

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia ad Didacticam Litterarum Polonarum et Language Polonae Pertinentia (2018)

ISSN 2082-0909

DOI: 10.24917/20820909.9.3

Barbara Myrdzik

0000-0001-6676-0166

Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie

Czy immersja jest nową poetyką odbioru?

1.

Lektura z perspektywy czytelnika warunkowana jego własnymi predyspozycjami i kompetencjami stanowi ważne zagadnienie wiedzy o literaturze. Pojawia się jako kategoria w koncepcji konkretyzacji, w teorii informacji i semiotyki; w dialogu z tekstem, a także w rolach czytelniczych, np. w utożsamieniu, interpretacji, grze.

Jednak wirtualność w kontekście nowych mediów stworzyła nową sytuację artystyczną, z nową identyfikacją twórcy, odbiorcy i samego dzieła sztuki. Zniosła dystynkcję między sferą *realis* a *virtualis*, między prawdą a pozorem, między kopią a oryginałem. Uważa się, że o przebywaniu w wirtualnej rzeczywistości można mówić wówczas, gdy spełnione są trzy warunki: 1) interakcyjność (zależność odbieranych sygnałów od wykonanej reakcji), 2) kompletne zanurzenie (*immersion*) co ważniejszych zmysłów (zwykle dotyczy to wzroku, słuchu i dotyku), 3) teleobecność (*telepresence*), czyli wrażenie, że jest się właśnie „tam”. W tym rozumieniu pojęcie wirtualności oznacza wszystko to, co istnieje potencjalnie jako pewna forma zapisu cyfrowego bez materialnego spełnienia¹.

Nową wirtualność często utożsamia się z immersją. Samo pojęcie *imersja/immersja*² jest wyrazem wieloznacznym, wywodzi się z łaciny, w której: *immersio* to „zanurzenie” – od *immergere, immersum* 'zanurzyć'³.

W kanonicznej definicji Michaela Heima immersywne jest każde zanurzenie użytkownika w przestrzeni wzrokowej, dźwiękowej i dotykowej właściwej dla danego środowiska, kreujące „poczucie obecności w wirtualnym świecie, wrażenie, które wymyka się fizyczności”⁴. W pracach poświęconych odbiorowi sztuki immersją

¹ Zob. Hasło: *VirtualReality*, EncyclopediaBritanicaOnline http://members.eb.com/bo/ltopic?tmam_typ=dx; także: R. Konik, *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji: od iluzji do imersji*, „Diametros” 2009, nr 11, s. 86.

² Na potrzeby ujednolicenia zapisu w niniejszym tekście konsekwentnie używana będzie forma „immersja”. Wyjątkiem od tej reguły będzie użycie nazwy w niektórych cytatach i tytułach, w których autorzy zastosowali formę zapisu „imersja”.

³ Zob. *Słownik wyrazów obcych*, red. I. Kamińska-Szmaj, Warszawa 2001.

⁴ K.M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 368–394.

nazywa się pochłonięcie danej osoby przez świat wirtualny, świat gry komputerowej lub dzieła sztuki (zwłaszcza cyfrowej). Przejawy immersji ujawniają się m.in. wygłuszeniem bodźców dopływających do odbiorcy ze świata fizycznego i intensyfikowaniem przeżyć płynących z zanurzenia się w świecie pozafizycznym. Jeśli multimedialność traktujemy jako scalenie kilku mediów w jeden przekaz, to immersję uważa się za wyższą formę multimedialności, silnie wzmocnioną paradygmatem *imitatio realis*. W kontekście możliwości, jakie daje nam elektronika nowej generacji, immersja zmierza w stronę generowania światów alternatywnych. I tak w świecie gry gra przestaje być ludyczną rozrywką, lecz staje się rzeczywistością, dlatego wszystko, co się w niej wydarza, dokonuje się w afekcie. To, co wirtualne, nie przeciwstawia się temu, co rzeczywiste. Jest to poznawczy imperatyw, który odmienia specyfikę tradycyjnej recepcji, gdyż w świecie stymulowanym hiperprzestrzenią immersyjność to proces zanurzania albo pochłaniania osoby przez rzeczywistość elektroniczną. Immersja ma miejsce w momencie, kiedy gracz ulegnie wrażeniu bycia całkowicie otoczonym przez wykreowaną rzeczywistość, w której się znajduje⁵. Uznaje się przy tym, że wystąpienie immersji jest kluczowe dla zadowolenia z gry.

Immersję obecną w grach cechuje trzystopniowy proces, na który składają się następujące fazy: zaangażowanie (*engagement*), zaabsorbowanie (*engrossment*) oraz całkowita immersja (*totalimmersion*). W fazie zaangażowania immersyjność jest zależna od kilku warunków: pokonania „trudności” w dostępności gry i poziomu jej skomplikowania, a następnie sterowania nią oraz czasu, jaki gracz musi jej poświęcić. Po przewyciężeniu wyżej wymienionych barier następuje zaangażowanie. W fazie zaabsorbowania dochodzi element emocjonalny: gracz zawiesza niewiarę w świat wirtualny i zostaje wciągnięty w wydarzenia dziejące się na ekranie. Uczucie to otwiera drogę do całkowitej immersji, wówczas gracze stają się „obecni” w wirtualnym świecie, następuje proces oderwania od rzeczywistości⁶.

Należy jednak dodać, że nie każdy rodzaj gry będzie w stanie doprowadzić gracza do stanu całkowitej immersji. Sposób, w jaki poczucie obecności i immersji jednocześnie przenikają się, pozostaje otwartym pytaniem badań nad rzeczywistością wirtualną⁷.

To ostatnie stwierdzenie staje się tym bardziej istotne w sytuacji ciągłego rozwoju technologii. Jako przykład przywołam filmy tworzone w technologii 360, zwane również filmami sferycznymi, które widz ogląda w nałożonych na głowie goglach VR i w słuchawkach. Całe pole widzenia odbiorcy wypełnia sferyczny obraz filmu, co daje wrażenie wejścia w opowiedzianą narrację, nawet często bohaterowie filmu zwracają się do niego, żądając działania. Narracja filmu sferycznego przypomina sytuację znaną z teatru, gdyż nie ma w nim różnych planów jak w filmie tradycyjnym; dominują długie ujęcia, brak dynamicznych cięć oraz stabilne prowadzenie kamery⁸.

⁵ Zob. J. Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* Cambridge, MA: The MIT Press 1997, s. 98–99.

⁶ M. Heim, *The Essence of VR*, [w:] tegoż: *Metaphysics of Virtual Reality*, New York 1993, s. 109–128.

⁷ Tamże.

⁸ Zob. epicvr.pl/pl/filmy-vr-tworzenie-filmow-360/ oraz: epicvr.pl/pl/jak-widzowie-ogladaja-filmy-360/ [dostęp: 12.08.2017].

Immersyjność nie ogranicza się do gier komputerowych i filmu sferycznego, w których podmiot aktywnie uczestniczy w prezentowanej rzeczywistości. Na przykład teatr, film, sztuki plastyczne, muzyka i różne obrzędy religijne to także sposoby generowania rzeczywistości wirtualnej (różnej od doświadczanej na co dzień rzeczywistości), tyle że konstruowanej przy użyciu tradycyjnych rekwizytów, w większym stopniu wykorzystujących kontekst społeczny. Immersja wynikająca z zaangażowania w świat gry będzie jednak intensywniejsza, bardziej fizyczna niż w kontaktach z innymi rodzajami sztuki.

2.

Immersja wyraziście przejawia się poza gramy i filmem w odbiorze innych sztuk wizualnych, takich jak: obraz, instalacja, komiks, w pragnieniu przekroczenia ramy i znalezienia się wewnątrz obrazu, w przełamaniu oddalenia odbiorcy i obrazowego dzieła. W eseju *Czytanie sztuki?*⁹ Mieke Bal przedstawia proces czytania obrazu Caravaggia *Głowa Meduzy* (oraz innych obrazów), wyklada w trakcie interpretacji swoje poglądy teoretyczne inspirowane narratologią. Skupia się na potencjalności, na możliwych znaczeniach dzieła w akcie odbioru. Interesuje ją to, co może znaczyć tekst w danym kontekście, czyli w ramach nakładanych nań przez różne dyskursy.

W *Czytaniu sztuki?* badaczka próbuje zastosować tezy literaturoznawcze do analizy obrazów. Jest zdania, że w akcie czytania obrazu widz posługuje się posiadaną wiedzą semiotyczną, między znakami wytwarza spójne znaczenie, które gwarantuje dostęp do kultury. Każdy widz może korzystać z własnych „ram odniesienia”¹⁰, czyli uwewnętrznionego kodu kultury, własnej wrażliwości i smaku. Holenderska badaczka broni tezy, według której czytanie „jest samo w sobie bogatsze, trafniejsze czy subtelniejsze od wszystkich innych sposobów patrzenia, gdyż każdy akt patrzenia jest – nie «tylko», nie «wyłącznie», lecz zawsze «także» – czytaniem, ponieważ bez przetwarzania znaków w łańcuchy syntaktyczne, które wyznaczają zakres ram odniesienia, obraz po prostu nie może wytwarzać znaczenia”¹¹.

Interpretując obraz Caravaggia, M. Bal pisze:

Umykające (Meduzy) spojrzenie wprowadza narracyjność, przeistaczając postać (*figure*) w bohatera (*character*) opowieści – już nie starożytnej o Perseuszu, a wizualnej, rozgrywającej się między obrazem a widzem. Meduza odwraca spojrzenie, by i was nakłonić do odwrócenia wzroku – by uciec od mitu, który zmusza ją do porzucenia tej przerażającej roli. Meduza „mówi” wizualnie, apeluje do „ty” i zachęca, by rozejrzeć się wraz z nią za prawdziwym źródłem przerażenia, by przyjrzeć się ideologii, która przemienia kobiety w potwory¹².

Można rzec, że czytający obraz, stając przed nim, widzi różne lustra, które ktoś przed nim trzyma. Próbując opisać niewerbalny poziom narracji, Bal odwołuje się do

⁹ M. Bal, *Czytanie sztuki?*, przeł. M. Maryl, „Teksty Drugie” 2012, nr 1/2, s. 39–58.

¹⁰ Tamże, s. 49.

¹¹ Tamże.

¹² Tamże, s. 41.

kategorii obrazowych: najpierw fabuła nabiera pewnej przestrzenności, pojawiają się w niej dane zmysłowe (przede wszystkim wzrokowe), które konkretyzują treść tekstu. Podkreśla, że w „widzeniu mamy do czynienia zarówno z samym patrzeniem, jak i interpretowaniem”, sprowadza je następnie do „odczytywania”, będącego u niej synonimem interpretowania, wytwarzania znaczeń. Bal zrównuje obraz z tekstami i zwalcza traktowanie dzieł malarskich jako scenek teatralnych, które toczą się gdzieś za ramą obrazu. Obrazy nie są oknami otwartymi na wydarzenia toczące się na zewnątrz, gdyż obraz malarski – ujrany jako tekst – nie ma głębi, jest jedynie płaską kompozycją czy też układem, który uruchamia dopiero spojrzenie widza. Warunkiem narracji jest czas, który pojawia się w pożądanej relacji z obrazem, tworząc złożony obszar widzenia i tekstu, widoczny w ruchu spojrzenia¹³. Mieke Bal akcentuje rolę wyobraźni odbiorcy – widza, co wielu krytyków jej koncepcji traktuje jako zarzut. Jednak jej teoria opiera się na uważnym patrzeniu, przełamaniu oczywistości oglądanego obiektu. Podejście analityczne, które stosuje, interpretując obrazy, nakazuje poszukiwania znaków i ich relacji. Taki sposób częściej wzbogaca możliwości interpretacji niż je ogranicza.

Zwróćmy uwagę na obrazy interaktywne, np. różne instalacje wykorzystujące ideę „przeniesienia” widza do wnętrza obrazów. Czytając je, widz może ingerować w otaczające go dookoła obrazy i „konwersować” z postaciami pojawiającymi się na nich; może, wyposażony w trójwymiarowe gogle, przenieść się wirtualnie w przestrzeń miejsc bardzo odległych i zanurzyć w świecie, który choć fizycznie oddalony staje się jego światem; może poruszać się po cylindrycznie skonstruowanej powierzchni ekranowej w świecie obrazów za pomocą zmodyfikowanej kamery wideo jako swoistego interfejsu, umożliwiającego (na przykład poprzez wykorzystanie zoomu) nawigację w świecie projektowanych obrazów¹⁴. Taki odbiór stwarza nowe doświadczenie własnego ciała, które staje się integralną częścią wirtualnego spektaklu, ponieważ nie ma już ramy oddzielającej widza od obrazu, gdyż jest on w jego wnętrzu. Jednak w odniesieniu do literatury kategorie wizualne muszą opierać się do pewnego stopnia na metaforze, ponieważ wszelkie dane zmysłowe przywoływane są w tekście za pomocą słowa.

3.

Współczesne dążenie człowieka do „zanurzania się” w świecie fantazji jest jednym z motorów napędowych rozwoju sztuki i technologii, a w szczególności sposobów osiągania wpływu na podmiotowość czytelnika. Marie-Laure Ryan, badająca zagadnienie immersji, jest zdania, że literatura w zestawieniu z elektronicznym dziełem interaktywnym zyskuje przewagę pod względem immersyjności. Czytanie wymaga od odbiorcy zaangażowania intelektualnego, natomiast dzieła cyfrowe nie mają tej

¹³ M. Bal, *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przekład zbiorowy, Kraków 2012, s. 65; zob. Ł. Zaremba, *Pocztówki z podróży? Obrazy wizualne w lekturze Mieke Bal*, „Teksty Drugie” 2013, nr 4, s. 299–311.

¹⁴ Zob.: zawojki.com/2006/04/19/wewnatrz-obrazow-immersja-zamiast-iluzji/ lub: P. Zawojki, *Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?*, [w:] *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, red. M. Popczyk, Katowice 2005, s. 171–178.

właściwości, gdyż dają świat ukształtowany, oferują gotowe narzędzia służące do poruszania się w nim i mniej angażują w procesy percepcyjne i wyobraźnię. Ryan wyróżniła trzy kategorie związane z uczestnictwem odbiorcy w (re)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 zdarzeń i uczestniczenie w wyobrażonym świecie, tworzenie losów bohaterów na podstawie percepcji utworu;
- 3) immersja emocjonalna (*emotional immersion*) — przeniesienie literackich postaci do świata realnego jako wzorca związanego z wartościowaniem świata, ludzi, poglądów, a także możliwym wcielaniem ich zachowań w realne życie¹⁵.

Marie-Laure Ryan wyróżniała następujące rodzaje uwarunkowań kompozycyjnych mających wpływ na czytelnika:

- 1) personocentryczne (organizowane wokół charyzmatycznej postaci oraz jej przemian),
- 2) fabułowocentryczne (budowane wokół porywającej i atrakcyjnej fabuły);
- 3) światocentryczne (zorganizowane wokół fikcyjnego, wykreowanego świata)¹⁶.

Dwa pierwsze rodzaje uwarunkowań kompozycyjnych nie wymagają wyjaśnień. Natomiast trzeci trzeba skomentować. Według Krzysztofa M. Maja ani porywająca fabuła, ani fascynujące postacie nie są warunkiem dla wywołania u odbiorców immersji. Jest nim zanurzenie w otwieranym przez utwór świecie i pogrążenie w lekturze, niewywołane sztuczną koncentracją, ale wyciszeniem bodźców zewnętrznych i ukierunkowanym światoodczuciem, pozwalającym powoli aklimatyzować się w odległej rzeczywistości¹⁷.

Analiza narracji światocentrycznej wymaga specyficznego potraktowania rzeczywistości fikcyjnej, która przestaje być jedynie tłem dla bohatera i akcji, a staje się pełnoprawnym konstruktem epistemologicznym. Zachodzi konieczność uznania jej za równorzędną z rzeczywistością faktyczną.

Wspaniały opis immersji narracyjnej, łączącej różne uwarunkowania kompozycyjne, znajdujemy u Olgi Tokarczuk w jej wstępie do eseju *Lalka i perła*:

Kiedy czytamy powieść, mamy przecież wrażenie uczestniczenia w innym życiu, w którym cierpimy, kochamy, przeżywamy lęki i rozczarowania, chorujemy i zostajemy wyleczeni. (...) Uruchomiona wyobraźnia czyta powieść w swoim rytmie, podąża za obrazami. Jest aktywna, ale daje się prowadzić. W powieści napotyka postaci, które traktuje niczym role napisane specjalnie po to, żeby móc się z nimi identyfikować. Pojawia się wtedy możliwość przeżycia oczyszczającego lęku, wszelkich bezpiecznych (bo wirtualnych) odreagowań. Doświadczamy zdarzeń, na które nie będzie miejsca w naszym życiu. Zabijanie i zmartwychwstawanie. Bycie zwierzęciem i rzeczą. Rozmowy z bogami. Wielokrotne umieranie. Różne odmiany miłości i opętania. Uwięzienie we wszelkich

¹⁵ M.-L. Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, John Hopkins University Press 2001, s. 352–353.

¹⁶ Tamże.

¹⁷ K.M. Maj, *Czas światoodczucia...*, s. 385.

możliwych zamknięciach i wychodzenie poza każde ograniczenie. Ignorowanie czasu. Oderwanie od ziemi i eksploracja kosmosu¹⁸.

W innym miejscu tekstu *Lalka i perła* Olga Tokarczuk rozwija opisany przez siebie proces:

Czytanie dobrej powieści sprawia przyjemność i radość. Może chodzi tu o szczególnie rodzaj podglądactwa — bezkarnego śledzenia ludzi, podążania za nimi krok w krok, zagładania w ich myśli, osądzania i jednocześnie pozostawiania w cieniu. Daje więc moc, o której próżno by marzyć w rzeczywistości, moc nieco demoniczną — niemego osądzającego świadka wydarzeń. *Lalka* kusi tą mocą, lecz w istocie wyprowadza nas w pole. **Główny bohater nie daje się oglądać z bezpiecznego dystansu. Domaga się zrobienia kroku w stan próbnej identyfikacji, tożsamości na chwilę, kiedy to prosta granica między rzeczywistym a zmyślonym rozwiewa się i wszelki dystans zostaje utracony. Taka literatura pomaga nam rozpoznać się w cudzych istnieniach** (podkreślenie – B.M). Może właśnie w ten sposób działa — nazywa puste przestrzenie między naszymi własnymi doświadczeniami, myślami, emocjami, łączy je, nadaje im wspólny, całościowy sens i uprawomocnia tak dalece, że w końcu bierzemy je za rzeczywistość¹⁹.

Rozmyślając nad tekstem Olgi Tokarczuk, nieodparcie poddajemy się wrażeniu, że znamy te odczucia z własnej biografii czytelniczki, tylko tu piękniej i głębiej oddane. Jej esej *Lalka i perła* to opis fascynacji powieścią Bolesława Prusa. Co ją wywołuje? W przytoczonych fragmentach tekstu wyraźnie pojawia się wizja ponadczasowej historii człowieka, który żyje w czasach przełomu: charyzmatyczna postać Stanisława Wokulskiego, jego dążenia, pragnienia i obsesje, które czytelnik utożsamia z własnymi, a także tajemnicze światy, kreujące porywającą fabułę. O Tokarczuk jako czytelniczka *Lalki* i równocześnie autorka powieści opisuje całe bogactwo doznań i przeżyć wywołanych lekturą.

Marzenia o immersji lekturowej mają wszyscy zajmujący się czytelnictwem, gdyż chodzi o odbiorcę, który obcując z dziełem artystycznym, kreuje przy pomocy wyobraźni przestrzeń alternatywną w stosunku do rzeczywistości. Według znawców problemu, utwór „w pełni immersyjny powinien być przede wszystkim potoczny: odbiorca, płynąc przez świat narracji, nie powinien zastanawiać się nad kształtem łodzi ani techniką wiosłowania, ani tym bardziej nad tym, jak to się dzieje, że w ogóle może pływać, – lecz patrzeć w horyzont i wyglądać tego, co znajdzie się za nim”²⁰. Marie-Laure Ryan stawia nawet tezę, według której immersja przejawia się głównie w prozie, „gdyż poezja – jej zdaniem – nie sprzyja immersji”²¹, zwracając uwagę na formę językową, stwarzającą większe niż proza wymagania czytelnikowi.

¹⁸ O. Tokarczuk, *Wstęp*, [do:] tejsze, *Lalka i perła*, Kraków 2001, s. 5.

¹⁹ Tamże, s. 5.

²⁰ K.M. Maj, *Czas światoodczucia...*, s. 389.

²¹ M.-L. Ryan: *TransmedialStorytelling and Transfictionality*, „PoeticsToday” 2013, vol. 34 (3), DOI: <https://doi.org/10.1215/03335372-2325250>, s. 382–383, za: K.M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków 2015.

Sądzę, że w pełni nie można zgodzić się z sugestią, w świetle której poezja nie sprzyja immersji. Lektura poezji zaprasza odbiorców do aktywnego odbioru, buduje z nimi głębokie relacje emocjonalne, pozwala im współtworzyć kreowane przez poetę uniwersum i poszerzać jego zasięg o własne doświadczenia. Ponadto odbiór utworu poetyckiego jest tak zindywidualizowany, a osobowości ludzkie tak różnorodne, że wszelkie uogólnienia są tu bezradne. Nie rozwijając tego bardzo interesującego wątku, zaufajmy Julii Hartwig, która krótko mówi o istocie poezji:

Ważną sprawą dla poezji jest wybór między tym, co ogólne i co szczególne. I ile odsłonić się da w poezji, i zasłonić zarazem, z naszych dramatów osobistych, tak, by zapisując naszą osobność, zarazem łączyć się z innymi w tym, co najbardziej człowiecze²².

4.

Kierując się przekonaniem Ryan na temat prozy narracyjnej, można przyjąć, że popularny w lekturze medialnej i tradycyjnej kryminał może wywołać stan immersji. Kryminał kryminałowi nie jest równy, gdyż kryminały czytają i piszą wyrobownicy pióra oraz tzw. zwykli śmiertelnicy, ale też poeci (Jarosław Klejnocki, Marcin Świetlicki) i autorzy prozy artystycznej (Olga Tokarczuk, Joanna Bator, Magdalena Parys, Tomasz Białkowski, Krzysztof Beśka). Interesującym zagadnieniem jest przyczyna, dla której autorzy prozy wysokoartystycznej odwołują się do konwencji kryminału. Zwykle stosowana jest przez nich w argumentacji fraza, że chodzi o grę z czytelnikiem (np. w powieści O. Tokarczuk *Gra na wielu bębenkach*). Można też zapytać: czy rzeczywiście kryminalny kostium gatunkowy w takich wypadkach służy tylko po to, by stał się przedmiotem gry, czasami negacji, nawet parodii i odrzucenia? Trzeba przypomnieć, że dość dawno proza kryminalna trafiła nie tylko „pod strzechy”, ale znalazła się także w kolejnych podstawach programowych do szkoły podstawowej.

O kryminałach piszą także literaturoznawcy, nobilitując tym samym gatunek jako pole obserwacji naukowej. Przywołam jako przykład Mariusza Kraskę, autora pracy *Prosta sztuka zabijania. Figury czytania kryminału*, który w wywiadzie udzielonym Jolancie Świetlikowskiej tak mówi na temat kryminału:

Zakładam, nie będąc zresztą w tym punkcie osamotnionym, że w kryminale jak w żadnym innym typie prozy widać, że jego specyficzna forma ujawnia się zwłaszcza na płaszczyźnie lektury wyraźnie odbiegającej od innych rodzajów prozy. Rozumiem przez to, że kryminał powinniśmy traktować przede wszystkim jako szczególnego rodzaju formę komunikacji. W tym kontekście zaś rolę gatunkowych reguł można by porównać, co prawda w sposób daleki od precyzji, do Facebooka, który wprawdzie nie narzuca treści, jakie umieszczają na swoich profilach jego użytkownicy, ale ogranicza i determinuje pewien sposób komunikowania się, przepływu informacji między członkami tej wirtualnej wspólnoty. To zaś ma poważne kulturowe konsekwencje²³.

²² J. Hartwig, *Kilka niechętnych uwag o pisaniu*, „Topos” 1997, nr 4, s. 7, 106.

²³ *Druga złota era powieści kryminalnej* – wywiad z Mariuszem Kraską prowadzi J. Świetlikowska, <https://zbrodniawbibliotece.pl/wywiad/Mariusz-Kraska> [dostęp: 12.08.2017].

W pracy *Prosta sztuka zabijania. Figury czytania kryminała* M. Kraska bada kryminał z perspektywy czytelnika, m.in. to, co wpływa na przyjemność czytania, będącą – dla niego – jednym z fundamentalnych elementów literackiej komunikacji między czytelnikiem a tekstem. Autor jest zdania, że o literackiej grze w kryminale można myśleć na kilku poziomach: w odniesieniu do procesu twórczego, do tekstu literackiego i wreszcie do reakcji odbiorcy modelowanych przez tekst²⁴. Kryminalna formuła gatunkowa jest predystynowana do tego, by postrzegać ją jako przestrzeń gry. Łączy się z czytelniczą znajomością konwencji gatunkowej, przyjemnością powtarzania itd. Kraska skupia się na formule „poetyki ludycznej”, odnoszącej się do statusu doświadczenia czytania i odbioru dzieła literackiego. Jego zdaniem fundamentem tego, co określane jest mianem lektury dla przyjemności, stanowi triada: Ciekawość – Suspens – Zaskoczenie, formułująca klasyczny dla literatury kryminalnej układ określony przez autora jako retoryka emocji. W rozdziałach poświęconych lekturze autor podkreśla takie przejawy i doznania czytelnika, jak: czytanie jako uzależnienie, przyjemność uwodzenia, czytanie jako udawanie, przyjemność śledzenia, czytanie jako gra, przyjemność interpretacji, czytanie jako metagra, gra przyjemnością i czytanie jako zabijanie. Tytułując podobnie do wymienionych elementów odbioru poszczególne części pracy, wskazuje najbardziej istotne aspekty interpretacyjne powieści kryminalnej: grę, lekturę oraz wynikającą z nich przyjemność. Proponuje cztery figury interpretacyjne, które uznaje za właściwe w analizowaniu różnorodnych odmian literatury kryminalnej. Są to: uzależnienie, uwodzenie, śledzenie oraz interpretacja. Uznając czytanie za rodzaj gry pomiędzy autorem a czytelnikiem, za pomocą wspomnianych figur analizuje sposoby budowania w kryminałach relacji pomiędzy tekstem a jego odbiorcą, a także chwytły i techniki narracyjne oraz rozwiązania fabularne ten związek warunkujące i kształtujące. Kraska jest zdania, że spotkanie czytelnika z autorem jest formą pewnej strategicznej gry²⁵, do której podjęcia tekst zachęca czy prowokuje swego odbiorcę. To czytelnik wybierze dla siebie figurę gry, np. rolę detektywa, świadka fikcyjnego śledztwa, wytrawnego znawcy delectującego się znajomością kryminalnej konwencji czy też rozpozna w opowiadanej historii ślad dochodzenia do refleksji nad naturą współczesnego świata i kształtem społecznego życia. Może się to wiązać z klasycznym już pytaniem: kto jest winny? Za Umberto Eco przytacza sąd²⁶, w świetle którego szukanie odpowiedzi na nie jest w swej istocie problemem na wskroś filozoficznym. Kryminał wprowadza na scenę pytania o źródła zła i przemocy, mówi o chaosie i porządku, współczesnych społecznościach i społeczeństwach. Nieobce są mu horror i terror, które równie dobrze mogą stać się pretekstem do pytania o naturę samej literatury, jak dzieje się to np. w powieściach Nabokova czy opowiadaniach Borgesa²⁷. Figury lektury jako uzależnienia i uwodzenia ukazują, że czytanie kryminałów kojarzy się z poczuciem przywiązania czytelnika do wybranych utworów, a w związku z tym potrzebą ciągłości, co wyjaśnia powstawanie serii kryminalnych i cyklów powieściowych. Najlepszym tego potwierdzeniem będzie wspomniana przez autora próba zakończenia przez

²⁴ M. Kraska, *Prosta sztuka zabijania. Figury czytania kryminała*, Gdańsk 2013, s. 85–86, 88.

²⁵ Zob. A. Martuszczyńska, *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2007.

²⁶ U. Eco, *Apokaliptycy i dostosowani. Komunikacja masowa a teorie kultury masowej*, przeł. P. Salwa, Warszawa 2010, s. 355.

²⁷ *Druuga złota era powieści kryminalnej...*

Conan Doyle'a losów Sherlocka Holmesa, ponieważ „kryminalna lektura jest typem przeżycia kumulacji ciągłego stanu (nie)zaspokojenia”²⁸, który uzależnia.

5

W niektórych pracach poświęconych rzeczywistości wirtualnej stawia się tezę, że immersja może być uznana za nową poetykę odbioru. Przemawiają za tym przemiany stylów czytania, obserwowane przez teoretyków narracji od lat 80. XX wieku, które zaznaczyły się wypieraniem strategii *percepcyjnych przez partycypacyjne*. Nastąpiło stymulowanie odbiorcy do „wyobrażenia” (emocjonalnego, wewnętrznego) zamieszkania w świecie, które sprawia, że czytelnik nie tyle zapomina o relacjach łączących go z rzeczywistością fizyczną, ile zapomina **się** w rzeczywistości pozafizycznej, osuwając ją i udomawiając w swej wyobraźni²⁹.

Roman Konik zauważa, że immersja wyczerpuje wszelkie znamiona, jakie reprezentuje rzeczywistość wirtualna. Jest to nowa forma współ-bycia na dwu platformach prezentacji – realnej i symulowanej. Immersyjność każe na nowo zdefiniować podstawowe kategorie reprezentacji, przedstawienia, obecności. Mimesis w sztuce immersyjnej znosi próby iluzyjności, angażujące odbiorcę na zupełnie innym poziomie percepcji. Redefinicji domaga się obecność fizyczna w sztuce immersyjnej, gdyż immersyjność przejawia się w spinaniu ciała uczestnika z reprezentowaną fikcyjną rzeczywistością, dając spójną, zupełnie nową formę kontaktu z artefaktami³⁰.

Można się zgodzić się z tymi, którzy widzą w immersji nową poetykę odbioru, nawet jeśli ograniczyć ją tylko do dzieł elektronicznych. Autorzy, piszący o tym zagadnieniu, zwracają uwagę na pozytywne jej przejawy w czytaniu sztuki, czyli:

- 1) Zdolność do redukcji dystansu, którego wielkość i siła oddziaływania na odbiorcę różnią się w zależności od medium.
- 2) Wyjście poza ograniczenia poszczególnych mediów, immersja może też spajać wiele z nich w jeden uwspólniający świat narracji (transmedialność).
- 3) Zyskanie doświadczenia immersyjnego: „Dzisiejszy czytelnik nie zawiesza niewiary, lecz chce wierzyć; jednak nie w istnienie oderwanych od rzeczywistości fantasmagorii, lecz w funkcjonowanie rzeczywistości prawdziwie i głęboko alternatywnych, w których można deponować swe życiowe doświadczenie i za którymi z tej właśnie przyczyny można pełnoprawnie tęsknić³¹.
- 4) Gry MMO zmuszają młodych ludzi do komunikowania się w różnych językach, aby móc współpracować lub po prostu zawrzeć znajomość.

Interesującym zjawiskiem jest immersja językowa, związana z nauką języka, szczególnie obcego, przez obcowanie z nim na co dzień. Immersja językowa jest totalnym zanurzeniem w języku, którego chcemy się uczyć. Stan ten można uzyskać wtedy, kiedy przebywa się dłuższy czas w innym kraju, poznając jego kulturę i język,

²⁸ Tamże.

²⁹ K.M. Maj, *Czas światoodczucia...*, s. 378.

³⁰ R. Konik, *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji: od iluzji do imersji*, „Diametros” 2009, nr 11, s. 86.

³¹ K.M. Maj, *Czas światoodczucia...*

ćwicząc akcent i ucząc się słownictwa w sposób naturalny. Nie bez znaczenia jest też to, że mózg wtedy przestawia się na myślenie w języku innym niż ojczysty i szybciej możemy połączyć naukę z przygodą językową w dogodnym dla nas kontekście językowym. Niektórzy twierdzą, że immersja językowa może pojawić się wszędzie, np. poprzez oglądanie filmów i seriali w oryginalne/ z napisami, np. angielskimi, osłuchanie angielskich podcastów, czytanie angielskich tekstów, czasopism i książek³².

Immersja, na co zwracałam uwagę, nie spełnia się we wszystkich rodzajach sztuki. Trzeba pamiętać, że skrajna immersja może doprowadzić do sytuacji, w której użytkownik „zatraca się” podczas gry, skupia swoją uwagę na rozgrywce tak bardzo, że odcina się on od wszelkich zewnętrznych bodźców. Chodzi tu głównie o gry „w zabijanie”, które mogą wywołać agresywność u osób o wysokiej neurotyczności (skłonności do przejmowania się i podatności na stres) oraz niskiej sumienności (motywacji, skłonności do przestrzegania reguł). Znane są sytuacje, w których młodociani odbiorcy gier komputerowych i horrorów filmowych naśladują w rzeczywistości społecznej pokazane tam zachowania. Dzieje się to głównie (ale nie jedynie) w tych rodzinach, w których wcześniej nie rozmawiano z dzieckiem o granicy między fikcją a rzeczywistością i nie przygotowano do dostrzegania zagrożeń, jakie mogą płynąć z uciekania od prawdziwego życia w świat fikcji³³.

Bibliografia (wybór):

- Bal M., *Czytanie sztuki?*, przeł. M. Maryl, „Teksty Drugie” 2012, nr 1/2.
- Bal M., *Narratologia. Wprowadzenie do teorii narracji*, przekład zbiorowy, Kraków 2012.
- Druga złota era powieści kryminalnej* – wywiad z Mariuszem Kraską prowadzi J. Świetlikowska, zbrodniawbibliotece.pl [dostęp: 12.08.2017].
- VirtualReality*, hasło [w:] *EncyclopediaBritanicaOnline*http://members.eb.com/bo/ltopic?tmam_typ=dx [dostęp: 20.06.2017].
- Heim M., *Metaphysics of Virtual Reality*, Oxford 1995.
- Hudzik J.P., *Niepewność realnego: o nowoczesnym życiu w świecie iluzji*, [w:] *Estetyka wirtualności*, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 41–71.
- Jaskóła J., *Światy możliwe jako uprawomocnienie filozofowania. Platon*, Wrocław 2000.
- Jay M., *Nowoczesne władze wzroku*, przeł. M. Kwiek, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Osiem rozmów o poznaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań 1999, s. 22–41.
- Konik R., *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji: od iluzji do imersji*, „Diametros” 2009, nr 11, s. 86.
- Konik R., *Wirtualność jako rehabilitacja iluzji*, asp.wroc.pl/dyskurs/Dyskurs9/ [dostęp: 3.09.2017].
- Kraska M., *Prosta sztuka zabijania. Figury czytania kryminału*, Gdańsk 2013.

³² *Słownik wyrazów obcych*, red. I. Kamińska-Szmaj, Warszawa 2001.

³³ *Baju, baju, zabijają. Z psychiatrą dr. Stanisławem M. Teleśnickim, o tym, jak myślą i działają młodzi zabójcy, rozmawia Joanna Cieśla*, „Polityka” 2017, nr 37(3127), 13.09–19.09.2017, s. 29–31.

- Maj K.M., *Czas światoodczucia: imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3, s. 368–394.
- Maj K.M., *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych*, Kraków 2015.
- Martuszevska A., *Radosne gry. O grach/zabawach literackich*, Gdańsk 2007.
- Ryan M.-L., *Narrative as virtualreality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, Baltimore 2001.
- Tokarczuk O., *Lalka i perła*, Kraków 2001.
- Słownik wyrazów obcych*, red. I. Kamińska-Szmaj, Warszawa 2001.
- Zawojński P., *Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?*, [w:] *Przestrzeń sztuki: obrazy – słowa – komentarze*, red. M. Popczyk, Katowice 2005.
- epicvr.pl/pl/filmy-vr-tworzenie-filmow-360/ [dostęp: 12.08.2017].
- epicvr.pl/pl/jak-widzowie-ogladaja-filmy-360/ [dostęp: 12.08.2017].

Is Immersion a New Poetics of Reception?

Abstract

Is immersion a new poetics of reception? – it defines the concept of imaging in various contexts: computer games, in the reading of works of art and popular works (criminal), in the reading of paintings and visual installations, as well as learning foreign languages. The argument adopted in the report refers to narratology, the works of Mieke Bal, Michael Heim, Marie-Laure Ryan and others.

Key words: immersion, spatial immersion, temporal narrative, language immersion

Barbara Myrdzik – prof. dr hab., emerytowana profesor Instytutu Filologii Polskiej UMCS w Lublinie. Autorka ponad stu kilkunastu publikacji, w tym książek: *Poezja Zbigniewa Herberta w recepcji maturzystów* (Lublin 1992); *Rola hermeneutyki w edukacji polonistycznej* (Lublin 1999); *Zrozumieć siebie i świat. Szkice i studia o edukacji polonistycznej* (Lublin 2006). Współautorka książek: *Przestrzenie rzeczywiste i wyobrażone. O roli kulturowego doświadczenia przestrzenności. Szkice i studia z edukacji polonistycznej* (współautorki: I. Morawska, M. Latoch-Zielińska), Lublin 2016; *Przestrzenie rzeczywiste i wyobrażone. Metodyczny wielość o różnych przestrzeniach* (współautorki: I. Morawska, M. Latoch-Zielińska), Lublin 2016. Pomysłodawczyni i współredaktorka sześciu tomów serii wydawniczej *Nowoczesność i Tradycja w Edukacji Polonistycznej*.