

Spis treści

Część I. Liberatura

Katarzyna Bazarnik, Liberatura – rewitalizacja książki	9
Emiliano Ranocchi, Liberatura między awangardą i tradycją. Bilans pierwszego dziesięciolecia	19
Agnieszka Przybyszewska, Książkowe interfejsy. Liberatura – przekaz grafemiczny w postmedialnym świecie konwergencji?	37

Część II. Sztuka multimedialna

Piotr Zawojski, <i>I Photograph to Remember</i> Pedra Meyera. Cyfrowa diaporama jako multimedialna forma <i>storytelling</i>	59
Ewa Wójtowicz, Przez net literaturę do wizualnej narracji. <i>Immobilité</i> Marka Ameriki z perspektywy remiksologii	73
Tomasz Załuski, Remediacje słowa – remediacje doświadczenia. Rozum medialny i maszyny tekstualne w twórczości Wojciecha Bruszewskiego	85
Marta Raczek-Karcz, Umarła matryca, niech żyje matryca! O roli słowa i kodu numerycznego w kształtowaniu współczesnych przekazów graficznych	107
Sylvia Szykowna, Kondycja postmedialna kultury interaktywności	117

Część III. Literatura elektroniczna

Mariusz Pisarski, Analiza i wartościowanie dzieła literatury cyfrowej	129
Emilia Branny-Jankowska, Rytm jako kategoria opisu e-literatury	141
Monika Górską-Olesińska, <i>Poetry@science? – slippingglimpse</i> Stephanie Strickland, Cynthia Lawson Jaramillo i Paula Ryana	157
Anna Nacher, <i>A Humument</i> Toma Phillipsa jako aplikacja – między tekstem, kodem i ucieleśnieniem	173
Anna Wendorff, Hiperteksty i hipermedia literackie a problem tłumaczenia. Wokół <i>Gabrielli Infinity</i> Jaimego Alejandra Rodrígueza	187

Część IV. Kultura internetu

Janina Hajduk-Nijakowska, E-folklor jako subkultura sieci.	205
Magdalena Kamińska, Kulturotwórcza rola technik kryptograficznych w środowiskach internetowych	219
Karolina Sikorska, Przygody na forum internetowym. O kulturowych praktykach wspólnot interpretacyjnych.	235
Magdalena Zdrodowska, Popularne narracje podróżnicze – turystyczne światy przedstawiane w internecie	249
Roman Bromboszcz, PC-net. Współpraca heterarchiczna w projektach artystycznych	265

Część V. Gry komputerowe i e-komiks

Jan Stasieńko, Między edukacyjnością a ludycznością – trudne sąsiedztwa w grach wideo.	275
Jan Argasiński, Gry wideo. Softwarowe maszyny semiotyczne.	293
Tomasz Żaglewski, Wokół problematyki e-komiksu, czyli jak ulepszyć „gorszą” literaturę	303
Łukasz Słoński, Obraz ujarzmiony? Kilka uwag o komiksie interaktywnym	317