

O tożsamości zjawiska immersji. Czytelnik w dobie „postpapierowej”

Ewa Mikula

Sztuka od początku swojego istnienia związana była z immersyjnością, która w znacznej mierze determinowała to, jak dane dzieło zostanie odebrane. Według Marie-Laure Ryan immersyjność jest „ogólną i historyczną właściwością sztuki, szczególnie ujawniającą się w literaturze, głównie w prozie”¹. W tym szerokim rozumieniu zjawisko immersji oznaczałoby: oddziaływanie sztuki, a zatem przeżywanie i interpretowanie dzieła przez odbiorcę, który obcując z wytworami kultury, ma możliwość kreowania za pomocą wyobraźni przestrzeni alternatywnej w stosunku do rzeczywistości. I to właśnie wyobraźnia stanowi główny czynnik, który według Ryan decyduje o tym, że w zestawieniu elektronicznego dzieła interaktywnego i tradycyjnego dzieła literackiego przewagę pod względem immersyjności zyskuje literatura. Literatura wymaga bowiem od odbiorcy pewnego zaangażowania, bez którego tekst nie mógłby istnieć, natomiast dzieła cyfrowe dają świat ukształtowany, oferują gotowe narzędzia służące do poruszania się w tym świecie i mniej angażują wyobraźnię w procesy percepcyjne.

Powszechnie immersja kojarzona jest z właściwościami gier komputerowych i, mówiąc ogólniej, wirtualnej rzeczywistości. Według Jakuba Krogulca:

Immersja nie ogranicza się wyłącznie do gier komputerowych. Proces ten obecny jest także w innych mediach: filmie, muzyce, literaturze czy nawet sztukach plastycznych. Jednakże immersja wynikająca z zaangażowania w świat gry będzie na swój sposób intensywniejsza, bardziej fizyczna².

1 M. L. Ryan, *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press 2001, s. 352–353.

2 J. Krogulec, *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, „CreatioFantastica” 2015, nr 1 (48), s. 1, <https://creatiofantastica.files.wordpress.com/2015/03/art-jakub-krogulec-immersja-i-tworzenie-tozsamosci-w-grach.pdf>, [dostęp: 4.05.2018].

Swoje twierdzenie autor buduje na podstawie teorii Espena Aarsetha, dotyczącej ergodyczności dzieła. Aarseth dzieli utwory literackie na ergodyczne, czyli takie, których percepcja wymaga od odbiorcy „istotnego «nie-trywialnego» wysiłku” oraz na nieergodyczne, czyli takie, które nie obarczają czytelnika „żadną ekstranoematyczną odpowiedzialnością, poza np. ruchem galki ocznej i równomiernym lub losowym przewracaniem stron”³. Do wytworów literatury ergodycznej badacz zalicza utwory elektroniczne i hipertekstowe, natomiast wyklucza z niej tradycyjny drukowany kodeks. Takie postrzeganie rzeczywiście nakazuje przyznanie Krogulcowi racji i przypisanie grom wideo (a także wszelkiego rodzaju e-literaturze) wyższego współczynnika immersyjności niż literaturze tradycyjnej. Co jednak z poglądami Ryan, która w swoich badaniach prezentuje odmienne stanowisko?

Zjawisko immersji w literaturze można powiązać z Ingardenowską teorią konkretyzacji⁴, która zakłada, że dzieło stanowi jedynie szkielet, który w trakcie lektury jest uzupełniany przez odbiorcę. Konkretyzacja to efekt spotkania czytelnika z utworem, a właściwie działań, jakie dokonuje on w trakcie czytania.

Konkretyzacje są właśnie tym, co się konstituuje w czasie lektury i co stanowi niejako sposób przejawiania się dzieła, tę konkretną postać, pod którą samo dzieło zostaje przez nas uchwycone⁵.

Odbiorca uzupełnia miejsca niedookreślenia istniejące w utworze, stając się tym samym współtwórcą, który buduje własny system uściśleń w dziele w zależności od swojej fantazji, upodobań czy wrażliwości estetycznej.

Można powiedzieć, że jedno i to samo dzieło literackie przejawia się w różnych zmiennych wyglądach. Mnogość wyglądown przynależnych do jednej i tej samej lektury pewnego dzieła, posiada zarazem zasadniczą wagę dla konstituowania się określonej konkretyzacji właśnie czytanego dzieła. Ponieważ te mnogości są na ogół różne przy dwóch różnych lekturach, otwiera się więc przed nami droga do odróżnienia poszczególnych konkretyzacji dzieła od niego samego⁶.

3 E. Aarseth, *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*, przeł. D. Sikora, M. Pisarski, „Techsty” 2006, nr 2, http://www.techsty.art.pl/magazyn2/artykuly/aarseth_cybertekst.html, [dostęp: 4.05.2018].

4 R. Ingarden, *Z teorii dzieła literackiego*, [w:] *Problemy teorii literatury*, oprac. H. Markiewicz, Wrocław 1987, s. 7–54.

5 Tenże, *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, Warszawa 1988, s. 410.

6 Tamże, s. 412.

Na podobnych zasadach działa immersyjność w grach komputerowych, kiedy to gracz samodzielnie tworzy awatary postaci czy przestrzenie świata, w którym umiejscowiona jest fabuła.

Problem immersyjności literatury porusza także Umberto Eco w swojej semiotycznej koncepcji analizy wytworów sztuki, opartej na relacji dzieło–odbiorca⁷. Podobnie jak Roman Ingarden, Eco ważniejszą rolę w procesie percepcyjnym przypisuje odbiorcy, aniżeli autorowi, który powołał dzieło do życia. To właśnie odbiorca w trakcie lektury „dotwarza” utwór, kreuje go za pomocą własnej wrażliwości. Każde dzieło kumuluje w sobie elementy niedookreślone, które są wciąż na nowo odczytywane. Nie ma dwóch takich samych odczytań jednego utworu. W przypadku literatury każde spotkanie czytelnika z tekstem będzie konotować inny odbiór. Należy jednak pamiętać o tym, że odczytania te mieszczą się w nakreślonym przez autora schemacie, stanowiącym pewne ograniczenia dla odbiorcy. Można powiedzieć, że ze względu na istnienie wielu odbiorców danego dzieła, a także na fakt, iż odbiorca, który kilkakrotnie obcuje z tym samym utworem, nigdy nie odczyta go ponownie w taki sam sposób, mamy do czynienia z polisemicznością dzieła i nieskończoną liczbą jego odczytań. Literatura czy — szerzej — sztuka nie mogłaby istnieć bez odbiorców. Nie mogłaby istnieć także bez twórców, których zadaniem jest nadanie utworowi takiej kreacji, aby pewne elementy pozostały nieprecyzyjne i stymulowały czytelnika w procesie lektury.

Ryan wyróżniła trzy kategorie w obrębie badań nad immersyjnością literatury⁸, które są ściśle związane z uczestnictwem odbiorcy w konstruowaniu utworu:

- 1) immersja przestrzenna (*spatial immersion*) — przenikanie do świata powieści, częściowe utożsamianie się z bohaterami oraz uzupełnianie cech postaci i elementów rzeczywistości świata przedstawionego;
- 2) immersja czasowa (*temporal immersion*) — przeżywanie przez odbiorcę dzieła w świecie realnym; uczestniczenie odbiorcy w wyobrażonym świecie; oddziaływanie przeżycia estetycznego w czasie, powodujące tworzenie na podstawie percepcji utworu elementów świata przedstawionego i losów bohaterów;
- 3) immersja emocjonalna (*emotional immersion*) — przeniesienie literackiej osobowości do świata realnego, jako wzorca związanego z wartościowaniem, wyznawaniem poglądów lub wcielaniem w realne życie zachowań bohaterów literackich.

7 U. Eco, *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg i K. Zaboklicki, Warszawa 2008.

8 M. L. Ryan, dz. cyt., s. 122–152.

Można powiedzieć, że wyżej wymienione znamiona immersyjności nosi bardzo wiele utworów, zarówno literackich, jak i tych charakterystycznych dla innych dziedzin sztuki. Każdy czytelnik na podstawie opisów tworzy w swojej głowie obraz głównych bohaterów, przypisując im pewne cechy psychiczne i fizyczne. „Dotwarza” także świat przedstawiony i nawet jeśli pisarz bardzo szczegółowo charakteryzuje przestrzeń, w której toczy się akcja utworu, to i tak każde odczytanie będzie zakładało nieco inne wyobrażenie o tym miejscu. Bywa też tak, że utożsamiamy się z bohaterami, których losy śledzimy na kartach powieści. Zaczynamy odnosić ich sytuację do naszego życia, a wtedy świat literackiej fikcji przenika niejako do rzeczywistości. Rodzą się jednak dwa pytania: 1) czy wszystkie wytwory sztuki są immersyjne, a także: 2) czy immersyjność przypisana tradycyjnej sztuce rzeczywiście przewyższa siłą oddziaływania dzieła elektroniczne, jak sądzi Ryan, czy może jest zgoła odwrotnie, jak przekonywał Aarseth?

Aby odpowiedzieć na pierwsze pytanie, należy odnieść się do pojęcia sztuki proscenicznej, którą Antoni Porczak stawia w opozycji do sztuki elektronicznej⁹. Prosceniczność zakłada po pierwsze dwubiegunowość, polegającą na stworzeniu nieprzekraczalnej granicy między odbiorcą a dziełem, z którym obcuje (np. w muzeum), po drugie zaś brak zdolności wpływania przez odbiorcę na formę dzieła, która zakłada niemożność zmiany koncepcji dźwiękowej, wizualnej czy przebiegu akcji. Immersyjność w tym wypadku nie występuje lub jej poziom jest znacznie obniżony. Sztuka elektroniczna natomiast domaga się od odbiorcy aktywnego uczestnictwa, przenikania do interaktywnej przestrzeni dzieła i nieustannego brania udziału w jej kreowaniu, ciągłego wpływania na jej kształt — podobnie jak w koncepcjach związanych z percepcją utworów literackich, stworzonych m.in. przez Romana Ingardena i Umberto Eco.

Kolejnym istotnym aspektem przy rozważaniach nad immersyjnością jest fakt, że zjawisko immersji ściśle wiąże się ze zjawiskiem iluzji. Aby móc szukać odpowiedzi na drugie z postawionych wcześniej pytań, a także aby lepiej zrozumieć, jak wraz z początkiem funkcjonowania nowych mediów zmieniło się pojmowanie immersyjności, warto najpierw dokonać rozróżnienia między tymi dwoma zjawiskami — immersją i iluzją:

Iluzja pozostaje po stronie przedmiotu, immersja jest przestrzenią, iluzja to efekt zastosowanej techniki, zabiegów, np. istnienia w dziele wartości artystycznych, immersja to zaangażowany odbiór, w którym dzieło przybliża się i ogarnia odbiorcę, oddziałując w sposób pełny na władze poznawcze¹⁰.

9 A. Porczak, *Instalacje interaktywne*, [w:] *Estetyka sensu largo*, red. A. Chmielowski, Kraków 1998, s. 113.

10 M. Ostrowicki, *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006, s. 204.

Sztuka współczesna (cyfrowa), w przeciwieństwie do sztuki tradycyjnej, dysponuje większą liczbą technik iluzji, które pozwalają wpływać na immersję dzieła, tworząc przy tym niemalże doskonale złudzenie rzeczywistości. Prędkość rozwoju najnowszych technologii sprawiła, że zjawisko immersji zaczęto wiązać przede wszystkim ze zdolnością poszczególnych mediów do wytwarzania jak największej liczby bodźców, dających jak najbardziej wiarygodne odczucia, uzyskiwane za pomocą zmysłów (uwidacznia się to przede wszystkim w grach komputerowych). Jeśli przyjmiemy, że immersyjność można uznać za ogólną cechę sztuki, to dopiero dzięki nowym mediom zyskuje ona szczególne znaczenie. Digitalizacja wzbogaciła bowiem sztukę o możliwość wielokanałowego oddziaływania na odbiorcę — wykorzystanie wirtualnej rzeczywistości daje szansę na stworzenie sensorycznej, responsywnej przestrzeni, w której odbiorca przestaje tylko przyjmować, ale zaczyna także tworzyć dzieło interaktywne.

Zmiany, jakie nastąpiły w pojmowaniu immersyjności od początków istnienia sztuki elektronicznej, można zaobserwować na przykładzie projektu *Screen*, opartego na technologii CAVE¹¹, czyli właściwie *Cave Automatic Virtual Environment*. To inicjatywa, która powstała w 1992 r. na Uniwersytecie Browna. Polega ona na wykorzystaniu zaawansowanej instalacji multimedialnej, na którą składa się pomieszczenie (zazwyczaj sześciąt), przystosowane do projekcji treści i interakcji odbiorcy z wirtualną rzeczywistością (ang. *Virtual Reality*, skrót VR). Na ścianach wnętrza wyświetlane są obrazy wysokiej jakości, renderowane na bieżąco pod wpływem działań użytkownika znajdującego się w środku. Komunikacja człowiek–komputer następuje za pomocą helmu VR/3D, który pozwala śledzić wszystkie ruchy użytkownika. Helm nakłada na wyświetlany na ścianach obraz dodatkowe obiekty w taki sposób, że użytkownik uzyskuje optyczne złudzenie lewitacji tych obiektów pomiędzy nim a ścianami pomieszczenia (a nawet więcej — możliwe jest bowiem uzyskanie złudzenia, że ścian w ogóle nie ma!). Za dzisiejszy usprawniony odpowiednik technologii CAVE możemy z powodzeniem uznać zestawienie urządzeń takich jak okulary Oculus Rift¹² ze specjalistyczną bieżnią Virtuix Omni¹³. Oba te produkty są dostępne na rynku dla przeciętnego konsumenta, a ich cena jest wielokrotnie niższa niż koszty związane z utworzeniem konstrukcji CAVE. We wspomnianych okularach znajdują się dwa wyświetlacze, na których prezentowany jest obraz z komputera. Sprzęt wyposażono także w system czujników, dających możliwość orientacji w przestrzeni. Sygnał wysyłany z tych sensorów tra-

11 Strona internetowa projektu Cave Writing, <http://cavewriting.sourceforge.net> [dostęp: 4.05.2018].

12 Strona internetowa Oculus Rift, <http://www.oculus.com/dk2/> [dostęp: 4.05.2018].

13 Strona internetowa Virtuix Omni, <http://www.virtuix.com/> [dostęp: 4.05.2018].

fia do komputera, w którym następuje odpowiednie przetworzenie obrazu względem pozycji, w jakiej znajduje się nasza głowa. Następnie obraz ten wraca do urządzenia, tak abyśmy mogli zobaczyć go przed naszymi oczami. W praktyce polega to na tym, że podczas grania w grę komputerową mamy możliwość poruszania głową. Widzimy wówczas świat przedstawiony dokładnie tak, jak widzi go bohater, w którego się wcielamy. Możemy się odwracać, pochylać, opuszczać wzrok, a wirtualna rzeczywistość, w której przebywamy, będzie podążać za ruchem naszych gałek ocznych. Dopelnieniem tego urządzenia jest bieżnia Virtuix Omni, której projekt został ufundowany przez internautów, spragnionych głębszych doznań związanych z przebywaniem w świecie VR, za pośrednictwem portalu Kickstarter.com¹⁴. To wielokierunkowa bieżnia służąca do symulacji poruszania się w grach komputerowych. Urządzenie zawiera aż czterdzieści sensorów ruchu, dzięki czemu doskonale interpretuje wszelkie działania użytkownika — rozróżnia marsz, chód, bieg, cofanie czy uskoki na boki. Wyposażono ją także w specjalną uprząż, chroniącą gracza przed upadkiem. Do korzystania ze sprzętu niezbędne są także specjalne buty zapobiegające ślizganiu się na powierzchni bieżni. Dwa wyżej opisane narzędzia pozwalają wytworzyć w domowym środowisku nieprawdopodobnie wręcz złudzenie zanurzenia się w cyberprzestrzeni.

W roku 2002 technologia CAVE została zaadaptowana do pionierskiego projektu *Screen*, który wykorzystał wirtualną rzeczywistość do obcowania czytelnika z literaturą. Projekt ten wykonano w oparciu o *Cave Writing*, dziedzinę prezentowania treści zapoczątkowaną przez profesora Roberta Coovera, amerykańskiego pisarza i naukowca, badającego możliwości przekraczania granic literackości i sposoby funkcjonowania tekstu w przestrzeni. Technologia ta umożliwiła zupełnie nowy rodzaj obcowania ze słowem i dziełem literackim. Dostarczyła potencjalnemu odbiorcy wielu nowych kanałów percepcji i sposobów interakcji z utworem. Elementami dodatkowymi (oprócz samego tekstu) stały się: dźwięki w postaci komentarzy / narracji, muzyka kształtująca nastrój, realistyczne odgłosy kontaktu z otoczeniem, ruchy narracyjne wprowadzające użytkownika w bezpośrednią interakcję z treścią / fabułą czy elementy *gamifikacji*, wytworzone za pomocą dodatkowego kontrolera ruchu dłoni. Posługując się tymi funkcjonalnościami, autor projektu zaprasza użytkownika do uczestnictwa w interaktywnym spektaklu literackim traktującym o zniekształcaniu wspomnień przez sam fakt ich przywoływania. Odbiorca zanurzony w CAVE poddany jest najpierw multimedialnej narracji trzech wspomnień wyświetlonych

14 Portal Kickstarter, <https://www.kickstarter.com/> [dostęp: 4.05.2018].

na osobnych ścianach. Następnie wspomnienia te zaczynają się rozpadać i to od użytkownika zależy, co zrobi z odpadającymi od tekstu słowami. Może je zignorować, co doprowadzi do szybkiej „degradacji” wspomnień — odbiorca otrzyma wówczas jedynie zlepek nieczytelnych znaków, krążących nad nim. Może również starać się je odbijać, tak aby wróciły na swoje miejsce. Niestety słowa nie zawsze trafiają w odpowiednie luki, a uderzone za mocno, rozpadają się, co skutkuje coraz większymi zniekształceniami w tekstach pierwotnych. Wraz ze wzrostem tempa rozpadania się tekstu maleją szanse użytkownika na naprawienie wspomnień, co ostatecznie doprowadza do ich całkowitego zamazania.

Tekst — choć jest głównym elementem, z którym obcuje odbiorca w projekcie *Screen* — stanowi przede wszystkim instrument i narzędzie służące do odbioru, niekoniecznie zaś rdzeń samego dzieła, decydujący definitywnie o jego odbiorze, tak jak ma to miejsce w przypadku literatury tradycyjnej. Projekt ten skłania do refleksji nad niejednorodnością pojęcia immersyjności, bowiem immersja nie jest tutaj mimetyczną symulacją rzeczywistości, mającą na celu utworzenie złudzenia obcowania z realnymi obiektami, tak jak chociażby w opisanych wcześniej przykładach dotyczących gier komputerowych. Bazując na literackiej referencyjności, *Cave Writing* budzi w użytkowniku iluzję odczuć — wyobrażenie o funkcjonujących w rzeczywistości elementach niematerialnych, takich jak przywołane zatracanie wspomnień. Dzięki temu eksperymentowi czytelnik może zrozumieć i w pewnym sensie doświadczyć działania zawitych procesów pamięciowych.

Przykładami sztuki elektronicznej, dużo bardziej zbliżonymi do literatury tradycyjnej niż projekt *Screen*, są audiobooki i e-booki¹⁵. Dysponują one różnymi funkcjonalnościami, mogącymi wpływać na zwiększenie immersyjności dzieła. W przypadku audiobooków rzecz dotyczy przede wszystkim sfery audialnej i jej walorów artystycznych. Przykładem książki audio, która wykorzystała dodatkowe funkcje mające znaczenie dla odbioru dzieła, jest *Nieznany* Stanisława Lema, stworzona pod kierownictwem Grzegorza Pawłaka w roku 2013¹⁶. Tekst czytany przez cenionych polskich aktorów wzbogacono o przestrzenne efekty dźwiękowe, pozwalające czytelnikowi lepiej zorientować się w rzeczywistości kosmicznej, a także o ścieżkę muzyczną skomponowaną przez zespół Ścianka. Chociaż w odbiorze powieści Lema w wersji audio dalej konieczne jest uruchomienie wyobraźni, wcześniej wspomniane elementy podnoszą doznania estetyczne

15 Mowa tu będzie o e-bookach rozumianych w sposób „tradycyjny”, jako elektroniczne publikacje odczytywane za pomocą czytników e-tekstów.

16 *Nieznany* Stanisława Lema w postaci książki audio, <http://audioteka.com/pl/audiobook/nieznany> [dostęp: 4.05.2018].

wynikające z obcowania z dziełem sztuki, a także znacznie ułatwiają odbiorcy „zanurzenie się” w świecie przedstawionym.

W przypadku książek elektronicznych mamy do czynienia z immersją techniczną, wynikającą z rozszerzających się możliwości sprzętowych pozwalających na odczyt publikacji elektronicznych. Obecnie czytniki e-tekstów wyposażone w technologię e-ink dają złudzenie, że czytany tekst jest wydrukowany na papierze. Ponadto urządzenia wzbogacone o animacje przewracania stron i efekty dźwiękowe temu towarzyszące potęgują wrażenie, że obcujemy z książką, a nie z ekranem umożliwiającym czytanie tekstu. Te elementy wydają się jednak nie mieć zbyt dużego znaczenia jeśli chodzi o odbiór treści. Chcąc szukać immersyjności w samym dziele odczytywanym za pomocą e-book readerów, warto zwrócić uwagę na opcję autoprzewijania tekstu — książka traci wówczas budowę stronicową, a prędkość przewijania wersów uzależniona jest od szybkości czytania danego odbiorcy. Użytkownik może wówczas w lepszy sposób „zanurzyć się” w dzieło, bowiem nie ma już potrzeby, aby rozpraszał swoją uwagę „przewracaniem” kartek (uznanym przez Aarsetha za „trywialne”).

Kolejnym elementem zawartym w budowie książek elektronicznych, który może wpływać na immersyjność dzieła, jest wykorzystanie hiperlinków. System odsyłaczy, zarówno wewnętrznych (w obrębie dzieła), jak i zewnętrznych (odsyłanie do źródeł internetowych), zbliża tradycyjne dzieło literackie do hipertekstu, w który użytkownik może wnikać, dokopując się do coraz to głębszych warstw. Tak skonstruowane dzieło literackie nasuwa skojarzenia z Borgesowską *Biblioteką Babel*¹⁷ i pojęciem intertekstualności. Ciągłe wchodzenie w struktury głębokie dzieła i przeskakiwanie od jednego utworu do drugiego sprawia, że możemy odnieść wrażenie obcowania z mityczną Księgą, która nie ma końca, a cała literatura to tak naprawdę jeden utwór, rozwijany i przetwarzany na wiele sposobów.

Przykładem doskonałego połączenia możliwości, jakie oferują audiobooki i e-booki z właściwościami tradycyjnej ilustrowanej literatury dziecięcej, są książki tworzone przez fundację Festina Lente¹⁸. Egzemplifikację może stanowić hybrydowa książka *O Stole, który uciekł do lasu*¹⁹ Stefana Themersona, ilustrowana przez żonę pisarza — Franciszkę Themerson. Oryginalne ilustracje, lektor, który dostosowuje tempo czytania do zmiany stron, pomysłowy układ typograficzny, dźwięki i animacje towarzyszące przewracaniu kartek powodują, że odbiorca wnika głębiej w świat dzieła. Wszystkie

17 J. L. Borges, *Biblioteka Babel*, [w:] tenże, *Fikcje*, przeł. K. Piekarec, Warszawa 1972, s. 65–73.

18 Strona Fundacji Festina Lente, <http://festina-lente.pl/>, [dostęp: 4.05.2018].

19 Nowa odsłona *O stole, który uciekł do lasu* Stefana Themersona, <http://iczytam.pl/prod237>, [dostęp: 4.05.2018].

wymienione wcześniej bodźce nie sprawiają jednak, że czytelnik zwolniony jest z potrzeby posługiwania się własną fantazją — wyobraźnia odpowiada za to, iż obcując z publikacją stworzoną przez fundację Festina Lente, odbiorca jest w stanie „zobaczyć”, jak stół się porusza, chociaż ilustracje w tej nietypowej książce elektronicznej pozostają nieruchome. Na tym przykładzie widzimy, że rozwój immersyjności nie zagraża sile ludzkiego umysłu i jego zdolnościom do imaginowania pewnych rzeczy, raczej w tym pomaga, pobudzając więcej kanałów percepcyjnych naraz.

Na pytanie, czy rozwój immersyjności, a co za tym idzie — także i doznań sensorycznych związanych z odbiorem dzieł literackich, zacieśnia granice ludzkiej wyobraźni, należałoby odpowiedzieć dwojako: tak i nie. Wszystko zależy od intencji twórców dzieł elektronicznych — od tego, czy pośród zastosowanych zabiegów oddziałujących na ludzkie zmysły znajdują także przestrzeń odpowiednią do zagospodarowania przez czytelniczą wyobraźnię. Zatem należy w dużej mierze zgodzić się z poglądami Espena Aarsetha, uważającego, że literatura elektroniczna ma większe zdolności immersyjne od literatury tradycyjnej. Nie można jednak zapominać o istotnej roli wyobraźni, o której pisała Marie-Laure Ryan, a także o tym, że elektroniczne dzieła czerpią z utworów tradycyjnych, które potrafią wciągnąć odbiorcę w świat przedstawiony jedynie za sprawą narracji i wpisanej w nią możliwości konkretyzacji.

Na przykładzie projektu *Screen* można zaobserwować, że elementy pogłębiające immersję dzieła wpływają także na ludzką zdolność do wyobrażania. Możliwa staje się wizualizacja procesów pamięci, dla zrozumienia której odbiorca musi wykorzystać także siłę swojego umysłu. Przykładem wytworów kultury, które nie zakładają użycia wyobraźni, są filmy 3D. Pomimo tego, że odbiorca zagłębia się w dzieło zdecydowanie bardziej, niż gdyby oglądał ten sam film w technologii 2D, nie oczekuje się od niego, że zaangażuje on w proces poznawczy swoją wyobraźnię. Jest to przykład sztuki proscenicznej, jakiej odbiorca nie może „dotwarzać”. Ponadto, pomimo intensywnego rozwoju nowych technologii i wirtualnej rzeczywistości, wciąż jeszcze nie jesteśmy w stanie wiernie odwzorować odczuć związanych np. ze zmysłem dotyku. Nawet jeśli zanurzymy się w cyberprzestrzeń, która oddziałuje na nasz wzrok, słuch, daje nam możliwość komunikacji głosowej, poruszania się, niekiedy nawet imituje smaki czy zapachy — wciąż nie będziemy mieli zapewnionych realistycznych odczuć dotykowych, pozostaną one jedynie w sferze naszych wyobrażeń. Widać zatem, że nie da się wyprowadzić jednoznacznej odpowiedzi na postawione pytanie, a analiza zaprezentowanych przykładów nowoczesnych dzieł immersyjnych może dawać nadzieję, iż ludzka wyobraźnia jeszcze długo będzie zajmować ważne miejsce w procesie obcowania ze sztuką.

Bibliografia

- Aarseth E., *Cybertekst: Perspektywy literatury ergodycznej*, przeł. D. Sikora, M. Pi-sarski, „Techsty” 2006, nr 2, http://www.techsty.art.pl/magazyn2/arttyku-ly/aarseth_cybertekst.html, [dostęp: 4.05.2018].
- Borges J. L., *Biblioteka Babel*, [w:] tenże, *Fikcje*, przeł. K. Piekarec, Warszawa 1972.
- Eco U., *Dzieło otwarte: Forma i nieokreśloność w poetykach współczesnych*, przeł. L. Eustachiewicz, J. Gałuszka, A. Kreisberg, K. Żaboklicki, Warszawa 2008.
- Ingarden R., *O dziele literackim*, przeł. M. Turowicz, Warszawa 1988.
- Ingarden R., *Z teorii dzieła literackiego*, [w:] *Problemy teorii literatury*, oprac. H. Mar-kiewicz, Wrocław 1987.
- Krogulec J., *Immersja i tworzenie podmiotowości w grach*, „Creatio Fantastica” 2015, nr 1 (48), s. 1, <https://creatiofantastica.files.wordpress.com/2015/03/art-jakub-krogulec-immersja-i-tworzenie-tozsamosci-w-grach.pdf>, [dostęp: 4.05.2018].
- Ostrowicki M., *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*, Kraków 2006.
- Porczak A., *Instalacje interaktywne*, [w:] *Estetyka sensu largo*, red. A. Chmielowski, Kraków 1998.
- Ryan M. L., *Narrative As Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press 2001.
- <http://audioteka.com/pl/audiobook/niezwycieczony> [dostęp: 4.05.2018].
- <http://cavewriting.sourceforge.net> [dostęp: 4.05.2018].
- <http://festina-lente.pl/>, [dostęp: 4.05.2018].
- <http://iczytam.pl/prod237>, [dostęp: 4.05.2018].
- <http://www.oculus.com/dk2/> [dostęp: 4.05.2018].
- <http://www.virtuix.com/> [dostęp: 4.05.2018].
- <https://www.kickstarter.com/> [dostęp: 4.05.2018].