

Estetyki interfejsów w mediach interaktywnych

Joanna Pigulak

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Współczesna audiowizualno-haptyczna kultura interaktywna, w tym sztuka immersyjna, film partycypacyjny czy gry wideo, istotnie redefiniuje relacje między tekstem a jego użytkownikiem. Zmierzają one w stronę coraz pełniejszej konwergentności¹, transwersalności² i ergodyczności³. Użytkownicy swobodnie lawirują między różnymi porządkami medialnymi oraz strukturami tekstowymi, dowolnie przekraczają granice światów narracji, są performerami wirtualnej rzeczywistości, aktywnie i indywidualnie jej doświadczają oraz poddają ją znaczącym przekształceniom. Wszystkie te złożone zabiegi poznawcze i komunikacyjne przeprowadzane są za pośrednictwem interfejsów. To właśnie one – interfejsy użytkowników, a więc „elementarne przekształcenia fantazmatycznej przestrzeni”⁴, będące „nieodzownym elementem krajobrazu współczesności”⁵ – stanowią przedmiot namysłu w tym numerze „Quarta”.

Rola interfejsów we współczesnej kulturze cyfrowej jest wieloaspektowa. Oddziałują one na proces immersji użytkownika i zakresy światoodczucia (*worldness*)⁶. Są wielofunkcyjnymi urządzeniami lub elementami oprogramowania, które służą komunikacji użytkownika z systemem – przekazują informację na temat specyfiki doświadczania świata cyfrowego oraz dostarczają narzędzi umożliwiających rekonfigurację jego poszczególnych elementów. Graficzne interfejsy użytkownika stanowią również interesujący przykład sztuki cyfrowej. Choć ich design determinowany jest funkcjonalnością (wszak interfejsy służą przede wszystkim jako narzędzia interakcji), to okazują się one ważnym przejawem działalności twórczej.

Namysł nad interfejsami – ich strukturą audiowizualną, rolą w kształtowaniu relacji między twórcą, tekstem i użytkownikiem, a także traktowaniem jako źródła przeżyć estetycznych – staje się zadaniem o rosnącym znaczeniu dla różnych dyscyplin naukowych, w tym nauk humanistycznych, społecznych i inżynierjno-technicznych. Ze względu na wielofunkcyjność, wariantywność i rekonfiguracyjność interfejsów refleksja na ich temat integruje wiedzę i metodologię z różnych obszarów nauki. Udany przykład interdyscyplinarnego namysłu nad interfejsami jest m.in. wydana w 2021 r. książka *Design*



¹ Na temat koncepcji konwergencji i konwergentności zob. H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiaciak, Warszawa 2007.

² O koncepcji transwersalności zob. W. Welsch, *Racjonalność i rozum dzisiaj*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumu transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. R. Kubicki, przeł. M. Leśniewska, Poznań 1998.

³ W odniesieniu do koncepcji ergodyczności zob. E. Aarseth, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pi-sarski [et al.], wpraw. M. Tabaczyński, Kraków 2014.

⁴ S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, przeł. A. Chmielewski, Wrocław 2001, s. 187.

⁵ P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 153.

⁶ O koncepcji *worldness* zob. L. Klastrup, S. Tosca, *Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design*, [w:] *CW '04: Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, s.l. 2004, https://www.itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf (data dostępu: 3.04.2024). Niedostawione tłumaczenie „światoodczucie” jest propozycją terminologiczną K. M. Maja (*Czas światoodczucia. Immersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3).



⁷J. Fass [et al.], *Design & Digital Interfaces: Designing with Aesthetic and Ethical Awareness*, London 2021.

& *Digital Interfaces* autorstwa Johna Fassa, Tobiasa Revella, Bena Stophera i Evy Verhoeven. Jej autorzy opisują interfejsy w kontekstach społeczno-kulturowych (w tym politycznych), filozoficznych (estetycznych i etycznych), historycznych, technologicznych, projektowych i związanych z dostępnością (*accessibility*)⁷.

Złożoność przedmiotu badań determinuje specyfikę także tego numeru „Quarta”. Autorzy opublikowanych w nim artykułów reprezentują różnorodne dyscypliny, takie jak nauki o sztuce, kulturo- i literaturoznawstwo, historia oraz filozofia. W swoich tekstach przedstawiają namysł nad sztuką interaktywną, a zwłaszcza poetyką interfejsów, z różnych perspektyw i przy użyciu odmiennych metod badawczych. Sebastian Konefał opisuje wizualizacje futurystycznych interfejsów maszyn w filmie *Blade Runner 2049*, interpretując je przez pryzmat badań Viléma Flussera dotyczących technologii dyskursywnych (służących zniewalaniu jednostek) oraz dialogicznych (odpowiadających gestom emancypacyjnym). Krzysztof M. Maj proponuje refleksję nad interfejsami światotwórczymi gier cyfrowych w odniesieniu do zagadnienia realizmu. Postuluje, aby rozważać tę kategorię w związku nie tyle z wiarygodnością świata narracji, ile z przyjemnością użytkownika tekstu, i w tej perspektywie opisuje realizm ludotopii. Analizę interfejsów gier wideo prowadzi również Marcin M. Chojnacki, który zajmuje się kwestią ikonicznych reprezentacji zdrowia w takich produkcjach. Przedstawiając skonwencjonalizowane formy graficznych interfejsów użytkownika, wskazuje, jak wizualizacje mierników zdrowia oddziałują na doświadczenie rozgrywki. Z kolei Emilia Kiecko charakteryzuje najważniejsze etapy rozwoju gier cyfrowych w kontekście historii dostępności, pochylając się nad zagadnieniem inkluzywnego projektowania ich interfejsów z myślą o osobach z niepełnosprawnościami. Paweł Sołodki także omawia historię rozwoju medium – w obszarze jego zainteresowań znajduje się jednak interaktywny dokument filmowy. Analizując różne przejawy dokumentu partycypacyjnego, badacz formułuje tezę, że interaktywność wzmacnia zaangażowanie użytkownika w dyskurs dokumentalistyczny. Kamil Lipiński, pozostając w obszarze sztuki intermedialnej, prowadzi rozważania nad transfiguracjami modelu laboratorium na przykładzie wybranych instalacji immersyjnych. Próbuje uchwycić przeobrażenia wystaw mające na celu absorpcję uczestnika w przestrzeń, odwołuje się do kategorii estetyki relacyjnej Nicolasa Bourriauda. Numer zamykają refleksje Joanny Sarbiewskiej na temat przejawów ontologii negatywnej (postmetafizycznej) we współczesnej technokulturze. Autorka, analizując filmy Béli Tarra i instalacje wideo Billa Violi, wskazuje, że wizualność technoo obrazu może być narzędziem wyzwolenia percepcji z paradygmatu racjonalnego.

Zebrane artykuły dowodzą, że namysł nad interfejsami współczesnej kultury i sztuki interaktywnej pozwala pełniej zrozumieć estetykę i ontologię tekstów cyfrowych, a także relacje między maszyną (systemem) a organizmem (użytkownikiem). Relacje te wykraczają daleko poza synchroniczną współzależność, kierując się w stronę wzajemności, wspólnotowości oraz integracji twórcy, projektu (utworu) i jego odbiorcy. Stąd też refleksja nad interfejsami dotyczy w istocie doświadczania sztuki przez współczesnych, konwergentnych odbiorców i w konsekwencji – może pozwolić im lepiej ją zrozumieć.