (red. Arnaud Regnauld) wykazują, jak ważną dla projektów archiwizacyjnych jest kwestia specyfiki mediów a nawet samego rozumienia medium, które proponuję traktować jako zespół relacji raczej, niż pojedynczy czy nawet hybrydyczny przekaznik. Zakres tych relacji poszerzony zostaje o pasma semiotyczne i sygnały sensoryczne wywodzące się nie tylko z samego przekazu (utworu) ale z jego szeroko ujmowanego kontekstu po obu stronach komunikatu. Dopiero tak rozumienie medium, jako całościowy pakiet doświadczeń, może być przedmiotem archiwizacji i translacji i jakiegokolwiek transferu. Zapleczem filozoficznym takiego podejścia proponuję w tych wystąpieniach uczynić refleksję nowego realizmu filozoficznego (filozofia zorientowana obiektowo), który traktuje obiekty jako rodzaj sieci relacji, jako fenomeny dynamiczne, zmieniające swoje właściwości wraz z kontekstem, w jakim się nam aktualnie jawią. Za najważniejsze zaplecze teoretyczne i medioznawcze, z kolei, proponuję uznać teorię mediów Vilema Flussera, który w medium, w pracy *Kommunikologie* z 1966, widzi rodzaj struktury, w obrębie której funkcjonują różne kody (technologiczne i materialne). W konsekwencji dla Flussera medium będzie nie tylko telewizja czy internet, ale – także rynek, ulica. W skład kino jako medium, w tym kontekście, wchodzi zatem nie tylko projektor i ekran, ale też sala kinowa, rodzaj siedzeń, zwyczaje widowni itp.

Takie właśnie, flusserowskie podejście, proponuję uznać za podstawę działań archiwizacyjnych i translatorskich w książce *The Challenges of Born-Digital Fiction: Editions, Translations, and Emulations*. (2024, Cambridge University Press) napisanej wspólnie z prof. Grigar. Budowanie teoretycznego zaplecza dla praktycznych – w dużym

stopniu - działań związanych z przekładem i archowizację dziedzictwa cyfrowego uznają są swój główny, oryginalny wkład w tym polu badań.

Propagowanie polskiej myśli teoretycznej oraz polskiej praktyki artystycznej w mediach cyfrowych

Za wkład w międzynarodowe badania nad mediami cyfrowymi i artystycznymi zjawiskami w tej przestrzeni uznaję konsekwentne wskazywanie przeze mnie na nieanglojęzyczne, polskie konteksty w tym polu badań i w polu praktyki. Korzystając ze szczególnej pozycji teoretyka i praktyka, badacza i wydawcy, krytyka i autora, promowałem polską myśl teoretyczną i dokonania artystyczne na konferencjach, sympozjach i festiwalach artystycznych: w Słowacji, Czechach, Norwegii, Francji, Wielkiej Brytanii i w USA.

Polska edycja generatora poetyckiej *Sea and Spar Between* Stephanie Strickland i Nicka Montforta stała się też okazją do zaprezentowania na gruncie międzynarodowym polskiej myśli translologicznej, przede wszystkim tej wywodzącej się z praktyki i refleksji Stanisława Barańczaka. O tym, jak teoria przekładu Barańczaka wpłynęła na polskie Między Morzem a Reją pisałem z Moniką Górską - Olesińską podczas konferencji "Cherchez le texte" w Paryżu. Kontynuacją ich rozważań, było kolejne wystąpienie, na konferencji w ELO 2016 w Toronto oraz na konferencji Digital Humanities 2016 w Krakowie, gdzie pokazaliśmy polski przekład generatora w wersji na trójwymiarowe środowisko Microsoft Kinect (*Translating Electronic Literature. Multicultural, Multilingual and Cross-Platform Encounters*). We wszystkich przypadkach stawiałem nacisk na polskie, wschodnioeuropejskie konteksty przekładów językowych i medialnych, proponując alternatywny kanon dla tego pola badań (Jakobson, Szklowski, Propp, Barańczak, Balcerzan).

Ten nurt mojej pracy badawczej kontynuowany jest w książkach *Figury Obecności* oraz w *Challenges of Born-Digital Fiction*. Oryginalne dokonania młodszych polskich badaczy, jak Ewa Szczęsna (wypracowana przez nią struktura znaku cyfrowego) oraz Magdalena Rembowska-Płuciennik (kategoria fokalizatorów sensorycznych) pomagające w zrozumieniu semiotycznych i kognitywistycznych aspektów odbioru stają się częścią proponowanego w książce arsenału badawczego dla tłumacza medialnego. Z kolei w wymiarze praktyki cyfrowych mediów, polskie edycje *afternoon. A story* oraz *Twilight. A Symphony* Michaela Joyce'a prezentowane są jako typowe przykłady wyzwań, jakie przed tłumaczami i archiwistami i dokumentalistami form cyfrowych stawia transfer i migracja oryginału, w jego historycznej otoczce sprzętowo-programistycznej, do form dzisiejszych, odczytanych na ekranach smartfonów i w przeglądarkach współczesnego Internetu.

W wywiadzie jaki udzieliłem Clausowi Atzenbeckowi do newslettera stowarzyszenia ACM Sigweb w 2024 roku, podkreślam też formalistyczne, semiotyczne i strukturalistyczne zaplecze badawcze, jakie było w Polsce rozwijane, i które można dziś zastosowywać do badań nad hipertekstem.

5. Informacja o osiągnięciach dydaktycznych, organizacyjnych oraz popularyzujących naukę lub sztukę.

“Techsty”

Od 2003 roku jako redaktor naczelny internetowego pisma “Techsty” prezentuję cyfrowe formy literacko-artystyczne, przekłady wybranych prace naukowych z pola literatury elektronicznej oraz prace naukowe polskich badaczy wraz z towarzyszącymi im dyskusjami, rozmowami i recenzjami. Wśród ważnych i najczęściej cytowanych artykułów wymienić można Katherine N. Hayles - *Literatura elektroniczna: czym jest?*, Robert Coover - *Koniec książek*, Robert Coover - *Koniec literatury*, Espen Aarseth, *Cybertekst. Perspektywy literatury ergodycznej (wstęp)*, Brian McHale, *Poezja jako proteza*, https://techsty.art.pl/m9/b_mchale_poezja_jako_proteza.html i inne. Oryginalne polskie prace i omówienia Emilii Branny-Jankowskiej, Andrzeja Pająka czy Doroty Sikory, a także szereg moich recenzji, esejów i rozmów były cytowane w pracach starszych badaczy oraz kontynuatorów i wpłynęły na kształt polskiej teorii literatury cyfrowej.

Główną częścią serwisu “Techsty” jest hipertekstowe, bogato olinkowane kompendium na temat historii, teorii i kontekstów zjawiska hipertekstu. W 2022 roku kompendium zostało wzbogaconych o dynamiczne mapy poszczególnych haseł, pokazujące ich najbliższe sąsiedztwo (hasła wiodące do aktualnie czytanego i wywodzące się od niego).

Z kolei magazyn “Techsty” były pionierskim projektem wydawniczym, prezentującym wybrane utwory światowej literatury elektronicznej oraz promującej polskie projekty cyfrowe, zarówno artystyczne, jak i akademickie takie jak “e-doktoraty” (hipertekstowe wersje prac doktorskich Emilii Branny-Jankowskiej i Sebastiana Strzeleckiego). Wśród utworów artystycznych prezentowanych w “Techstach” znalazły się częstokroć omawiane prace Leszka Onaka, Łukasza Pogórnego i Piotra Puldzian Płucienniuczaka.

Ostatnie dwa magazyny, z 2020 i 2022 roku, prezentują aktywność studentów polskich uczelni na zajęciach z interaktywnych narracji w programach Twine czy w ramach przeróbek istniejących utworów (remiksy generatora poetyckiego *Wąwóz Taroko* Nicka Montforta).

Ha!art, Ha!wangarda i seria wydawnicza „Cyfrowa Humanistyka”

Od 2009 roku, jako współpracownik i redaktor kwartalnika Ha!art opublikowałem szereg artykułów popularyzatorskich ukazujących nowe, dynamicznie zmieniające się typy czytelnictwa, a także eseje i artykuły będące rodzajem krytyki towarzyszącej nowym

zjawiskom, takim jak liberatura czy wydawane w Polsce powieści hipertekstowe, przykładem może być *_Koniec Świata według druku. O hipertekstowej powieści Radosława Nowakowskiego_*, "Ha!art" 2005 oraz szereg esejów i wywiadów, zwłaszcza tych, jakie towarzyszyły inicjatywom "Internetowy Turniej Jednego Wiersza" oraz festiwalowi Ha!wangarda w Krakowie w latach 2013-2017. Na festiwalach Ha!wangarda w Krakowie publicznie prezentowałem następujących autorów i utwory cyfrowe, a prezentacjom tym towarzyszyły popularne, krytyczne omówienia publikowane w kwartalniku Ha!art oraz w festiwalowych publikacjach:

- Michael Joyce, *popołudnie, pewne historia* (2011)
- Michael Joyce, *Zmrok. Symfonia* (2015)
- Scott Rettberg, *Nieznani* (2016)
- powieść kolaboratywna *Piksel Zdrój* (2015)
- warsztaty „Tomasz Pułka kontra Google” (2014)
- warsztaty pisania opowiadań interaktywnych w Twine (2013)
- spotkanie z Michalem Joycem i Carolyn Guyer (2013)
- spotkanie z Espenem Aarsethem (2016)
- prezentacja adaptacji hipertekstowej *Rękopisu Znalezionego w Saragossie* (2013)
- Litwo, gdzie jest Trynkiewicz – warsztaty poezji generatywnej z wykorzystaniem algorytmów wyszukiwarki Google, Wojewódzka Biblioteka Publiczna, Kraków, festiwal Ha!wangarda 3.10.2014,

[Działalność popularyzatorska na uczelniach, festiwalach i konferencjach zagranicznych](#)

Stworzona przez koordynowany przeze mnie zespół autorów powieść *Piksel Zdrój* włączona została do czwartego tomu Kolekcji Literatury Elektronicznej, wydawanego co pięć lat przez Electronic Literature Organization (2020). Moja hipertekstowa adaptacja *Rękopisu znalezionego w Saragossie* wzięła udział w wystawie literatury elektronicznej organizowanej przez Bibliotheque National Francais w Centrum Pompidou w Paryżu, w ramach konferencji "Cherchez le text" (2013)

Podczas konferencji ACM Hypertext 2024 w Poznaniu zaprezentowałem też polski hipertekst radiowy *Purchawka* Artura Sosina Klimaszewskiego, który umiejscawiam w kontekście po pierwsze globalnych trendów, które sprawiły, że w latach 90., za sprawą Internetu, nastąpiło szczególnie ożywienie tego gatunku, a po drugie w kontekście sztuki radiowej - jako nowy, wsparty udziałem radiosłuchaczy na żywo, gatunek słuchowiska. Inna działalność

popularyzatorska za granicą:

- prezentacja cyfrowej gry paragrafowej *Bałwochwał* na Uniwersytecie w Kingston w Wielkiej Brytanii (2015)
- multimedialna prezentacja cyfrowej gry paragrafowej *Bałwochwał* na wystawie „Repurposing” (kuratorki Zuzana Husarowa, Maria Menzia) w Koszycach, 2014.
- premiera i prezentacja mojej autorskiej, amerykańskiej edycji sieciowej hipertekstu *Twilight. A Symphony* Michaela Joyce’a, Electronic Literature Lab, spotkanie online (2022).

Działalność dydaktyczna:

- *Literature and New Media*, kurs dla studentów obcojęzycznych, Instytut Filologii Polskiej, UAM, Nr kursu: 03CEIS.24K.02215.23 2023-2024
- *Cyberliteratura*, kurs dla studentów, Instytut Filologii Polskiej, 2021-2023 [z Elżbietą Winięcką]
- *Interaktywna fikcja w Twine*, warsztaty pisania kreatywnego, Laboratorium Elektronicznych Mediów LEM, UAM; kwiecień-wrzesień 2020
- *Interaktywna fikcja kontra Oulipo*, warsztaty pisania kreatywnego, Laboratorium Elektronicznych Mediów LEM, UAM, 11.03.2020
- *Przekaz Digitalny*, kurs akademicki na platformie IBIZA [wspólnie z prof. Ewą Szczęsną i dr Piotrem Kubińskim], Uniwersytet Warszawski, 2015-2023.
- *Digital Humanities. Tools and Methods*, kurs akademicki, Słowacka Akademia Nauk, Instytut Literatury Powszechnej, 2014-2015, Bratysława, Słowacja.
- *Hipertekst wczoraj i dziś*. Warsztaty w ramach cyklu spotkań Hipertekstowo, Katowice Cultural Center, Marzec 2015.

- *Jak napisać powieść hipertekstową* – cykl webinarów dla uczestników grantu „Hipertekst w małym mieście”, Wrzesnia, Orange Academy 2015.
- *Piksel i lira* - letnie warsztaty nowomediałne dla autorów, Poznań-Wrocław-Łódź–Warszawa-Kraków 2013.
- *Poetyka* – kurs akademicki, 1999-2000, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza, Poznań 1999-2000.

6. Oprócz kwestii wymienionych w pkt. 1-6, wnioskodawca może podać inne informacje, ważne z jego punktu widzenia, dotyczące jego kariery zawodowej.

Od 2020 roku, w ramach węzła filologicznego w grantcie Dariah.PL, rozwijam wraz z Elżbietą Winiecką z UAM, informatykiem Michałem Furgalem z WSiZ i informatykiem Jakubem Jagiełłą aplikację do kolaboratywnego tworzenia hipertekstu INKAH. Jest to aplikacja webowa do kolektywnego pisanie, wizualizacji i animacji literackich hipertekstów. Autorzy tworzą swoje teksty w środowisku grupowym, mając możliwość łatwego podglądu i linkowania swoich opowieści z opowieściami innych użytkowników. Centrum działań twórczych jest zaawansowany edytor tekstu, poszerzony o rozbudowane kategorie linków oraz o animacje na literze, słowie i większych partiach tekstu. Dodatkowym komponentem aplikacji jest nakładka badawcza, pozwalająca nauczycielom i instruktorom na analizę aktywności użytkowników i procesu twórczego. Narzędzie pozwoli też na automatyczny import dowolnego zestawu połączonych z sobą dokumentów. W 2021 roku, na konferencji Electronic Literature Organization w Arhus oraz w 2022 roku na konferencji tej samej organizacji w Miami zaprezentowałem prototyp narzędzia. Rozwijane jest ono obecnie na UAM w kolejnych projektach badawczych i znajduje się w fazie testowej. INKAH to praktyczne wdrożenie mojej działalności teoretycznej, praktycznej i wydawniczej.

Mariusz Pisarski
(podpis wnioskodawcy)

