

Bogusława Bodzioch-Bryła<http://orcid.org/0000-0003-2453-8350>

Akademia Ignatianum w Krakowie

boguslawa.bodzioch-bryla@ignatianum.edu.pl

DOI: 10.35765/pk.2023.4203.07

Lektura immersyjna e-literatury

STRESZCZENIE

Tekst przybliży związki między stosowaną przez twórców e-literatury strategią przepływu (flow) a immersyjnością utworu. Kategoria flow odnosi się do dzieł procesualnych, stwarzających wrażenie stopniowego bądź dynamicznego „płynięcia” po ekranie oraz płynnego przeobrażania się. Celem jej stosowania zwykle jest konstruowanie warstwy ikonicznej lub budowanie dynamiki ścieżki e-utworu. Immersyjność zaś to wytwarzająca się pomiędzy odbiorcą-interaktorem a e-utworem chęć/zgoda na podtrzymywanie w świadomości wrażenia przebywania (percepcyjnego i interpretacyjnego zanurzenia i zaangażowania) we wnętrzu innej, wirtualnej rzeczywistości. Najsilniejsze wrażenie immersji gwarantują utwory realizowane z wykorzystaniem środowiska CAVE (jaskini wirtualnej), choć immersja możliwa jest również w przypadku e-literatury mniej zaawansowanej technologicznie, poziomy lektury immersyjnej wynikają bowiem z łączenia przez twórców w rozmaitych konfiguracjach elementów takich jak: uprzestrzennienie, warstwa kolorystyczno-graficzna eksponująca procesualność lub efekt głębi, warstwa brzmieniowa, nakłanianie odbiorcy do wejścia w rolę interaktora itp. Badacze na immersyjność e-literatury spoglądają jako na artystyczną manifestację sprzeciwu wobec postawy chłodnego eksperckiego dystansu, dominującego w dwudziestowiecznym historyczno- i krytycznoliterackim dyskursie uniwersyteckim. Immersję postrzegać więc można jako rodzaj „mostu” gwarantującego zaangażowanie w lekturę, szansę odzyskania utraconego zaangażowania odbiorczego.

SŁOWA KLUCZE: e-literatura, lektura immersyjna, flow, konwergencja mediów, literatura a nowe media

ABSTRACT

Immersive Reading of e-literature

The text takes a closer look at the relationship between the flow strategy used by e-literature authors and the immersive nature of a literary work. The concept of flow refers to processual works that produce the impression of gradual

or dynamic flow across the screen and smooth transformations. It is usually used to construct imagery or to build up the momentum of an e-work. Immersion, in turn, is the desire/consent that emerges between the viewer-interactor and the e-artwork to sustain the impression of being (through perceptual and interpretive immersion and involvement) inside another virtual reality. The reader can experience the strongest feeling of immersion in works created with the use of CAVE (virtual cave) environment, although immersion is also possible with less technologically advanced e-literature, as immersive reading levels result from the various combination of elements such as spatialization, colors and graphics exposing processuality or depth effect, sounds that induce the viewer to enter the role of interactor, etc. Researchers look at the immersiveness of e-literature as an artistic expression of opposition to the posture of cool expert detachment prevailing in twentieth-century historical and critical literary discourse at universities. Immersion can thus be considered a kind of “bridge” that guarantees engagement in reading, a chance of regaining lost readerly involvement.

KEYWORDS: e-literature, immersive reading, flow, media convergence, literature and new media

od wewnątrz czytamy co nienapisane
Z. Fajfer, *Wielki Piątek, Widok z głębokiej wieży*
(Fajfer, 2015, s. 43).

Literatura osadzona na nowomiedialnym nośniku i wykorzystująca niektóre jego właściwości jako chwyt, strategię lub element składowy stanowi formę literacką, której głębia nie wynika jedynie z pojemności tropów artystycznych, ale realizuje się poprzez pewnego rodzaju rozszerzenie i udosłownienie zarówno niektórych elementów strukturalnych, jak i właściwości takich jak symulacyjność, trójwymiar, w końcu immersyjność. E-utwór nakazuje, by odbiorca zanurzył się w nim i go doświadczył, a następnie wynurzył, zdystansował i dopiero wtedy, z takiej pozycji i po takim doświadczeniu, cokolwiek o nim orzekł. Płynność (flow) i immersyjność stały się istotnymi właściwościami sporej grupy utworów e-literackich (w szczególności e-poetyckich). Poeci budują i wykorzystują je na prawach chwytu artystycznego (lub szerzej – artystycznej strategii), z jednej strony kreując przy ich pomocy wrażenie ruchu, głębi, procesualności, dryfowania sensów literackich, z drugiej – charakteryzując w ten sposób samą sytuację, w jakiej znalazła się literatura wykorzystująca dynamiczne, amorficzne, konwergentne medium.

Kategoria przepływu (flow) odnosi się do dzieł procesualnych, stwarzających wrażenie stopniowego i przewidywalnego bądź dynamicznego

i niespodziewanego wynurzania się, rozrastania, „płynięcia” po ekranie (Pawlicka, 2012, s. 61–62) oraz płynnego przeobrażania się¹. Elementy składowe współtworzące efekt przepływu podporządkowywane bywają różnym celom, w szczególności: (1) konstruowaniu warstwy ikonicznej oraz (2) budowaniu dynamiki ścieżki e-utworu. Najczęściej służy ów przepływ budowaniu sfery obrazowej utworu, a twórcy wykorzystują ten efekt jak gdyby na poziomie metaforycznym, niedosłownym, poprzez silne eksponowanie wizualnego piękna i płynności wody. Istnieje też nieco mniej liczna grupa utworów, w której przepływ bywa podporządkowany dynamice ścieżki rozwoju monologu lirycznego (w e-poezji), tzn. pozwala płynnie rozwijać się sytuacji lirycznej, silnie przy tym eksponując (wspomagając) ukierunkowany bieg e-utworu. Można więc uznać, że chodzi zasadniczo o podkreślenie dwóch głównych właściwości utworu: (1) związanych z walorami estetycznymi (woda obrazowana bywa najczęściej jako piękna lub groźna) lub (2) eksponujących dynamikę (e-utwór płynie – w opozycji do statycznego utworu tradycyjnego, który „jest”).

O czytaniu immersyjnym

Jedną z konsekwencji pojawienia się literatury wykorzystującej efekt przepływu jest zmiana zachodząca na poziomie procesu percepcyjno-odbiorczego, w obrębie którego wytwarzane jest wrażenie immersji-zanurzenia. Immersyjność to wytwarzająca się pomiędzy odbiorcą-interaktorem a percypowanym (opartym na programie komputerowym) e-utworem chęć/zgoda na podtrzymywanie w świadomości wrażenia przebywania (percepcyjnego i interpretacyjnego zaangażowania) we wnętrzu innej, wirtualnej rzeczywistości, modułowej i multimodalnej (tekstowej, audiowizualnej, przestrzennej), głębokiej pod względem semantycznym (sensotwórczej i interpretowalnej).

Czytanie immersyjne tym różni się od procesu uświadamiania sobie literackich sensów podczas lektury literatury drukowanej, w której przypadku również dochodzi przecież do pewnego stopnia mentalnego zanurzenia, iż dzieje się na głębszą skalę oraz w bardziej dosłowny sposób,

1 Jako e-literackie egzemplifikacje można przywołać m.in. utwory *Ah* K. Michela, D. Visa, *Semantic Disturbances* Andreasa Jacobsa, *slippingglimpse* Stephanie Strickland, Cynthii Lawson Jaramillo i Paula Ryana, audiowizualne e-wiersze Katarzyny Giełżyńskiej *Błędne fale* oraz *Chmura znaczników*, Karola Lefera *Kwartet na cztery fale*, w końcu Piotra Mareckiego *Wqiwóz (Taroło)*, zrealizowany na podstawie wiersza generatywnego *Taroło Gorge* Nicka Montforta. W utworach tych w sposób rozmaity, ale jednak mający pewne elementy wspólne i powtarzalne, twórcy realizują strategię przepływu (flow).

przypominający nieco zanurzenie gracza w cyberprzestrzeni gier komputerowych, skutkiem czego gracz przeistacza się w uczestnika (zob. Klejsa, 2001). Lektura e-utworu nie polega na odbiorze utworu statycznego, którego treść łatwo objąć umysłem, lecz na wchodzeniu w dynamiczną relację z niestabilną, chybotliwą, procesualną strukturą, zmieniającą się w czasie, znajdującą się w stanie *in statu nascendi*. Proces lektury nie polega więc na percepcyjnym dekodowaniu znaczeń kolejnych wersów/strof/fragmentów, ale na: nawigowaniu poprzez labirynty hipertekstu w celu wychwytywania, identyfikowania i łączenia ze sobą sensów lub też czytania z ruchomej płaszczyzny wyświetlacza; wypełnianiu pustych miejsc/szczelin, tj. uspoźnianiu figury podmiotu; łączeniu ze sobą sensów generowanych przez kolejne warstwy multimodalnej i multimedialnej e-literackiej całości: warstwę tekstu, obrazu, dźwięku, animacji oraz zachodzących między nimi związków; interpretacji celowo wygenerowanych błędów systemu.

Można immersyjność lekturową uznać za radykalną artystyczną manifestację sprzeciwu wobec postawy chłodnego uniwersyteckiego dystansu, dominującego przez wiele lat w historyczno- i krytycznoliterackim dyskursie uniwersyteckim. Następująco mówił na ten temat Krzysztof Uniłowski, zwracając uwagę na rolę czytelniczego zaangażowania w proces lektury:

żeby zrobić dalsze kroki, być może musi być ten pierwszy gest zaangażowania. Zawsze miałem wrażenie, że na tym polega najslabsza strona tej formy uczestnictwa w kulturze, jaką proponowała kultura elitarna. Tam po prostu brakowało zaangażowania. Zbyt wiele było eksperckiego dystansu. Taka postawa odzywa się choćby w przesądzie, który przez całe lata pokutował na uniwersytetach: że kwestia idci, filozofii, poglądów pisarza to jego prywatna sprawa, my jesteśmy bezstronnymi komentatorami, którzy rozbiegają na czynniki pierwsze poetykę. Oczywiście, interpretujemy też dzieło, ale to, co z tej interpretacji wynika, nas nie obchodzi. Co nie było prawdą, bo zawsze nas to obchodziło, ale jakoś nie wypadało się do tego przyznać. A skoro sami sobie odbieramy prawo, by powiedzieć: to mnie obchodzi, to się wiąże z moim życiem, to mnie interesuje, (...) tworzymy barierę, za której sprawą w pewnym momencie zabrakło mostów, zabrakło przejścia pomiędzy doświadczeniem czytelniczym profesjonalisty i doświadczeniem czytelniczym amatora (Pochłódka, Łebkowska, Uniłowski i Wilkoszewska, 2010, s. 239–240).

W świetle wagi tych słów – immersję, jakiej możliwość daje e-literatura, potraktować można jako rodzaj „mostu” gwarantującego zaangażowanie w lekturę. Głębia e-literatury staje się: po pierwsze, wabikiem, zdolnym zaintrygować, wymusić koncentrację; po drugie – metaforycznym konstruktem, zdolnym wiarygodnie odwzorować specyfikę procesu czytania e-utworu. Odzyskana uwaga czytelnika jest więc konsekwencją

zanurzenia w cyberprzestrzeni dzieła i dowodem na to, że immersja możliwa jest nie tylko w środowisku gier komputerowych, ale i w znów, na nowo fascynującym świecie literatury. Na płynność (flow) i głębię e-utworu można w związku z tym spoglądać nie tylko jako na próbę podkreślenia przez autorów (poprzez płynną, chybotliwą formę) głównej cechy e-literatury, tj. procesualności, lecz również jako na szansę odzyskania utraconego zaangażowania odbiorczego, które udowadnia, że proces czytania może się stać zaskoczeniem, przyjemnością, rodzajem artystyczno-literackiej gry, a przede wszystkim indywidualnym, angażującym, immersyjnym przeżyciem, które zapada w pamięć.

Poziomy lektury immersyjnej

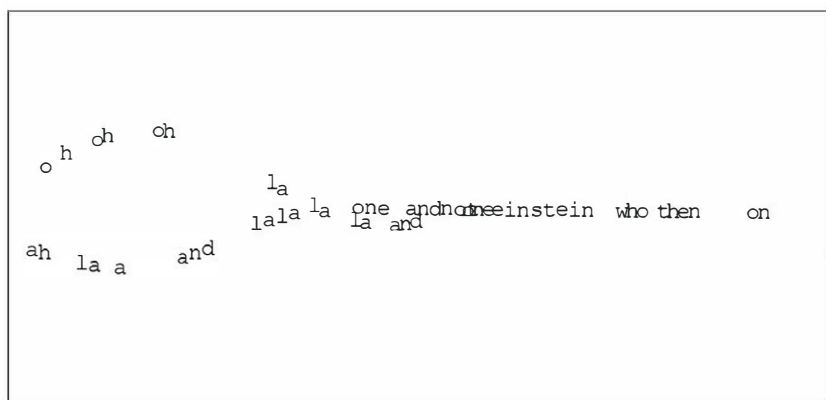
Czytania immersyjnego nie należy wiązać wyłącznie z typem utworów opartych na strategii przepływu (flow). Jest ono możliwe w przypadku tych e-literackich prac o strukturze procesu, w których uwaga odbiorcy ma szansę wyrazić chęć/zgodę na – wspomniane już wcześniej – podtrzymywanie wrażenia przebywania we wnętrzu innej, wirtualnej rzeczywistości oraz odczuć przyjemność płynącą z samego procesu tegoż odbioru. Nie wszystkie e-utwory dają taką możliwość, ich lektura zachodzić bowiem może na różnych poziomach percepcyjnego zanurzenia – (1) powierzchniowym, w którym mimo przepływowego charakteru dzieła do immersji nie dochodzi, (2) płytkim – częściowo immersyjnym lub też (3) głębokim – immersyjnym.

Najczęściej odbiór utworów e-literackich odbywa się powierzchniowo. Ścieżka lektury przebiega w tym przypadku tuż przy powierzchni, zgodnie z kierunkiem „rozwijania się” dzieła, a czytelnik niejako prowadzony jest zgodnie z precyzyjnie zaprogramowanym przez autora porządkiem procesu (tak właśnie rozwija się sytuacja liryczna w trójpoemacie Zenona Fajfera *Primum mobile*, a także w utworach: *Ah (A shower song)* K. Michela i Dirka Visa, *slippingglimpse* S. Strickland, C. Lawson Jaramillo, P. Ryana, *Semantic Disturbances* A. Jacobsa, *Wąwóz Taroko, na podstawie wiersza generatywnego Taroko Gorge Nicka Montforta* – P. Mareckiego, *Błędne fale* K. Giełżyńskiej oraz *Kwartet na cztery fale* K. Lefera).

Praca *Ah (A shower song)* to ironiczno-humorystyczna próba zobrazowania procesu czytania literatury cyfrowej oraz symultaniczności myślenia i mówienia. Autorzy wykorzystali tekst „płynący”, który na zasadzie „strumienia” wynurza się z prawej strony ekranu i kieruje w lewą (Pawlicka, 2012, s. 61–62). Znaki przesuwają się z różną prędkością, a w niektórych miejscach nachodzą na siebie, tworząc rodzaj wzorów wizualnie przypominających fale – uproszczone wyobrażenie ruchu kropel wody.

Efekt przepływu współtworzą tu: będąca następstwem ruchów tekstu dynamika warstwy semantycznej utworu (symulacja śpiewu pod prysznicem jako próba zobrazowania dwóch równocześnie wykonywanych czynności w zagęszczonej przestrzeni); wizualny efekt w postaci słów przesuwnych przed oczyma odbiorcy, a następnie znikających (tekst łączy się i rozdziela, co daje wizualny oraz semantyczny efekt różnicowania znaczeń); oparcie utworu na niekończącej się pętli, warunkującej zmienny odbiór i interpretację. Czynnikiem nadrzędnym jest tu efekt wizualny (płynny ruch tekstu imitującego rozbryzgujące i łączące się strugi wody) i to jemu podporządkowana została warstwa literacka.

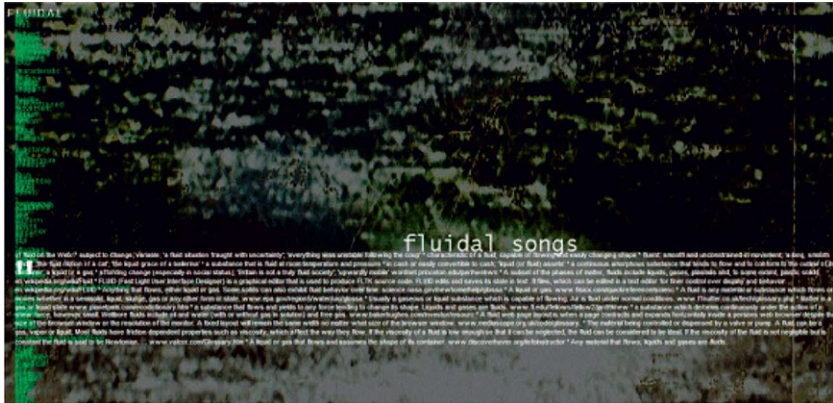
Fot.1. K. Michel, D. Vis, *Ah*



Lektura utworu oparta jest na powierzchniowym procesie percepcyjnym, uwaga odbiorcy przebiega bowiem wzdłuż rozwijającej się ścieżki (czasem rozgałęziającej się do trzech linii tekstowych), nie zanurzając się w głąb poematu, a co najwyżej zmagając z miejscowymi nawarstwieniami tekstu (co wymaga uważnej przestrzennej identyfikacji owych ścieżek, a następnie sumowania znaczeń [zob. Ghiragossian]).

W cyklu *Semantic Disturbances* (*Zakłócenia semantyczne*) Andreasa Jacobsa elementami współtworzącymi efekt flow są: seria dynamicznych, powiększających się kolaży tekstowo-wizualnych; płynna wędrówka tekstu po ekranie; proces szybkiego powiększania się tekstu, skutkujący wrażeniem jego napierania na ekran i stopniowym zacieraniem wyrazistości treści; samoczynne resetowanie i odnawianie się pracy opartej na powtarzalnej pętli. Również i w tym przypadku mamy do czynienia z nadrzędnością efektu wizualnego (płynne przemieszczanie się tekstu; stopniowe, choć bardzo szybkie wypełnianie nim ekranu), któremu podporządkowany został efekt literacki.

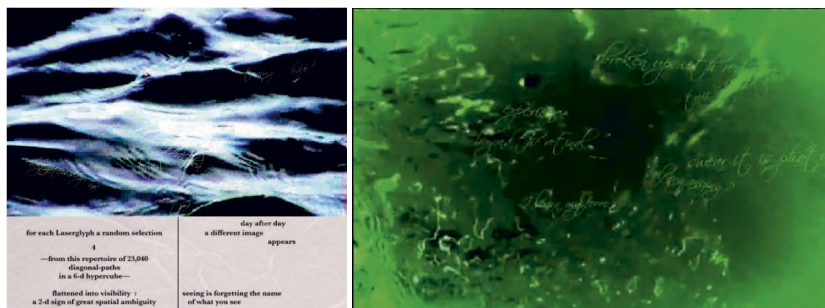
Fot. 2. A. Jacobs, *Semantic Disturbances*



Odbiór *Semantic Disturbances* polega bardziej na wizualnej percepcji (odbywającej się powierzchniowo) niż stricte lekturze, ta bowiem – z uwagi na szybkie tempo zmian – jest niemal niemożliwa. Odbiorca jest w stanie z potoku tekstu wyodrębnić i zidentyfikować jedynie najważniejsze hasła (w przypadku utworu *fluidal* będą to m.in.: „fluidal songs”, „sung”, „at the river”).

W e-poemacie *slippingglimpse* Stephanie Strickland (zrealizowany wspólnie z Cynthią Lawson Jaramillo i Paulem Ryanem) efekt przepływu uzyskany został dzięki zabiegowi nałożenia na siebie dwóch warstw: filmów wideo z zarejestrowanymi ruchami wodnymi oraz fragmentów poematu. Warstwa językowa pracy skorelowana została z obrazową poprzez generowanie tekstu na tle symulującego taflę wody obrazu wideo. Poszczególne słowa poematu poruszają się zgodnie z ruchami wody, widoczne jest dryfowanie zapisu wierszowego na powierzchni obrazu, zanikanie fragmentów tekstu wpadającego w symulakryczne „wodne wiry”. Dodatkowy efekt współtworzy zróżnicowanie kolorystyki, stopniowe pogłębianie tonacji barwnej wodnego simulacrum, silne kontrasty, wywołujące skojarzenia ze światłem odbijającym się od tafli akwenu.

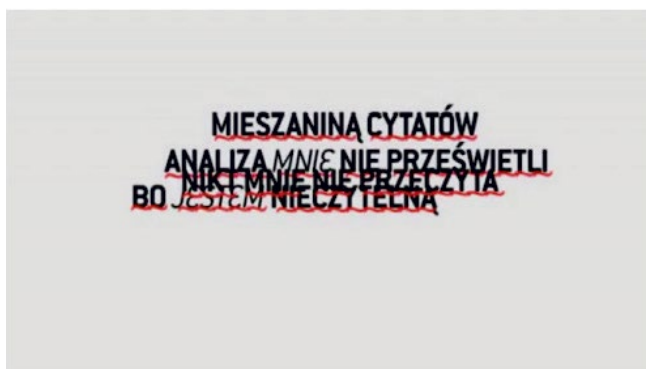
Fot. 3, 4. S. Strickland, C. Lawson Jaramillo, P. Ryan, *slippingglimpse*



Mamy tu do czynienia ze zdecydowaną dominacją efektu wizualnego, eksponującego piękno wodnego tła poematu. Efekt przepływu współtworzy: 1) wrażenie wylaniania się znaczeń (generowanych przez symulację ruchów wody) z głębi utworu oraz 2) intensyfikacja obrazu, jego dynamika (chybotliwość), utrudniająca lekturę tekstu (stąd obecność dodatkowego narzędzia umożliwiającego tzw. scrollowanie, czyli odseparowanie go od warstwy obrazu). Proces lektury tego e-poematu również przebiega powierzchniowo.

W wierszu *Błędne fale* Katarzyny Giełżyńskiej efekt przyplitwu współtworzą: koncept graficzno-wizualny naśladowujący dynamikę wody, oparty na płynnym, chybotliwym ruchu wersów. Efekt płynności uzyskano dzięki: ruchom tekstu; zastosowaniu podkreślenia kolejnych wersów linią falistą; zabiegowi stopniowego zaciemniania tła oraz konturów zapisu, w finale skutkującemu całkowitym zatarciem tekstu (widoczny pozostaje jedynie obraz falującej, ciemnej tafli wody).

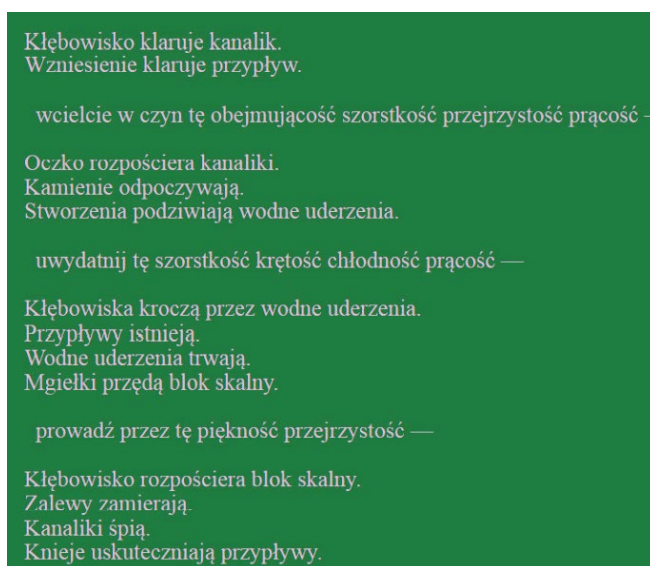
Fot. 5. K. Giełżyńska, *Błędne fale*



Efekt literacki dominuje nad audiowizualnym. Ten drugi konkretyzuje się w postaci symulacji ruchów wody, na tle dźwiękowym przypominającym groźny ryk fal wzburzonego morza. Lektura również i w tym przypadku przebiega powierzchniowo.

W utworze Piotra Mareckiego *Wąwóz (Taroko) na podstawie wiersza generatywnego Taroko Gorge Nicka Montforta* efekt przepływu współtworzą: główny element „napędzający” ruch tekstu, czyli generator automatycznie wybierający słownictwo z bazy danych; tekstowe nawiązania do płynności, ruchu i dynamiki wody; płynny tryb wizualizowania się i zanikania kolejnych wersów utworu; temporalny, niekończący się tryb czytania się wiersza oraz losowy dobór segmentów każdego ze zbiorów (efekt różnorodności i niepowtarzalności wersów i strof).

Fot. 6. P. Marecki, *Wąwóz Taroko, na podstawie wiersza generatywnego Taroko Gorge Nicka Montforta*

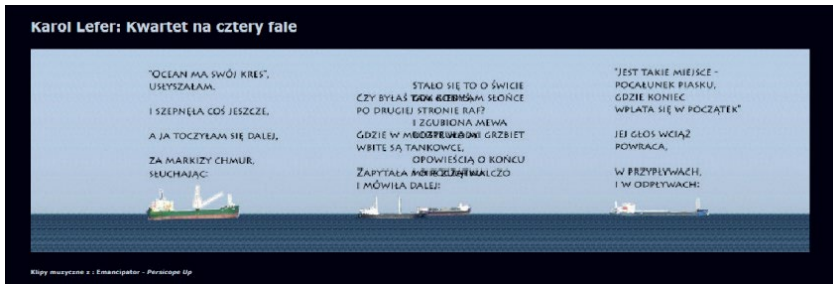


Warstwa tekstowa przeważa tu nad wizualną (podkreślić należy mnogość metaforyki akwaticznej), zaś efekt wizualny oparty został na płynnej dynamice działania generatora i sprowadza się do budowania wrażenia permanentnego napływu kolejnych wersów utworu.

Efekt płynności wykorzystał również Karol Lefer w interesującej flaszowej miniaturze poetyckiej *Kwartet na cztery fale*, składającej się z czterech warstw: tekstowej, wizualnej, dźwiękowej oraz animacyjnej (dominują dwie pierwsze; funkcję dopełniającą, choć bardzo istotną, pełni

ścieżka muzyczna). Efekt przepływu tworzy wizualne przedstawienie czterech zbliżających się do siebie statków, którym towarzyszą umieszczone nad nimi wiersze, stopniowo nakładających się na siebie, tworzących tekstowo-wizualny palimpsest, następnie mijających się. Odbiorca ma możliwość lektury (linearnej, a później – warstwowej, dwupoziomowej), oglądania i słuchania utworu, winien być więc gotowy na odbiór zwielokrotniony i taką też czujność interpretacyjną.

Fot. 7. K. Lefer, *Kwartet na cztery fale*



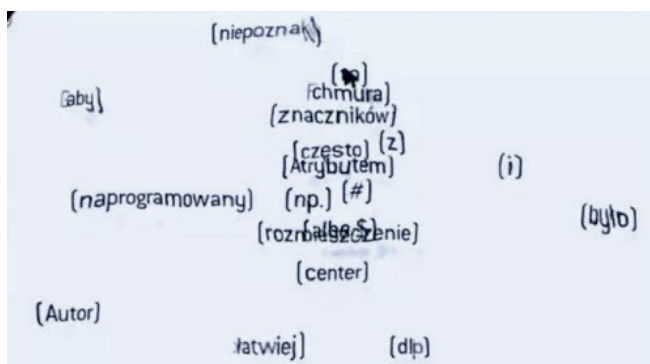
W kontekście płynnej dynamiki utworu sensu dosłownego nabierają niektóre jego fragmenty, w szczególności kwestie dotyczące: płynnego ruchu („toczyłam się dalej”, „jej głos wciąż powraca”), przenikania się i przepływowego charakteru końca i początku („zgubiona mewa/ rozpruła mi grzbiet// opowieścią o końcu i o początku”, „Jest takie miejsce- / [...] / Gdzie koniec wplata się w początek”, „w muliste wody/ wbite są tankowce”). Medytacyjny klimat e-wiersza dodatkowo podbudowuje stonowana, bladobłękitna kolorystyka warstwy obrazowej oraz migotliwa (nie-mal pulsacyjna) ścieżka dźwiękowa, stwarzająca synestezyjny efekt (por. Wójtowicz, 2011, s. 149–156) przenikania się obrazu i dźwięku, w efekcie czego odbiorca ma wrażenie, jak gdyby naprawdę spoglądał na linię horyzontu spokojnego morza, równocześnie słuchając dźwięków przyrody i patrząc na odbijające się w wodzie świetlne refleksy.

Płytki poziom zanurzenia (immersja realizowana w stopniu ograniczonym)

Istnieją e-wiersze, gdzie w procesie percepcyjnym zachodzi płytki poziom immersji. W utworze *Chmura znaczników* Katarzyny Giełżyńskiej efekt przepływu współtworzą: symulacja spokojnej, przejrzystej tafli wody, będącej tłem dla zapisu wierszowego; sukcesywne „układanie się” zapisu wierszowego przed oczyma odbiorcy wskutek stopniowego przesuwania

za pomocą kursora rozmieszczonych osobno, pojedynczych wyrazów i łączenie ich w kolejne wersy e-poematu. Zauważyć tu można równo-
rzędność efektu literackiego i wizualnego. Efekt wizualny oparty został
na symulacji ruchów wody; efekt wizualno-estetyczny wynika z obiektyw-
nego piękna symulującego wodę tła poematu (simulacrum), natomiast
efekt brzmieniowy tworzy dźwięk głośno bijących dzwonów. W tym przy-
padku lektura przebiega przy płytkim wrażeniu immersji.

Fot. 8. K. Gielżyńska, *Chmura znaczników*



Zdarzają się jednak i takie e-wiersze, w których poziomy głębokości
(i mentalnego zanurzenia) w obrębie jednego utworu bywają zmienne.
Tak dzieje się w tomie Zenona Fajfera *Powieki*, gdzie czytelnik wyposa-
żony został w specjalne narzędzia (strzałki poziome i pionowe) infor-
mujące o kierunku zmian jego położenia w obrębie hipertekstowej, wie-
lopoziomowej całości. Składające się na tom e-wiersze rozgałęziają się
niczym kłacze i są przystosowane nie do lektury linearnej, wiersz po
wierszu (choć i taki tryb jest możliwy), lecz także strukturalnej, polega-
jącej na wchodzeniu w głąb, zbaczaniu w prawo, w lewo, wszędzie tam,
gdzie skierują odbiorcę punkty aktywne (miejsca przejść międzywierszo-
wych i czytelnicza ciekawość), łącząc tym samym kolejne utwory w jeden
wielki e-poemat². Nie sposób nie zauważyć tu również rangi celowo ufor-
mowanej przestrzeni, wielowarstwowej pod względem konstrukcyjnym.
Autor w jednym z wywiadów poświęconych temu tomowi mówił o teks-
tach „wielopiętrowych”, składających się z warstwy widzialnej oraz kilku
warstw niewidzialnych, które można poznawać w dowolnej kolejności,

2 W niektórych miejscach zawierających również okna/sugestie przejść do utworów napisanych wcześniej, wchodzących w skład odrębnych tomów poetyckich Fajfera (np. cyklu *Primum Mobile*).

według własnego uznania, personalizując tekst, kreując ostateczny jego kształt. Warstwa sensów zależna jest od decyzji, czy z poziomu zewnętrznego czytelnik zdecyduje się wejść w głąb, czy też będzie wolał pozostać na „powierzchni” i czytać kolejne wiersze w sposób tradycyjny; a jeśli zdecyduje się na lekturę głęboką – do którego poziomu uda mu się zejść, a także – jak długo zdoła się tam utrzymać, jak szybko fale sensów zdołają wypchnąć go na powierzchnię³. Sposób myślenia o przestrzenności, głębi (które to kategorie urastają do wymiaru strategii konstrukcyjnych organizujących przestrzenno-tekstową tkankę tomu) wyraźnie artykułuje Fajfer również w rozmowie poświęconej gatunkom cyfrowym:

u dołu ekranu widać zamkniętą powiekę, która co jakiś czas zdaje się lekko poruszać. W zależności od tego, kiedy czytelnik ją naciśnie, zostanie przeniesiony w inne miejsce. Przy pierwszym kontakcie jeszcze się nie wie, co spowoduje kliknięcie (...). Będzie to możliwe dopiero po kilku wizytach, gdy już się w miarę pozna architekturę tego labiryntu, jeśli oczywiście wcześniej się nie zniechęci. Wtedy już można dokonywać bardziej świadomych wyborów, jakoś sobie te wycieczki i spacerki planować. Czasami też oko się otwiera. I zmienia kolor. (...) Powieki to labirynt z przesuwanymi się ścianami (...). A to powoduje, że wyliczenie wszystkich możliwych ścieżek jest chyba niemożliwe, więc może rzeczywiście dotykamy jakiejś nieskończoności. Na pewno wystarczy tego na miesiące czy nawet lata lektury. Ta mnogość dróg do wyboru tylko częściowo zależy od linków, których istnieje kilka typów. Sytuację komplikuje wędrówka między warstwami – one powodują to zwielokrotnienie ścieżek, bo każdy wiersz ma kilka pięter, a każde piętro swoje korytarze, schody i windy (Marecki, 2018, s. 121–122).

„Teksty wielopiętrowe”, „pietra tekstów”, „wchodzenie w głąb”, „pozostawanie na powierzchni”, „lektura głęboka”, „fale sensów wypychające na powierzchnię”, „labirynt z przesuwanymi się ścianami”, „korytarze, schody” – liczność określeń odsyłających do pola semantycznego obejmującego swym zakresem pojęcie głębi wraz z różnymi jej poziomami dowodzi, że ten właśnie typ myślenia o strukturze tomu stanowił celowo zaplanowaną i bardzo precyzyjnie przeprowadzoną strategię konstrukcyjną⁴.

3 Odbiorca dla artysty staje się więc partnerem również na poziomie interpretacyjnym. Fajfer zresztą nadzwyczaj często podkreśla, że interpretacyjna otwartość stanowi jedną z podstawowych cech literatury, a literatura jednowymiarowa nie ma – jego zdaniem – sensu. Na podstawie: *Rozmowa Konrada Wojtyły z Zenonem Fajferem*, <http://radioszczecin.pl/172,1711,powieki-zenona-fajfera-rozmowa&sp=109> (audycja radiowa, dostęp: 20.02.2018).

4 Należy mieć na uwadze, że jednym z elementów umożliwiających piętrzenie się literackich struktur przestrzennych jest również link, który może łączyć ze sobą nie tylko treści literackie

Fot. 9. Z. Fajfer, *Powieki*



Istotny w tym przypadku okazuje się więc – prócz płynności – aspekt głębi, możliwości (stopniowego lub radykalnego – to bywa zależne nie tylko od autora, ale też od intencji i decyzji czytelnika) wchodzenia, wnikania w głąb poziomów strukturalnych i treściowych e-poematu. Hiper-tekstowe struktury literackie zrealizowane przez Fajfera dają taką możliwość. Autor następująco mówi o swym zamyśle i jego realizacji:

Wędrując w głąb tekstu niczym w głąb umysłu, zdejmujemy kolejne zasłony i nagle okazuje się, że to, co dobrze znane, może wyglądać inaczej, że to, co oddalone, niespodziewanie może być obok, a nawet się w sobie zawierać. To przejście tekstu w inną formę istnienia może odsłaniać ukryte wymiary rzeczywistości, a może tylko pokłady naszego tłumionego lęku. Odbywa się tu nieustanna gra pomiędzy tymi światami, gra, w której niczego nie możemy już być pewni i w której wiele zależy od czytelnicznych wyborów. (...) Ale nie o zwykły ruch tu chodzi (...). Chodzi o wizję płynnego przeistaczania się rzeczywistości, o przenikanie się światów, wymiarów, różnych czasów i przestrzeni, o możliwość całkowitego

znajdujące się w tym samym środowisku (drukowanym lub cyfrowym), ale i umożliwiające transfer pomiędzy nimi. W tomie *Powieki* pojawiają się pewne struktury słowne, które łączą utwory drukowane z utworami cyfrowymi, a także umożliwiają recepcyjną wędrowkę pomiędzy dwoma cyfrowymi i drukowanymi tomikami (*Powieki* oraz *Primum mobile*), podkreślając w ten sposób fakt, że poezja drukowana i cyfrowa stanowi transmedialną całość, której pełnia znaczeń i struktury krystalizują się dopiero w interakcji tomu drukowanego i formy cyfrowej. Taki rodzaj rzeczywistego (oraz mentalnego) linkowania kryją w sobie np. słowa „okno”, „oko”, „słowo”. Zwraca na to uwagę m.in. Ewa Szczęsna, zauważając, że funkcję takiego właśnie wiązania znaczeń może pełnić np. metafora. Oprócz metafor spełniających funkcję poznawczą, estetyzującą oraz perswazyjną, wyodrębnia badaczka metaforę funkcyjną – narzędziową, pełniącą funkcję wiązania znaczeń (Szczęsna, 2018, s. 210, 235).

zanurzenia się w tekście, swoistą jedność ze słowem (...). Zależało mi na tym odwróceniu porządków. Na możliwości lektury w ściśle określonym rytmie i sekwencji, bez pośpiechu i kompulsywnego skakania po klawiaturze. Chciałem, żeby czytelnicy przestali na chwilę klikać i wybiegać niecierpliwie naprzód, żeby oddali się temu nieśpiesznemu rytmowi, spokojnie śledząc upływ tekstu. (...) Chciałem, żeby to schodzenie w głąb słowa oznaczało jednocześnie wychodzenie na powierzchnię, do jakiejś innej rzeczywistości. Niedostępnej (...), jeśli czytelnik nie podejmie wysiłku jej odszukania. Robiłem to wszystko intuicyjnie i jednocześnie w przemyślany sposób, na przykład z pewnych przejść celowo rezygnując, nie linkując wszystkiego, żeby to pominięcie było znaczące (Marecki, 2018, s. 116–119).

„Wizja płynnego przeistaczania”, „możliwość całkowitego zanurzenia się w tekście”, śledzenie „upływu tekstu”, „schodzenie w głąb słowa”, „wychodzenie na powierzchnię” – obecne w wywodzie autora akwatywne figury myśli, konkretyzujące akt przemieszczania się pomiędzy różnymi poziomami głębi, wyraźnie pokazują, ku jakiemu źródłu inspiracji zwracał się w trakcie kreowania tomu, a także że zależało mu na wywołaniu wrażenia zanurzenia w cyberprzestrzennej e-poetyckiej całości. Warto dodać, że nawiązania do żywiołu wodnego pojawiają się w tomie *Powieki* w bardzo dosłownej postaci, bowiem w jednym z „okien” otwieranych w cyfrowej wersji słyhać mewy i szum morza.

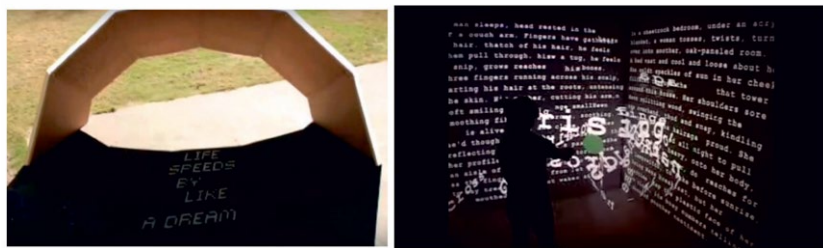
Lektura immersyjna – czynniki sprzyjające zanurzeniu. Konkluzje

Najsilniejsze wrażenie immersji przeżywa odbiorca utworów wykorzystujących środowisko CAVE – jaskini wirtualnej⁵ (z tego typu egzemplifikacjami mamy do czynienia m.in. w przypadku prac *Word Museum* Williama Gillespiea, Jasona Rodrigueza i Davida Dao czy *Screen* Noaha

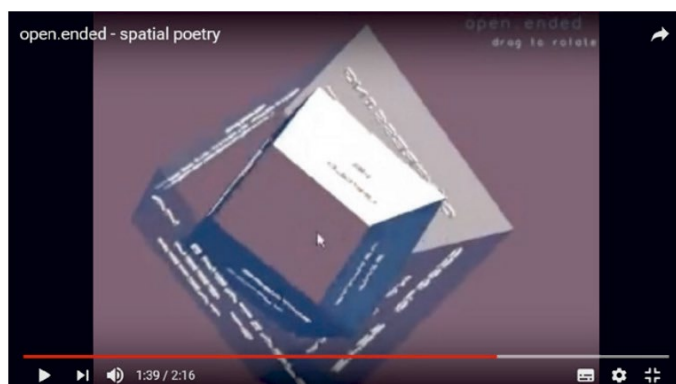
5 System zaprezentowany w 1992 r., uznany za jeden z najbardziej immersyjnych systemów środowisk wirtualnych. Badania nad stworzeniem środowisk, w których dialog człowieka z maszyną przybiera charakter bezpośredni, responsywny, aktualizowany na bieżąco, niepozabawiony wrażeń estetycznych i w końcu, symulujący kontakt człowieka z jego naturalnym otoczeniem, rozpoczął pod koniec lat 60. Myron W. Krueger – uznany za ojca Rzeczywistości Wirtualnej. CAVE kontynuuje dzieło Kruegera. W przypadku wejścia w przestrzeń CAVE „nie znajdujemy się już na zewnątrz, patrząc do środka, lecz w środku, rozglądając się na zewnątrz” – pisał o najbardziej znanej implementacji technologii Rzeczywistości Wirtualnej Thomas DeFanti, jeden ze współtwórców projektu powstałego w Laboratorium Wizualizacji Elektronicznej Uniwersytetu Illinois w Chicago (Pisarski).

Wardrip-Fruina, Josha Carrolla, Roberta Coovera, Shawna Greenlee’a, Andrew McClaina), ale podobne odczucia towarzyszyć mogą również procesowi odbioru e-literatury mniej zaawansowanej pod względem technologicznym.

Fot. 10, 11. J. Song, *One Day Poem Pavilion*; N. Wardrip-Fruin, *Screen*



Fot. 12. A. Karpinska, *open.ended*



Poziomy lektury immersyjnej, jakie umożliwia dany utwór, wynikają z łączenia przez twórców w rozmaitych konfiguracjach pewnych elementów, np.:

- elementu przestrzeni (uprzestrzennienie utworu może przybierać postać dosłowną, jak dzieje się np. w pracy Jiyeon Song *One Day Poem Pavilion*, jak i wirtualną, jak w niektórych miejscach tomu Z. Fajfera *Powieki*). W pracy Song komponentami utworu są: przestrzeń naturalna (dzieło ulokowane jest w otwartej przestrzeni przyrody), forma architektoniczna (z zewnątrz całość przypomina kopułę geodezyjną⁶), a także zjawiska atmosferyczne (cień i światło, które dzięki specjalnemu układowi perforacji

6 Wyglądająca jak wielościan odwzorowujący powierzchnię kuli.

przenika przez powierzchnię kopuły, tworząc dynamiczne wzory, wizualizujące się w postaci zapisu wierszowego). W tomie Fajfera proces komunikowania odbywa się za pośrednictwem ukrytego potencjału architektonicznego, wydobycia przestrzenności z warstwy tekstowej;

- elementów kolorystyczno-graficznych eksponujących: 1) procesualność poematu (tak dzieje się w przypadku utworów nawiązujących do kolorystyki oraz ruchu wody, w których wykorzystywane są różne odcienie niebieskiego oraz dynamika naśladująca poruszanie się lustra wody) (Strickland *slippingglimpse*, Lefera *Kwartet na cztery fale*, Giełżyńskiej *Chmura znaczników*, *Błędne fale*⁷) lub 2) podkreślających efekt głębi (taka sytuacja zachodzi w przypadku operującego ciemnością jaskini wirtualnej e-utworu Noaha Wardripa-Fruina *Screen* czy Ayi Karpińskiej *open.ended*, wykorzystującego głębię i spokój koloru niebieskiego);
- warstwy brzmieniowej – pełniącej najczęściej funkcję dopełniającą, lecz bardzo istotną w zakresie możliwości budowania wrażenia immersji. To dzięki ścieżce dźwiękowej odbiorca pracy *Kwartet na cztery fale* jest w stanie wejść w stan relaksacji; czytelnik *Chmury znaczników* uruchamia wyobraźnię i wizualizuje sensory sygnalizowane przez utwór; odbiorca e-wiersza *Błędne fale* wizualizuje niepokojący obraz nocnego morza;
- zmuszania odbiorcy do wejścia w rolę interaktora – tak dzieje się głównie w przypadku utworów lokujących się na pograniczu literatury i instalacji interaktywnej (np. *Text Rain* Romy Achituv i Camille Utterback, *Still Standing* Jasona Edwarda Lewisa i Bruno Nadeau; w procesie odbioru tych utworów czytający sam staje się niejako interfejsem, czyniąc z własnego ciała narzędzie do generowania znaczeń. W *Text Rain* interaktor zmuszany jest do ciągłego poruszania się, natomiast w *Still Standing* – odwrotnie – do utrzymania swojego ciała w pozycji nieruchomej).

Im więcej spośród wymienionych wyżej elementów połączonych zostanie w obrębie jednego e-utworu, tym wyższy poziom lektury immersyjnej utworów stwarza. Nie sposób jednak w pełni przewidzieć, który z elementów okaże się dla konkretnego odbiorcy najsilniej oddziałujący na zmysły, otwierając drogę ku lekturze immersyjnej, to bowiem często zależy od indywidualnej odbiorczej wrażliwości. Może się zdarzyć, że

7 Elementy kolorystyczno-graficzne oddziałują powierzchniowo, gdyż przyciągają uwagę odbiorcy głównie do warstwy zewnętrznej utworu, nie sposób jednak pominąć ich znaczenia w zakresie przyjemności płynącej z obcowania z utworem, w tym więc sensie pełnią funkcję dominującą.

element dopełniający (np. dźwiękowy) okaże się w tym zakresie decydujący (np. utwór *Chmura znaczników* zawiera tak sugestywną ścieżkę dźwiękową, że właśnie ona najsilniej inspiruje i ewokuje pracę wyobraźni, z kolei w przypadku *slippingglimpse* elementem takim będzie składnik obrazowy – ruchome wodne simulacrum). Należy też dodać, że proces lektury e-utworu charakteryzuje się pewnego rodzaju dwupłaszczyznowością (dwuczynnościowością), rozgałęziając się na lekturę (czytanie tekstu) oraz percepcję (pozostałych elementów składających się na całość – o tym za chwilę). Możliwości, jakie w zakresie lektury immersyjnej stwarza e-poezja, przedstawia poniższa tabela.

Tab. 1. Typ lektury/percepcji e-utworu oraz możliwość lektury immersyjnej. Opracowanie własne

Utwór	Typ		Efekty wspomagające immersję	Immersja
	lektury tekstu	percepcji utworu		
K. Michel, D. Vis, <i>Ah</i> (<i>A shower song</i>)	powierzchniowy	powierzchniowy	efekt wizualny – niekontrolowany, płynny ruch tekstowego zapisu	brak
A. Jacobs, <i>Semantic Disturbances</i>	powierzchniowy	powierzchniowy	brak	brak
S. Strickland (C. Lawson Jaramillo, P. Ryan), <i>slippingglimpse</i>	powierzchniowy	powierzchniowy	wizualna symulacja dynamiki wody oraz efektów odbicia światła na tafli wody	brak
K. Lefer, <i>Kwartet na cztery fale</i>	powierzchniowy	plytki	efekt dźwiękowy – relaksacyjna ścieżka dźwiękowa	brak
K. Giełżyńska, <i>Błędne fale</i>	powierzchniowy	plytki	efekt dźwiękowy – ścieżka dźwiękowa; efekt wizualny – wizualna symulacja dynamiki wody	brak
K. Giełżyńska, <i>Chmura znaczników</i>	powierzchniowy	plytki	efekt dźwiękowy – ścieżka dźwiękowa; efekt wizualny – wizualna symulacja dynamiki wody	ograniczony stopień lektury immersyjnej

Z. Fajfer, wiersze z tomu <i>Powieki</i>	powierzchniowy, miejscami uwzględniający przestrzenność	plytki	efekt przestrzenny – ekspozowanie przestrzenności warstw tekstu, stopniowanie głębi	ograniczony stopień lektury immersyjnej
A. Karpińska, <i>open.ended</i>	powierzchniowy, uwzględniający przestrzenność	plytki	efekt przestrzenny wynikający z dynamiki ruchu zagnieżdżonych w sobie figur; efekt dźwiękowy (wypowiadany tekst utworu)	ograniczony stopień lektury immersyjnej
R. Achituv, C. Utterback, <i>Text Rain</i>	powierzchniowy, uwzględniający dynamikę tekstu	głęboki	wykorzystanie ciała interaktora w funkcji narzędzia; efekt przestrzenny – przestrzenność będąca konsekwencją ulokowania poematu w przestrzeni muzealno-galeryjnej	ograniczony stopień lektury immersyjnej
N. Wordrip Fruin, <i>Screen</i>	powierzchniowy, uwzględniający dynamikę tekstu oraz przestrzenność	głęboki	efekt przestrzenny współtworzony przez przestrzeń jako taką (jaskinia wirtualna) oraz element kolorystyczny (panująca w jaskini wirtualnej ciemność); technologia wspomagająca immersję – konieczność wykorzystania narzędzi do VR	lektura immersyjna
J. Song, <i>One Day Poem Pavilion</i>	powierzchniowy, uwzględniający dynamikę tekstu	głęboki	efekt przestrzenny – przestrzenność dwójakiego rodzaju (utwór ułożony w przestrzeni natury/ wykorzystanie przestrzennej kopuły z perforacjami)	lektura immersyjna

Żywioł wodny, wraz z wszelkimi przynależnymi mu cechami dystynktywnymi, niczym wizualnie atrakcyjna figura ruchu, okazuje się użyteczny do opisu e-literatury, znajdującej się w permanentnym procesie przeobrażeń, korzystającej z cech nowych mediów – w trwały sposób dynamicznej, fluktuacyjnej, przepływowej. Obserwacja e-poematów uzmysławia, że zdolne są one w sugestywny sposób przenosić w obszar literatury dominujące cechy nowych mediów, tj. płynność (flow) formalną, semantyczną i gatunkową chybotliwość, niejednorodność. Najczęstsze reprezentacje literackie nawiązują do obrazu wody występującej w jej naturalnym stanie ciekłym (*slippingglimpse*, *Ah*, *Błędne fale*, *Chmura znaczników*, *Text Rain*), i te właśnie utwory są najbardziej atrakcyjne wizualnie. Status metafory przybiera również inna cecha dystynktywna wody, związana z faktem, że jest ona dobrym rozpuszczalnikiem dla jednych substancji, a dla innych nie. Tę właśnie właściwość wykorzystują poeci lokujący na powierzchni symulującej taflę wody zapis tekstowy, który pozostaje wyraźny, możliwy do odczytania. Całość literacko-artystycznego przedsięwzięcia (gdyby pominąć jego symulacyjny i wirtualny charakter) nie zaburza więc wiarygodności zjawiska przyrodniczego (tekst literacki utrzymuje się na tafli wody albo też przebija przez nią z dna zbiornika [np. *Chmura znaczników*], nie rozpuszczając się, zachowując się jak gdyby związek chemiczny, z którego się składa, był nierozpuszczalny w wodzie). Rozmaicie przedstawia się z kolei kwestia wizualnego upodabniania dzieł do wyglądu zbiorników wodnych, przekładająca się na walory estetyczne utworu, mająca też wpływ na poziom sensów literackich. Autorzy często decydują się na symulację zbiornika typu ocean, morze (*slippingglimpse*, *Błędne fale*, *Kwartet na cztery fale*), czasem opartą na pozorowaniu wody stojącej, typu jezioro lub basen (*Chmura znaczników*), innym razem – przepływu opartego na szybkim prądzie, np. rzeczny (*Wąwóz [Taroko]*), czy też podobnie wertykalnym ruchu wody, spadającej na ziemię w postaci deszczu (*Text Rain*) lub kropeł spływających po cieple czy unoszących się w powietrzu (*Ah*, K. Michela i D. Visa). Znaczenia ważne pod względem symboliki niesie ze sobą symulowany w e-poematach kolor wody. Strickland daje odbiorcy wybór – czytelnik sam może podjąć decyzję, na jakim tle kolorystycznym wyświetlać mu się będzie utwór, ma bowiem możliwość wyboru spośród różnych opcji, zależnych od typu zbiornika, ilości odbijającego się czy pochłanianego przez nią światła, pory roku, dnia, pogody, szybkości nurtu. Giełżyńska w utworze *Błędne fale* bazuje na uproszczonej kolorystyce, symulującej zapadającą powoli ciemność, co współgra z pesymistycznym przesłaniem tekstu, natomiast w utworze *Chmura znaczników* sięga po błękitnoblade, niemal przezroczyste tło, nasuwające skojarzenia z czystą wodą oglądaną podczas słonecznego dnia. Pracę *Semantic Disturbances* Jacobsa wyróżnia zastosowanie ciemnoszarej, niepokojącej barwy

wody, która może być odbierana jako złowroga, zapowiadająca niebezpieczeństwo. Michel i Vis rezygnują w poemacie *Ah* z koloru na rzecz bieli tła oraz kształtu wierszowego zapisu, co wydaje się uzasadnione, bowiem kształt generującego się poematu ma naśladować postać wody doświadczanej podczas kąpieli pod prysznicem. Sterylnie białe tło może też kojarzyć się z czystością lub pustą kartką, na której – niczym na pięciolinii – rozbryzgują się fale zapisu dźwiękowego odśpiewywanej pod prysznicem piosenki. Tego typu zapis ma więc również koligacje dźwiękowe. W przypadku symulacji na wodę spadającą autorzy zdecydowali się na dodatkowe upodobnienie warstwy tekstowej do efektów graficznych symulujących lekkość spadającej „cieczy”: w *Text Rain* zastosowano czcionkę o rozmytych konturach (podobnie w *slippingglimpse*), natomiast w *Ah* – odwrotnie, litery posiadają wyraźne kontury, pomiędzy którymi widnieją puste miejsca, co daje efekt wizualnej, niemal pneumatycznej, lekkości.

Zmieniona specyfika e-literatury pociąga za sobą konieczność zmian metod jej badania, a także – w pewnym sensie – sposobu lektury. Wspomniana metoda oparta byłaby na konieczności naprzemiennego wykonywania działań dwuetapowych: (1) aktu immersyjnego zanurzenia w sferze sensów zawartych w dziele, by możliwe stało się doświadczenie procesualności, animacyjności, przepływowego charakteru niejako „od wewnątrz”, a następnie na (2) wynurzeniu, gdyż tylko z pozycji zwiększenia dystansu odbiorca jest w stanie zdiagnozować złożoność struktury e-utworu⁸. Konieczne jest więc posłużenie się zarówno metodami dotychczas stosowanymi w ludologii do badania gier komputerowych, jak i metodami literaturoznawczymi⁹, połączenia ich w jednym akcie analityczno-interpretacyjnym, zachodzącym częściowo w warunkach immersyjnych. Nie jest to zresztą żadna nowość, od zawsze tak właśnie przecież czytało się literaturę. Różnicę stanowi fakt, że w przypadku e-literatury zanurzenie odczuwane bywa jako zdecydowanie głębsze, udosłownione, a proces wynurzania się, świadomego i celowego dystansowania – winien być częściej ponawiany.

Dwuetapowość, składająca się z naprzemiennego zanurzania, zmniejszania dystansu do minimum, ograniczania perspektywy do oglądu fragmentarycznego (zmiennej, procesualnej grafiki, fragmentów przeobrażającego się, pojawiającego i znikającego tekstu oraz pozostałych elementów multimodalnej całości), skutkuje warunkowym (nigdy pełnym) poczuciem

8 Można by nieco żartobliwie rzec, że proces lektury i interpretacji zamyka się w bardzo konkretnej i akwaticznej figurze, przypominającej płynięcie żabką krytą.

9 Istnieją bowiem w e-utworze elementy wykraczające poza warstwę animacyjną, obrazową, dźwiękową, przynależne do sfery tekstowej (tropy poetyckie i wieloznaczności z nich wynikające), wymagające uruchomienia tradycyjnego aparatu literaturoznawczego.

całościowości doświadczenia czytelniczego, całościowości wynikającej nie z poczucia zapoznania się ze wszystkimi wariacjami/odsłonami, na jakie pozwala system, lecz ze świadomości zespolenia w procesie odbiorczo-interpretacyjnym obu dostępnych perspektyw – oddolnej (dającej ogląd niepełny, fragmentaryczny) z odgórną (zdystansowaną, dającą wrażenie odbioru w większym stopniu kompleksowego). Świadome i celowe zwiększanie i zmniejszanie dystansu badawczego nie wynika jedynie z woli i świadomości narzędziowej odbiorcy – interpretatora – interaktora, lecz jest wymuszone przez zmienną dynamikę procesualnego e-utworu.

Dwoistość dotyka również samego procesu lektury, która jest dwuczynnościowa, składa się bowiem z lektury jako takiej (czytania, które niemal zawsze odbywa się z perspektywy zewnętrznej) oraz percepcji pozostałych elementów (modułów e-literackiej całości: obrazu, dźwięku, przestrzeni, tekstury, strukturalnego usytuowania ich wszystkich względem siebie), który to odbiorczy proces (uwzględniający pozycję czytelnika znajdującego się w centrum spektaklu generowania się sensów) jest immersyjny (odbywa się w sytuacji częściowego zanurzenia). Dochodzi do tego świadomość obecności na ciele odbiorcy-interaktora narzędzi umożliwiających zanurzenie w sensie technologicznym i mentalnym¹⁰.

BIBLIOGRAFIA

- Bodzioch-Bryła, B. (2019). *Sploty: przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Ignatianum w Krakowie, Wydawnictwo WAM.
- Fajfer, Z. (2013). *Powieki*. Szczecin, Bezzrecze: Wydawnictwo Forma.
- Fajfer, Z. (2015). *Widok z głębokiej wieży*. Szczecin, Bezzrecze: Wydawnictwo Forma.
- Ghiragossian, D. Opis i interpretacja utworu Ah (A shower song) K. Michela i Dirka Visa. Pozyskano z: <https://directory.eliterature.org/individual-work/3787> (dostęp: 14.05.2021).
- Giełżyńska, K. *C()n Du It*. Pozyskano z: <https://vimeo.com/44718481> (dostęp: 12.02.2023).
- Hiperteksty. Rozmowa z Zenonem Fajferem. (2018) W: P. Marecki (red.), *Gatunki cyfrowe. Instrukcja obsługi*. Kraków: Wydawnictwo UJ, 116–119. <http://archiwum.nina.gov.pl/film/chmura-znacznikow-1> (dostęp: 20.12.2018).

10 W niniejszym artykule wykorzystałam fragmenty mojej książki (*Sploty: przepływy, architek(s)tury, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji*, Kraków 2019), które zostały tu rozbudowane i pogłębione o nowy, zasadniczy, wcześniej niepodejmowany jako odrębny wątek – możliwości realizowania w e-literaturze lektury immersyjnej.

- http://collection.eliterature.org/2/works/jacobs_semantic_disturbances/project/info.html (dostęp: 20.12.2018).
- http://collection.eliterature.org/2/works/michel_ah.html (dostęp: 20.12.2018);
- <http://www.slippingglimpse.org/> (dostęp: 10.10.2018).
- <https://directory.eliterature.org/individual-work/3787> (dostęp: 14.05.2021).
- https://issuu.com/kokazone/docs/archetyptura_-_estetyka_qr_kodu_kat (dostęp: 10.05.2023).
- <https://vimeo.com/9417544> (dostęp: 30.01.2022).
- <https://www.youtube.com/watch?v=CvWh2xBbwrE> (dostęp: 10.03.2018).
- <https://www.youtube.com/watch?v=WOwF5KD5BV4> (dostęp: 11.05.2021).
- <https://www.youtube.com/watch?v=CvWh2xBbwrE> (dostęp: 10.03.2023).
- <https://www.youtube.com/watch?v=L799TQ3qsMw> (dostęp: 20.05.2023).
- Klejsa, K. (2001). Czy naprawdę trzeba grać, żeby wygrać? O fenomenie gier komputerowych. W: E. Nurczyńska-Fidelska (red.), *W świecie mediów*. Kraków: Wydawnictwo Rabid.
- Lefer, K., *Kwartet na cztery fale*. Pozyskano z: <http://techsty.art.pl/magazyn/magazyn5/lefer/kwartet.html> (dostęp: 19.01.2019).
- Literatura a nowe media. Rozmowa redakcyjna prowadzona przez Annę Pochłódkę z udziałem Anny Łebkowskiej, Krzysztofa Uniłowskiego, Krystyny Wilkoszewskiej (2010). *Dekada Literacka*, nr 1–2, 239–240, <http://www.dekadaliteracka.com.pl/?id=4928> (dostęp: 20.06.2018).
- Marecki, P. *Wąwóz (Taroko)*. Pozyskano z: <http://collection.eliterature.org/3/work.html?work=wawoz-taroko> (dostęp: 17.01.2019).
- Pawlicka, U. (2012). *(Polską) poezja cybernetyczna. Konteksty i charakterystyka*. Kraków: Korporacja HaArt.
- Pisarski, M. *CAVE – jaskinia wirtualna*. Pozyskano z: <http://techsty.art.pl/hipertekst/cyberprzestrzen/CAVE.htm> (dostęp: 03.05.2023).
- Rozmowa Konrada Wojtyły z Zenonem Fajferem*. Pozyskano z: <http://radioszczecin.pl/172,1711,powieki-zenona-fajfera-rozmowa&sp=109> (audycja radiowa, dostęp: 20.02.2018).
- Szczęсна, E. (2018). *Cyfrowa semiopoetyka*. Warszawa: Wydawnictwo IBL PAN.
- Wójtowicz, E. (2011). Intermedialne synestezje – sztuka mediów elektronicznych między obrazem, tekstem a kodem. W: E. Wilk i M. Górską-Olesińska (red.), *Od literatury do e-literatury*. Opole: Wydawnictwo Uniwersytetu Opolskiego, 149–156.

Bogusława Bodzioch-Bryła – profesor w Akademii Ignatianum w Krakowie (Wydział Filozoficzny, Instytut Kulturoznawstwa i Dziennikarstwa), autorka monografii: *Opisać skórę oceanu... Mozaiki pamięci Adama Zagajewskiego* (2022); *Sploty: przepływy, architek(s)ture, hybrydy. Polska e-poezja w dobie procesualności i konwergencji* (2019); *Z nowymi mediami*

w kulturze i o kulturze. Scenariusze zajęć edukacji medialnej dla nauczycieli (2015); *Ku ciału post-ludzkiemu... Poezja polska po 1989 roku wobec nowych mediów i nowej rzeczywistości* (2011; 2006), *Kapitan Biblioteki. O poetyckiej i eseistycznej twórczości Adama Zagajewskiego* (2009); współautor książki: *Przepływy, protezy, przedłużenia... Przemiany kultury polskiej pod wpływem nowych mediów po 1989 roku* (2016); *Literatura i nowe media. Homo irretitus w kulturze literackiej XX/XXI wieku* (2014, 2015), *Nowy leksykon szkolny* (2005), *Leksykon wiedzy szkolnej* (2008) oraz monografie zbiorowych. Pisała m.in. dla „Tekstów Drugich”, „Zagadnień Rodzajów Literackich”, „Studiów Medioznawczych”, „Kultury-Mediów-Teologii”, „Perspektyw Kultury”, „Horyzontów Wychowania”, „Studia de Cultura”, „Studia Historicolitteraria”, „Episteme” i „Śląska”. Członek Polskiego Towarzystwa Kulturoznawczego oraz Polskiego Towarzystwa Badań nad Filmem i Mediami. Zainteresowania badawcze: opis zderzenia literatury i nowych mediów w szerokiej perspektywie kulturoznawczej, sztuka interaktywna, współczesna reklama i dziennikarstwo.

