

Warszawa, 15 kwietnia 2019 r.

AUTOREFERAT

1. **Imię i nazwisko:** Agnieszka Smaga

2. **Posiadane dyplomy, stopnie naukowe, artystyczne**

2005 – doktor nauk humanistycznych w zakresie literaturoznawstwa, Wydział Humanistyczny Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, tytuł rozprawy: *Formizm w poezji Tytusa Czyżewskiego*, promotor: prof. dr hab. Jerzy Świąch, recenzenci: prof. dr hab. Stanisław Jaworski (UJ), prof. dr hab. Maria Woźniakiewicz-Dziadosz (UMCS)

1997 – magister filologii polskiej, indywidualny tok studiów, Wydział Humanistyczny Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie, tytuł pracy: *Poezja Jerzego Harasymowicza wobec tradycji barokowych*, promotor: prof. dr hab. Stefan Nieznanowski

dodatkowe wykształcenie

2001 – magister sztuki w zakresie projektowania graficznego:

Wydział Grafiki, Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie, tytuł projektu graficznego: *Polskie święta*, promotor: prof. ASP Waldemar Świerzy

Międzywydziałowa Katedra Historii i Teorii Sztuki Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, tytuł pracy magisterskiej: *„Kub” Tytusa Czyżewskiego*, promotor: prof. ASP dr hab. Wojciech Włodarczyk

3. **Informacje o dotychczasowym zatrudnieniu w jednostkach naukowych**

od 2008 – adiunkt początkowo w Katedrze Kultury XX wieku, obecnie w Zakładzie Poetyki Intersemiotycznej i Komparatystyki Mediów w Instytucie Filologii Klasycznej i Kulturoznawstwa, Uniwersytet Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie (umowa o pracę)

 1

2008–2011 – adiunkt w Zakładzie Komparatystyki, w Instytucie Literatury Polskiej Uniwersytetu Warszawskiego (umowa o pracę)

2007–2008 – adiunkt w Katedrze Komunikacji Wizualnej, w Instytucie Społecznej Psychologii Komunikacji i Internetu SWPS (umowa zlecenie)

1999–2008 – asystent w Zakładzie Literatury Staropolskiej, w Instytucie Filologii Polskiej Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (umowa o pracę)

4. Wskazanie osiągnięcia wynikającego z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki (Dz.U. 2017 r. poz. 1789)

a) tytuł osiągnięcia naukowego

Cyfrowa grafosfera. Wprowadzenie do badań nad graficzną organizacją środowiska cyfrowego

b) (autor/autorzy, tytuł/tytuły publikacji, rok wydania, nazwa wydawnictwa, recenzenci wydawniczy)

Agnieszka Smaga, *Cyfrowa grafosfera. Wprowadzenie do badań nad graficzną organizacją środowiska cyfrowego*, Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019, recenzenci: prof. UW dr hab. Ewa Szczęsna, prof. UMCS dr hab. Piotr Celiński

c) omówienie celu naukowego ww. pracy i osiągniętych wyników wraz z omówieniem ich ewentualnego wykorzystania

Wyjściowym i zasadniczym celem, jaki postawiłam sobie w prezentowanej książce, było opisanie interdyscyplinarnego – tekstowego i obrazowego – środowiska cyfrowego. Chciałam zestawzić ze sobą te dwa porządki komunikacyjne na jednej platformie metodologicznej. Dlatego odwołałam się początkowo do utrwalonej tradycją semiotyki, potem do eksperymentalnej ikoniki, uznając ostatecznie obie metody komparatystyczne za badawczo niewystarczalne. Pierwszą z nich dlatego, że w niewielkim stopniu uwzględniała zaplecze

hardwarowe i w niewystarczającym uwarunkowania softwarowe semiosfery cyfrowej. Tak obrana perspektywa badawcza prowadziła do arbitralnego wyznaczenia tylko dwóch poziomów: programowalnego i użytkowego, konstruujących omawiane środowisko. Tymczasem faktycznie jest ich co najmniej trzy: narzędziowy „twardy”, „miękki” oraz użytkowy. Dodatkowo, semiotycy często podkreślali, że każdy znak – również obrazowy – jest uwarunkowany tekstowo (np. Ewa Szczęsna). A jeśli nawet nie był on traktowany bezpośrednio jako element kodu tekstowego, to budował *signifié* na wzór mechanizmów językowych (Roland Barthes, Jurij Łotman). W gronie semiotyków sugerowano możliwość konstruowania znaczeń na prawach przede wszystkim obrazowych (Charles S. Peirce). Nawet jeśli akceptowano istnienie takiej ewentualności sensotwórczej, to traktowano ją najczęściej na prawach „słabego” kodu, w przeciwieństwie do „mocnego”, językowego (Umberto Eco). Tymczasem w środowisku cyfrowym mamy do czynienia z generowaniem sensów na prawach i tekstów, i obrazów oraz nadrzędnych względem nich metastruktur graficznych, które funkcjonują na zasadzie ikonu relacyjnego i zgodnie z jego specyfiką konstruują *signifié*.

Przy udziale drugiej metody komparatystycznej – ikonicznej – analizowano natomiast przede wszystkim malarstwo i literaturę. Mieczysław Porębski zaobserwował, zresztą słusznie, że pierwszy porządek funkcjonuje na prawach obrazów, drugi – zbioru znaków. Dlatego widział on tylko możliwość kooperacji między wskazanymi kodami, a wykluczał sytuację ich przekładu semiotycznego. Zauważył natomiast istnienie w obrazowych przedstawieniach elementów funkcjonujących na prawach graficznych, np. punktów, linii konturów, które są percypowane jako znaki. Uznał również, że wspólnotę interdyscyplinarną mogą budować właściwości grafologiczne pisma i obrazu, można dodać – druku analogowego i cyfrowego. W ten sposób Porębski zasugerował dwie interesujące mnie perspektywy badawcze: po pierwsze – analizy komparatystycznej dotyczącej właśnie aspektów graficznych, po drugie – wprowadzenia uwarunkowań technicznych, które również mogą być graficzne.

Rozwinęłam optykę graficznej organizacji środowiska cyfrowego w celu: po pierwsze – uzasadnienia możliwości zainicjowania analizy porównawczej, po drugie – prowadzenia badań komparatystycznych, po trzecie – „prototypowania” nowej metody badawczej. W pierwszym przypadku zaobserwowałam zależność wiązania porządku tekstowego i porządku ikonicznego na wspólnej platformie narzędziowo-czynnościowej, dostępnej w świecie wirtualnym przy udziale sprzętu cyfrowego i graficznego. Dlatego w drugim przypadku

zapropnowałam grafikę jako *tertium comparationis* – wspólne pole badawcze dla znaków językowych i ikonicznych, dalej jako *principium comparationis* – kumulatywny system zasad i odniesień dla różnosemiotycznych komponentów. Graficzna organizacja – przedmiot analizy – okazała się kompleksowym zjawiskiem. Dlatego, „wymagając” adekwatnej dla siebie metody badawczej, stała się w efekcie nawet jej prototypem. Okazało się, że wyznaczony cel naukowy – rozpoznanie interdyscyplinarnej sfery cyfrowej w jednym systemie odniesień – wymagał ode mnie zaprojektowania schematu badawczego. Dlatego skazane teorie – semiotykę i ikonikę – potraktowałam tylko jako kluczowe punkty wyjścia do konstruowania tego systemu. Odwołam się również do etymologii słowa *grapheion* i własnego designerskiego wykształcenia oraz doświadczenia, co pozwoliło mi na zbudowanie podstawowego wokabularza graficznego. Zapropnowałam kategorie: grafosfery, grafoznaku, grafokodu, grafometakodu, grafotranskodowania.

Za pośrednictwem analizy graficznej środowiska cyfrowego mogłam prześledzić relacje koegzystencji między różnosemiotycznymi kodami i zdefiniować ich funkcje pełnione w komunikacji oraz użytkowaniu. Tym samym pojawiła się możliwość „dotknięcia” istoty obrazu i tekstu cyfrowego oraz poznania dokonującego się przy ich udziale. Przyjęcie w książce perspektywy graficznej miało na celu również uwzględnienie w badaniach warunków technicznych, ale bez wprowadzania opcji deterministycznej. Semiotyczny potencjał grafoznaku analizowany był poprzez konstruujące go czynności, wprowadzane przy udziale narzędzi. Możliwości prezentacyjne i funkcjonalne przekazu związane zostały z właściwościami software’u graficznego, a te – z jakościami hardware’u – mechanicznego i graficznego – oraz materii cyfrowej, ale również działań człowieka. Analizowane zjawiska okazały się z natury kompleksowe i zmienne (z poziomu ich generowania, emisji), rozwijające się dynamicznie, a w dodatku wielokrotnie testowane i ewaluowane przez użytkownika.

Dlatego, zgodnie ze specyfiką projektową grafoznaku cyfrowego, nie było i myślę, że nie mogło być moim celem badawczym sformułowanie ostatecznych ustaleń naukowych. Przedstawiłam przede wszystkim analizy komparatystyczne, przywołam „miękkie” argumenty, interpretacje. Tylko sugerowałam, projektowałam „twarde” tezy. Szereg problemów zostało zasygnalizowanych i wymagają one jeszcze dogłębnych analiz. Zgodnie z istotą procesu graficznego i ufundowanego na nim sposobu myślenia, bardziej fascynujący od efektu – wniosku naukowego – był dla mnie sam proces badawczy. I niech ta forma wywodu

oraz on sam zostaną potraktowane jako przejaw myślenia graficznego, czyli eksperymentalnego. Prezentowaną książkę pisałam z nadzieją, że – jako pierwsza publikacja dotycząca graficznej natury środowiska cyfrowego – pozwoli ona owo środowisko jeszcze lepiej rozpoznać, stanie się pretekstem do debat wokół projektowanej metody badawczej.

Książka została podzielona na trzy części. W pierwszym rozdziale pierwszej części przeanalizowałam problem zakresu znaczeniowego słowa *grafika*, odwołując się do jego etymologii. Określiłam w ten sposób szczegółowo przedmiot badań i zaprezentowałam kontekst analogowy cyfrowej grafosfery. Zwróciłam uwagę na paradoksy natury: technicznej, dalej – funkcjonalnej i kulturowej. Narzędziowo-operacyjne utożsamienie procesów pisania i rysowania z chwilą wynalezienia druku uległo separacji technicznej, która z kolei przełożyła się na oddzielenie semiotyczne grafokodów tekstowych od ikonicznych i, dalej, ich odmienne procedury generowania sensów. Ponowna integracja narzędzi graficznych następowała powoli (przy udziale techniki litografii, fotoskładu) i zaistniała w pełnym wymiarze dopiero w środowisku cyfrowym.

W drugim rozdziale pierwszej części nakreśliłam szeroki kontekst historyczny badań komparatystycznych, uwzględniający przede wszystkim semiotykę i ikonikę. Zaproponowałam autorski projekt metody graficznej, dla którego kontekstem badawczym ustanowiłam: *design*, materializm komputerowy, *visual culture studies*, *software studies*, teorie interfejsów i interakcji, antropologię obrazu. Uznałam, że cyfrową grafosferę – w szerokiej czasoprzestrzennej perspektywie – konstruują: hardwarowe, trójwymiarowe urządzenia wprowadzające oraz drukujące dane (nawet te służące do wykonywania na przykład procesora czy płyty głównej komputera), softwarowe aplikacje i użytkownik (np. istota ludzka). Natomiast w wąskim czasopowierzchniowym ujęciu wskazane zjawisko budują: względnie „płaskie” sprzęty generujące i wyświetlające obrazy (karty graficzne i matryce graficzne wyświetlaczy), softwarowe projekcje, fizyczne wydruki oraz użytkownik. Zaproponowałam w książce analizę badawczą prowadzoną przede wszystkim w obrębie drugiego poziomu, czyli dwuwymiarowej, wyświetlanej, użytkowej grafosfery cyfrowej i jej zaplecza narzędziowego. Zatem graficzna organizacja środowiska cyfrowego dotyczyła – zgodnie zresztą z etymologią słowa *grapheion* – zarówno poziomemu narzędziowo-czynnościowemu, czyli samego procesu tworzenia przekazu, jak i płaszczyzny semiotycznej, a nawet – szerzej – interfejsowej komunikatu. Wyszczególnione procesy odbywały się m.in. za

pośrednictwem oprogramowania użytkowego typu strona WWW i coraz częściej poprzez aplikacje mobilne. Dlatego przywołane rozwiązania cyfrowe stały się przedmiotem szczegółowego namysłu badawczego w kolejnych dwóch częściach książki. Wyświetlane są one przy udziale graficznego interfejsu użytkownika, nazywanego w publikacji grafometakodem, który zbudowany jest z grafokodów – tekstowych i ikonicznych – oraz grafoznaków – werbalnych i ikonicznych.

W drugiej części pracy przeprowadziłam właściwą analizę graficznej organizacji środowiska cyfrowego. W pierwszym rozdziale przeanalizowałam relacje komparatystyczne zachodzące w warstwie sprzętowej: mechanicznej (procesora, płyty głównej komputera) i graficznej (kart graficznych i matryc graficznych wyświetlaczy). Z poziomu działania urządzeń mechanicznych, cyfrowych następowało utożsamienie grafemów werbalnych i ikonicznych, oraz ich przekodowanie na grafemy liczbowe. Sprzęty graficzne również dokonywały operacji transkodowania zapisu cyfrowego – tym razem na grafemy ikoniczne, wyświetlane na ekranie. Mechanizmy te sprowadzały nawet reprezentacje wektorowe do matrycy dyskretnych, abstrakcyjnych pikseli. Oba typy urządzeń – cyfrowe i graficzne – działały na zasadzie przepisywania jednego porządku kodowania na drugi, swobodnie między nimi „przechodząc”. Sprzęty te za pośrednictwem kategorii procesualności zbudowały, z jednej strony, wymiar czasowy, z drugiej – narzędziowy cyfrowej grafosfery.

Przywołaną wyżej zależność instrumentalną zauważyłam również z poziomu notacji graficznej, czyli zapisu semiotycznego, opisanego w drugim rozdziale tej części książki. Aspekt narzędziowo-operacyjny notacji posłużył do rozwiązywania problemów natury zarówno referencyjnej względem przedmiotu odniesienia, jak i algorytmicznej. Okazało się, że już przy udziale grafometakodu ikonicznego można „przechodzić” percepcyjnie i mentalnie między różnymi poziomami jego struktur, odwołującymi się do porządku świata: i realnego, i informatycznego, a w ten sposób rozstrzygać kwestie kluczowe dla tych rzeczywistości.

Zaobserwowałam, że sugerowana tożsamość i procesualność transkodowania graficznego kontynuowane były na kolejnych poziomach organizacji cyfrowej grafosfery. Obie te zależności odpowiadały softwarowym mechanizmom działania: algorytmów, protokołów (np. TCP/IP, HTTP/S), dokumentów (HTML, CSS) oraz GUI stron WWW i przeglądarek internetowych. Przeanalizowane w trzecim rozdziale zakodowane tekstowo pliki HTML

i CSS przełożone zostały na obraz, który wyświetlany był za pośrednictwem graficznego interfejsu stron i przeglądarek, czyli w kształcie grafometakodu ikonicznego. Porządek tekstowy przepisany został na porządek obrazowy.

Obserwowana przeze mnie identyczność ontyczna i operacyjna grafokodów tekstowych i ikonicznych nie znalazła natomiast swego przełożenia w ich warstwie prezentacyjnej – semiotycznej – opisywanej w czwartym rozdziale drugiej części książki. Tutaj obecne były różne stopnie kooperacji (wkomponowania, współwystępowania – wyodrębnionego i wywołanego) między pojedynczymi różnosemiotycznymi grafoznakami i grafokodami, budującymi kontent i interfejs strony WWW. Tożsamość analizowanych porządków pojawiała się sporadycznie i dotyczyła pojedynczych grafemów.

Dlatego z poziomu semantycznego, zdefiniowanego w piątym rozdziale, a generowanego przez pojedyncze komponenty zawartości strony WWW, utrzymane zostały również tradycyjne schematy sensotwórcze. Nadrzędne mechanizmy semantyczne, proponowane przez grafometakody ikoniczne, obsługujące zawartość strony, nadal umiejętnie „godziły” znaczenia powstałe na prawach tekstu z tymi wygenerowanymi na prawach obrazu. Jednocześnie inicjowały nowy typ mechanizmów sensotwórczych, gdzie „myśl powierzchniowa” obejmuje „myśl linearną” (Vilém Flusser) i proponuje strategię odbiorczą „zoom in” i „zoom out”. Wnioskowałam zatem, że wyodrębnione wyżej tożsamości różnorodnych grafokodów nie wynikały z chęci ich wizualnego czy semantycznego utożsamienia, a były związane z aspektem operacyjnym narzędzi graficznych, który stał się przedmiotem tego i kolejnego, szóstego rozdziału. Identyczność grafokodowa, obecna w warstwach sprzętowych mechanicznych (cyfrowych, graficznych) i, dalej, w rozwiązaniach softwarowych, znalazła swoją kontynuację dopiero z poziomu użytkownika grafometakodu. Wtedy ten nadrzędny układ wskazywał, z jednej strony, na swe źródła, czyli technikę generującą, transkodującą (układ binarny, protokoły, dokumenty, obiekty), i graficzne mechanizmy wyświetlające; z drugiej – na funkcję współdziałania z użytkownikiem.

W ostatniej, trzeciej części książki zrealizowałam natomiast autorski projekt opisu i analizy cyfrowej grafosfery poprzez interdyscyplinarne kategorie kulturoznawcze. Wyodrębniłam ich pięć: ciężar, szybkość, przezroczystość, powierzchnia, selekcja, z których opisałam trzy pierwsze. Kategorie te mieszczą się we współczesnym paradygmacie badań porównawczych, który opisuje właśnie zjawiska: procesualności, interakcji, nielinearności, immersyjności. Zauważyłam, że ciężar, szybkość, przezroczystość, podobnie jak

opisany w poprzedniej części książki grafometakod, funkcjonują obrazowo i – przede wszystkim – operacyjnie. Dlatego za ich pośrednictwem możliwe jest równoczesne definiowanie i analizowanie cyfrowej grafosfery. Są one również kategoriami dostępu użytkowego do danych, czyli w perspektywie człowieka pozwalają testować środowisko cyfrowe.

Na podstawie przeprowadzanych rozpoznań komparatystycznych zaproponowałam kilka wniosków badawczych. Uznałam, że graficzna organizacja – potraktowana jako *tertium i principium comparationis*, a nawet metoda naukowa – okazała się przydatna badawczo do analizy różnosemiotycznych, cyfrowych danych. Ustanawiała ona bowiem wielorakie formy i relacje zapośredniczenia. Z jednej strony budowała podwójne uwarunkowania grafoznakowe i grafokodowe, przyporządkowane autonomicznym układom albo słów, albo obrazów; z drugiej strony stawała się interkodem, który konstruował wzajemne zależności tekstu i ikonu, odkrywając ich heterogeniczny wymiar. I wreszcie okazywała się transkodowaniem technicznym, operacyjnym i metakodem użytkowym, budującymi nadrzędne porządki: w pierwszym przypadku – narzędziowy, w drugim – semiotyczno-interakcyjny.

Ustaliłam dalej, że w poszukiwaniach sedna zmian we współczesnym pojęciu tekstu i obrazu przydatna stała się również terminologia z zakresu płaskiego designu. W zarysowanej perspektywie nie można było już mówić o ikonizacji pisma czy upiśmiennieniu obrazu (Mike Sandbothe), ale o ich grafizacji. Organizacja graficzna wprowadzała bowiem operacje zarówno na kodach językowych, jak i ikonicznych. Procesy graficznej obróbki zarówno różnicowały różnosemiotyczne porządki, jak i je współorganizowały, a nawet utożsamiały. Procedury te organizowały również nadrzędne układy, które podporządkowywały sobie poszczególne porządki. Zauważyłam, że grafoznaki, grafokody i grafometakody istniały jako byty symultanicznie trojaki: wirtualne, potencjalne (1. – binarny zapis), wyświetlane i aktualizowane na bieżąco (2) lub drukowane (3). Nie były one gotowym wyświetlanym ikonem, a czynnikiem, ale też nie dziania się – jak w przypadku typografii – a reakcji, czyli zwrotnego procesu edycji i użytkowania. Grafometakod funkcjonował przede wszystkim w czasie – i to najczęściej rzeczywistym – uwarunkowanym możliwościami jego odświeżania. Ta wielopoziomowa, ale za każdym razem graficznie zorganizowana metakonstrukcja operacyjna odwoływała się do własnej – cyfrowej, graficznej – rzeczywistości i do własnych

sił sprawczych: narzędzi, procedur. Stawała się ona „otwartym dyskursem” na temat przypisanych jej praktyk: wizualnych i użytkowych, odnajdując w nich coraz to nowe możliwości swego zaistnienia.

W analizie porównawczej, prowadzonej w perspektywie graficznej, powiązałam studia nad tekstem i obrazem, z jednej strony wskazując na ich heteronomiczność, z drugiej – uznając autonomię tych porządków. Tym samym zrealizowałam w książce postawę badawczą, która pozwoliła mi uniknąć skrajnych stanowisk, reprezentowanych zarówno przez optymistycznych technokratów, jak i pesymistów czy ikonologów, którzy wskazywali na postlingwistyczny charakter naszej kultury, wyrokowali śmierć słowa i dyskursywnego myślenia, opartego na języku, na rzecz dominacji obrazu. Daleka byłam również od wnioskowania o kryzysie obrazu na podstawie jego niereferencyjności czy nieciągłości, „płynności” nawet jego „zniknięcia”. W zarysowanej perspektywie *turns* akcentowany był często duży udział eksperymentu badawczego, za pomocą którego można było zaprojektować jeden z wielu równoległych obrazów świata. Sytuując proponowane badania w optyce zwrotów, wnioskowałam pojawianie się *graphique turn* i towarzyszącego mu pojęcia grafometakodu, grafotranskodowania.

Sugerowałam również, że przedstawione badania komparatystyczne mogą okazać się istotne i przydatne w kontekście przyszłej wspólnoty kulturowej z kilku powodów. Po pierwsze, pokażą one zmagania autora książki z określeniem nowego środowiska cyfrowego – częściowo jeszcze przy użyciu starych paradygmatów badawczych, po części, projektując i testując nowe metody. Moje poznanie i dowodzenie naukowe, by pozostać w zgodzie z badanym przedmiotem i budowaną metodą, miało już tzw. „nachylenie graficzne”. Dlatego w prezentowanej książce zaproponowałam wywód badawczy również natury graficznej, kategorialnej, czyli syntetycznej, skondensowanej, etapowej, w układzie konstelacyjnym, różnoperspektywicznym, tym samym – różnokierunkowym. Po drugie, udowodniłam, że sugerowana wspólnota narzędziowa i czynnościowa sprzętów graficznych znalazła swe przełożenie w perspektywie ich procesualnego użytkowania przez człowieka. Istota tak rozumianego grafometakodu okazała się tylko pośrednio prezentacyjna, przede wszystkim zaś operacyjna. Graficzna organizacja związana została z procesem grafizacji, czyli z edycją i użytkowaniem. Buduje ona i będzie nadal budowała powszechne i masowe kody: percepcyjne, komunikacyjne i społeczne. Dlatego uznałam, że opisana tożsamość

operacyjna różnosemiotycznych grafemów, dalej grafoznaków implikuje zmianę we wzorcach zachowania i, dalej, w strukturze współczesnej i przyszłej kultury.

Sytuacja ta prowadziła do kolejnych kluczowych wniosków. Klasyczna „przyczyna sprawcza” grafometakodu użytkowego – otrzymanie odbitek – przestała być istotna. Zatem może on być analizowany nie jako materialno-operacyjna forma, a struktura poznawcza. Sama natura grafiki – z jednej strony wielopłaszczyznowo-operacyjna, z drugiej wizualno-konstelacyjna – wskazuje na potencjał budowania schematów myślowych. Niezależnie od przywołanej wyżej „mentalnej” natury grafiki, można już na podstawie tezy semiotycznej, że *signifié* jest uzależnione od *signifiant*, wyprowadzić analogiczne wnioski. Dlatego uznalam, że grafometakod, wykorzystujący swą wizualno-użytkową naturę, powszechność występowania i manipulacyjność, staje się i metakodem kulturowym, i poznawczym. Cyfrowa grafosfera zaangażowana zostaje zatem w dyskurs epistemologiczny w dwojaki sposób. Środowisko wirtualne staje się jednocześnie przedmiotem poznania (szczegółowo opisanym w książce) i sposobem poznania, a tym samym narzędziem myślenia. Następuje podporządkowanie schematów postrzegania grafometakodom użytkowym i procesom grafo-transkodowania. Korzystając z graficznych instrumentów, stajemy się lub już staliśmy się „ludźmi graficznymi”. Myślimy przy udziale rozwiązań graficznych i same te rozwiązania są przedmiotem naszego nad nimi namysłu i ich poznania. Ta percepcyjno-mentalna perspektywa oglądu zjawiska wymaga oddzielnej, gruntowej analizy. Dlatego została ona tylko zasugerowana w zakończeniu książki.

Cyfrowa grafosfera oddziałuje w sposób podprogowy. Dlatego na podstawie oglądu jej powierzchni, wyświetlonej czy wydrukowanej, nie da się przeniknąć jej wszystkich kluczowych, konstrukcyjnych zasad i reguł. Sytuacja ta jest analogiczna jak w przypadku projektowania grafoznaku, który składa się z elementu pozytywowego i elementu negatywowego. Oba komponenty są czynnikami działającymi, czyli nośnikami semantycznymi (figurami). Powierzchnia biała wchodzi w interakcję z czarną lub barwną, razem z nią z jednej strony buduje figurę-formę, z drugiej staje się dla niej rodzajem tła. W obu przypadkach jest ona słabo postrzegalna w potocznym doświadczeniu wizualnym. W cyfrowej grafosferze kolejne poziomy jej działania – mechaniczny, programistyczny i użytkowy – podobne są do ukrytej bieli tła. Stanowią kluczowy background generujący i wyświetlający, ale niedostrzegany lub słabo dostrzegany z poziomu wyświetlania. Tym, co widzialne, jest figura-forma, a tym, co warunkuje jej działanie, jest tło-proces, które trudno zobaczyć,

a tym samym w pełni rozpoznać. Istota grafiki polega właśnie na działaniu elementów widocznych pozytywnych (interfejsowych) i pozornie „przezroczystych” negatywnych (softwarowo-hardwarowych), które konstruują kompleksowe, wizualno-operacyjne środowisko cyfrowe. A poznanie i zrozumienie tak szeroko pojętej „graficzności” jest równoznaczne z posiadaniem „klucza do wiedzy i władzy”. Chciałabym w tym miejscu podkreślić, że graficzna organizacja środowiska cyfrowego konstruowana jest nie tylko w gabinetach korporacyjnych, ale i w przestrzeniach należących do indywidualnych użytkowników, czyli również w naszych pokojach (Henry Jenkins). Strategie designerskie, realizowane przez oficjalne struktury władzy, „spotykają się” z taktykami graficznymi, proponowanymi przez pojedynczych użytkowników. Organizacja cyfrowej grafosfery warunkowana jest profesjonalnymi i amatorskimi praktykami projektowymi. Grafometakody stosowane są redefiniowane przez grupy konsumentów, testerów i zależą od ich kompetencji „graficznych”. Dlatego tak ważne jest powszechne kształcenie społeczeństwa w tej dziedzinie ludzkiej aktywności.

Puentując: poznanie „graficzne” buduje współczesne kompetencje komunikacyjne i użytkowe oraz świadomość współuczestnictwa użytkownika w cyfrowej grafosferze i współodpowiedzialności za nią.

Analizy i wnioski badawcze prezentowane w książce, w ich wstępnej fazie publikowane w formie artykułów, wykorzystane zostały np. do ekspertyz ewaluacji strony internetowej www.ck.gov.pl i aplikacji mobilnej iPolak w Departamencie Rozwoju Usług Cyfrowych w Ministerstwie Cyfryzacji (2019). W gronie specjalistów UX próbowaliśmy zrozumieć różnosemiotyczne środowisko cyfrowe i, przede wszystkim, wzorce jego użytkowania. Następnie prototypowana była graficzna organizacja strony rządowej lub aplikacji mobilnej. Potem poddawano je testom użytkowym, sprawdzającym, czy sposób obsługi interfejsu jest „lekki”, „szybki”, prawie „przezroczysty”. Pytaliśmy naszych użytkowników o stopień satysfakcji ze stosowania cyfrowych narzędzi. Najczęściej okazywało się, że dla współczesnego „człowieka graficznego” ważna jest obecność grafometakodu jako środka do zapanowania nad dużą ilością danych cyfrowych. Dokonywał on analizy jednostkowych grafokodów zawartości strony internetowej, percypując je w szerokim, wizualnym kontekście. Skupiał uwagę przede wszystkim na metastrukturach umożliwiających skuteczne przekazanie informacji użytkowej.

5. Omówienie pozostałych osiągnięć naukowo-badawczych, również artystycznych

Poza zaprezentowaną wyżej pozycją *Cyfrowa grafosfera. Wprowadzenie do badań nad graficzną organizacją środowiska cyfrowego* opublikowałam książkę *Formizm w poezji Tytusa Czyżewskiego* (Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2010). Jestem redaktorem naukowym dwóch tomów: *Szybkość w kulturze* (Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2016) i przygotowanej do druku *(Nie)przezroczystości w kulturze* (Wydawnictwo Naukowe UKSW, Warszawa 2019).

Jeszcze przed doktoratem otrzymałam: dwukrotnie stypendium Ministra Edukacji i Szkolnictwa Wyższego za bardzo dobre wyniki w nauce i szczególne osiągnięcia w pracy naukowej, stypendium Schule für Gestaltung w St. Gallen (Szwajcaria) oraz byłam stypendystką Konfederacji Szwajcarskiej w Institut de Littérature générale et comparée na uniwersytecie w szwajcarskim Fryburgu. Następnie powróciłam na tę uczelnię jako wykładowca w roku akademickim 2005/2006 roku. Zainicjowałam i koordynowałam w latach 2004–2007 wymianę międzynarodową między uniwersytetami – polskim i szwajcarskim.

Od doktoratu opublikowałam łącznie 23 artykuły, z czego 10 w czasopiśmie naukowych (6 w punktowanych, 2 w języku angielskim) i 13 w formie rozdziałów w zbiorowych monografiach naukowych. Brałam czynny udział z referatami w 22 konferencjach krajowych i organizowałam lub współorganizowałam 6 konferencji. Byłam współtwórcą i wykonawcą grantu NCN *Struktura przekazu digitalnego – aspekty semiotyczne, semantyczne, komunikacyjne*, w latach 2011–2015, w ramach którego napisałam 4 artykuły i sporządziłam słownik terminów graficznych opisujących środowisko cyfrowe. Obecnie jestem członkiem redakcji „Załącznika Kulturoznawczego” i wykonuję ekspertyzy na potrzeby Departamentu Rozwoju Usług Cyfrowych w Ministerstwie Cyfryzacji. Moje dotychczasowe badania koncentrowałam wokół trzech zagadnień komparatystycznych.

5.1. Analiza porównawcza analogowych interdyscyplinarnych działań artystycznych

Odbyte studia w zakresie polonistyki i grafiki wyczuliły mnie badawczo na problem zależności komparatystycznych istniejących w obrębie grafokodów tekstowych, grafokodów obrazowym i kodów ikonicznych typu malarskiego. Analizy porównawcze prowadziłam początkowo w obrębie działań artystycznych: literatury i malarstwa. Zaadaptowałam

wnioski badawcze Heinricha Wölfflina, powstałe na gruncie historii sztuki, do analizy dzieła literackiego. Udowodniłam, że twórczość Jerzego Harasymowicza można badać w kontekście „kategorii oglądu”, przyporządkowanych do stylu barokowego, czyli malarskości, głębi, formy otwartej, jedności i względnej jasności obrazu poetyckiego. Uznałam, że pisarz przybrał „kostium barokowego” poety, ponieważ chciał „odświeżyć” współczesny mu język poetycki poprzez ozdobną metaforę, kunsztowny koncept, nagromadzenie antytez, oksymoronów, hiperbol. (Analiza komparatystyczna i wyprowadzone z niej wnioski badawcze spotkały się z bardzo przychylną oceną samego Harasymowicza). Podobne dążenie do odnowienia formy literackiej towarzyszyło kolejnemu z twórców – Tytusowi Czyżewskiemu – którego dzieła poddałam analizie badawczej. Udowodniłam, że formizm istniał nie tylko w plastyce – tutaj miał on już pełną akceptację i doczekał się wielu analiz – ale również w literaturze. Tak jak Francuzi mieli swój interdyscyplinarny kubizm, Włosi – futurizm, tak Polacy – różnosemiotyczny formizm. Literacka propozycja, analogiczna do malarskiej, nie starała się być kolejną, może nawet oryginalną, wizją rzeczywistości realnej czy irrealnej. Czyżewskiemu zależało na nowym rozumieniu wiersza jako struktury kompozycyjnej, kształtowanej przez szereg poetyckich metod opanowania materiału słownego: formalnego (dźwiękowego i obrazowego) i semantycznego. Formizm, plastyczny i literacki, stworzył oryginalne propozycje i osiągnął podobne efekty – uaktywnił odbiorcę w akcie rytualnego oglądania lub czytania. Wydaje się, że zaproponowane wnioski naukowe, które jednoznacznie potwierdzały istnienie formizmu poetyckiego, utrwaliły się w badaniach literaturoznawczych, o czym świadczą liczne cytowania mojej pracy, np. dokonane przez Ewę Dmowską (*„Nie koniec a początek”. O Elektrycznych wizjach formisty Tytusa Czyżewskiego*), Radosława Siomę (*Jedność Czyżewskiego*), Radosława Okulicza-Kozaryna (*Czy koniecznie trzeba odmładzać Czyżewskiego*), Jakuba Skurtysa (*Jak jeszcze działać (z) formami? Tytus Czyżewski i rytm nowoczesności*) czy Dobrawę Lisak-Gębałę (*Orfeusz a rebus, czyli audiosfera w twórczości literackiej Tytusa Czyżewskiego*). Wnioski badawcze zostały również spopularyzowane w ich wymiarze dydaktycznym w czasopiśmie „Polonistyka”, w pierwszym numerze z 2007. Wreszcie zyskały one praktyczną realizację w projekcie Katarzyny Wolny: Tytus Czyżewski, *Chosen Poems/Wiersze wybrane*, Katowice 2010.

Natomiast w analizach dotyczących zjawisk plastycznych w pisarstwie Gustawa Herlinga-Grudzińskiego zaobserwowałam i podkreśliłam „literacki sposób” czytania kodu malarskiego. Polegał on na dostrzeganiu przede wszystkim warstwy treściowej, a stosunkowo

rzadko – formalnej. Ta druga pojawiała się w kontekście „zmagania się” malarskiego *signifiant* z abstrakcyjnym *signifié*, z pojęciami: *Dobra, Zła, Miłości, Cierpienia*. W kolejnej analizie komparatystycznej dokonałam zestawienia sykstyńskich fresków autorstwa Michała Anioła z *Medytacjami nad „Księgą Rodzaju” na progu Kaplicy Sykstyńskiej* Jana Pawła II. Uznałam, że obie propozycje połączył wymiar ideowy, metafizyczny, poszukiwanie – bezskutecznie – niewidzialnej tajemnicy za pomocą widzialnych kodów malarskich i poetyckich. Wydaje się, że pisarze, wyczuwając „niewystarczalność” sensotwórczą grafokodu tekstowego, wzmacniali go porządkami wizualnymi. Odwoływali się do nich najczęściej jednak w ich wymiarze treściowym, pomijając formalny. Twórcy zostali niejako „uwięzieni” w semantyce generowanej na prawach językowych, czyli za pośrednictwem umownych znaków i symboli, nie dostrzegali skal barwnych, światłocieniowych, tonalnych – całego bogactwa *signifiant* malarskiego. Komponenty te mają naturę umotywowaną, referencyjną i może za ich pośrednictwem zaistniałaby szansa przybliżenia się do istoty świata widzialnego.

5.2. Porównanie artefaktów: analogowych z cyfrowymi, artystycznych z użytkowymi

Poszukując nowych pól badawczych dla analiz porównawczych, skierowałam się w stronę środowiska cyfrowego. W trakcie konferencji *e-polonistyka 2* w grudniu 2009 roku postawiłam eksperymentalną tezę badawczą. Uznałam, że tylko ograniczenia techniczne – brak internetu – nie pozwoliły na realizację interaktywnej lektury już w propozycjach artystycznych w pierwszej połowie XX wieku. Potwierdziłam ten wniosek analizą badawczą, która opublikowana została w 2012 roku pod tytułem *Interaktywny model percepcji odbiorczej w poezji formistycznej i hipertekście lekcyjnym*. Udowodniłam, że formistyczne strategie budowania przekazu: jukstapozycja, symultaniczność, powtarzalność, strumień skojarzeń, mogły być porównywane do operacji wyboru z analogowej „bazy danych”. W obu przypadkach wprowadzone zostały bowiem zasady niespójności przestrzeni i nieciągłości czasu przedstawienia. Uznałam, że użytkownika wiersza formistycznego i użytkownika hipertekstowego łączyła natomiast naprzemienna percepcja „zoom in” i „zoom out”, stosowana w interaktywnej lekturze. W pierwszym przypadku pojawiały się nawet literackie prefiguracje łącza internetowego, które przybierały formy grafznaków: ikonicznych (piktogramów,

ideogramów) i interpunkcyjnych (kropek, pytajników, myślników, dwukropków). Zauważyłam, że z poziomu odbiorczego wiersz formistyczny wprowadzał kategorię odbiorcy wirtualnego, który stanowił konstrukcję potencjalną, istniejącą w tekście, zanim pojawił się realny adresat. Uznałam, że w hipertekście temu odbiorcy wirtualnemu odpowiadała rola użytkownika zaprojektowana na podstawie UX, uwzględniająca wymiar funkcjonalny; odbiorcy konkretnemu – użytkownik realnie istniejący i wchodzący w interakcję. Poetyka odbioru w obu przypadkach wprowadzała relacje metonimiczne, polegające na relacji przyległości elementów, zatem postrzeganie odbiorcze skupiało się na powierzchni strony. Wiersz formistyczny i hipertekst wymagały lektury wielokrotnie zrywającej ciągłość i wytwarzały w ten sposób specyficzny model spójności opartej na rekurencji, czyli procedurze wywołującej samą siebie. Uznałam, że obie – propozycja artystyczna i wirtualna – mogą być analizowane w perspektywie UX, czyli doświadczeń i pragnień użytkowych. Dr Urszula Pawlicka, uczestnicząca w konferencji, zainspirowana moimi badaniami, zrealizowała projekt cyfrowy zatytułowany *Adaptacja poezji formistycznej Tytusa Czyżewskiego* (2013). Jest on dostępny na stronie: <http://ha.art.pl/czyzewski/>. W 2016 roku fragment projektu znalazł się w trzecim tomie Kolekcji Literatury Elektronicznej, zamieszczonym pod adresem: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=oczy-tygrysa>. Praktycznym rezultatem moich wniosków teoretycznych, zaproponowanych na lubelskiej konferencji, był również projekt instalacji interaktywnej *Ogród mechaniczny (według Tytusa Czyżewskiego)* Pawła Janickiego. Praca ta powstała w 2010 roku w ramach projektu *atomy+bity*, następnie została zaprezentowana na wystawie *DataSense* w Lubelskim Towarzystwie Zachęty Sztuk Pięknych i tam pozostała (zobacz <https://vimeo.com/59287662>). Wydaje się, że zaproponowane przeze mnie eksperymentalne wnioski naukowe okazały się słuszne i twórcze, dlatego w dość krótkim czasie zyskały przełożenie praktyczne, a współcześnie testowane są przez użytkownika cyfrowej grafosfery. Kolejne moje sugestie teoretyczne opisywały kulturowy paradoks. Awangardowe strategie stosowane w dziełach artystycznych analogowych (ale również cyfrowych) nie spotykają się z aprobatą ze strony odbiorców masowych. Tymczasem zyskują one powszechną akceptację jako taktyki użytkownika cyfrowej grafosfery. W ten sposób jukstapozycja, wiele punktów widzenia (zaproponowane przez kubizm), symultanizm (zainicjowany przez futurizm), rytualna powtarzalność (rozpowszechniona przez formizm) znajdują pełną recepcję jako operacje wprowadzone przez

narzędzia użytkowe. W konsekwencji zaobserwowanej zależności w orbicie moich zainteresowań badawczych znalazły się właśnie graficzny interfejs użytkownika i szeroko pojęta cyfrowa grafosfera.

5.3. Kategorie interdyscyplinarne opisujące i analizujące kulturę współczesną

Wspólnie z prof. UKSW dr hab. Brygidą Pawłowską-Jądrzyk, w ramach działalności Zakładu Poetyki Intersemiotycznej i Komparatystyki Mediów, zainicjowałyśmy cykl konferencji zatytułowanych *Interdyscyplinarne Kategorie Kulturoznawstwa*. Poszukujemy kategorii i „testujemy” je, by przekonać się, w jakim stopniu faktycznie charakteryzują one kulturę, w szczególności współczesną, również cyfrową. Sympozjum zorganizowane w 2014 roku dotyczyło problemu ciężaru i lekkości, w 2015 – szybkości, w 2016 – możliwości i konieczności, a w 2018 i 2019 – przezroczystości. Kolejne kategorie są w fazie projektowania. Efektem spotkań naukowych były publikacje monograficzne. Do tej pory ukazały się trzy, czwarta jest w druku. Kategorię rozumiem na sposób matematyczny. W tym przypadku koncypanie w porządku kategorii „dystansuje się” od teorii mnogości. Zbiory (A i B) oraz ich elementy (a i b) przestają być fundamentalnymi pojęciami i schodzą na drugi plan analizy. Najważniejsze okazują się przekształcenia, np. wskazanych zbiorów i złożenia przekształceń, przedstawione w formie diagramów. Dlatego różnorodne zjawiska: artystyczne, użytkowe, filozoficzne, socjologiczne, fizyczne, chemiczne i inne, oglądane są tylko wstępnie od wewnątrz (lokalnie), ale przede wszystkim od zewnątrz (globalnie). W drugim przypadku analizowane są poprzez sposób zachowania w stosunku do innych, analogicznych elementów, czyli np. za pośrednictwem kategorii: ciężaru, lekkości, szybkości, przezroczystości. Kategorie ze swej natury są relacyjne, dlatego stają się one obszarem i narzędziem dla interdyscyplinarnej komparatystyki i pozwalają „skupić” wokół siebie autentycznie różnorodne środowiska naukowe. Wśród prelegentów naszych konferencji znaleźli się badacze z obszaru nauk o kulturze, literaturoznawcy, językoznawcy, teoretycy literatury, socjologowie, dziennikarze, architekci, filmoznawcy, teatrologowie, historycy sztuki, graficy, fotograficy, malarze, matematycy, fizycy i inni. Sympozjom towarzyszyły często wystawy: ciężarowi i lekkości – rzeźb absolwentów warszawskiej ASP, przezroczystości cz. 1 – malarstwa prof. ASP w Warszawie dr. hab. Arkadiusza Karapudy, przezroczystości cz. 2 – fotografii dr. Tomasza Sobieckiego z ASP w Gdańsku. W ten sposób przywołana kategoria była nie tylko

opisywana i analizowana teoretycznie, ale i testowana w praktyce artystycznej. Próbowano w ten sposób określić, w jakim stopniu wskazana jakość charakteryzuje kulturę, w szczególności – współczesną.

5.4. Aktywność w dziedzinie projektowania graficznego

W wolnym czasie projektuję. W latach 2001–2008 byłam związana z Agencją Wydawniczą GENS, dla której wykonałam ponad 40 projektów graficznych (okładek i opracowań wizualnych książek, ilustracji). W międzyczasie pracowałam również jako grafik w agencji reklamowej geser.kappeler.petere.ag w St. Gallen, gdzie zaprojektowałam znak *auaextrema*, który reprezentował Szwajcarię niemieckojęzyczną na targach EXPO 2001. Współpracowałam (w latach 2008–2009) z Wydawnictwem Wydziału Polonistyki UW, dla którego zaprojektowałam okładki do książek: *Religie i religijność w literaturze i kulturze romantyzmu*, red. E. Kasperski, O. Krykowski (2008), *Śladami romantyków...*, red. E. Kasperski, O. Krykowski (2009). Obecnie współpracuję z Wydawnictwem Naukowym UKSW, dla którego wykonałam w ostatnim czasie okładki do monografii naukowych: *Ciężar i lekkość w kulturze współczesnej. Estetyka, poetyka, style myślenia* (2016), *Szybkość w kulturze* (2016), *Możliwość i konieczność w kulturze. Idee, narracje, interpretacje* (2017), *Fotoesej. Testowanie granic gatunku* (2016), *Rzecz w kulturze* (2016), *Mockumentary. Próba określenia istoty zjawiska* (2017), *Śmierć w wodzie i inne motywy akwaticzne w horyzoncie wyobraźni* (2018), *Rozjaśnianie Hanekego* (2019) i czasopisma „Załącznik Kulturoznawczy” nr 3 (2016), nr 4 (2017), nr 5 (2018). W moim dorobku projektowym znajdują się również plakaty oraz inne komponenty identyfikacji wizualnej, towarzyszące np. konferencjom naukowym: *Gra z kiczem; Szybkość w kulturze; Kryzys dyskursu miłosnego?; Możliwość i konieczność w kulturze; Przezroczystość w kulturze; Ikony wyobraźni: śmierć w wodzie i inne motywy akwaticzne w artystycznych tekstach kultury; Pochwała „twórczej zdrady”, czyli adaptacja jako niepokorna kreacja; Haneke, czyli wszystko; Ogień w horyzoncie wyobraźni.*

A. Smaga
Warszawa, 15.04.2019