

Spis treści

Wstęp	5
Założenia	5
Cyfrowa retoryka i semiopoetyka	12
Omówienie rozdziałów	20
Rozdział I. Tropcy cyfrowe	25
Tropcy cyfrowe w perspektywie ewolucyjnej	25
Tropcy materialne i cyfrowe	31
Symulakra i cyfrowe mimesis	36
Podłoże tropu cyfrowego	43
Metafora	44
Alegoria	50
Figury w powieści hipertekstowej <i>popołudnie, pewna historia</i>	54
Tekst-szrapnel – pionierskie figury animacji	56
Ślepe zaułki i sensoryczne klamry	60
Trop cyfrowy – sprzężenie zwrotne mimesis i diegesis	63
Rekursje i powroty – w stronę cyfrowej syllepsy	64
Alegoria performatywna	66
Syllepsa	69
Metalepsa	75
Hiperlepsa – wzmocniona figura obecności	83
Metafory interfejsowe – historia i rodzaje	89

Rozdział II. Cyfrowa podróż – motywy spaceru, żeglugi i eksploracji w splotie reprezentacji i recepcji	95
Hiperlepsa w książce artystycznej – <i>Ulica Sienkiewicza w Kielcach</i>	98
Performatywne metonimie J.R. Carpenter – wzdłuż wybrzeża, przed ekranem	107
Figury obecności w narracyjnych systemach hipertekstowych	115
 Rozdział III. Motyw domu i jego realizacje w literaturze cyfrowej	131
Między <i>technē</i> a <i>poiesis</i> . Medium jako czynnik modelujący gatunki, tematy i figury	133
Konkretyzacja metafor w ewolucji i współlistnieniu mediów – między drukiem a hipertekstem	143
Interaktywna fikcja – dom jako przestrzenna baza danych	150
Założycielski gatunek IF – dom w interaktywnej grze tekstowej <i>Zork</i>	153
Narracje tworzone zespołowo – MUD-y i <i>Hipertekstowy Hotel</i> ...	160
Hiperleptyczne ujęcia topiki miejsca w opowieściach tworzonych w Twine i w powieściach aplikacjach	165
 Rozdział IV. Cieleśny współudział użytkownika w tworzeniu figur obecności	179
Poezja, media i paradoks przedstawieniowy – współudział figur cyfrowych w reprezentacji realnego	182
Strategie obecności w mediach mieszanych – <i>Uncle Buddy's Phantom Funhouse</i>	184
Pozatekstowe sposoby angażowania odbiorcy w tradycji analogowej i cyfrowej	190
Powieści aplikacje jako pole remediacji figur obecności	194
Hiperlepsa i metalepsa w <i>Maginary</i> Semyona Polyakowskiego. Między iluzją a antyiluzją	198
Rodzaje zwrotów do czytelnika w <i>Maginary</i>	202
Typy interakcji angażujące ciało: refleksje i pytania	205
Haptyczność i kinestezyjność – problemy metodologiczne	210
Immersja, emersja, dyspersja jako efekty figur obecności	216

Rozdział V. Efekt Elizy – konwersacja z komputerem jako figura obecności	223
Tradycja dialogu i personifikacja jako podłoże sztuki promptu	226
Między efektem Elizy a efektem Szklowskiego – formy artystyczne wobec językowej sztucznej inteligencji	232
Generatory cybertekstowe a sztuczna inteligencja – krótka historia	237
Stanisław Lem jako pionier systemów konwersacyjnych, czyli Elektrybałt dziś	240
Alexa i jej literackie nakładki – (prawie) sztuczna inteligencja	243
Narodziny Lizy Gennart – społeczna obecność programów konwersacyjnych opartych na GPT	245
Między <i>small data</i> a <i>big data</i> – generatory autorskie wobec modeli LLM	249
Konwersacje ironiczne jako krytyka społeczna – Imperium Ducha	250
Test na pisarza – Kathryn Cramer kontra sztuczna inteligencja ...	255
Konstrukty obecności – podsumowanie	262
Zakończenie	265
Bibliografia	271
Spis ilustracji	289
Indeks osobowy	291