

## Estetyki interfejsów w mediach interaktywnych / Interface aesthetics in interactive media

REDAKTOR TEMATYCZNY NUMERU / GUEST EDITOR: **dr Joanna Pigulak**

2

Od Redakcji / Editorial

3 / Joanna Pigulak /

Estetyki interfejsów w mediach interaktywnych / Interface aesthetics in interactive media

8 / Sebastian Jakub Konefał /

Discursive and dialogic interfaces, panoptic power and “penetrative technologies” in Denis Villeneuve’s *Blade Runner 2049*

34 / Krzysztof M. Maj /

Realizm allotopii i realizm ludotopii. Wprowadzenie do teorii interfejsów światotwórczych

56 / Marcin M. Chojnacki /

Pasek, serce i kurczak? Reprezentacja zdrowia w interfejsie gier wideo

76 / Emilia Kiecko /

Accessibility of video games in the context of disability. A historical overview

100 / Paweł Sołodki /

Znaczenie interaktywności i dokumentalistyki w ofercie platformy Netflix

124 / Kamil Lipiński /

Laboratoria immersyjne jako utopie *work in progress*

146 / Joanna Sarbiewska /

Neophenomenological strategies in techno-images. Towards the post-metaphysical ontology



QUART. Kwartalnik Instytutu Historii Sztuki Uniwersytetu Wrocławskiego  
QUART. Quarterly of the Institute of Art History at the University of Wrocław  
Nr 1(71)/2024

WYDAWCA / PUBLISHER: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego, Wydawnictwo „Szermierz” sp. z o.o.

ADRES REDAKCJI / PUBLISHING OFFICE: Instytut Historii Sztuki Uniwersytetu Wrocławskiego,

ul. Szewska 36, 50-139 Wrocław; <https://wuwr.pl/quart>; e-mail: [quart@uwr.edu.pl](mailto:quart@uwr.edu.pl)

REDAKTOR NACZELNY / EDITOR-IN-CHIEF: dr hab. Romuald Kaczmarek, prof. UWr

ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO / DEPUTY EDITOR-IN-CHIEF: dr Agnieszka Patała

SEKRETARZ REDAKCJI / MANAGING EDITOR: mgr Adam Szeląg

NUMER TEMATYCZNY / THEMATIC ISSUE: *Estetyki interfejsów w mediach interaktywnych / Interface aesthetics in interactive media*

REDAKTOR TEMATYCZNY NUMERU / GUEST EDITOR: dr Joanna Pigulak

RADA NAUKOWA / EDITORIAL BOARD: prof. Milena Bartlová (Katedra teorie a dějin umění, Vysoká škola

uměleckoprůmyslová v Praze, Česká republika), prof. Marco Cadinu (Dipartimento di Ingegneria Civile,

Ingegneria Ambientale e Architettura, Università degli Studi di Cagliari, Italia), prof. Dietrich Erben

(Lehrstuhl für Theorie und Geschichte von Architektur, Kunst und Design Fakultät für Architektur, Technische

Universität München, Deutschland), prof. Arleen Ionescu (Universitatea Petrol – Gaze din Ploiești, Facultatea

de Litere și Științe, Departamentul de Filologie, România), prof. Lauro Giovanni Magnani (Dipartimento

di Italianistica, Romanistica, Antichistica, Arti e Spettacolo, Università degli Studi di Genova, Italia),

prof. Aleksandra Lipińska (Kunsthistorisches Institut der Universität zu Köln, Deutschland),

prof. Ewdoksia Papuci-Władyka (Instytut Archeologii, Uniwersytet Jagielloński, Kraków)

REDAKTORKA JĘZYKOWA / LANGUAGE EDITOR: dr Dorota Ucherek (Instytut Filologii Polskiej Uniwersytetu Wrocławskiego)

TŁUMACZENIA/TRANSLATIONS: Tomasz Bauer

OKŁADKA/COVER: *The Invincible* (Starward Industries 2023), zrzut ekranu

OPRACOWANIE GRAFICZNE / GRAPHIC DESIGN: Wojciech Głogowski

DRUKARNIA / PRINTING HOUSE: Sowa sp. z o.o.

NAKLAD/EDITION: 200 egz.

ISSN: 1896-4133 (DLA WYDANIA DRUKOWANEGO / PRINTED VERSION)

e-ISSN: 2449-9285 (DLA WYDANIA ELEKTRONICZNEGO / ELECTRONIC VERSION)

## Od Redakcji

<https://doi.org/10.19195/2449-9285.71.1>

Zgodnie z zapowiedzią redaktora naczelnego, Profesora Waldemara Okonia, w poprzednim, zeszytowanym numerze „Quarta” – 4(70)/2023 – nastąpiła zmiana redakcji naszego czasopisma instytutowego. We wstępie do tegoż numeru Profesor Okoń dokonał krótkiego podsumowania historii kwartalnika oraz złożył podziękowania zespołowi redakcyjnemu w jego ewoluujących składach za te bez mała 18 lat owocnej pracy. Należy tu przypomnieć, że Profesor Okoń był nie tylko redaktorem naczelnym – przez cały wspomniany okres – ale również pomysłodawcą „Quarta”. Pismo powstawało zatem od zera. Otrzymało formułę graficzną wyróżniającą się pośród periodyków dyscypliny historii sztuki i z początku budzącą w środowisku pewne kontrowersje, a także musiało wypracowywać sobie akceptację odbiorców, jak i Autorów i Auterek. To wszystko się udało, o czym świadczy nieprzerwane i bez większych poślizgów, regularne ukazywanie się kwartalnika w zmieniających się pod każdym względem uwarunkowaniach. Dowodzi tego też uplasowanie się „Quarta” w górnych rejestrach punktacji czasopism w obrębie naszej dyscypliny. Jako dyrektor Instytutu przez ostatnie prawie 12 lat raczej obserwowałem to z satysfakcją, a tylko z rzadka, gdy trzeba było, wspierałem. Za to wszystko należą się poprzednim zespołom redakcyjnym, wymienionym w przywołanym na początku tekście „Od Redakcji”, ale w szczególności Profesorowi Okoniowi jako redaktorowi naczelnemu szczerze podziękowania!

Nowa redakcja „Quarta” składa się zatem z niżej podpisanego jako nowego redaktora naczelnego, dr Agnieszki Patały jako zastępczyni redaktora naczelnego oraz sekretarza redakcji, mgr. Adama Szeląga, który szczęśliwie dla pisma kontynuuje swoją funkcję. Zmiany nie kończą się na tym. Już w dwóch poprzednich numerach można było zauważyć pojawienie się informacji o współwydawaniu „Quarta” przez Instytut Historii Sztuki i Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego. Decyzja o tym wynikała ze zmiany polityki publikacyjnej Uniwersytetu Wrocławskiego i z – niejako związanego z ową zmianą – powrotu Wydawnictwa w strukturę uczelni. Mamy nadzieję, że nasza współpraca będzie obopólnie korzystna.

Innych radykalnych przemian obecnie nie planujemy. Tematyka kolejnych tegorocznych numerów jest kontynuacją planów podjętych jeszcze przez poprzednią Redakcję. Chcemy też utrzymać format oraz layout. Są oczywiście decyzje, które będzie podejmował nasz współwydawca i które wynikają z jego polityki. Będziemy jednak dążyć do zachowania dotychczasowego charakteru i poziomu kwartalnika.

W imieniu redakcji

dr hab. Romuald Kaczmarek, prof. UWr

## Editorial

<https://doi.org/10.19195/2449-9285.71.2>

As announced by the editor-in-chief, Professor Waldemar Okoń, in previous, last year's issue of “Quart” – 4(70)/2023 – a change in the editorial team of our institute journal took place. In the introduction to this issue, Professor Okoń gave a brief summary of the history of the quarterly and expressed his appreciation to the editorial team in its evolving composition for these almost 18 years of fruitful work. It should be recalled here that Professor Okoń was not only the editor-in-chief – for the entire period mentioned above – but also the originator of the “Quart”. The journal therefore started from scratch. It adopted a graphical formula which stood out among the periodicals of the discipline of art history and, at first, aroused a certain amount of controversy in the circles, and it also had to earn the acceptance of both the readers and the Authors. All of this has succeeded, as evidenced by the uninterrupted and without major delays, regular publication of the quarterly in an environment that was changing in every respect. This is also demonstrated by the positioning of “Quart” in the upper registers of journal scoring within our discipline. As director of the Institute for the last almost 12 years, I have rather observed this with satisfaction, and only rarely, when necessary, provided support. For all this, sincere acknowledgement is due to the previous editorial teams, mentioned in the text referred to at the beginning, but especially to Professor Okoń as editor-in-chief!

The new editorial team of “Quart” therefore consists of myself, the undersigned, as the new editor-in-chief, Agnieszka Patała, PhD, as deputy editor-in-chief, and the editorial secretary, Adam Szeląg, MA, who fortunately for the journal continues in his role. The changes do not stop there. Already in the two previous issues one could notice the appearance of information about the co-publishing of the “Quart” by the Institute of Art History and Wrocław University Press. The decision was the result of a change in publication policy at the University of Wrocław and, in a way related to it, the return of the Press to the structure of the University. We sincerely hope that our cooperation will be mutually beneficial.

No other radical changes are currently planned. The themes for this year's issues are a continuation of the plans made by the previous editorial team. We also want to maintain the format and layout. There are, of course, decisions that will be taken by our co-publisher and which stem from their policy. However, we will aim to maintain the existing character and level of the quarterly.

On behalf of the Editorial Team

Romuald Kaczmarek,

PhD, DSc, Assoc. Prof. (University of Wrocław)

# 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 konwergentności<sup>1</sup>, transwersalności<sup>2</sup> i ergodyczności<sup>3</sup>. 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”<sup>4</sup>, będące „nieodzownym elementem krajobrazu współczesności”<sup>5</sup> – 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*)<sup>6</sup>. 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*



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

<sup>2</sup> 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.

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

<sup>4</sup> S. Žižek, *Przekleństwo fantazji*, przeł. A. Chmielewski, Wrocław 2001, s. 187.

<sup>5</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 153.

<sup>6</sup> 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](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).



<sup>7</sup> J. 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*)<sup>7</sup>.

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.

# Interface aesthetics in interactive media

Joanna Pigulak

Adam Mickiewicz University in Poznań

Contemporary haptic-audiovisual interactive culture, including immersive art, participatory cinema or video games, is significantly redefining the relationship between the text and its user. They are moving towards ever greater convergence<sup>1</sup>, transversality<sup>2</sup> and ergodicity<sup>3</sup>. Users easily navigate between different media orders and textual structures, freely cross the boundaries of narrative worlds, become performers of virtual reality, actively and individually experience it and subject it to meaningful transformations. All these complex cognitive and communicative procedures are carried out through interfaces. It is them – user interfaces, i.e. “elementary transformations of phantasmagorical space”<sup>4</sup>, which are “an indispensable element of the landscape of modernity”<sup>5</sup> – that are the subject of reflection in this issue of the “Quart”.

The role of interfaces in contemporary digital culture is multifaceted. They interact with the user’s immersion process and worldness<sup>6</sup>. They are multifunctional devices or software elements that serve to communicate between the user and the system – they convey information about the specifics of experiencing the digital world and provide tools for reconfiguring its respective elements. Graphical user interfaces present also an interesting example of digital art. Although their design is determined by their functionality (after all, interfaces serve primarily as interaction tools), they turn out to be an important manifestation of creative activity.

Reflecting on interfaces – their audiovisual structure, their role in shaping the relationship between creator, text and user, as well as treating interfaces as a source of aesthetic experiences – is becoming a task of growing importance for various scientific disciplines, including the humanities, social sciences as well as engineering and technology. Due to the multifunctionality, variability and reconfigurability of interfaces, reflection on them integrates knowledge and methodologies from different areas of science. A successful example of interdisciplinary insight into interfaces is, among others, the book *Design & Digital Interfaces* by John Fass, Tobias Revell, Ben Stopher and Eva Verhoeven, published in 2021. Its authors describe interfaces in socio-cultural (including political), philosophical (aesthetic and ethical), historical, technological, design and accessibility contexts<sup>7</sup>.



<sup>1</sup>On the concepts of convergence, see **H. Jenkins**, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, Transl. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.

<sup>2</sup>On the concept of transversality see **W. Welsch**, *Racjonalność i rozum dzisiaj*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumu transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, Ed. **R. Kubicki**, Transl. M. Leśniewska, Poznań 1998.

<sup>3</sup>On the concept of ergodicity see **E. Aarseth**, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, Transl. M. Pisarski [et al.], In-trod. M. Tabaczyński, Kraków 2014.

<sup>4</sup>**S. Žižek**, *Przekleństwo fantazji*, Transl. A. Chmielewski, Wrocław 2001, p. 187.

<sup>5</sup>**P. Kubiński**, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, p. 153.

<sup>6</sup>On the concept of worldness see **L. Klastrop, 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/klastrop/klastrop\\_tosca\\_transworlds.pdf](https://www.itu.dk/people/klastrop/klastrop_tosca_transworlds.pdf) (access date: 3.04.2024).

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

The complexity of the research subject determines the specificity of this issue of the “Quart” as well. The authors of the articles published here represent diverse disciplines such as art sciences, cultural and literary studies, history and philosophy. In their texts, they present a reflection on interactive art, and especially on the poetics of interfaces, from various perspectives and using different research methods. Sebastian Konefał describes the visualisations of futuristic machine interfaces in *Blade Runner 2049*, interpreting them through the prism of Vilém Flusser’s explorations of discursive technologies (serving to enslave individuals) and dialogical technologies (corresponding to emancipatory gestures). Krzysztof M. Maj proposes a reflection on the world-making interfaces of digital games in relation to the issue of realism. He postulates to consider this category in relation not so much to the authenticity of the narrative world as to the pleasure of using the text, and describes ludotopian realism from this standpoint. The analysis of video game interfaces is also provided by Marcin M. Chojnacki, who addresses the issue of iconic representations of health in such productions. By presenting conventionalized forms of graphical user interfaces, he shows how visualisations of health indicators interact with the gameplay experience. Emilia Kiecko, in turn, discusses the key stages in the development of digital games in the context of the history of accessibility, examining the question of inclusive design of their interfaces for people with disabilities. Paweł Sołodki also discusses the history of the development of the medium – his area of interest, however, is the interactive film documentary. Analysing various manifestations of participatory documentary, the researcher formulates the thesis that interactivity enhances user involvement in documentary discourse. Kamil Lipiński, remaining in the area of intermedia art, conducts a reflection on the transfigurations of the laboratory model on the example of selected immersive installations. In an attempt to capture the transformations of exhibitions aimed at absorbing the participant into their spaces, he refers to Nicolas Bourriaud’s category of relational aesthetics. The issue closes with Joanna Sarbiewska’s reflections on the manifestations of negative (post-metaphysical) ontology in contemporary technoculture. Analysing the films of Béla Tarr and the video installations of Bill Viola, the author indicates that the visuality of technoimage can be a tool for liberating perception from the rational paradigm.

The collected articles demonstrate that a reflection on the interfaces of contemporary culture and interactive art enables a fuller understanding of the aesthetics and ontology of digital texts, as well as the relationship between machine (system) and organism (user). These relations go far beyond synchronic interdependence towards reciprocity, commonality and the integration of the creator, the project (work) and its recipient. Hence, the discussion of interfaces is actually about the experience of art by contemporary, convergent audiences, and consequently – can help them to understand it better.

---

**Słowa kluczowe**

interfejs, graficzne interfejsy użytkownika, gry wideo, futuryzm, imersja, interaktywność, technoo obraz

---

**Keywords**

interface, graphical user interfaces, video games, futurism, immersion, interactivity, technoimage

---

**References**

1. **Aarseth Espen**, *Cybertekst. Spojrzenia na literaturę ergodyczną*, przeł. M. Pissarski [et al.], wpraw. M. Tabaczyński, Warszawa 2014.
  2. **Fass John [et al.]**, *Design & Digital Interfaces: Designing with Aesthetic and Ethical Awareness*, London 2021.
  3. **Jenkins Henry**, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
  4. **Klastrup Lisbeth**, *A Poetics of Virtual Worlds*, „Proceedings of Melbourne DAC Conference” 2003.
  5. **Kubiński Piotr**, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
  6. **Maj Krzysztof M.**, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Drugie” 2015, nr 3.
  7. **Welsch Wolfgang**, *Racjonalność i rozum dzisiaj*, [w:] *Filozoficzne konteksty rozumu transwersalnego. Wokół koncepcji Wolfganga Welscha*, red. R. Kubicki, przeł. M. Leśniewska, Poznań 1998.
  8. **Žižek Slavoj**, *Przekleństwo fantazji*, przeł. A. Chmielewski, Wrocław 2001.
- 

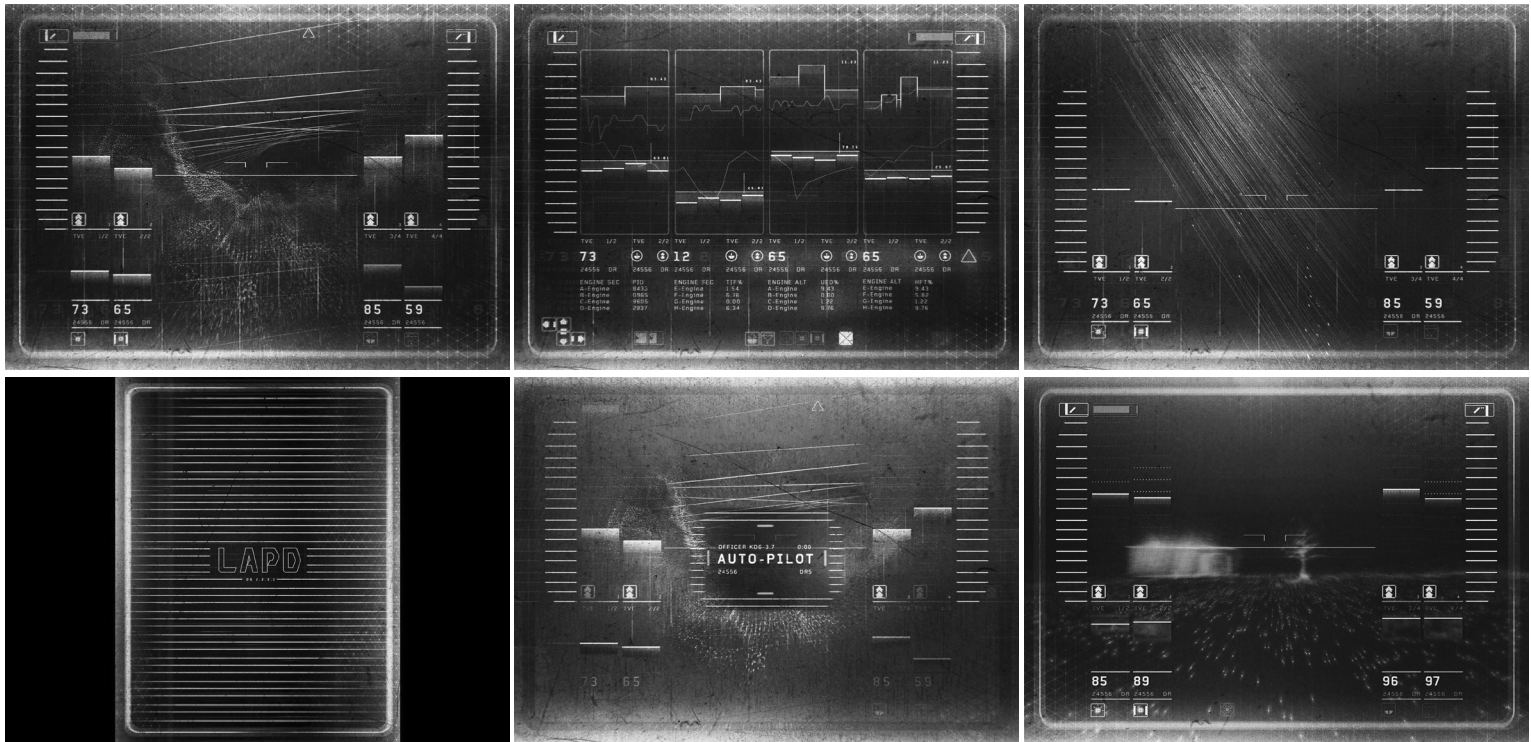
**Joanna Pigulak, PhD**, joanna.pigulak@amu.edu.pl, ORCID: 0000-0002-1345-3979

Assistant Professor at the Institute of Film, Media and Audiovisual Arts at the Adam Mickiewicz University in Poznań, co-founder of the Game Studies at the Adam Mickiewicz University, author of the monograph *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo* (The film game. On the relationship between film and video games, 2022). Film educator and propagator of knowledge on digital games.

**Summary**

**JOANNA PIGULAK (Adam Mickiewicz University in Poznań) / Interface aesthetics in interactive media**

The introduction to the thematic number of “Quart”, entitled *Interface aesthetics in interactive media*, presents the title issue of interfaces from the perspective of interdisciplinary humanities research. The author points out that interfaces are the basic tool for users’ interaction in the digital space, and at the same time they perform various cognitive, communication and aesthetic functions. Due to the multifunctionality, variability and reconfigurability of interfaces, reflection on them integrates knowledge and methodology from various areas of science. Therefore, the articles published in this volume were prepared by specialists representing various fields and disciplines of research.



<https://doi.org/10.19195/2449-9285.71.5>

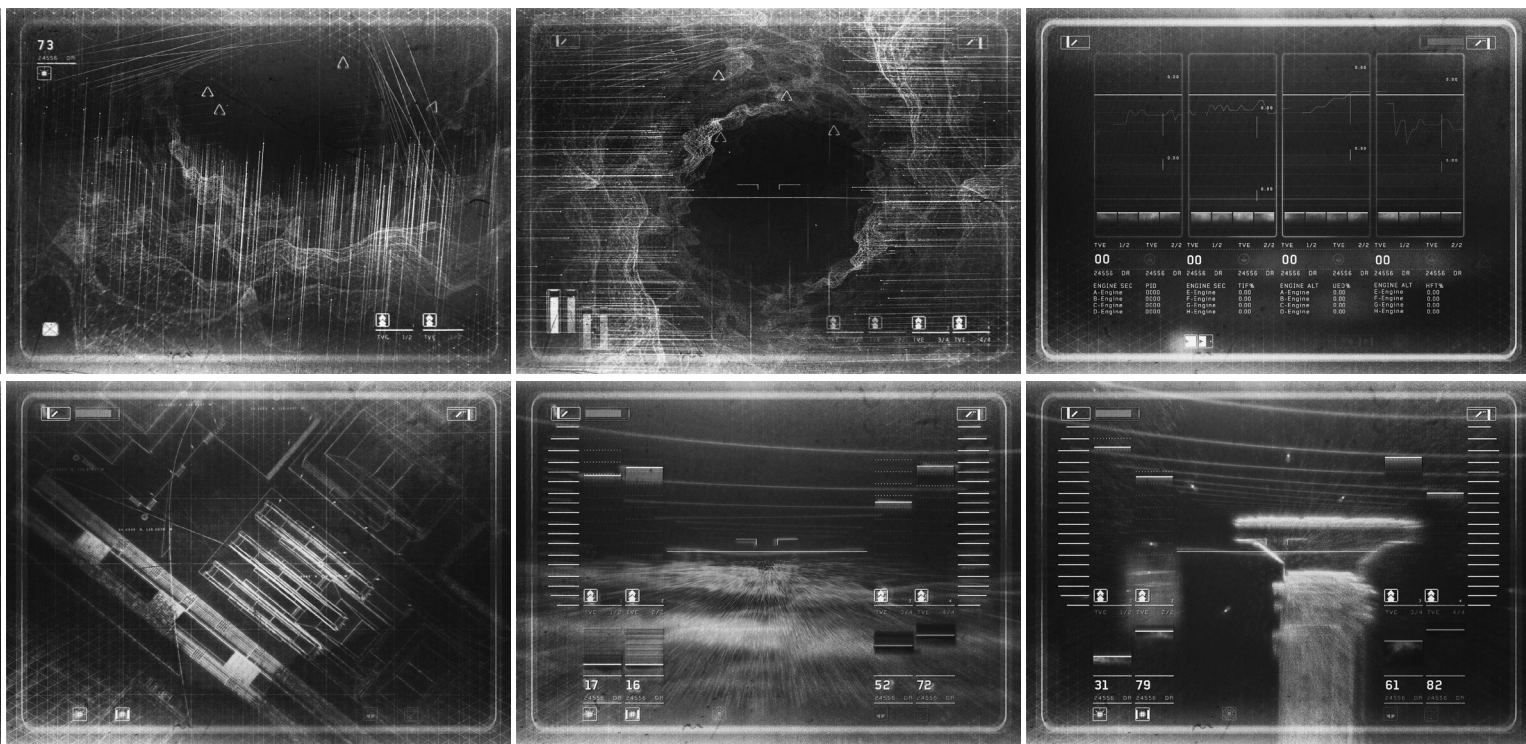
Quart 2024, 1  
ISSN: 1896-4133  
e-ISSN: 2449-9285  
[s. 8-33]

# Discursive and dialogic interfaces, panoptic power and “penetrative technologies” in Denis Villeneuve’s *Blade Runner 2049*

Sebastian Jakub Konefat

University of Gdańsk






The power to envision is the power that sets out to make concrete sense of the abstract and absurd universe into which we are falling<sup>1</sup>.

### Introduction: Input/Output

The world depicted in Ridley Scott’s *Blade Runner* (1982) is one of the most immersively designed cinematic universes. Apart from the evocative sets that encompass entire streets and the outstanding costumes, the designs associated with certain technologies also played a major role in the creation of a dystopian future. Many of their interfaces were linked here to visual perception, for “ocularcentrism” (and a reflection on image culture) are among the film’s dominant visuals. The replicants, copies without originals endowed with other people’s memories, and figures of people addicted to the “dictatorship of visibility” locate the technological reflections from Hampton Fancher’s script in the spaces of Jean Baudrillard’s then-popular theories (including the famous simulacrum)<sup>2</sup>. However, among the alienating relations of humans with their technological creations omnipresent in R. Scott’s work, we also find examples of transcending reflections on the postmodern aesthetics of the emptiness of signs and the ubiquitous precession of *simulacra*.

1. Control panel interfaces of the police spinner from the film *Blade Runner 2049*. Photos from: J. Yuen, “*Blade Runner 2049*” – *UI Design*, <https://www.hudsandguis.com/home/2018/blade-runner-2049> (access date: 2.01.2024)

 1 V. Flusser, *Into the Universe of Technical Images*, Transl. N. A. Roth, Introd. M. Poster, Minneapolis 2011, p. 37.

<sup>2</sup> One of the first interpretations of postmodern elements in *Blade Runner* is the article: G. Bruno, *Ramble City: Postmodernism and “Blade Runner”*, “October” 1987, No. 2.



<sup>3</sup> This scene can be interpreted as an invitation for the interpreter to abandon the postmodern perspective and embark on a search for ontological themes in the film.

<sup>4</sup> P. Zawojski, *Człowiek i aparat. Viléma Flussera filozofia fotografii*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/czlowiek-i-aparat-vilema-flussera-filozofia-fotografii> (access date: 21.11.2023).

<sup>5</sup> *Glossary*, Ed. A. Müller-Pohle, B. Neubauer, "European Photography" 1992, No.2, <https://equivalence.com/vilem-flusser-glossary> (access date: 3.04.2024). P. Zawojski (*ibidem*; quoted from: E. Bonse, *The Adventure of the Future: Vilém Flusser's Last Interview*, "European Photography" 2001/2002, nr 2, p. 13) adds that Flusser also distinguishes between tool, machine and apparatus: "A tool is a device that functions dependent on a human. A machine is a device whose functioning makes a human being dependent on it, so it is a reverse relation. An apparatus, on the other hand, is a device in which the relation between a human and a device is reversible". I will, however, replace in the text the Flusserian term "functionaries" with the Derridean "Archons", which are more telling for the subject matter under study. At the same time, for stylistic reasons, I will treat the nouns "machine" and "device" synonymously here. See also J. Derrida, *Gorączka archiwum. Impresja freudowska*, Transl. J. Momro, Warszawa 2016, pp. 1-3.

<sup>6</sup> See V. Flusser, *op. cit.*, pp. 29-30, 61-68.

One of the more memorable scenes related to a perspective closer to ontological exploration (alongside the famous humanity test) is the moment when the protagonist uses a machine with the enigmatic name Esper to carry out a visual investigation. A voice-reactive automaton, designed by the set designers as a hybrid of a CRT screen and an "image scanner – video recorder", here analyses a Polaroid photograph, searching for and magnifying the indicated areas. After a while, the device crosses the boundaries of the mirror captured in the photograph and reaches, at an "impossible angle", a weighty clue<sup>3</sup>. Which in turn leads the futuristic detective to another clue in his investigation on the escape of a group of post-humans, who have arrived on Earth to meet their creators from the omnipotent Tyrell Corporation. Intertextually referencing a key scene from Michelangelo Antonioni's *Blow Up* (1966), the sequence of penetrating a paper photograph in 3D seems to be a successful attempt to visualise the idea of technology reaching beyond human perception and accessing the impossible, interestingly correlating with the theses of Vilém Flusser, among others. The latter referred, among other things, to the notion of telematics, which Piotr Zawojski writes on:

is a technology that enables, generally speaking, to convert the discursivity of present technical images, based on formal algorithms [...] into dialogical forms, that is, forms that enable two-way communication<sup>4</sup>.

Its agent is an apparatus:

A toy that simulates thought and is so complex that the person playing with it cannot comprehend it; its game consists of combinations of symbols contained in its program; while fully automated apparatuses have no need of human intervention, many apparatuses require humans as players and functionaries<sup>5</sup>.

For Flusser, the study of the specificity of apparatuses and their impact on the ontic perception of the world is the starting point for a reflection on the role of technology in our lives. Technology should, in his view, be dialogical, i.e. allowing us to transcend the enslaving power of discursive media (such as the press, theatre or cinema, which, in Flusser's view, cement social hierarchies), enabling a gesture of openness to genuine dialogue and freedom<sup>6</sup>.

It is not without reason that in Antonioni's and Scott's films, it is photography that is the intermediary communicating their protagonists with the in(re)cognizable. Flusser, after all, built his theories starting from what he believed was the first interactive device – the camera. According to Flusser, "only with the help of photography, film, television, video, and in the future above all computer-synthesised images, will we be able to return to tangible experience, rec-

ognition, value and action, moving away from the world of abstraction”<sup>7</sup>. The *Blade Runner* sequel, directed by Denis Villeneuve, will expand this set with futuristic references to other optical apparatuses linked to the mission of penetrating aspects of being invisible to human eyes – notably microscopes and binoculars – also mentioned several times in the writings of the author of *Into the Universe of Technical Images*.

In addition to these, the cinematic interface designs discussed here will utilise simulated images of scans obtained through the use of different types of waveforms (connoting the contemporary relationship of humans with devices such as ultrasound, X-ray, sampler, oscilloscope or radar). At this point I would also like to point out that in my text I use the term interface following the model used by the pioneers of cybernetics: Vannevar Bush, Norbert Wiener and Joseph Carl Robnett Licklider. Their research was concerned with laying the foundations for communication between humans and machines (and also animals). So, when using the term interface – I am referring to a software or device “translator” – communicating between people and technology products.

Unfortunately, most of the technologies and associated UIs from the first and second parts of *Blade Runner* have been portrayed as Flusserian **discursive** machines – making users dependent on them and sustaining the panoptic power that is a pillar of this dystopian world<sup>8</sup>. For *Blade Runner*’s universe is a space of technological inequality and surveillance. In the vision of the sequel, this surveillance even reaches into realms inaccessible to human perception on a mega-scale (tracking from spy satellites and the activities of large corporations in space) as well as on a nano-scale – combining various forms of scanning, searching, collecting and selecting digital and biological information. Knowledge itself is a precious commodity here, giving and sustaining power. Its acquisition is specialised in Villeneuve’s film by, among others, blade runners, who could also be called – this time – “data hunters”.

The Flusserian category of **dialogicity**, on the other hand, will be linked in the film’s plot to post-humans. Their figures, as biological-technological hybrids, are examples of the most refined, personalised bio-hybrid neural interfaces<sup>9</sup>, which, thanks to their unique characteristics, guide selected representatives of the homo sapiens towards the unknown and the unknowable. And it is to the post-humans and their associated dialogical and discursive interfaces from Denis Villeneuve’s 2017 film that I will devote the following text. I will base my analyses and interpretations on selected texts by Michel Foucault, Jacques Derrida and Vilém Flusser, as well as statements by the designers of special effects and set design for *Blade Runner 2049*.



<sup>7</sup> *Ibidem*, pp. 37–38.

<sup>8</sup> The dystopian concept of the panoptic world from the *Blade Runner* franchise (which now consists, alongside the films, of comic books, video games, an anime series and books) is an extension of the universe created by Philip K. Dick in his novel *Do Androids Dream of Electric Sheep*, published in the US in 1968.

<sup>9</sup> See e.g. P. Lunenfeld, *Generacje: jak komputer stał się maszyną generującą kulturę*, [in:] *Mindware. Technologie dialogu*, Ed. P. Celiński, Lublin 2012, pp. 40–50.



<sup>10</sup> Timothy Morton's theory of hyperobjects assumes the existence of eco-annihilation objects, the perception and understanding of which is made much more difficult, if not impossible, for humans. See A. Barcz, *Przedmioty ekozagłady. Spekulatywna teoria hiperobiektów Timothy'ego Mortona i jej (możliwe) ślady w literaturze*, "Teksty Drugie" 2018, No. 2, p. 78. See also T. Morton, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis-London 2013.

<sup>11</sup> I. Failes, *A Visual Journey through the Screen Graphics of "Blade Runner 2049"*, <https://vfxblog.com/2017/11/08/a-visual-journey-through-the-screen-graphics-of-blade-runner-2049> (access date: 21.12.2023).

<sup>12</sup> P. Frelik (*NeoCYBERliberalPUNKizm – polityka i ideologia cyberpunka*, "Teksty Drugie" 2021, No. 6) rightly points out that some of the effects of the climate catastrophe depicted in the film do not harmonise with actual data related to, e.g., the study of the greenhouse effect. The uchronic universe of *Blade Runner* remains faithful to Philip K. Dick's literary ideas, where instead of a warming climate, there is its radical cooling and people's lives are threatened by radioactive fall-out. However, between Dick's and Scott's visions, the sequel's scriptwriters have additionally woven in references to the real-life dangers of climate change – such as i.a. food and water shortages, floods or extreme air pollution.

### The twilight of the Anthropocene and the art of interface design

One of the central themes that separates the cultural and economic paradigms (as well as the ways in which interfaces are designed) of the universe from Ridley Scott's film and its sequel is the so-called black out. The backstory of this event was presented in a short anime directed by Shinichiro Watanabe to announce the release of the *Blade Runner* sequel. Forming part of three online paratexts, the film *Blade Runner 2022: Black Out* depicts the origins and course of a terrorist operation undertaken by a group of replicants to undermine the system of capitalist exploitation of post-humans. It results in the destruction of all electronic devices and the loss of most of the "Earthlings" digitally archived cultural heritage. The successful attempt to erase the "collective memory of humanity" in the *Blade Runner* sequel thus grows into an intriguing act of revenge, involving an attempt to equalise the status of the homo sapiens species and the replicants – industrially manufactured beings whose emotional stability was ensured by fabricated memories. The hyperobject<sup>10</sup> of "total blackout" will also prove defining for the further technological development of humanity in the *Blade Runner* universe. Therefore, the staff at UK-based Territory Studio, hired to create the visualisation of the devices from the world of *Blade Runner 2049*, had, in their visualisations of the futuristic equipment, to emphasise the technological break caused by the incident of Earthlings being cut off from the ability to use electricity:

Words that Denis used to describe what he wanted included: "abstract, organic, optical, physical".

We ended up with an extremely experimental approach – never tied to CG, the R&D process involved looking at alternative interface technologies, at optical and physical effects and layering of textures that suggested age, dilapidation and a different path [of technological development – S. J. K.]<sup>11</sup>.

Paradoxically, however, while the cinematic ideas for GUI visualisation and the presentation of alternative materials for screen creation can be considered original, the formulas for the operation of "post-apocalyptic" interfaces themselves are not fundamentally different from those we know today. For in *BR2049*, voice and gesture-based interfaces and on-screen graphical operating system interfaces dominate. Several times, technologies supported by holograms and augmented reality and also neuro-interfaces also appear here. Interestingly, Villeneuve's vision of a society living at the end of the Anthropocene<sup>12</sup> omits almost entirely the idea of communicating with more technologically advanced machines by means of haptics (used only once in the scene of ordering food in a street fast food outlet). In this way, the creators probably wanted to emphasize the trauma of humanity associated with the black out experience, manifested in the loss of "tactile trust" in technology.

The interfaces of the information-seeking (or information-processing and storage) devices themselves also had to change their appearance after the “total blackout”, as some of them began to act in the new world as guardians and functionaries of the valuable salvaged knowledge. The results of the Territory studio’s work proved intriguing in this field. As many of the interfaces shown in the film not only do not resemble those of the first part, but also creatively reinterpret the conventions of showing futuristic UIs from science fiction cinema:

We looked at the microcapsule technology used in E-Ink displays and advancements in bioluminescence, to see how colour and what palettes can be achieved in the absence of LED screens.

To achieve “physicality” and organic textures, we brought in optical lenses, old school projections, microfiche, and rolodex cards and other stuff to the studio. Even fluids, fruit and meat products were dissected and photographed<sup>13</sup>.

It is significant, however, that the detective work of the film’s protagonist, Officer K (played by Ryan Gosling), is ordered to him by the police not to compile scraps of hidden and destroyed knowledge to “unravel the mysteries” of the first part of the trilogy, but is ultimately intended to lead to another little black out, because (according to his superior) revealing knowledge of the psychic and biological similarities between humans and replicants would contribute “to the collapse of the wall” separating the homo sapiens from its futuristic creations. A posthuman revolution would also threaten the memory rulers at whose behest the protagonist unwittingly acts – invigilated and exploited in various ways by the police and Wallace’s all-powerful corporation. I will refer to both of these apparatuses of biopower here by the borrowed Greek term “Archons”, used by Jacques Derrida in his *Archive Fever*<sup>14</sup>. Significantly, they are represented in Villeneuve’s film not only by their associated humans and replicants, but also by futuristic data archives and their interfaces. The struggle to maintain the status quo guarantees the Archons an unequally hierarchical world where advanced technologies are only available to a select few. As Jono Yuen rightly notes in his analysis of the special effects associated with the UI in *BR2049*:

As a result the UI designs can be broken down based on different class structures. Wallace Corporation, the leading technological super power in the film, have the most advanced technology and their UI design is the most elegant and minimalist of the lot. The system used by the LAPD is much less advanced, but still much better than what the general public has access to. They are a bit clunky and gritty in comparison to the Wallace UI. Then there’s K’s spinner, which is dilapidated and barely functional and helps re-enforce K’s low status as a Blade Runner.



<sup>13</sup> I. Failes, *op. cit.*

<sup>14</sup> J. Derrida, *op. cit.*, pp. 1-7.



<sup>15</sup> J. Yuen, *Blade Runner 2049 – UI Design*, <https://www.hudsandguis.com/home/2018/blade-runner-2049> (access date: 21.12.2023).

<sup>16</sup> This is how “flying cars” are called in the *Blade Runner* universe. Philip K. Dick used the term “hoovercar” in his novel.

<sup>17</sup> RocketStock, *The Near-Future Design and Surprising Influences behind Sci-Fi UI*, <https://blog.pond5.com/54667-computer-screen-design-territory-films> (access date: 21.12.2023).

This approach to UI design helps provide context to the story and adds depth to the characters<sup>15</sup>.

The protagonist’s fictional journey through successive data archives and his interactions with various devices in order to solve the investigation assigned to him thus becomes not only a mission to find the truth about events from thirty years ago. It is also an attempt to map the structure of a futuristic hierarchy of the world, ruled by the masters of technocratic desires and the guardians of memory and knowledge, whose omnipotent power does not differ so much from the realities of our lives, which are increasingly dependent on the providers and creators of modern technology.

### Part I. Police access and “penetrative interfaces”

Let us therefore move on to an analysis of the film. The very first minutes of the introduction to the plot reveal the unusual integration of the main character with the machines he operates. We see here the procedure of awakening the post-human through the apparatus of a flying vehicle. On one of the screens of the self-propelled spinner<sup>16</sup>, the protagonist’s face appears and a moment later it is “activated” by means of a sound signal (so that we also know immediately that we are dealing with a replicant). In one of the interviews, the creators of the vehicle’s GUI designs reveal that:

To convey age and disrepair we designed interfaces with warping, ghosting and colour degradation, adding glitches and surface textures to suggest an out of date technology that has seen a long and rough life.

The LAPD’s technology in 2049 is functional, with clear military references. Navigation screens blend geographic details with minimalistic iconography. The geometric detail of the black and white scans sent from the pilotfish drone contrast sharply with cockpit displays, reminding the audience of advanced capability in **surveillance** and **reconnaissance** [emph. S. J. K.]<sup>17</sup>.

A moment later, we watch the exposition of a technological extension of the vehicle’s reconnaissance tools – a police drone, controlled by voice and gestures, which detaches itself from the futuristic car and begins to scan the surrounding area. Meanwhile, K himself is concerned with establishing the true identity of the escaped replicant, Sapper Morton (played by Dave Bautista). The final proof of this character’s post-human nature is a retinal scan, one of many visual references to the panoptic power system of the futuristic society. Circumstantial evidence from this procedure (and from the entire course of the search of the farm) immediately goes into the police archive. Information about the killed replicant also appears on a screen placed in the vehicle the detective is travelling in.

The spinner is operated through the screen, where applications are put for scanning and also for communication, navigation and linking to databases. Their GUIs include gyroscopic scales, divisions and graphs, and various types of wave visualization, as well as collections of numbers and letters, presumably related to analysing and collecting all kinds of information. The blue backgrounds used by the designers bring to mind spy and medical technologies, reminding us of the historical entanglement of many contemporary interfaces in military C3I systems for command, control, communication and reconnaissance<sup>18</sup> [Fig. 1]. By the way, this type of colour combinations will appear in several other scenes in the film, emphasizing the protagonist’s participation in the “war for knowledge”.

Curiously, communication with police staff and reporting work here is done in a rather traditional way. K dials the video call by voice and the report of the search and intervention scene is written down on some futuristic equivalent of e-paper. Other procedures, however, are already a little more complicated. The eye of the killed replicant, scanned in the vehicle, activates a screen placed in the spinner, showing Sapper Morton’s data. A panel layout of the displayed content is used here, and its graphic designs (which include, among other things, fingerprints), resemble a photographic film in their colour scheme and transparency effect. While photographs of subsequent suspects can be scrolled through using animation, in a manner reminiscent of classic police records and library cards.

In this several-second exposition of the interface, the inquisitive viewer will also catch a number of elements highlighting the panoptic nature of law enforcement. In addition to information on the gender, models and appearance of the individuals sought, the top part of the GUI includes medical records with mini-scans that look like maps of brain activity. Such a profound intrusion of penetrating, recording and archiving apparatuses perfectly illustrates the functions of panoptic power, as described by Foucault in his monograph *Discipline and Punish*. Power, according to the French thinker, is exercised in this type of system by means of, among other things, classification, which subjects the behaviour and psychological portraits of individuals to in-depth analysis. Here, Foucault invokes a schema that he describes as “tabular”<sup>19</sup>. It involves a strategy of ordering, categorising and cataloguing, aimed at minimising differences and assigning to fixed patterns. This type of action, in turn, is an act that reinforces the correlation of discourses of knowledge and power. “Tabular schema” thus contributes to the “production of knowledge” by the apparatuses of power<sup>20</sup>, reinforcing the **discursive** nature of the technologies used in the film.

Another activity from the ground search scene, related to environment and information management and the discursivity of interfaces, will be a “deep scan” of the surface, performed by a police drone, through which K will discover mysterious remains. Presented



<sup>18</sup> See P. Lunenfeld, *op. cit.*, pp. 39–40.

<sup>19</sup> M. Foucault, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Transl. T. Komentant, Warszawa 2020, pp. 220–221.

<sup>20</sup> *Ibidem*.



<sup>21</sup> M. Kostyszak, *Istota techniki. Głos Martina Heideggera*, Wrocław 1998, pp. 53-85.

<sup>22</sup> The topic of neo-liberal themes in Villeneuve's film is addressed, i.a., in the articles: K. Marshall, *Mere Data Makes a Man: Artificial Intelligences in "Blade Runner 2049"*, [in:] *ReFocus: The Films of Denis Villeneuve*, Ed. J. English, M. Pascal, Edinburgh 2023; P. E. Wegner, *We, the People of "Blade Runner 2049"*, "Science Fiction Film & Television" 2020, No. 1..

on screen, the procedure is controlled by finger gestures and the user's voice, determining the maximum depth of ground penetration. The actions of the machine are again observed on the spinner's monitor, but this time reproducing a three-dimensional image of the analysed interior of a tree and the secrets hidden under its roots, which are identified by a graphic distinction from a very raster and grainy image. Thus, the very opening scene of the film, associated with the discovery on a protein farm of the remains of the characters from the first part of the diology, alludes to the Heideggerian postulate of the humanisation of technology in the service of the investigation of truth<sup>21</sup> and the Flusserian dream of the **apparatus of dialogicity**. After all, Rachel's remains, buried in the roots of a dead tree, are found here thanks to the fusion of the extended cognitive processes of Officer K's artificial intelligence and the panoptical power of the scanners that have been installed in the police equipment. But the trouble is that the technologies used in the vehicle do not serve **dialogicity** (understood as the pursuit of emancipation and freedom), but surveillance and gaining superiority in the war for data. With this attitude, the *BR2049* screenwriters join the technophobic anxieties plaguing many philosophers about the development of technology and the sum total of neo-liberal anxieties, already present in the prose of the author of the literary original of the universe and particularly developed in *Blade Runner 2049*<sup>22</sup>.

The next fragment of the film, related to the theme of searching, scanning, assembling and storing knowledge, is a scene set in a police laboratory. The creators of the script and the futuristic setting have conceived the place as a storehouse of data and physical evidence. It is not, however, an archive familiar from classic crime narratives, that is, full of files, shelves and defenders of the law wandering around, overwhelmed by their work. It is rather a "medicalised space" straight out of Michel Foucault's *The Birth of the Clinic*, closer in its concept to the spatial creations of procedural series that have also been fashionable in Poland for some time. After all, it gathers not only crime data, but also the dead bodies of crime victims and other, more "trace" remains of people – such as bone fragments or teeth and hair.

Moreover, it could also be argued that this is another space serving the idea of panoptic control of society, where the secrets of the bodies of dead beings are subjected to various forms of "digital archiving" – scanned, segregated and stored using computerised apparatus and audiovisual tools. It is also noteworthy that, yet again in Villeneuve's film, it is the eye and mind of the post-human that pick up a significant trace in the investigation that is initiated. This time it is a code engraved on the tissues in nano-script, which contains the letters N7, indicating that the deceased was a replicant, belonging to the Nexus 7 generation that rebelled against their creators. It is also significant that the panoptic interfaces and associated device-



es in the LAPD lab scenes have a strongly retrotopic feel. The two screens on the stands, in fact, resemble old CRT monitors, and the circular-framed images they display are reminiscent of eye-testing devices. However, the spherical structure of the images displayed on them makes it possible to rotate the scans in 3D and (thanks to the close-ups) to explore deeper and deeper – in this case penetrating as far as the bone structures. The association with ophthalmic equipment is by no means coincidental. Peter Eszenyi, responsible for designing the interfaces of, among other things, the “morgue” scene<sup>23</sup>, recalls that during the process of conceptualising the special effects for the film:

the first idea that occurred to me was this childhood experience at the opticians. The moment when, thanks to the interplay of the lenses my vision suddenly unblurred and that is where the inspiration for the morgue sequence came from. Studying some low light fishtanks with deep sea creatures helped to drive the design further. As a starting point a crudely modelled thigh bone was created, we used that to establish the idea, play with the shapes and framing and when we got the relevant beats from the art department I finalised the hero female pelvis. I experimented with the optical qualities of the lenses in different ways, making them scratched, changing the index of refraction, the thickness and other parameters. After a bit of experimentation I figured the best way to achieve the optical look is to render the bone sequence separately and apply it as a texture to thin layer of glass. This way I could put a light behind it and achieve something even more analogue that way<sup>24</sup>.

Interestingly, the framing in the analysed scenes is directed in such a way that we do not see the manipulators used to control this “post-X-ray” device. Whereas a detail discovered during the process of “technological immersion”, which turns out to be the next important lead for the investigation, is here carefully mapped and highlighted. Through such visual treatments, the aforementioned procedures deepen the impression of interacting with technologies that can generate hidden truths out of the chaos of abstraction.

A similar effect was also achieved in the interfaces of the next database, related to penetration into areas invisible to the human eye. We are talking about the DENABASE, the database of genotypes that K visits in one of the subsequent scenes from the film. For in the next scenes, the archive investigation take place on an even deeper level of “penetrating the invisible”. Accompanied by his holographic girlfriend, K browses through the DNA database of Wallace’s corporate creations in an attempt to find traces of a genetic anomaly that could lead him to the identity of the child kept hidden by the replicants. In turn, the moment of searching the DENABASE corresponds in an interesting way with the aforementioned photographic sequence from Ridley Scott’s film, in which Deckard, thanks to advanced technolo-



<sup>23</sup> The term “morgue” was used in the materials on the creation of the film. See **T. Lapointe**, “*Blade Runner 2049*”: *Interlinked: The Art*, London 2020, p. 90.

<sup>24</sup> **P. Eszenyi**, *Portfolio*, <https://petereszeyni.com/portfolio/blade-runner-2049> (access date: 21.12.2023).



<sup>25</sup> P. Zawojski, *op. cit.*

<sup>26</sup> In visualising this interface, another company specialising in computer-generated special effects (CGI) – the US-Canadian Cantina Creative – also helped. Its employees' designs for the film can be viewed on: "Blade Runner 2049": *Screen Graphics*, <https://cantinacreative.com/film/blade-runner-2049> (access date: 21.12.2024).

<sup>27</sup> I. Failes, *op. cit.*

gy, reached "deep into the Polaroid photograph" in order to find the hidden clue necessary for the continuation of the investigation. The *BR2049* cinematic visualisations of interfaces from this scene allude also again to Flusserian epistemological tools – "for cognition, speculation, presentation", "derived from the line: water surface – magnifying glass – microscope – telescope"<sup>25</sup>. Indeed, the device used by K and Joi resembles a microscope or some other optical apparatus in its appearance. The originators<sup>26</sup> of this design mention that what we see on the screen is:

The DENABASE is a DNA data base. A huge machine, it contains an archive of individual DNA cards. We looked at different card systems to get a sense of what felt physical and could support the in camera shot and performance that Denis wanted for that story beat.

We referenced microfiche systems that you sit in front of, look into and can physically scroll through.

[...]

[...] The suggestion of technological advancement lies in the voice command functionality, and the repeated error message in Japanese suggests a reliance on old decrepit technology. The UI feels functional and out of date. Together, all this sets the stage for displaying K's superior cognitive abilities as he manually reads hundreds of cards until he finds what he's looking for<sup>27</sup>.

And it is, of course, the posthuman, once again in the film, who reaches the truth hidden behind the abstraction of the interfaces at the end of the DENABASE scene. The superhuman status of the information seekers, moreover, is wittily commented on by K and Joi during their work: "Mere data makes a man, A and C and T and G. The alphabet of you. All from four symbols. I am only 2: 1 and 0. Half as much but twice as elegant, sweetheart".

At this point, it can also be argued that the very randomness of the human gene selection process during reproduction is ironically commented on by the special effects creators in the scene of browsing the DNA archive, as the sentences of the genomes are scrolled here in an interface designed like a gambling machine, often colloquially referred to as a "one-armed bandit" [Fig. 2]. It is also significant that the visualisations of the DNA systems can be moved and superimposed in this unusual GUI, so that, after painstaking, superhuman work, a duplicated pair can be made to emerge. The translational qualities of the interfaces (intended at their origin to translate machine language for humans and vice versa) are also highlighted in the film, as moments later we see the information from the duplicated genotype being translated into English, revealing incomplete personal data profiles containing only the child's gender and statistical numbers. The profiles collected in the archive also make it possible to follow the fate of the original and the copy, as another tab informs



2. The DENABASE interfaces from *Blade Runner 2049*. Photo from: P. Eszenyi, TRI01\_DNA\_DEV\_MAIN, <https://petereszenyi.com/portfolio/blade> (access date: 2.01.2024)



<sup>28</sup> P. Celiński, *Biomedialna antropologia gestów i ciała*, [in:] *Vilém Flusser i kultura mediów. O dialogu między słowem, pismem i obrazem technicznym*, Sc. Ed. P. Wiatr, M. Sanakiewicz, Lublin 2021, p. 107.

K that the wanted girl died in the orphanage due to a genetic defect and the genetically identical boy disappeared.

Sadly, in such perspective, the posthumans and their integrated interfaces, who search for truth, once again appear as merely instruments of futuristic biopower – despite the fact that they represent in the film an attitude of almost complete fusion with the technology through which they operate such machines as the spinner or various types of information bank interfaces. In this type of “biomedial system”:

there is less and less resistance to ways in which the body can be opened up to connections and communications that bypass the sensorium and distanced perception. Apart from the subject bound to his or her organism, programmes, interfaces, data streams and stimulators, ready to undertake this task, can be involved in the structure of information and management of the organic substance, plugged into various networks and communication channels. Bodies, organisms thus become databases managed alphanumerically from the outside and in the same way managing the environment themselves<sup>28</sup>.

Fortunately, the negative connotations of the panoptic relationship between discursive interfaces and posthuman figures will be reinterpreted in the second half of the investigation, which I will focus on later in this text.

## **Part II. Interfaces of surveillance and discipline. The Wallace Corporation’s panoptical archives**

In examining the ways in which interfaces are represented in Villeneuve’s piece, it is also important to note that the system of panoptic relations here is based not only on surveillance and knowledge management, but also on the disciplining of individuals. Therefore, several other scenes from the film are related to **discursive** technologies and testing procedures. For example, Officer K is a replicant whose mental state must be constantly monitored. In turn, manifestations of human behaviour among posthumans are treated as dangerous aberrations in the *Blade Runner* universe. They are therefore picked up by means of the so-called Baseline Test. The Baseline scan, in turn, is the opposite of the Voight-Kampff procedure from the first part of the film, designed to detect inhuman behaviour of subjects suspected of being replicants (advertised by the Tyrell Corporation as “more human than human”).

The first visualisation of the course of the test is shown very asexually in the film – in an isolated white and beige somewhat “hospital” space, the test subject K stares at a beeping device with three lenses, repeating passages from Vladimir Nabokov’s *Pale Fire* and automatically answering questions from the person checking his reactions. In the scene of “scanning K’s psyche”, we do not see any

GUI interfaces, as they presumably remain placed on the side of the person administering the test. However, during the second test, in which the protagonist performs negatively, the GUI creators return to the motif of penetration/scanning, this time using more abstract associations:

 <sup>29</sup> I. Failes, *op. cit.*

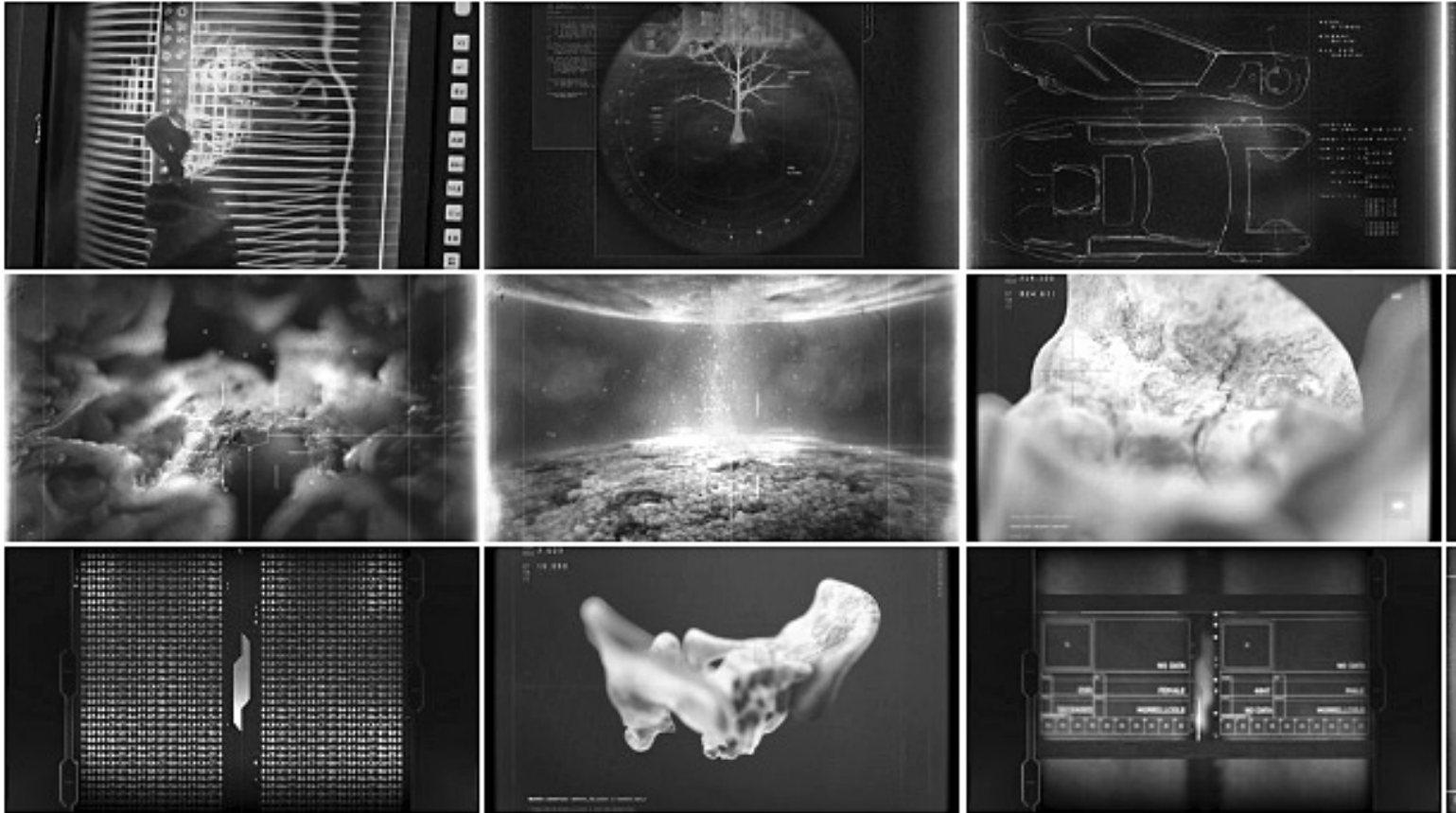
The baseline scan is intended to be a more precise version of the Voigt-Kampff test, showing technological progression since the original film. Rather than showing an iris, as in the original, Denis wanted this new test to show the view through the optic nerve, suggesting neural activity in the replicant. The intention was not to mirror human brains or neurons, but to achieve a level of abstraction in the images, that had an aesthetic, as much as organic quality.

We needed to design a series of animations that show different aspects of brain activity and to avoid MRI references we aimed for a level of pure organic abstraction. We ideally wanted to achieve that without using brain tissue, so when we found a dried out grapefruit in the studio, we began to experiment with macrophotography and photogrammetry. We showed a series of different treatments to Denis and Paul and they loved the texture, so we explored that route further<sup>29</sup>.

What is important, before Lieutenant Joshi begins to observe the abstract representation of K’s neurological activity mentioned by the creators (nota bene visually resembling somewhat the famous light fountain from *Pale Fire*’s protagonist’s vision), on the screens in the LAPD chief’s office we see one of the most classically designed interfaces. It presents the tabs, windows and user menus familiar from modern operating systems, as well as the large caption “ANOMALY DETECTED”.

The subsequent sequence of shots also includes a physical dashboard, with a keyboard and a joystick, and the screens show scrolling text, shots of K’s profile and visualisations of acoustic waves from the protagonist’s speech [Fig. 3]. The shift from the GUI’s invisibility motif of the first instalment to the presentation of so many indicators of the subject’s reactions is obviously intended to emphasise the emotional tension associated with K’s awakening of human emotions and the gravity of the fatal consequences of this phenomenon (“awakened” posthumans are killed). In this kind of plot idea, it is not difficult to find the assumption that the functionaries of the apparatuses of power, thanks to the penetrating interfaces, gain the right to decide about life and death. This fact correlates interestingly with Flusser’s remarks on the affinities of the root words of the nouns government and cybernetics:

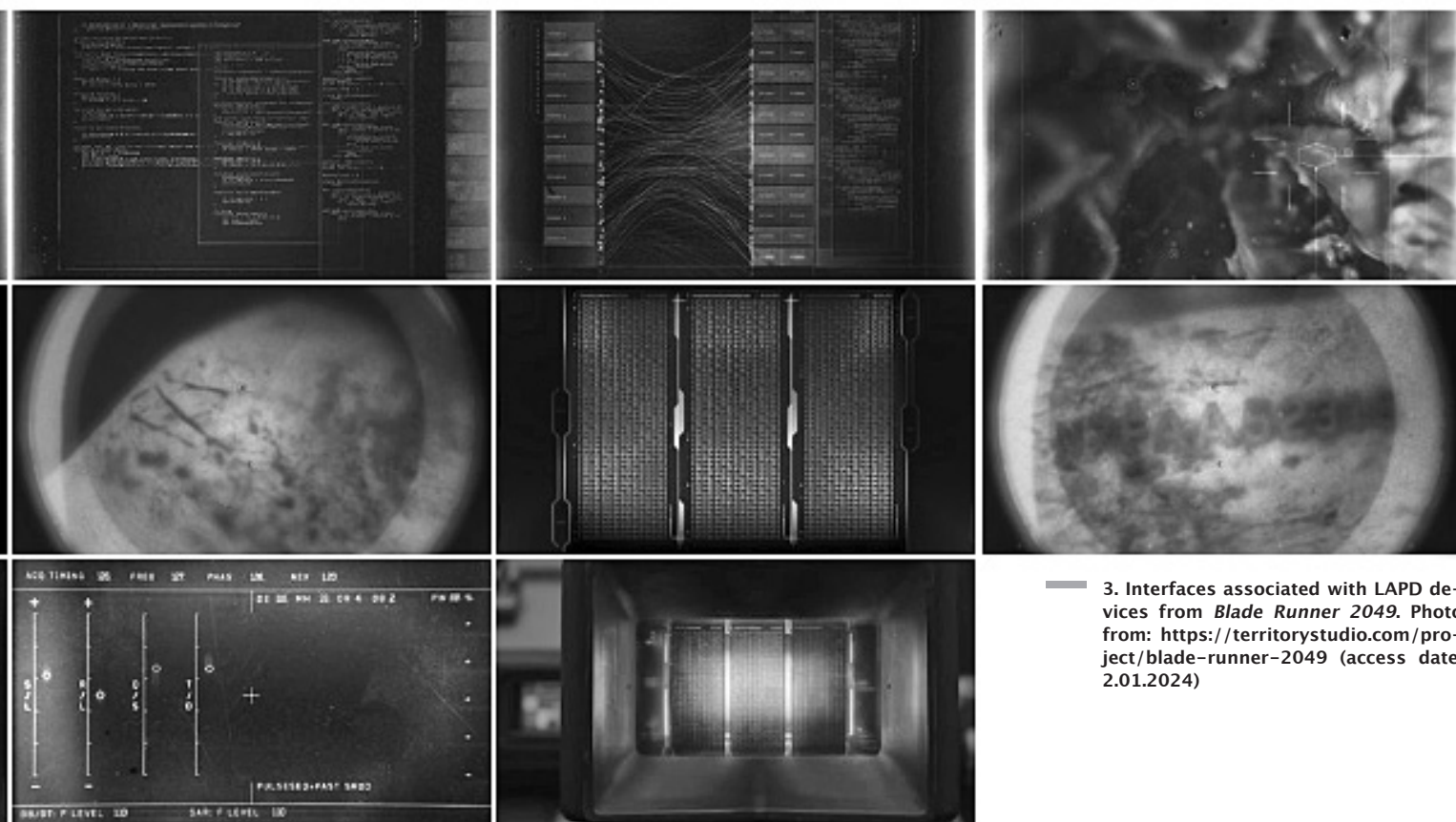
The word “government” is from the Greek verb “*kybernein*”, meaning “to steer” and can be recognized in “*cybernetics*”. The German word “*Regierung*” is from the Latin-Etruscan noun “*rex*”, meaning ‘king’, and its root is



<sup>30</sup> P. Wiatr (*W poszukiwaniu Innego – Vilém Flusser i życie dialogiczne*, [in:] *Vilém Flusser i kultura mediów...*, p. 81) also develops this theme, writing: “Flusser somewhat identifies dialogue with politics as he himself understands it, that is, as an exchange of information in relation to the governance of the community. This is, of course, the Greek ideal of the *polis* and its ‘command centre’, the *agora*. Politics is thus closely linked to information exchange. Besides, as Flusser notes, cybernetics (the science of processing information to control systems) and governance share a common root: the Greek ‘*kubernāō*’ (‘to control’, ‘to direct’, ‘to govern’). Essentially, then, there is no (good) politics without dialogue. We can speak of discursive politics, but such politics tends towards totalitarianism.”

the ancient “*rg*” meaning ‘right’. At this first glance, then, “government” is concerned with steering, taxation, and tax collection and “*Regierung*” with jurisprudence and institutions<sup>30</sup>.

It is not surprising, then, that in his mission to map the roles of “power producers” and information guardians, K will also find himself, sooner or later, in the central organ of biopower. The earthly headquarters of Wallace Corporation is, after all, the next place, after the police buildings, associated with the panoptic order and the devices used to “produce and archive knowledge” that the protagonist visits. Before reaching the database containing information on each generation of posthumans, K briefly speaks to an employee of this gigantic data store. Only a golden light (presumably intended to connote the surviving wisdom of humanity wielded by the company) fills the interior of the Wallace building’s “reception” immersed in darkness. The unsettling atmosphere of the scene is heightened by the array of geometric curves used in the set design. And the interface itself of the machine locating information about the sought-after replicant model is placed on a screen again resembling an e-paper.



3. Interfaces associated with LAPD devices from *Blade Runner 2049*. Photo from: <https://territorystudio.com/project/blade-runner-2049> (access date: 2.01.2024)

Importantly, in the “reception” scenes, the motif of technological penetration is used again, as a corporate employee checks the DNA (from Rachel’s hair) by means of a scanning device. The course of the penetration process is accompanied by Hans Zimmer’s mantric music, which creates an atmosphere of discovering the secrets of a once living organism<sup>31</sup>. The sample shown on the screen is instantly “loaded” and presented in a form designed to resemble a fusion of X-ray photography and ultrasound examination, additionally accompanied by a clear font informing where to look in the corporation’s archives for information on the origin of the remains.

The Archons’ reign over knowledge is emphasized through the monumental interior architecture of the archives where a “librarian” takes the policeman. However, the thousands of classically designed binders here hide rather unusual storage media – housed on transparent rectangular plates that are viewed against the light. Access to older databases is located even lower and is guarded by an interface that recognizes the retina of the person authorized to view the information<sup>32</sup> and the memory records themselves are kept in an isolated room, which resembles a fusion of bunker and server room architec-



<sup>31</sup> Unlike in the first part of the film, the replicants in the sequel appear to be genetically modified biological beings rather than androids.

<sup>32</sup> In turn, the scene in which Lieutenant Joshi was killed used the access interface associated with the full face scanning procedure.



<sup>33</sup> N. Summers, *Designing the Technology of "Blade Runner 2049"*, <https://www.engadget.com/2017-10-20-designing-the-technology-of-blade-runner-2049.html> (access date: 21.12.2023).

ture. Yet instead of computers or other electronic equipment, here we find the most original storage media from the film - small transparent spheres. The device used to read them does not have a screen interface, but reacts to movement – pulling the “memory ball” inside and then returning it and automatically closing the screen.

The “mechanical interface” used here is a form of bridge with the technology of thirty years ago, where machines such as the Esper or the Voight-Kampff tester were also operated manually. A futuristic flash disk is inserted into a reader reminiscent of portable DVD models integrated into LCD screens. It stores an audio recording of the memorable Voight-Kampff test scene from the first part of the film, as well as shots of Rachel’s eye when she was subjected by Deckard to the test procedure. This self-referential procedure makes intriguing use of the idea of “a database within a database”, as Denis Villeneuve’s sequel becomes, thanks to this strategy, itself an “audiovisual archive”, containing a “intermedially” simulated piece of Scott’s already classic work.

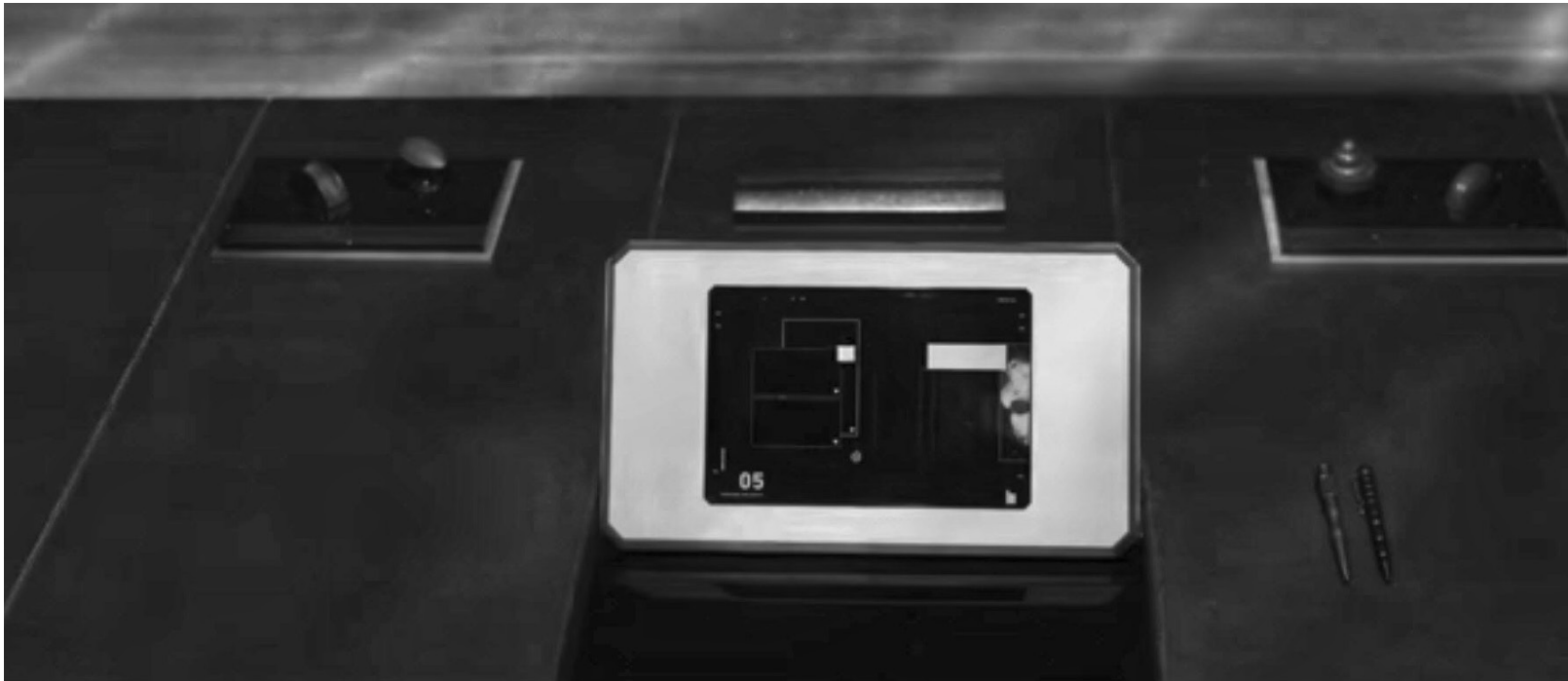
However, the hierarchical structure of Wallace Corporation’s edifice is not only characterised by the spatial organisation of the building. As I have already mentioned, the technologies themselves and the ways in which they are operated also define the social status of the characters appearing in the film. A good example of this visual strategy is the communicator, which summons Luv to the archive from another part of the building. It is presented in a scene introducing the highest-ranking employee in the corporate structure. The interface of the device operated by the replicant is modelled on Apple’s tablet and computer designs. The white casing with a silver finish and the dark display (on which the “AUTO ALERT” message appears) create an impression of elegant minimalism.

This unusual display posed daunting challenges for the designers, who had to create technologies based on low power consumption in the world of the twilight of the Anthropocene:

“I vividly remember debating bacteria”, Eszenyi said. “Can they use certain types of bacteria to create green colours. Or blue ones?”. They thought about jellyfish that often wash ashore and turn everything a startling shade of blue. Could they be harnessed somehow to create a primitive colour display? How would that work? At one point they were imagining bacteria that could be genetically engineered to change colour. They thought about computers that could excite them to trigger a colour-switch, thereby altering the image. But then there was the screen. “Would this display be fast enough to be usable?”, Eszenyi asked. “Or would it be a slow-changing kind of thing?”<sup>33</sup>

When it comes to the communicator used by Luv, lines of text appear very dynamically on the screen, again suggesting that the corporation has better equipment than, for example, the police spinner devices already mentioned – full of “retro” buttons and operated by voice commands [Fig. 4].





— 4. The minimalism and elegance of the Luv’s communicator interface. Photo from: *Blade Runner 2049*, dir. D. Villeneuve, USA-UK-Canada-Hungary-Spain 2017



5. Luv's optic-voice neuro-interface. Photo from: *Blade Runner 2049*, dir. D. Villeneuve, USA-UK-Canada-Hungary-Spain 2017



<sup>34</sup> J. Derrida, *op. cit.*, *passim*.

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 2.

<sup>36</sup> *Ibidem*, p. 1.

It is easy to see that in the scenes from the Wallace Corporation headquarters discussed above, the technology concerns appear as the rulers of knowledge and history, whom Jacques Derrida referred to in his *Archive Fever* with the term “Archons” taken from Greek<sup>34</sup>. This is an interesting correlation, because in the *Blade Runner* universe the rulers and employees of the corporation act precisely as guardians of memory and power. The author of *Spectres of Marx* notes that the Greek root of the term – “*Archeion* means not only the seat, but also the house or dwelling of high officials [...] – those who rule and issue orders”<sup>35</sup>. Derrida puts forward the thesis that the word archive:

binds two principles into one: a principle in accordance with nature and history, where things take their origin – this is a physical, historical or ontological principle – but also a principle measured by law: where men and gods command and rule, [and] where power, social order is exercised<sup>36</sup>.

This theme will be developed in a scene in which Niander Wallace (Jared Leto), equipped with a high-tech vision prosthesis, brings another posthuman being to life in the presence of Luv, only to callously annihilate her a moment later. His role in the film's plot corresponds, of course, to that of Eldon Tyrell from *Blade Runner*. Not only does he, like his predecessor, manage an omnipotent company, but he also wields the right to life and death. It is also worth noting that in the creation of Wallace's character, once again the motif of




6. Luv’s optic-voice neuro-interface. Photo from: *Blade Runner 2049*, dir. D. Villeneuve, USA-UK-Canada-Hungary-Spain 2017

technological penetration into the essence of things was used. The owner of the corporation is, after all, a blind biotechnology genius who controls as many as six camera drones thanks to technological implants. These devices extend human visual perception with new data processing capabilities through multiple channels of information gathering. Paul Smart and Nigel Shadbolt, in their bravura analysis of the surveillance themes in *Blade Runner 2049* entitled *The Eyes of God*, rightly point out that Niander Wallace is the personification of the all-seeing panoptic system:

In Greek mythology, Argus Panoptes, is a many-eyed giant whose epithet “Panoptes” (meaning “all-seeing”) resonates with fears about the surveillance potential of technologies. [...]

The upshot is that Wallace views the world not through his own biological eyes but through the lenses of technology. The peculiar form of biotechnological bonding exemplified by Niander Wallace speaks to our contemporary concerns with technological augmentation, human enhancement, and the ethics of brain-machine interfaces. It also speaks to issues concerning the extent to which technologies are apt to effect a change in the nature of our embodiment, thereby altering our perceptual and cognitive contact with reality<sup>37</sup>.

However, a panoptic ruler would not be able to reign in his kingdom all alone. Derrida rightly observes that knowledge and “docu-

 <sup>37</sup> N. Shadbolt, P. Smart, *The Eyes of God*, [in:] *“Blade Runner 2049”: A Philosophical Exploration*, Ed. T. Shanahan, P. Smart, London – New York 2020, pp. 213, 209.



<sup>38</sup> J. Derrida, *op. cit.*, p. 3.

<sup>39</sup> V. Flusser, *Człowiek jako podmiot lub projekt*, [in:] *idem*, *Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, Transl., Afterw. P. Wiatr, Warszawa 2018, p. 69.

<sup>40</sup> P. Celiński, *op. cit.*, p. 98.

<sup>41</sup> See *ibidem*, p. 107.

ments need a guardian and a location”<sup>38</sup>. While the central locus of panoptic power on Earth is the corporation’s headquarters, already described – the guardian of its secrets in the plot of *Blade Runner 2049* is primarily the replicant Luv, who monitors K’s investigations and is Wallace’s favourite, to whom the creator even gave her name. The replicant’s ties to the power and might of the mega-corporation can be seen in her acts such as killing Lieutenant Joshi or tracking and defending the attacked K with a satellite, controlled by her through the use of an optical neuro-interface [Fig. 5].

The latter scene requires brief discussion here, as it demonstrates in an interesting (and similar to K’s behaviour in the spinner) way the integration of replicants into the interfaces of the devices that accompany them in their work. The corporation’s surveillance technology, after all, turns out to be an unexpected aid to the posthuman policeman when he finds himself under attack. The antagonist launches a missile attack on the aggressors from the air – entering the targets’ coordinates by voice and checking their location with a device inserted into her glasses. She performs all these actions remotely, from her office, while also receiving the services of a futuristic manicurist [Fig. 6]. It is not difficult to see that, once again, the optic-phonetic interface that translates the operator’s commands and transmits them to another device (in this case an armed satellite) has been designed very ascetically in the film. We do not notice any buttons or graphical user interface elements here. And, as with Wallace’s drones-eyes, the perception-expanding technology remains almost invisible and linked to the user’s multitasking skills.

Paradoxically, however, armed with equipment that widens the boundaries of vision, the anti-heroes in the film often behave shortsightedly, unable to pursue the truth. Whereas the posthuman protagonist, created through corporation’s technology, not only enters into a dialogical relationship with himself and the Other, but also turns out to be a carrier of the emancipatory gestures that Flusser calls for when he writes: “we are projects for the construction of ourselves and of alternative worlds”<sup>39</sup>.

As Piotr Celiński proves in his text *Biomedica i antropologia gestów ciała* (*Biomedica and the Anthropology of Bodily Gestures*), these gestures, in Flusser’s understanding:

constitute a kind of cultural-biological hybrid, which molecularly – and thus inseparably and irreducibly – links bodies and their organic dynamics with the will and intention of the person using them. It is his or her primary expression<sup>40</sup>.

And it guarantees emancipatory freedom. Such a hybrid is ultimately what the film’s protagonist becomes. For the nameless posthuman turns out to be a figure of the most perfect biomedical interface<sup>41</sup>. His actions not only lead to the discovery of the truth about the

investigation and the aims of the Archons, but, above all, enable the protagonist of the first part of the film to establish a real relationship with his daughter.

There are several other intriguing examples of the exploration of the theme of **discursive** and **dialogic** interfaces in the plot of *Blade Runner 2049*<sup>42</sup>. GUIs using holograms, neuro-interfaces and augmented reality as sources of interactive communication appear in the film in scenes, among others, from an abandoned Las Vegas casino and in threads involving K’s virtual girlfriend (Joi) and Dr. Anna Stelline. In particular, the latter character and the augmented reality (AR) and 3D projection interfaces associated with his work deserve a brief analysis, as they link to the finale of the film’s investigation. The final clue in the investigation finally leads K to discover the truth about his own identity. The secret was hidden in yet another of the Wallace Corporation’s panoptic archives, of the utmost importance, which was harnessed to the mission of fabricating dreams and memories.

The figure of the “producer of memories”, as a thread related to the Wallace Corporation, contains, in its construction, several references to elements linking to a metadiegetic requiem for the genius of cinematography (or, more broadly, 20th-century audiovisual culture as a whole) and a critique of the futuristic strategy of producing phantoms of (post)audio-visual culture used in the film for the panoptic control of people and their creations. The device used to create, correct and edit her “films” by K’s genetic twin, after all, resembles the sizable lens of a photographic or movie camera. Interestingly, it is another of the complex electronic equipment operated in the film partly manually. For the character controls them using physical buttons, located on the sides of the “lens” and the cylindrical rings around it. In the scene of creating a cake for someone’s fake memory, we also see a holographic interface, which helps Stelline to spatially layout objects and determine their size. When Ana makes adjustments to the composition, lines of a hard-to-read interface text also appears on the left. While adding more objects (which are the children gathered around the cake), semi-circular graphic interfaces presented in augmented reality are also displayed next to the hologram. Remarkably, however, the complexity of the dream-making process seems disproportionate to the small manual activities performed by the designer. Thus, it can be hypothesised that this character, like Luv and Wallace, also makes use of her neural grafts. Moreover, in the scene of K’s meeting with her “sister”, further references to scanning procedures are also employed, as in order to read the protagonist’s implanted memories, Dr. Ana Stelline needs another penetrating apparatus. Its design was constructed as a hybrid of an optical device with a double eyepiece and two other parts, which scan the front and back of the subject’s head. However, the scene of testing the authenticity of K’s memories does not show any on-screen or holographic



<sup>42</sup> An intriguing aspect of the relevance of the subject matter of Villeneuve’s film and the creative potential of the interfaces designed for it may also be an example of the “feedback” between the world of fiction and the aeras of technology and design, as we can already see artistic attempts on the Internet to transfer the aesthetics of penetration techniques to real GUIs for mobile phones and tablets, inspired precisely by ideas from *Blade Runner 2049*. See *Wallace Corp: UI+UX Design*, <https://bootcamp.uxdesign.cc/case-study-tripping-with-ui-in-blade-runner-universe-91db39678bc4> (access date: 21.12.2023).

interfaces, presumably to sufficiently heighten the emotional charge of the relationship between K and Ana.

It is significant that Ana, who is kept “in a technological cage”, seems at the same time the most spiritual and sensitive character in the film. The set and costume designers, as well as the actress playing her (Carla Juri), have taken care to include a number of elements capable of giving this impression. The atypical accent, the delicacy of her movements and subtlety of her behaviour, as well as her ease of emotion, together with the design of her “natural clothes” and the idea of moving barefoot around the futuristic “hermit’s cell” in which the character lives – these are treatments that effectively create an impression of ephemerality, especially when one adds to her ontical status the autoimmune disease she suffers from (allegedly she has been isolated from society because the real world could kill her).

Yet Dr. Stelline’s fragility also harbours highly ambiguous contexts, linked to the concept of **discursive** interfaces. After all, Ana is an employee of a mega-corporation, whose creations ensure the stability of the software of Wallace’s company-produced post-human brains. By her own admission, saturating the replicants’ memories with slightly more subversive content could lead to further “bugs in their software” – as is the case of the “awakened” K – and ultimately trigger the posthuman revolution so hoped for by the underground activists centred around Deckard and Rachel. Finally, the character of Anna is linked to the territories of dreams, memories also through her genuine identity. For Niander Wallace, after all, she is the last chance to fulfil his pan-capitalist ambitions and plans to lower the cost of producing biotech slaves by naturally reproducing rather than manufacturing them. For Deckard, meeting his daughter is the element that restores his faith in life and for the rebellious replicants, the heroine will perhaps one day become the reincarnated symbol of a miracle and the awaited leader of an uprising. At last, for K, the truth associated with learning the secret of his genetic twin turns out to be a traumatic disappointment, but at the same time also “an act of liberation from the panoptic illusion”, directing him towards the ultimate making of the (super)human gesture of sacrificing his own life for another person. Through this, the nameless posthuman confronts Wallace’s panoptic system and dies as a free being, aware of his true identity.

### **Conclusion: Inside/Outside**

The film’s ending, heralding the coming of the posthuman revolution – in addition to the spectre of the end of anthropocentric human dominion, also brings the hope of the advent of a **telematic** society and the beginning of an era of dialogic communication between the homo sapiens and their technological creations – no longer needing technological interfaces. Of such a futuristic opening to Otherness, Flusser writes:

we will lead a spectral, oneiric, psychedelic existence. [...] The pure information we will play with will be channeled to other people, who will be able to transform it. [...] We will no longer exist “objectively”, but “intersubjectively”. Dialogically. A pure information society will be a play of everyone with everyone, in which new information will always be created, more and more incredibly<sup>43</sup>.

There’s no denying that the vision Flusser unfolds before us seems as utopian as it is dystopian – much like the science-fiction worlds derived from the technophobic imagination of Philip K. Dick. For the time being, however, the **dialogicity** dreamed up by Flusser remains more of a wishful thinking of futurologists and media scholars. The ephemerality of digitized national heritage, the increasing popularity of employing big data processes to influence our reactions and decisions, as well as the lack of sufficient control over the development of artificial intelligence, data trafficking and cases of unauthorized use of images, e.g. associated with deepfake technologies, are just selected examples of contemporary phenomena already widely discussed in the Polish media as well. Without a doubt, then, we are already living in a future that has arrived in a form closer to the predictions of cyberpunks and posthumanists than those of transhumanists. The question remains, what more can we do to change its discursive course toward dialogicity, so that perhaps we won’t be plunged into an era of panoptic eclipse similar to that of the *Blade Runner* universe.

---

#### Słowa kluczowe

interfejsy dyskursywne i dialogiczne, Vilém Flusser, *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, panoptikon, archiwum, Jacques Derrida

---

#### Keywords

discursive and dialogic interfaces, Vilém Flusser, *Blade Runner 2049*, Denis Villeneuve, panopticon, archive, Jacques Derrida

---

#### References

1. **Barcz Anna**, *Przedmioty ekozagłady. Spekulatywna teoria hiperobektów Timothy’ego Mortona i jej (możliwe) ślady w literaturze*, “Teksty Drugie” 2018, No. 2.
2. **Bruno Giuliana**, *Ramble City: Postmodernism and “Blade Runner”*, “October” 1987, No. 2.
3. **Celiński Piotr**, *Biomedialna antropologia gestów i ciała*, [in:] *Vilém Flusser i kultura mediów*, Ed. P. Wiatr, M. Sanakiewicz, Lublin 2021.
4. **Derrida Jacques**, *Gorączka archiwum. Impresja freudowska*, Transl. J. Momro, Warszawa 2016.
5. **Eszenyi Peter**, *Portfolio*, <https://petereszenyi.com/portfolio/blade-runner-2049> (access date: 21.12.2023).



<sup>43</sup> V. Flusser, *Die Fotografie als Nachindustrielles Objekt*, [in:] *idem, Standpunkte: Texte zur Fotografie*, Hrsg. A. Müller-Pohle, Göttingen 1998, s. 131; quoted from: A. Hudzik, *Od społeczeństwa telematycznego do retrotopicznej wspólnoty plemiennej. O filmie Zbigniewa Libery “Walser” (2015)*, [in:] *Vilém Flusser i kultura mediów...*, p. 201, note 27.

6. **Failes Ian**, *A Visual Journey through the Screen Graphics of "Blade Runner 2049"*, <https://vfxblog.com/2017/11/08/a-visual-journey-through-the-screen-graphics-of-blade-runner-2049> (access date: 21.12.2023).
7. **Flusser Vilém**, *Człowiek jako podmiot lub projekt*, [in:] *idem, Kultura pisma. Z filozofii słowa i obrazu*, Transl., Afterw. P. Wiatr, Warszawa 2018.
8. **Flusser Vilém**, *Into the Universe of Technical Images*, Transl. N. A. Roth, Introd. M. Poster, Minneapolis 2011.
9. **Frelik Paweł**, *The Future of the Past: Science Fiction, Retro, and Retrofuturism*, [in:] *Parabolas of Science Fiction*, Ed. B. Attebery, V. Hollinger, Middletown (Connecticut) 2013.
10. **Frelik Paweł**, *NeoCYBERliberalPUNKizm – polityka i ideologia cyberpunka*, "Teksty Drugie" 2021, No. 6.
11. **Foucault Michel**, *Nadzorować i karać. Narodziny więzienia*, Transl. T. Komendant, Warszawa 2020.
12. **Hudzik Agnieszka**, *Od społeczeństwa telematycznego do retrotopicznej wspólnoty plemiennej. O filmie Zbigniewa Libery "Walser" (2015)*, [in:] *Vilém Flusser i kultura mediów*, Ed. P. Wiatr, M. Sanakiewicz, Lublin 2021.
13. **Kostyszak Maria**, *Istota techniki. Głos Martina Heideggera*, Wrocław 1998.
14. **Lapointe Tanya**, *Blade Runner 2049: Interlined: The Art*, London 2020.
15. **Lunenfeld Peter**, *Generacje: jak komputer stał się maszyną generującą kulturę*, [in:] *Mindware. Technologie dialogu*, Ed. P. Celiński, Lublin 2012.
16. **RocketStock**, *The Near-Future Design and Surprising Influences behind Sci-Fi UI*, <https://blog.pond5.com/54667-computer-screen-design-territory-films> (access date: 21.12.2023).
17. **Shadbolt Nigel, Smart Paul**, *The Eyes of God*, [in:] *"Blade Runner 2049": A Philosophical Exploration*, Ed. T. Shanahan, P. Smart, London – New York 2020.
18. **Summers Nick**, *Designing the Technology of "Blade Runner 2049"*, <https://www.engadget.com/2017-10-20-designing-the-technology-of-blade-runner-2049.html> (access date: 21.12.2023).
19. **Marshall Kingsley**, *Mere Data Makes a Man: Artificial Intelligences in "Blade Runner 2049"*, [in:] *ReFocus: The Films of Denis Villeneuve*, Ed. J. English, M. Pascal, Edinburgh 2023.
20. **Morton Timothy**, *Hyperobjects: Philosophy and Ecology after the End of the World*, Minneapolis–London 2013.
21. **Wegner Philip E.**, *We, the People of "Blade Runner 2049"*, "Science Fiction Film & Television" 2020, No. 1.
22. **Wiatr Przemysław**, *W poszukiwaniu Innego – Vilém Flusser i życie dialogiczne*, [in:] *Vilém Flusser i kultura mediów*, Ed. P. Wiatr, M. Sanakiewicz, Lublin 2021.
23. **Yuen Jono**, *"Blade Runner 2049" – UI Design*, <https://www.hudsandguis.com/home/2018/blade-runner-2049> (access date: 21.12.2023).
24. **Zawojski Piotr**, *Człowiek i aparat. Viléma Flussera filozofia fotografii*, <http://www.zawojski.com/2006/04/19/czlowiek-i-aparat-vilema-flussera-filozofia-fotografii> (access date: 21.12.2023).



---

**Sebastian Jakub Konefał, PhD, DSc, Assoc. Prof. (University of Gdańsk), sebastian.konefal@ug.edu.pl, ORCID: 0000-0002-8930-235X**

Employee of the Institute of Cultural Research at the University of Gdańsk. Author of the books *Corpus futuri. Literackie i filmowe wizerunki postludzi w anglosaskiej fantastyce naukowej oraz ich komiksowe i telewizyjne reinterpretacje* (Corpus futuri: Literary and cinematic images of posthumans in Anglo-Saxon science fiction and their comic book and television reinterpretations, 2013), *Kino Islandii: Tradycja i ponowoczesność* (Cinema of Islandia: History and Postmodernity, 2016), and *The Cinema of Iceland: Between Tradition and Liquid Modernity* (2019). Academic editor of the anthologies *Anatomia wyobraźni* (Anatomy of the imagination, 2014), *Powieści graficzne. Leksykon* (Graphic novels: Lexicon, 2015), *Strefy mroku. Groza w kulturze audiowizualnej* (Zones of darkness: Horror in audiovisual culture, 2017), as well as co-editor of the anthologies *Sacrum w kinie. Dekadę później* (Sacrum in cinema: A decade later, 2013), and *Schronienia. Eseje na czas kryzysu* (Shelters: Essays for a Time of Crisis, 2023). He published articles in “Kino”, “Kwartalnik Filmowy”, “Studia Filmoznawcze”, “Panoptikum”, “Studia Humanistyczne AGH”, “Er(r)go”, and “Journal of Comics and Graphic Novels”. His research interests focus on genre cinema (especially science fiction and horror), comics and Nordic culture.

### Summary

**SEBASTIAN JAKUB KONEFAŁ (University of Gdańsk) / Discursive and dialogic interfaces, panoptic power and “penetrative technologies” in Denis Villeneuve’s *Blade Runner 2049***

Denis Villeneuve’s *Blade Runner 2049* (2017) is a culture text that, in many scenes, creatively uses visualisations of futuristic machine interfaces designed to scan and penetrate realms inaccessible to humans. Many of these devices can be interpreted from the perspective of Vilém Flusser’s research on discursive and dialogic technologies. The former, according to the philosopher, serve to enslave individuals, while the latter as emancipatory gestures. The universe presented in Villeneuve’s film has the characteristics of a panoptic dystopia, in which knowledge is an element of strengthening corporate and state power. The discursive technologies associated with panoptic power, and their interfaces and functionaries, are here vested with the mission of finding and archiving data lost in a catastrophic incident to reinforce the oppressive order. The agent of telemetric upheaval, on the other hand, is the main character – the posthuman, who turns out by the end of the plot to be the personification of the idea of a dialogical interface – which can serve the homo sapiens with his cognitive abilities to discover inaccessible truths, enabling them to find a symbiotic way of humanity’s existence with its technological creations and opening up to the Other.



1. Elementy niediegetycznego interfejsu nakładkowego w *Dark Souls Remastered* studia FromSoftware: ① wskaźnik numeryczny człowieczeństwa (zasób zużywalny umożliwiający m.in. podsycanie ognia przy ogniskach – w efekcie czego gracz dysponuje większą liczbą uzdrowień – czy spotkanie postaci niezależnych niepojawiających się, gdy postać gracza ma status pustej powłoki pozbawionej człowieczeństwa); ② wskaźniki zdrowia i staminy; ③ metareprezentacje wyekwipowanego oręża (tu: dłoń piromancji, umożliwiająca rzucanie ognistych zaklęć, i tarcza z wzorem trawy, regenerująca staminę), umiejętności specjalnych (tu: kula ognia oraz inne zestrojone zaklęcia piromancji) i zasobów zużywalnych (tu: butelka estusa, czyli eliksiru uzdrawiającego nieumarłych); ④ liczba aktualnie posiadanych przez postać graczą dusz (niewymienialnej waluty umożliwiającej kupowanie przedmiotów w grze oraz podnoszenie statystyk i poziomu postaci); ⑤ menu z podsekcjami całego ekwipunku, aktywnego ekwipunku, statystyk postaci oraz ustawień systemowych. Fot. zrzuty ekranu

# Realizm allotopii i realizm ludotopii

## Wprowadzenie do teorii interfejsów światotwórczych

Krzysztof M. Maj

AGH w Krakowie

### Wprowadzenie

Niniejszy artykuł wyrasta z potrzeby odpowiedzi na kluczowe pytanie groznawcze, zadawane w odniesieniu do interfejsów użytkownika w grach wideo: czy i na ile interfejsy te mogą być realistyczne? A jeśli mogą, to co ten realizm oznacza? Problem ów na gruncie polskim został jak dotąd najkompletniej opisany w monografii Piotra Kubińskiego, definiującej podkategorię interfejsów diegetycznych<sup>1</sup>. Od czasu publikacji *Gier wideo. Zarysu poetyki* warszawskiego groznawcy i teoretyka narracji pojawiła się w polskojęzycznych badaniach nad grami płodna teoretycznie kategoria ludotopii<sup>2</sup>. Odnosi się ona wyłącznie do świata gry w granicach przyjętych dla rozgrywki, różniąc się od świata fikcyjnego i wyobrażonego (w grach najczęściej allotopii<sup>3</sup>) skalą, zakresem i ograniczeniami. To sprawia, że nie do końca wiadomo, do której części growego świata ma się odnosić diegeza, co z kolei implikuje konieczność uporządkowania rozwijającej się dynamicznie terminologii. W konsekwencji zaś trudno jednoznacznie przesądzić, czy w projektowaniu interfejsu w grze powinno się priorytetyzować realizm rozgrywki, czy też może realizm świata, w którym się ona toczy.

W celu zwizualizowania skali problemu analizuję w artykule elementy interfejsów z czterech narracyjnych gier wideo odznaczających się bogatym projektem świata (*Dark Souls*, *Elden Ring*, *Baldur's Gate*, *Divinity: Original Sin 2*, *Red Dead Redemption 2*) oraz zróżnicowanych pod względem gatunku i typu rozgrywki (*soulslike*, *open-world soulslike*, *cRPG*, *open-world cRPG*). Wskazaniu dobrych i złych praktyk w projektowaniu realistycznego interfejsu sprzyja wykorzystanie interdyscyplinarnej metodologii, łączącej hermeneutyczno-narratologiczną szkołę w groznawstwie z językiem kognitywnej teorii narracji oraz badań nad światotwórstwem. Zaletą tego podejścia jest koncentracja na kluczowej w nim kategorii świata narracji



<sup>1</sup> P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 164-167.

<sup>2</sup> Chodzi o świat gry (*gameworld*), według niektórych groznawców (w Polsce przede wszystkim M. Kłosińskiego [*Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018, s. 162-172]) tożsamy z magicznym kręgiem wyznaczonym w granicach allotopii, utopii lub dys-topii. Zob. E. J. Aarseth, S. Günzel, *Introduction: Space - The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, ed. *idem*, Bielefeld 2019, s. 7.

<sup>3</sup> Czyli w granicach - ujmując rzecz w dużym skrócie - wyobrażonego świata. Zob. K. M. Maj, *Allotopia. (Materiały do „Słownika rodzajów literackich”)*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2019, nr 1.



<sup>4</sup> Biomy to lokacje roślinnego pochodzenia, a antromy – antropogenicznego. Wszystkie zaś typy lokacji tworzą ludo-topię, czyli świat gry. Zob. *idem*, *O strukturze świata w narracyjnych grach wideo*, „Images” 2021, nr 38, s. 52–53.

<sup>5</sup> Zgodne jest to również z podstawowym paradygmatem narracji światocentrycznych, przedkładających to, „gdzie” się rozgrywa fabuła, ponad to „co” jest opowiadane i „przez kogo”. Zob. *M.–L. Ryan*, *The Aesthetics of Proliferation*, [w:] *World-building: Transmedia, Fans, Industries*, ed. *M. Boni*, Amsterdam 2017, s. 42.

<sup>6</sup> Zob. *D. Herman*, *Basic Elements of Narrative*, Malden 2009, s. 103; *J.–N. Thon*, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln–London 2016, s. 29; *W. Wolf*, *Narratology and Media(lity): The Transmedial Expansion of a Literary Discipline and Possible Consequences*, [w:] *Current Trends in Narratology*, ed. *G. Olson*, Berlin – New York 2011, s. 146–147.

<sup>7</sup> Zob. *Z. Mitosek*, *Obszary i funkcje mimesis*, [w:] *Mimesis w literaturze, kulturze i sztuce*, red. *eadem*, Warszawa 1992, s. 26; *K. M. Maj*, *Światotwórczość w fan-tastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania*, Kraków 2019, s. 24.

<sup>8</sup> Zob. *G. Voorhees*, *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, przeł. *M. Kłosiński*, *K. M. Maj*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. *idem*, Kraków 2019, s. 40.

<sup>9</sup> *M.–L. Ryan*, *Why Worlds Now?*, [w:] *Revisiting Imaginary Worlds: A Subcreation Studies Anthology*, ed. *M. J. P. Wolf*, London 2016, s. 36–41.

<sup>10</sup> Obiekty cyfrowe „przyjmują kształt na ekranie lub skrywają się na tyłach programu komputerowego, składając się z danych i metadanych regulowanych strukturami lub schematami” (*Y. Hui*, *On the Existence of Digital Objects*, forew. *B. Stiegler*, Minneapolis 2016, s. 1; przekład za: *M. Kłosiński*, *Przygody cyfrowego tułacza. Interpretacje groźnawcze*, Katowice 2023, s. 116).

<sup>11</sup> Zob. *J. Dibbell*, *Play Money: Or, How I Quit My Day Job and Made Millions Trading Virtual Loot*, New York 2007. Por. komentarz w: *M. Kłosiński*, *Hermeneutyka...*, s. 223.

<sup>12</sup> Zob. *P. Frelik*, *The Master's Digital Tools: Cognitive Capitalism and Non-normative Gaming Practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, nr 2, s. 168.

(*storyworld*), dobrze pośredniczącej między badaniem doświadczeń użytkownika a światotwórczością – a także odejście od zagadnień powiązanych *stricte* z rozgrywką. Dopiero więc rozważenie, jakie przejawy realizmu mogą wiązać się z kategorią interfejsu diegetycznego i z wyznaczaniem kryteriów diegetyczności interfejsów użytkownika, ma szansę pomóc w odpowiedzi na pytanie, czy i jak rzeczony interfejsy mogą wspomagać wiarygodność projektu świata w grach wideo.

### Rola świata w grze

Zarówno z perspektywy narratologicznej, jak i groźnawczej za kluczowy komponent każdej gry wideo wypada uznać świat. Niezależnie bowiem od tego, czy nazwiemy tak pojedynczą planszę, wielopoziomową sekcję, czy rozbudowaną reprezentację fikcyjnej rzeczywistości z biomami i antromami<sup>4</sup> – faktem pozostaje, że fazę projektu rozgrywki lub pisania fabuły musi poprzedzać faza koncepcyjna. Zanim projektant gry rozważy to, „kto”, „kiedy” czy „jak” będzie robić coś w grze, musi wiedzieć „co” będzie można w niej robić i „gdzie” w ogóle będzie to możliwe<sup>5</sup>. Od tego „gdzie” zależny jest bowiem wybór nie tylko gatunku gry, lecz także jej stylistyki, sposobu prowadzenia narracji czy wreszcie projektowania doświadczeń użytkownika. Tym to szczegółem gry oraz inne narracje światotwórcze fundamentalnie – co celnie rozpoznali kognitywiści<sup>6</sup> – różnią się od wszystkich utworów traktujących przestrzeń, w której toczy się akcja, jako zwykłe tło, w polskim literaturoznawstwie nazywane światem przedstawionym<sup>7</sup>.

Świat gier okazuje się jednak o wiele bardziej złożony. Przed podjęciem refleksji nad jego statusem konieczne jest przede wszystkim zadanie sobie pytania o to, co w ogóle rozumiemy pod tą kategorią akurat w odniesieniu do performatywów graczy – a więc tego **wszystkiego, co gracze robią w świecie**, korzystając z oferowanego im przez gry poczucia sprawczości (*sense of agency*)<sup>8</sup>. Spośród czterech wykładni świata wymienionych przez Marie-Laure Ryan w rozdziale *Why Worlds Now?* książki *Revisiting Imaginary Worlds*<sup>9</sup> grom wideo odpowiadają prawie wszystkie. Gry owe, po pierwsze, są częścią planu naszej aktualnej egzystencji jako cyfrowe obiekty emulowane przez sprzęt elektroniczny. Jako takie wytwarzają również zależne od nich obiekty cyfrowe<sup>10</sup> mogące wchodzić w wymiany ekonomiczne w ramach ludokapitalizmu<sup>11</sup>, wymuszającego cyfrową pracę (NFT, *lootboxes* itp.)<sup>12</sup>. Gry, po drugie, są – na elementarnym poziomie – wynikiem skutecznej egzekucji kodu przy zastosowaniu przyjętego języka programowania, operującego funktorami modalnymi konieczności i możliwości (zdania warunkowe). Po trzecie, gry kreuja fikcyjną rzeczywistość, korzystając z tych samych światotwórczych parametrów narracji co wszystkie inne media i umożliwiając uczestnictwo w złożonych aktach komunikacyjnych wypracowanych przez wieki w cywilizacji celem opowiadania angażujących historii, odrywających od szarej codzienności. Po czwarte wreszcie, gry pro-

jektują imersywne środowiska oferujące użytkownikom atrakcyjne bodźce poznawcze w obrębie przyjętych systemów znaczeniowych i odniesieniowych.

O unikatowości gier decydują zatem ich dynamika i interaktywność, oferująca graczom **potencjał sprawczości** („*sense of agency*”)<sup>13</sup> w ramach rozgrywanego performatywu, twórcom gier zaś – **potencjał światotwórczy**, pozwalający na kreowanie rzeczywistości, w których te performatywy w ogóle okażą się możliwe. Gdy więc mowa o projektowaniu interfejsów dla tak skomplikowanego środowiska cyfrowego, z perspektywy badań nad światotwórstwem jasne staje się, że będzie to zadanie bardziej skomplikowane od projektowania środowiska aplikacji dla dowolnego medium społecznościowego – i to z tego samego powodu, dla którego napisanie powieści *fantasy* jest bardziej skomplikowane niż napisanie powieści *non-fiction*. W przypadku gier wideo bowiem, podobnie jak w powieściach *fantasy* i innych narracjach światotwórczych, konieczne jest nie tylko uwzględnienie wiedzy użytkowników o realnym świecie i sposobach jego poznawania, lecz także nauczenie ich poruszania się w zupełnie nowym i nieznanym im dotąd środowisku na tyle skutecznie, by nie czuli się wyobcowani i wskutek tego nie chcieli jak najszybciej opuścić go, by powrócić do znajomej rzeczywistości. Krótko mówiąc, w obydwu przypadkach to, co dla odbiorcy obce, musi być zaprojektowane tak, by wydawało się swojskie. Jest to paradoks występujący w sztuce światotwórczej, kreującej światy wywołujące efekt „poznawczego wyobcowania” („*cognitive estrangement*”)<sup>14</sup>, ale wydające się „bardziej realnymi niż świat rzeczywisty”<sup>15</sup> – oraz w grach wideo, których projektanci stosują strategie imersyjne nawet wtedy, gdy w ich projektach pojawia się dystans ironiczny<sup>16</sup>. Paradoks ten jednak sprawia, że interfejs w niektórych przypadkach może okazywać się wyłącznym gwarantem realności i swego rodzaju kotwicą poznawczą dla gracza, identyfikującego w obcych światach gier oswojone już wzorce nawigacji, sterowania i obsługi.

### Problem z interfejsami

W książce *Gameworld Interfaces* Kristine Jørgensen wysuwa hipotezę, że świat gry wideo musi stwarzać:

habitat lub ekologiczną przestrzeń interakcji, czyli dynamiczne środowisko definiujące warunki funkcjonowania mieszkańców w jego realiach tak, by mogli oni wywierać wpływ zarówno na nie, jak i na siebie nawzajem<sup>17</sup>.

Oznacza to, że gracze muszą zarówno czuć się swobodnie w zakresie oferowanych im sposobów interakcji z cyfrową rzeczywistością, jak i stopniowo zgłębiać jej realia na tyle, by wypracować w sobie konieczny do osiągnięcia imersji stan „światoodczucia” („*worldness*”)<sup>18</sup>. Światoodczucie to nic innego, jak przypisywane intuicyjnie wyobra-



<sup>13</sup> G. Voorhees, *op. cit.*, s. 52.

<sup>14</sup> D. Suvin, *O poetyce gatunku science fiction*, przeł. K. M. Maj, „Creatio Fantastica” 2018, nr 2, s. 12–13.

<sup>15</sup> U. Eco, *Po drugiej stronie lustra i inne eseje. Znak, reprezentacja, iluzja, obraz*, przeł. J. Wajs, Warszawa 2012, s. 235.

<sup>16</sup> Zob. P. Kubiński, *op. cit.*, s. 96–97.

<sup>17</sup> K. Jørgensen, *Gameworld Interfaces*, Cambridge (Massachusetts) 2014, s. 56.

<sup>18</sup> *Ibidem*. Zob. też L. Klastrup, *The Worldness of EverQuest. Exploring a 21st Century Fiction*, „Game Studies” 2009, nr 1, <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup> (data dostępu: 24.11.2016); eadem, S. Tosca, „*Game of Thrones*”: *Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*, [w:] *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, ed. J.-N. Thon, M.-L. Ryan, Lincoln-London 2014, s. 297. Przekład pojęcia za: K. M. Maj, *Czas światoodczucia. Imersja jako nowa poetyka odbioru*, „Teksty Druogie” 2015, nr 3, s. 382.



<sup>19</sup> C. Pearce, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge (Massachusetts) 2009, s. 20.

<sup>20</sup> C. Toft-Nielsen, „It's Such a Wonderful World to Inhabit”: *Spatiality, Worldness and the Fantasy Genre*, „Akademisk Kvarter” 2013, t. 7, s. 257.

<sup>21</sup> Zob. D. Vella, *No Mastery without Mystery: „Dark Souls” and the Ludic Sublime*, „Game Studies” 2015, nr 1, <https://gamestudies.org/1501/articles/vella> (data dostępu: 24.03.2024).

<sup>22</sup> G. Calleja, *In-game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge (Massachusetts) – London 2011, s. 43.

<sup>23</sup> Zob. H. Jenkins, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge (Massachusetts) – London 2004, s. 123.

<sup>24</sup> G. Calleja, *op. cit.*, s. 43.

<sup>25</sup> Terminy z zakresu poetyki interfejsów podają konsekwentnie za: P. Kubiński, *op. cit.*, s. 182–244. W dalszej części artykułu komentarza doczeka się także wprowadzona w tej książce typologia interfejsów.

żonym światom „poczucie koherencji, kompletności i spójności ich środowiska, estetyki i praw nimi rządzących”<sup>19</sup>. Co jednak ciekawe, jak wynika z badań Clausa Tofta-Nielsena, sami gracze odnoszą to uczucie do całego spektrum doświadczeń, nie ograniczającego się wyłącznie do znajomości „określonego uniwersum czy franczyzy fantastycznej”<sup>20</sup>, lecz obejmującego także rozeznanie w growych mechanikach. Wydaje się, że tezę tę wzmocniłby rekonesans w gatunkach nie – jak w kwestionariuszach Tofta-Nielsena – MMORPG czy *hack&slash*, lecz w operujących bardziej wyrafinowanymi technikami narracyjnymi i światotwórczymi *soulslike*’ach. W nich bowiem performatyw gracza nierozzerwalnie wiąże się zarówno z koniecznością mistrzowskiego opanowywania mechanik i dynamik, jak i z aktywną rekonstrukcją i scalaniem fabularnej zawartości gry z informacji rozproszonych w opisach przedmiotów, broni czy innych artefaktów<sup>21</sup>.

Jednym z powodów rozbieżnego podejścia graczy do światoodczucia, jak też w ogólności do tego, co jest najważniejsze dla nich w świecie gry wideo, może być wrażliwość na różne odmiany imersji. Światoodczucie w ujęciu Jørgensen czy Lisbeth Klastrup najbliższe byłoby **imersji narracyjnej** oraz **przestrzennej** według Gordona Calleji, obejmującym odpowiednio zaangażowanie gracza „we wpisana w grę zawartość fabularną i powiązane z nią interakcje” oraz „w przestrzenne właściwości wirtualnego środowiska w postaci orientacji przestrzennej, nawigacji i eksploracji”, umożliwiające „nie tyle zwykłe postrzeganie przestrzennych reprezentacji, ile aktywne zamieszkiwanie konkretnego miejsca”<sup>22</sup>. Przytoczone przez Tofta-Nielsena zaangażowanie w realia świata zrealizowane za pośrednictwem mistrzowskiego opanowania reguł gry znacząco wykracza jednak poza obydwie wymienione kategorie, i to nawet wówczas, gdy (skądinąd słusznie<sup>23</sup>) potraktujemy różne działania performatywne graczy jako emergentną część growej narracji. Ten typ zaangażowania w wykładni Calleji towarzyszy **imersji kinestetycznej**, „odnoszącej się do wszystkich trybów sprawowania kontroli nad postacią grającą lub grą [...], począwszy od nauki sterowania, a skończywszy na biegłości w poruszaniu się”<sup>24</sup>. Imersja ta wymaga więc o wiele wyższego poziomu koncentracji w sytuacji niedostatecznego opanowania growych mechanik lub napotkania wyzwania w postaci niewyćwiczonych dotąd sekwencji ruchów. Uświadomienie sobie tej różnicy może mieć kluczowe znaczenie nie tylko w projektowaniu interfejsów imersyjnych dla obydwu podtypów doświadczeń użytkownika, lecz także dla lepszego zrozumienia przyczyn, dla których gracze osiągają pożądany przez twórców poziom zaangażowania w grę w różnym czasie, a niekiedy całkowicie je zatracają.

Przyjrzyjmy się dwóm interfejsom użytkownika w bardzo różnych i odległych od siebie czasowo tytułach. W *Dark Souls Remastered* (FromSoftware 2011, PC) interfejs nakładkowy<sup>25</sup> obejmuje paski zdrowia, numeryczny status człowieczeństwa, liczbę pozyskanych zasobów w postaci dusz oraz metareprezentacje wyekwipowane-

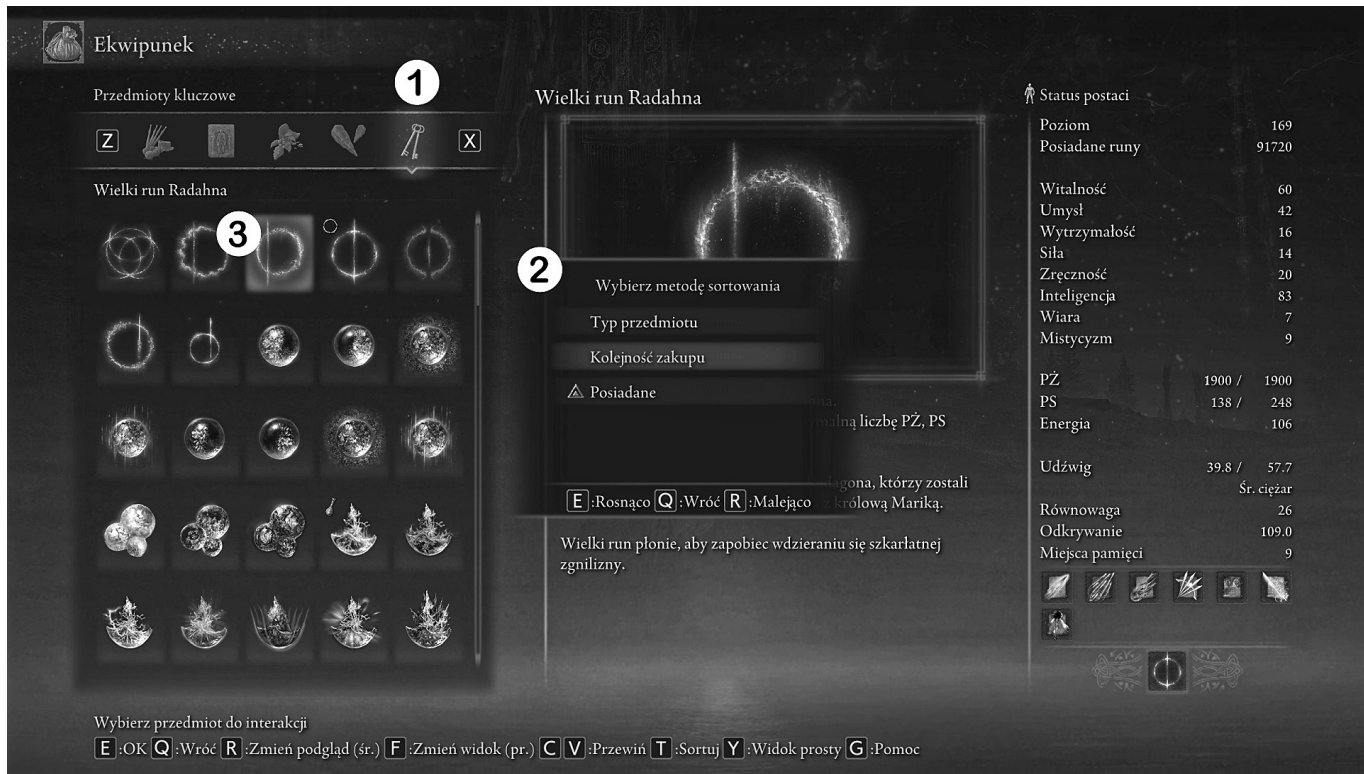


2. Menu ekwipunku w *Dark Souls Remastered* z podsekcją przedmiotów fabularnych (kluczowych). Ekwipunek nie korzysta z żadnego systemu filtrowania i kategoryzowania zebranych obiektów, które nie są ułożone ani alfabetycznie, ani pod względem ważności. Fot. zrzuty ekranu

go oręza, umiejętności specjalnych i zasobów zużywalnych [il. 1–2]. Zmiany w zebranych przedmiotach wymagają jednak wejścia do specjalnego menu [il. 2] i przeglądania zasobów w poszukiwaniu odpowiednich obiektów. Czynność tę utrudnia sposób ich segregacji, wykorzystujący nieczytelne ikony (ikona klucza w grze, w której zbiera się fizyczne klucze do drzwi, niedostatecznie komunikuje, że w istocie nie chodzi tu o rzeczony klucze, ale o przedmioty fabularne, innymi słowy... kluczowe) i nieukładający zawartości w żadnym porządku, nawet – co zupełnie niezrozumiałe – alfabetycznym. W *Dark Souls* zatem – choć jest to gra opierająca się głównie na imersji kinestetycznej wobec faktu, że zachęca do szkolenia się w maestrii obsługi wszystkich oferowanych w niej systemów – nawet znakomite opanowanie sterowania i kontroli nie pomaga w nawigacji po menu i może skończyć się wyrwaniem z imersji<sup>26</sup>. W takich przypadkach interfejs nie spełnia swojej podstawowej roli, jaką winno być pośrednictwo między graczem a oprogramowaniem, ułatwiające zarządzanie jego różnymi systemami. Jeśli zaś weźmie się pod uwagę jeszcze to, że w *Dark Souls* i innych *soulslike*'ach otwarcie menu nie zatrzymuje czasu rozgrywki i zwiększa podatność gracza na ataki z zaskoczenia – jakiegokolwiek usterki w projekcie tej podsekcji interfejsu powinny być unikane za wszelką cenę, zwłaszcza jeśli są to



<sup>26</sup> Wyrwania z imersji, czyli dezimersji, nie należy mylić z opisaną przez P. Kubińskiego (*Emersja - antyiluzyjny wymiar gier wideo*, „Nowe Media” 2015, t. 5, s. 163–172) emersją, czyli antyiluzyjnym wymiarem gry wideo, realizującym się w zakresie technik artystycznych związanych z budowaniem dystansu ironicznego, przełamaniem czwartej ściany czy zjawiskiem metagry.



3. Menu ekwipunku w grze *Elden Ring* studia FromSoftware: ① ikona przedmiotów kluczowych identyczna z tą z *Dark Souls*; ② wprowadzone opcje filtrowania, w dalszym ciągu niepozwalające na najbardziej elementarne szeregowanie przedmiotów w porządku alfabetycznym, ale za to sortujące je podług typu (przy czym gracz musi zgadywać, o jaki typ chodzi); ③ wyróżnione najważniejsze obiekty fabularne (tu: wielkie runy, pozyskiwane z najpotężniejszych przeciwników) teraz przedstawione są na lekko jaśniejszym tle. Przeczytanie opisu przedmiotu jednak każdorazowo wymaga zmieniania okna podglądu – za pomocą klawisza R. Fot. zrzuty ekranu



<sup>27</sup> Zob. D. Mecheri, S. Romieu, *Dark Souls: Beyond the Grave*, Toulouse 2017, t. 1–2. Por. komentarz w: F. Rijnders, *Meaning-making Processes in Successful Commercial Games: A „Dark Souls” and „Disco Elysium” Case Study*, Utrecht 2023, s. 8.

błędy elementarne, jakich potrafią się ustrzec projektanci aplikacji o wiele mniej skomplikowanych aniżeli gry wideo.

Problem ten, co nie do końca zrozumiałe, utrzymuje się także w nowszych grach studia FromSoftware, a co szczególnie osobliwe – nawet w wydanej w 2022 r. produkcji *Elden Ring*. Choć projektanci gry wprowadzili znakomitą liczbę usprawnień różnorodnych mechanik, interfejs różni się od tego sprzed dekady (*Dark Souls* wyszło w 2011 r., wersja *Remastered* siedem lat później) jedynie kosmetycznie. Podniesiony problem z kategoryzowaniem przedmiotów pozostał, podobnie jak niedostateczne opcje filtrowania i konieczność przełączania okien statusowych dla każdego obiektu [il. 3] w celu pozyskania kluczowych – z perspektywy doświadczenia narracyjnego gry – opisów, zawierających dużą część wiedzy o wykreowanym świecie. Ewidentnie zatem – pomimo znaczących postępów technologicznych w branży gier wideo – projektowanie interfejsów nie poddaje się rudymetarnym innowacjom, i to nawet w tytułach, w odniesieniu do których wykazywano emergentny charakter elementów interfejsu użytkownika<sup>27</sup>, jak choćby właśnie opisów przedmiotów.





4. Ekran ekwipunku w grze *Baldur's Gate 3* studia Larian: ① sortowanie według kategorii, z tradycyjnym już pominięciem szeregowania alfabetycznego, ale w zamian poszerzone o przydatną wyszukiwarkę nazw przedmiotów; ② nieintuicyjnie opisany przycisk „Wyślij towarzyszy do obozu”, który tak naprawdę służy wywoływaniu ③ ekranu ekwipunku nieaktywnych towarzyszy, dodanego w łacie do gry już po premierze i w odpowiedzi na prośby osób grających; ④ przegląd ekwipunków wszystkich aktywnych towarzyszy. Nawigację po interfejsie dodatkowo komplikują nieczytelne ikony i niemożliwa do zmiany skala (co jest o tyle dziwne, że gra obejmuje dość rozbudowane opcje dostępności, włącznie z możliwością zwiększenia rozmiaru napisów w scenach dialogowych). Różnice w zastosowanych rozwiązaniach – bardzo korzystnych dla graczy obok frustrujących – dowodzą niekonsekwencji w przyjętych standardach projektowania doświadczeń użytkownika. Fot. zrzuty ekranu

Te same bolączki zaobserwować można w równie wysoko ocenianej przez krytyków i graczy – i równie zasłużenie pod wieloma względami – grze *Baldur's Gate 3* od Larian Studios (2023, PC). Zaimplementowano w niej wysoce dyskusyjny tryb zarządzania ekwipunkiem użytkownika, pozornie oddający sporo swobody graczom (okna można zmniejszać i przenosić jak w poprzednich grach studia, pojawiły się też podstawowe tryby sortowania podług wagi i kategorii), jednak *de facto* wprowadzający **trzy różne ekrany ekwipunku**:

1. ekwipunek postaci gracza (wywoływany klawiszem I);
2. ekwipunki postaci gracza oraz jego aktywnych towarzyszy przyłączonych do drużyny (wywoływany klawiszem TAB);
3. dodany w jednej z łatek do gry przegląd ekwipunków nieaktywnych towarzyszy aktualnie nieprzyłączonych do drużyny (wywoływany osobnym przyciskiem na ekranie [il. 4]).

W tytule, który na zarządzanie ekwipunkiem w trakcie rozgrywki pozwala właściwie nieprzerwanie (dzięki mechanice zamierania czasu w trybie turowym przy okazji walki i przy swobodnej eksploracji, wyzbytej zagrożeń właściwych serii *Dark Souls*), takie rozwiązanie



5. Bardziej uporządkowany i lepiej zeskalowany interfejs użytkownika w grze *Divinity: Ego Draconis* od Larian Studios. Fot. zrzuty ekranu

w dwójnasób wrywa z imersji – i jest krokiem wstecz wobec o wiele czytelniejszego interfejsu użytkownika w poprzedniej grze studia, czyli *Divinity: Original Sin 2* [il. 5]. W skrajnych przypadkach może to, przykładowo, całkowicie zniechęcić graczy do zbierania przedmiotów – zwłaszcza że rygorystyczny limit obciążenia właściwie wymusza na graczach ciągle deponowanie artefaktów w obozowej skrzyni, do której wszelako tracą oni dostęp w momencie opuszczenia obozu. W efekcie nie mają szansy ich sprzedać w trakcie handlu, dopuszczalnego... wyłącznie poza granicami rozbitego obozu.

### Opowieść o dwóch realizmach

W poprzednim podrozdziale zatrzymałem się tak długo nad analizą różnych błędów w projektowaniu doświadczenia zarządzania ekwipunkiem w grach z bardzo prostego powodu. Nie ma bowiem chyba lepszego przykładu uświadamiającego różnice nie tylko między imersją narracyjną a kinestetyczną, lecz także między dwoma podejściami do projektowania doświadczeń oraz interfejsów użytkownika, niż właśnie ekwipunek postaci. Rozważmy następującą kwestię: co w teorii uniemożliwiłoby zniesienie jakichkolwiek ograniczeń dotyczących i tak arbitralnego ciężaru przedmiotów? Przecież ostatecznie w grach gromadzi się ich i tak o wiele za dużo, więc tłumaczenie takich rozwiązań chęcią zachowania realizmu jest samo w sobie nierealistyczne. Żaden wojownik w historii cywilizacji nie taszczył 30 sztuk 2,5-metrowych halabard w plecaku i podobnie nikt nie wynalazł dotąd kufra, który pomieściłby 20 niewygaszonych pochodni, 13 ton zapasowych racji pożywienia, 136 siodeł, 2000 magicznych zwojów, 4 hektolitry dekoktów leczniczych oraz sakwy zielarskiej z bankiem nasion zdolnym rywalizować ze Svalbard globale frøhvelv. Równocześnie jednak jest to rozwiązanie **całkowicie realistyczne z perspektywy świata gry**, w którym akceptuje się i bardziej rażące prawidłowości, jak chociażby możliwość przetrwania – przez postać – uderzeń kilkudziesięciu ładunków kuli ognia lub skupionego ostrzału z łuku wyłącznie dzięki szczodremu wydłużeniu paska zdrowia. Są to po prostu zasady gry, na które godzimy się, zawiesiwszy niewiarę na mocy magicznego kręgu<sup>28</sup>, odcinającego wyobrażony świat od rzeczywistości i zmuszającego do „uznania świata zabawy i gry za świat należący do innego i naznaczony jego perspektywą”<sup>29</sup>. Niewykluczone, że rozsądny kompromis nakazałby w takim razie porzucić rozważania o realizmie allotopii – które można prowadzić w całkowicie uzasadniony sposób w odniesieniu do kwestii zaprzęgających myśli badaczy światotwórstwa – i w zamian wypracować reguły zarządzające **realizmem ludotopii**. To pozwoliłoby przestać rozpatrywać, czy w świecie, w którym żyją smoki, a magowie plują kulami ognia, dopuszczalne jest, by rzeczeni magowie potrafili udźwignąć więcej ciężarów niż smoki – a zacząć zajmować się faktycznymi problemami,



<sup>28</sup> Zob. J. Juul, *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge (Massachusetts) – London 2011, s. 164–165. Zob. też komentarz w: M. Kłosiński, *Hermeneutyka...*, 31, 69, 138.

<sup>29</sup> J. Juul, *op. cit.*, s. 165.



<sup>30</sup> J. Raskin, *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*, Boston 2011, s. 20.

<sup>31</sup> Proponuję ten przekład wobec faktu, iż w groźnawstwie wyrażenie „gaming literacy” oddawane było zarówno przez peryfrazę „umiejętność rozumienia i posługiwania się językiem gier” (M. Bakun, *Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne” 2019, nr 1, s. 21), jak i przez sformułowanie „kompetencje gracza” (M. Składanek, *Funology - homo ludens i homo faber w projektowaniu interakcji*, „Dyskurs” t. 13/14 [2012], s. 187), co spełnia kryteria przypisywane erudycyjności w innych mediach.

<sup>32</sup> E. Zimmerman, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, M. J. P. Wolf, New York - London 2009, s. 30.

<sup>33</sup> Jest to encyklopedia fikcyjna świata, będąca reprezentacją fikcyjnego pola odniesienia allotopii. Zob. R. Saint-Ge-lais, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec 1999, s. 140-141; K. M. Maj, *Światotwórstwo...*, s. 324.

<sup>34</sup> Inercyjna mapa nakładkowa (*inert superimposed map*) łączy ześrodkowanie kamery na widoku z perspektywy gracza z abstrakcyjną reprezentacją siatki kartograficznej. Mapa taka jest zawsze nałożona na świat gry i staje się jego integralną częścią do tego stopnia, że to głównie z niej gracz czerpie informacje o postępach w rozgrywce. Modelowym przykładem wykorzystania takiej mapy są właśnie gry z serii XCOM. Więcej na ten temat: A. Gekker, (*Mini*)*Mapping the Game-Space: A Taxonomy of Control*, [w:] C. Wilmott [et al.], *Playful Mapping in the Digital Age*, Amsterdam 2016, s. 150-151.

<sup>35</sup> K. Chibber, *Neal Stephenson's Failed \$500,000 Video Game and the Perils of Using Kickstarter*, <https://qz.com/268852/neal-stephensons-failed-500000-video-game-and-the-perils-of-using-kickstarter> (data dostępu: 8.01.2024).

jakimi w przypadku każdego rodzaju oprogramowania pozostają wygodą gracza i przyjemność gry.

Jef Raskin, znany amerykański projektant komputerów z linii Macintosh, w książce pod wymownym tytułem *The Humane Interface* promował wdrażanie takiego doświadczenia użytkownika, które nie wymaga wytężonej pracy nad opanowywaniem wszystkich elementów interfejsu, a zastąpione zostaje „spokojnym przyzwyczajaniem się” („benign habituation”)<sup>30</sup> do nowego środowiska. Wolno byłoby w tym kontekście przyjąć, że środowisko elektroniczne, jak każdy świat, wytwarza pewien rodzaj własnej rzeczywistości – na który może składać się wszystko to, czego uczy się i do czego przyzwyczajamy się jako gracze. Eric Zimmerman określa tę rzeczywistość mianem „growej erudycji” („gaming literacy”)<sup>31</sup>, uprzytamniającej, jak „granie w gry, rozumienie ich i projektowanie ucieleśnienia sposobu bycia w ich świecie i postrzegania go”<sup>32</sup>. Gracze kształtują zatem swój światopogląd w miarę upływu czasu, oswajając się z nowymi gatunkami gier w podobny sposób, jak oswajają się z rzeczywistością każdego, nawet najbardziej fantastycznego świata. Występuje tu wszakże jedna ważna różnica. Otóż nawet najbieglejsza znajomość ksenoencyklopedii<sup>33</sup> świata Warhammera 40 000 nie wpłynie na sukces w rozgrywce w *Warhammera 40 000: Mechanicus* w takim stopniu, jak wpłynie już znajomość gier z serii XCOM, dzielących z *Mechanicusem* turową walkę, dużą część mechanik i dynamik, jak również bardzo charakterystyczną inercyjną mapę nakładkową<sup>34</sup>. Podobnie znajomość reguł piątej edycji gry TRPG *Dungeons & Dragons* nie musi być częścią growej erudycji osób uruchamiających *Baldur's Gate 3*, które intuicyjnie będą raczej czerpać z doświadczeń nabytych w poprzedniej odsłonie tego cyklu gier CRPG, a także innych przedstawicieli tego gatunku – typu *Divinity: Original Sin 1 & 2*, *Wiedźmin 3: Dziki Gon* czy kolejnych odsłon serii *The Elder Scrolls*.

O prawdziwości omawianej różnicy między realizmem rozgrywki a realizmem świata w bolesny sposób przekonał się amerykański twórca postmodernistycznej prozy *science fiction*, Neal Stephenson. W 2012 r. rozpoczął on na Kickstarterze zbiórkę na grę *Clang*, która miała zrewolucjonizować styl walki bronią białą w grach wideo i uczynić to doświadczenie możliwie najbliższym empirycznemu. Po zebraniu ponad 500 tys. dolarów na produkcję została ona jednak ostatecznie zawieszona, a Stephenson przyznał, że choć udało się zaprojektować „prototyp wprowadzający istotne innowacje technologiczne, to nie dostarczał on **przyjemności z rozgrywki**” – zdaniem prozaika właśnie dlatego, że nazbyt skupiał się na odwzorowaniu realiów historycznych<sup>35</sup>. Być może gdyby *Clang* zaczerpnęła więcej z mechanik wprowadzonych w świeżo wtedy wydanych *Dark Souls* od FromSoftware i zadbała o wyższy realizm w zakresie parowania (tę innowację przyniosło ostatecznie samo FromSoftware siedem lat później w do dziś niedoścignionym pod tym względem *Sekiro*), uników, zwo-dów, flint, ripost i wszystkich innych – potencjalnie interesujących

dla graczy – stylów walki rzeczywistych fecht mistrzów, zyskalibyśmy w historii gier przykład idealnego kompromisu między dwoma realizmami: rozgrywki oraz świata.

Zarysowany problem dobrze wytłumaczył też Jochen Venus w odniesieniu do gier akcji z mechanikami strzelania (FPS), objaśniając, że imersja w nich dotyczy nie czynności strzelania, a jedynie jego **doświadczenia**. Jak czytamy w jego tekście *Simulation of Self-Action*:

Jeżeli przykładowo gramy w grę *first-person shooter*, to zanurzamy się w wirtualnej rzeczywistości wypełnionej obiektami wizualnymi zachowującymi się w określony sposób – lecz nie zanurzamy się w czynności strzelania. Jest wręcz na odwrót: doświadczamy tej czynności w wyobcowany i wystylizowany sposób, umożliwiając jej sztuczne zaistnienie i w efekcie zakomunikowanie specyficznego doświadczenia strzelania<sup>36</sup>.

To różnica o fundamentalnym znaczeniu także z tego względu, że przywołany argument rozbraja wynikające z niewiedzy i niekompetencji zarzuty o to, jakoby gry omawianego typu uczyły grających agresywnych zachowań i przemocy – podczas gdy do tego służyłyby raczej **nie wytwarzające nieznaną nam rzeczywistość gry, a odtwarzające znaną nam rzeczywistość symulatory**, dążące do maksymalnego zacieśnienia relacji doświadczenia i czynności. Nikt nigdy nie nauczy się jazdy samochodem, wyćwiczywszy szybkie naciskanie klawiszy kierunkowych W, S, A i D na klawiaturze<sup>37</sup>, i tak samo nikt nigdy nie nauczy się wystrzeliwania rakiet z wyrzutni Patriot, celując myszą – w spowolnionym tempie – w cyfrowe wizerunki stosownie powiększonych wrogów na ekranie. W obydwu przypadkach chodzi bowiem o stworzenie iluzji **doświadczenia** – odpowiednio: jazdy samochodem i prowadzenia ostrzału rakietowego; ściślej zaś: o umożliwienie graczom wcielania się w atrakcyjne poznawczo role kierowców rajdowych czy żołnierzy. Właśnie dlatego interfejsy w grach powinny służyć maksymalnemu uprzyśtępnieniu i ułatwieniu tego procesu, natomiast w symulatorach – wręcz przeciwnie: przygotowywać na trudy związane z wykonywaniem ćwiczonych czynności w świecie fizycznym kosztem redukcji przystępności gry [il. 6].

Z tego też względu o zatarcie granicy między grą a symulatorem będzie łatwiej, gdy interfejs tej pierwszej rozbudowany zostanie o urządzenia peryferyjne symulujące działanie fizycznych obiektów, takich jak chociażby kierownica ze skrzynią biegów czy karabin z działającym spustem i odrzutem. Co charakterystyczne, takie urządzenia sprzyjać będą redukcji interfejsów cyfrowych, które z roli wyłącznej i nadrzędnej zdegradowane zostaną do zależnej i drugorzędnej – i z tych też powodów staną się niesamodzielne. Hipotetyzując zatem: dopóki w grach wideo nie zaobserwuje się podobnego poziomu zaawansowania urządzeń peryferyjnych (np. w postaci bardziej rozbudowanych zestawów wirtualnej rzeczywistości, pozwalających



<sup>36</sup> J. Venus, *Simulation of Self-Action: On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing*, [w:] *Logic and Structure of the Computer Game*, ed. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, coop. S. Möring, Potsdam 2010, s. 205.

<sup>37</sup> Co interesujące, właśnie tego rodzaju przyzwyczajenia w zakresie sterowania (W, S, A, D do poruszania się, F do interakcji, SHIFT do biegu, CTRL do przykucnięcia i oczywiście spacja do skakania) współtworzą – w ścisłym sensie – grową erudycję, stanowiąc reprodukowalny schemat kognitywny dla każdego gracza sterującego grami za pomocą z myszy i klawiatury.



6. Realistyczny interfejs użytkownika w grze Microsoft Flight Simulator. Fot. za: Max7371fly, *Flight Simulator 2023: [...] New York Landing | MSFS 4K*, <https://www.youtube.com/watch?v=nd916EzuGF0> (data dostępu: 8.01.2024), 11:41

na pełną kontrolę haptyczną) jak w symulatorach, dopóty projektowanie minimalnie skomplikowanych i maksymalnie efektywnych interfejsów pozostanie optymalnym rozwiązaniem dla projektantów oraz najdogodniejszym dla graczy.

### Interfejsy światotwórcze

Do opisu sposobów projektowania interfejsów immersyjnych i lepiej zintegrowanych zarówno ze światem gry (ludotopia), jak i z rozszerzającym się poza jej granice światem fikcyjnym (allotopia) zwykło się w groznawstwie wykorzystywać kategorię diegetyczności. Jej najbardziej znaną aplikację odnaleźć można w poetyce interfejsów Erika Fagerholta i Magnusa Lorentzona z pracy *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, zaadaptowanej i zmodyfikowanej w Polsce przez Kubińskiego<sup>38</sup>. Podstawą pierwotnej typologii było pytanie rozgraniczające to, czy dana część interfejsu jest obiektem „funkcjonującym w fikcyjnym świecie gry”, czy też „wizualizowanym jako część trójwymiarowej przestrzeni gry”<sup>39</sup> – problematyczne przede wszystkim z uwagi na użycie nieprecyzyjnej terminologii. W ujęciu Kubińskiego obydwie pytania brzmią już czytelniej (tj. „Czy element interfejsu jest częścią świata diegetycznego?” oraz „Czy element interfejsu jest wyświetlany jako część przestrzeni w grze?”<sup>40</sup>), jednak w zamian wykorzystują strukturalistyczne pojęcie diegetyczności, które w następstwie stworzyło podwaliny pod odróżnianie od siebie interfejsów diegetycznych i niediegetycznych. Z takim stanem rzeczy polemizowała zaś jeszcze w 2010 r. Jørgensen<sup>41</sup>, utrzymując, że:

Wykorzystywanie diegezy jako pojęcia odnoszącego się do świata gry [tj. do ludotopii – K. M. M.] jest o tyle mylące, że zakłada, iż świat ten został zaprojektowany w zgodzie z logiką narracyjną, co zaciera jego faktyczne właściwości funkcjonalne [...]. Za równie nieadekwatne uznać trzeba traktowanie tego pojęcia synonimicznie z dowolną audiowizualną reprezentacją świata niezależnie od medium realizacji, ignorującą filozoficzne aplikacje terminu do opisu filmowej diegezy. Uogólnianie tego pojęcia poprzez siłowe wiązanie go z wszystkimi możliwymi audiowizualnymi reprezentacjami świata może doprowadzić do zaniku jego semantycznej nośności i do pominięcia faktycznych różnicowań między rodzajami wyobrażonych rzeczywistości. Przykładowo, nazywanie interfejsu nakładkowego w postaci pasków zdrowia czy podświetleń obiektów w świecie gry niediegetycznymi ignoruje faktyczną funkcję, jaką pełnią te rozwiązania w kontekście ludycznym. Wreszcie wymienne używanie diegezy i diegetyczności w odniesieniu do gier może być mylące dla badaczy o tyle, że zakłada, iż świat gry i świat narracji (*storyworld*) są tym samym i jako takie w równym stopniu wiążą się z procesem wytwarzania narracji<sup>42</sup>.



<sup>38</sup> P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 183–186.

<sup>39</sup> E. Fagerholt, M. Lorentzon, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Göteborg 2009, s. 73.

<sup>40</sup> P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 183.

<sup>41</sup> K. Jørgensen, *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, [w:] *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, ed. M. Grimshaw, Hershey 2011, s. 80.

<sup>42</sup> Eadem, *Gameworld...*, s. 86.



<sup>43</sup> P. Kubiński (*Gry wideo w świetle narratologii transmedialnej oraz koncepcji światopowieści (storyworld)*, „Tekstualia” 2015, nr 4, s. 29) proponował przełożyć „storyworld” jako „światopowieść”, jednak w tym tekście przyjęto propozycję „świat narracji”, funkcjonującą w pracach M. Kłosińskiego (*Hermeneutyka...*, s. 55; *Przygody...*, s. 18, 20, 84) czy K. M. Maja (*Światotwórstwo...*, s. 130–140).

<sup>44</sup> Więcej na ten temat: K. M. Maj, *Świato-centryczność fantastyki*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Poetica” t. 9 (2021), s. 217–218.

<sup>45</sup> Zob. *idem*, *Światotwórstwo...*, s. 128–133; M. Kłosiński, *Przygody...*, s. 20.

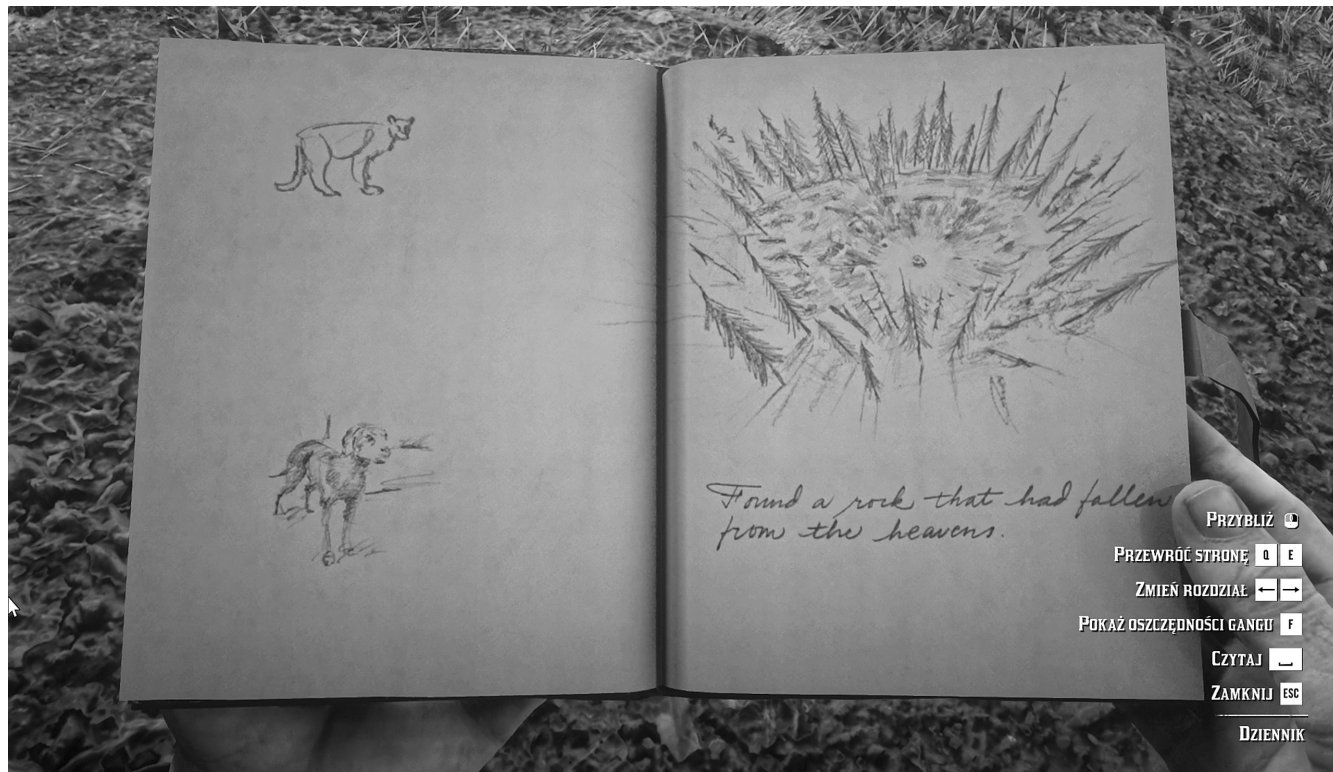
<sup>46</sup> P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 193–194, 212–214.

<sup>47</sup> Zob. *ibidem*, s. 208–211.

Ostatnie zdanie może być dla polskiego czytelnika frapujące ze względu na fakt, że kategoria świata narracji (*storyworld*) praktycznie nie przeniknęła do polskich badań groznawczych<sup>43</sup>, w dalszym ciągu korzystających – w równym stopniu jak studia literaturoznawcze czy filmoznawcze – z przestarzałej kategorii świata przedstawionego<sup>44</sup>, które jako tło fabularne nie spełnia funkcji opisu działań performatywnych wykraczających poza założoną przez twórców logikę przyswajania opowieści (a już na pewno nie opisuje kognitywnego procesu tworzenia obrazów umysłowych na bazie narracyjnych reprezentacji<sup>45</sup>). W efekcie niejasności, które wydobywa Jørgensen, uwydatniają się tym bardziej, utrudniając w wysokim stopniu analizę immersyjności interfejsów. Jest tak przede wszystkim dlatego, że bez wcześniejszego powiązania immersji z – odpowiednio – rozgrywką, światem gry lub światem poza grę wykraczającym trudno wskazać, która z jej odmian będzie w danym przypadku relewantna.

Grę *Red Dead Redemption 2* od Rockstar Studios (2019, PC), niemal jednogłośnie uznawaną przez krytyków i graczy za nieprzemijalne arcydzieło, wedle zmodyfikowanej typologii interfejsów Kubińskiego opisać można byłoby jako korzystającą z bardzo złożonego i rozbudowanego interfejsu diegetycznego o cechach metainterfejsu z elementami nakładkowymi i metareprezentacjami<sup>46</sup>. Nie brak tu także najbardziej zaawansowanych spośród interfejsów diegetycznych, jak chociażby oznak (semeionów<sup>47</sup>), wykorzystujących znane graczom z rzeczywistości markery kognitywne do formułowania intuicyjnych wskazówek [il. 8]. Równocześnie jednak Rockstar Studios opracowało na potrzeby gry nazbyt rozbudowany i – paradoksalnie – wybitnie nieintuicyjny interfejs użytkownika, często wprowadzający nadmiarowe opcje i kliknięcia, wybijające z immersyjnego doświadczenia gry. Dobrym przykładem może być tu coś tak prostego, jak nawigacja po dzienniku Arthura Morgana w wersji gry na komputery osobiste. Choć bowiem mechanika przeglądania książki została zaprojektowana analogicznie jak w starszym o osiem lat *The Elder Scrolls V: Skyrim*, to w *Red Dead Redemption 2* wzbogaca się ona o interakcje wykorzystujące cztery (!) różne klawisze nawigacji (Q i E dla kolejnych stron, ← → dla rozdziałów) i aż trzy przyciski dodatkowych akcji na dwóch urządzeniach peryferyjnych (prawy przycisk myszy, F oraz spacja) [il. 7]. *A contrario*, w technologicznie starszej grze *The Elder Scrolls V: Skyrim* ta sama czynność wymaga tylko... jednego przycisku myszy i kliknięcia na stosowne stronicie książek w celu ich przewracania w przód i w tył. Podobnie przekomplikowane jest w *Red Dead Redemption 2* przeglądanie skrzyń i ekwipunku, każdorazowo rozbijające prostą czynność (jaką stanowi przeszukiwanie pojemnika) na podczynności (otwarcie pojemnika, przejrzanie zawartości i zamknięcie pojemnika). W obydwu przypadkach dochodzi do konfliktu celu narracyjnego gry, jakim jest doświadczenie wcielenia się w postać rewolwerowca na Dzikim Zachodzie, z priorytetami rozgrywki i nawigacji po cyfrowym świecie. Konflikt ten w pewnym





7. Dziennik Arthura Morgana, protagonisty *Red Dead Redemption 2*, należy do najdonioślejszych osiągnięć w projektowaniu immersyjnych, diegetycznych interfejsów. W grze nie obyło się wszakże bez uzupełnienia go o interfejs nakładkowy przesadnie komplikujący proces przewracania stron notesu. Projektanci w ten sposób jednocześnie wykorzystują i łamią drugą z heurystyk Nielsena, zalecającą dopracowywanie zgodności markerów kognitywnych świata fizycznego i cyfrowego<sup>49</sup>. Fot. zrzut ekranu

stopniu spełnia kryteria **dysonansu ludotopijnego**, opisanego przeze mnie na przykładzie świata *Cyberpunka 2077* jako „zakłócenie w procedurach światotwórczych, wynikłe z wadliwego projektu rozgrywki i zaburzające immersję w świat narracji”<sup>48</sup>.

Redukcja tak rozbudowanej klawiszologii i/lub zdecydowanie się na jednolity typ interfejsu umożliwiłyby wyraźne zmniejszenie omówionego dysonansu – ale wymagałoby ono rozpoznania zróżnicowanych zapotrzebowań gry w zależności od tego, czy priorytetyzuje ona immersję w świat narracji, czy też skuteczną i intuicyjną rozgrywkę. Rozbudowane niediegetyczne interfejsy nakładkowe nieprzypadkowo towarzyszą najczęściej tytułom strategicznym (*Stellaris*, *Total War*, *Civilization*), a metainterfejsy czy pełnoskalowe interfejsy diegetyczne – *immersive sim*’om lub angażującym grom *narrative-driven* (*BioShock*, *Deus Ex: Human Revolution*, *Dishonored*, *Dead Space*, *Cyberpunk 2077*). Systemy te służą po prostu innym celom i ich nieprzemysłane wykorzystywanie lub mieszanie przypisać można albo niskiej świadomości w zakresie projektowania doświadczeń użytkownika w realiach multiplatformowej dystrybucji gier (tj. projektowania wymagającego przekrojowej wiedzy na temat zróżnicowanych zachowań użytkowników konsol, urządzeń przenośnych i kom-

<sup>48</sup> K. M. Maj, *On the Pseudo-open World and Ludotopian Dissonance: A Curious Case of „Cyberpunk 2077”*, *Journal of Gaming & Virtual Worlds* 2022, nr 1, s. 60.

<sup>49</sup> J. Nielsen, *10 Usability Heuristics for User Interface Design*, <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics> (data dostępu: 11.01.2024).



8. Przykład zdarzenia emergentnego w *Red Dead Redemption 2*, wykorzystującego semeion (wdowa pochylająca się nad grobem) do przykucia uwagi gracza. Fot. zrzut ekranu

puterów osobistych), albo nieprecyzyjnemu oddzielaniu realizmu allotopii od realizmu ludotopii.

Z przytoczonej analizy widać czytelnie, że intuicje Jørgensen są całkowicie uprawnione – również z przyczyn czysto pragmatycznych, jako że stopień terminologicznej komplikacji przywoływanego metajęzyka zaczyna ciążyć na jego funkcjonalności. Klasyfikacja Fagerholta i Lorentzona<sup>50</sup> oraz jej polska wersja autorstwa Kubińskiego<sup>51</sup> wymagałyby – w świetle poczynionych zastrzeżeń – pewnej korekty, zwłaszcza w zakresie podstawowego dla nich wszystkich kryterium diegetyczności. Sytuacja, w której bardziej rozbudowane interfejsy – jak chociażby ten przeanalizowany tu na przykładzie *Red Dead Redemption 2* – należałoby sklasyfikować jako jednocześnie diegetyczne i niediegetyczne, nie jest czytelna przede wszystkim dlatego, że niedostatecznie precyzuje, w jakich granicach realizować miałyby się diegeza i czy te granice wyznaczałby magiczny krąg ludotopii, czy też zasięg rozleglejszej allotopii. Prostszy rozwiązaniem byłoby więc, jak się wydaje, definiowanie typu interfejsu dopiero w odpowiedzi na pytanie o to, **jakiego typu świata dotyczy kryterium diegetyczności**: świata narracji (allotopii) czy też świata gry (ludotopii). Jest to ważne szczególnie wobec rozwoju metainterfejsów. Przejmują one bowiem wiele elementów z interfejsów niediegetycznych, a jednak traktowane są jako diegetyczne przez wzgląd na to, że stanowią część allotopijnej rzeczywistości, w realiach której interfejsy funkcjonują jako jeden z podstawowych sposobów interakcji fikcyjnych bohaterów z fikcyjną rzeczywistością (a nie tylko gracza spoza fikcyjnego świata z fikcyjną rzeczywistością zapośredniczoną przez medium cyfrowe). Adam Jensen z *Deus Ex: Human Revolution* (Eidos Montréal 2011, PC) okazuje się więc częścią allotopii, ale już nie ludotopii (ponieważ nie wie, że jest postacią z gry wideo), podczas gdy gracz – całkowicie na odwrót (ponieważ wie, że gra w grę wideo i nie zamieszkuje świata narracji *Deus Ex: Human Revolution*). Fakt zatem postrzegania świata *Deus Exa* przez gracza tak samo, jak postrzega go Adam Jensen (a więc bez interfejsu na początku gry i z metainterfejsem po jego wszczęciu Jensenowi pod koniec prologu), wymaga wyrazistego zakomunikowania pokrywania się terytorium rozgrywki z terytorium świata, zanim w ogóle przejdzie się do bardziej szczegółowego opisu interfejsu. Współtworzący założenia pojęcia diegetyczności prosty strukturalistyczny podział Gerarda Genette’a na narracyjny wzrok i narracyjny głos<sup>52</sup> do tak zniuansowanej analizy już nie wystarcza – zwłaszcza jeśli włączymy do niej zagadnienie metagier typu *The Stanley Parable*, których protagoniści przedstawiani są jako świadomi faktu bycia częścią gry (i tym samym: ludotopii), a jednak jest to tylko narracyjna iluzja, faktycznie bowiem takiej świadomości pozyskać nie mogą.

W zaistniałej sytuacji, aby nie wikłać się w dalsze rozbudowywanie i tak już przekomplikowanych klasyfikacji interfejsów, warto byłoby przeprowadzać analizę interfejsu gry wideo w pełnej świadomości multimodalności tego medium. Atutem takiej analizy byłoby



<sup>50</sup> E. Fagerholt, M. Lorentzon, *op. cit.*, s. 73.

<sup>51</sup> P. Kubiński, *Gry wideo...*, s. 186 (tu ilustracja z całością typologii).

<sup>52</sup> Zob. A. Łebkowska, *Pojęcie focus w narratologii – problemy i inspiracje*, [w:] *Punkt widzenia w tekście i w dyskursie*, red. J. Bartmiński, S. Niebrzegowska, R. Nycz, Lublin 2004, s. 221.



<sup>53</sup> Tak proponuje rozumieć ksenoencyklopedyczność kanadyjski narratolog R. Saint-Gelais (*op. cit.*, s. 140). Więcej na ten temat w: K. M. Maj, *Światotwórstwo...*, s. 253–254.

przede wszystkim wprowadzenie do badań groznawczych wyrazistego odróżniania **realizmu ludotopii** (i rozgrywki), uwzględniającego przyzwyczajenia i grową erudycję (*gaming literacy*) graczy, od **realizmu allotopii** (czy też świata narracji), priorytetyzującego interfejsy, które jeśli mają charakter niediegetyczny, to są minimalne lub całkowicie opcjonalne (czyli gracz w ramach pełnej kontroli może je do woli włączać lub wyłączać), a jeśli są diegetyczne, to przyjmują postać metainterfejsów osadzonych w realiach allotopijnej rzeczywistości. W ujęciu tabelarycznym takie zróżnicowanie stopnia realizmu interfejsów światotwórczych przedstawiałoby się następująco:

Tab. 1. Zestawienie najważniejszych cech allotopijnego i ludotopijnego realizmu; źródło: opracowanie własne

Kryterium	Realizm allotopii	Realizm ludotopii
kompetencja	ksenoencyklopedia	<i>gaming literacy</i>
predyspozycja	światoodczucie	mistrzostwo rozgrywki (opanowanie mechanik, znajomość reguł gry, oswojenie z gatunkiem)
konsekwencja	zadomowienie	przyjemność gry
nawigacja	interfejsy diegetyczne	interfejsy niediegetyczne (metainterfejsy)
percepcja	imersja przestrzenna i narracyjna	imersja kinestetyczna

Pięć podanych kryteriów (kompetencji, predyspozycji, konsekwencji, nawigacji i percepcji) dyktują cechy ujmowane w cytowanych wcześniej pracach narratologicznych i groznawczych jako istotne, i to – trzeba podkreślić – właśnie z perspektywy doświadczenia gracza (a nie tylko ambicji artystycznych projektanta). W obszarze **kompetencji** najważniejsze byłoby uwzględnienie erudycji grających, zarówno tej kulturowej (np. w odniesieniu do wiedzy o wyobrazonych światach różnych nurtów fantastyki<sup>53</sup>), jak i growej (znajomość rozmaitych gier i stylów rozgrywki). W obszarze **predyspozycji** – sedna rozgrywki determinowanego możliwościami konkretnego tytułu. W obszarze **konsekwencji** – indywidualnego celu gry wyznaczanego przez gracza. W obszarach **nawigacji** i **percepcji** – podtypów interfejsów powiązanych z tak wyodrębnionymi obszarami, a funkcjonujących już w literaturze naukowej, i ściśle się z nimi łączących doświadczeń imersyjnych, odpowiadających na zapotrzebowania światotwórcze zarówno allotopii, jak i ludotopii.

### Podsumowanie

Z perspektywy przedstawionych w artykule analiz interfejsów diegetycznych w narracyjnych grach cRPG uwydatnia się potrzeba zniuansowania:

1. **typu realizmu** (czy chodzi o realizm allotopii, wpływający na postrzeganie wiarygodności wyobrażonego świata, czy może o realizm ludotopii, ułatwiający korzystanie z growej erudycji i lekturowego kapitału graczy);
2. **stopnia światotwórczości interfejsu użytkownika** (czy rolą interfejsu jest współtworzenie allotopii, czy jedynie ułatwianie nawigowania po ludotopii);
3. **prototypowych zachowań odbiorczych** (czy rolą interfejsu jest pogłębienie zanurzenia gracza w allotopii, czy jedynie skrócenie procesu przyswajania nowych wzorców obsługi programu).

Kwestię do osobnego rozstrzygnięcia stanowiłoby – na koniec – to, czy w ogóle nie byłoby warto zrezygnować z kryterium niediegetyczności nawet na poziomie nazewnictwa elementów interfejsu, zwłaszcza wobec coraz częściej popularyzowanego, również na gruncie polskim, przekonania o tym, że nie ma gier bez narracji, a graczy – bez tożsamości narracyjnej<sup>54</sup>. Wówczas kategoria diegetyczności mogłaby służyć jedynie podkreśleniu integralnego związku narracji z interfejsem (który nie zawsze jest oczywisty i dlatego niekiedy wymaga uwypuklenia), natomiast kategoria niediegetyczności zostałaby bez żadnych szkód zastąpiona **ludycznością**. W ten sposób czytelnie komunikowalibyśmy różnicę między interfejsami i stylami projektowania doświadczenia użytkownika zorientowanymi na rozgrywkę, naukę mechanik i opanowywanie systemów a tymi, które kładą większy nacisk na immersję narracyjną i na minimalizację jakiegokolwiek interfejsu tak, by nie stanowił on bariery przy zanurzaniu się w realia innego świata.

---

#### Słowa kluczowe

allotopia, ludotopia, interfejs diegetyczny, dysonans ludotopijny, światotwórstwo

---

#### Keywords

allotopia, ludotopia, diegetic interface, ludotopian dissonance, world-building

---

#### References

1. **Aarseth Espen J., Günzel Stephan**, *Introduction: Space – The Theoretical Frontier*, [w:] *Ludotopia: Spaces, Places, and Territories in Computer Games*, ed. *idem*, Bielefeld 2019.
2. **Bakun Martyna**, *Algorytmy osobiste. Analiza zagadnienia amatorskich gier autobiograficznych udostępnionych na platformie itch.io*, „Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów Uniwersytetu Jagiellońskiego. Nauki Humanistyczne” 2019, nr 1.
3. **Calleja Gordon**, *In-game: From Immersion to Incorporation*, Cambridge (Massachusetts) – London 2011.



<sup>54</sup> Zob. **M. Kłosiński**, *Zamieszkując wirtualne światy*, „Śląskie Studia Polonistyczne” 2017, nr 1, s. 77–79; **idem**, *Cyfrowi dublerzy Robinsona Crusoe. Robinsonady w grach wideo*, „Teksty Drugie” 2021, t. 2, s. 321; **idem**, *Przekraczając horyzont inności. Narracja drugoosobowa w fabularnych grach cyfrowych jako problem biopolityczny*, „Zagadnienia Rodzajów Literackich” 2022, nr 4, s. 93.

4. **Fagerholt Erik, Lorentzon Magnus**, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, Göteborg 2009.
5. **Frelík Paweł**, *The Master's Digital Tools: Cognitive Capitalism and Non-normative Gaming Practices*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2016, nr 2.
6. **Jenkins Henry**, *Game Design as Narrative Architecture*, [w:] *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, ed. N. Wardrip-Fruin, P. Harrigan, Cambridge (Massachusetts) – London 2004.
7. **Jørgensen Kristine**, *Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited*, [w:] *Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments*, ed. M. Grimshaw, Hershey 2011.
8. **Jørgensen Kristine**, *Gameworld Interfaces*, Cambridge (Massachusetts) 2014.
9. **Klastrup Lisbeth**, *The Worldness of EverQuest: Exploring a 21st Century Fiction*, „Game Studies” 2009, nr 1, <http://gamestudies.org/0901/articles/klastrup> (data dostępu: 24.11.2016).
10. **Kłosiński Michał**, *Hermeneutyka gier wideo. Interpretacja, immersja, utopia*, Warszawa 2018.
11. **Kubiński Piotr**, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
12. **Maj Krzysztof M.**, *On the Pseudo-open World and Ludotopian Dissonance: A Curious Case of „Cyberpunk 2077”*, „Journal of Gaming & Virtual Worlds” 2022, nr 1.
13. **Pearce Celia**, *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*, Cambridge (Massachusetts) 2009.
14. **Raskin Jef**, *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*, Boston 2011.
15. **Ryan Marie-Laure**, *Why Worlds Now?*, [w:] *Revisiting Imaginary Worlds*, ed. M. J. P. Wolf, London 2016.
16. **Saint-Gelais Richard**, *L'Empire du pseudo. Modernités de la science-fiction*, Québec 1999.
17. **Thon Jan-Noël**, *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*, Lincoln–London 2016.
18. **Toft-Nielsen Claus**, „It's Such a Wonderful World to Inhabit”. *Spatiality, Worldness and the Fantasy Genre*, „Akademisk Kvarter” 2013, t. 7.
19. **Venus Jochen**, *Simulation of Self-Action: On the Morphology of Remote-Controlled Role Playing*, [w:] *Logic and Structure of the Computer Game*, ed. S. Günzel, M. Liebe, D. Mersch, coop. S. Möring, Potsdam 2010
20. **Voorhees Gerald**, *Dyskursywne gry i dyskursy gier*, [w:] *Dyskursy gier wideo*, red. M. Kłosiński, K. M. Maj, Kraków 2019.
21. **Zimmerman Eric**, *Gaming Literacy: Game Design as a Model for Literacy in the Twenty-First Century*, [w:] *The Video Game Theory Reader 2*, ed. B. Perron, M. J. P. Wolf, New York – London 2009.

---

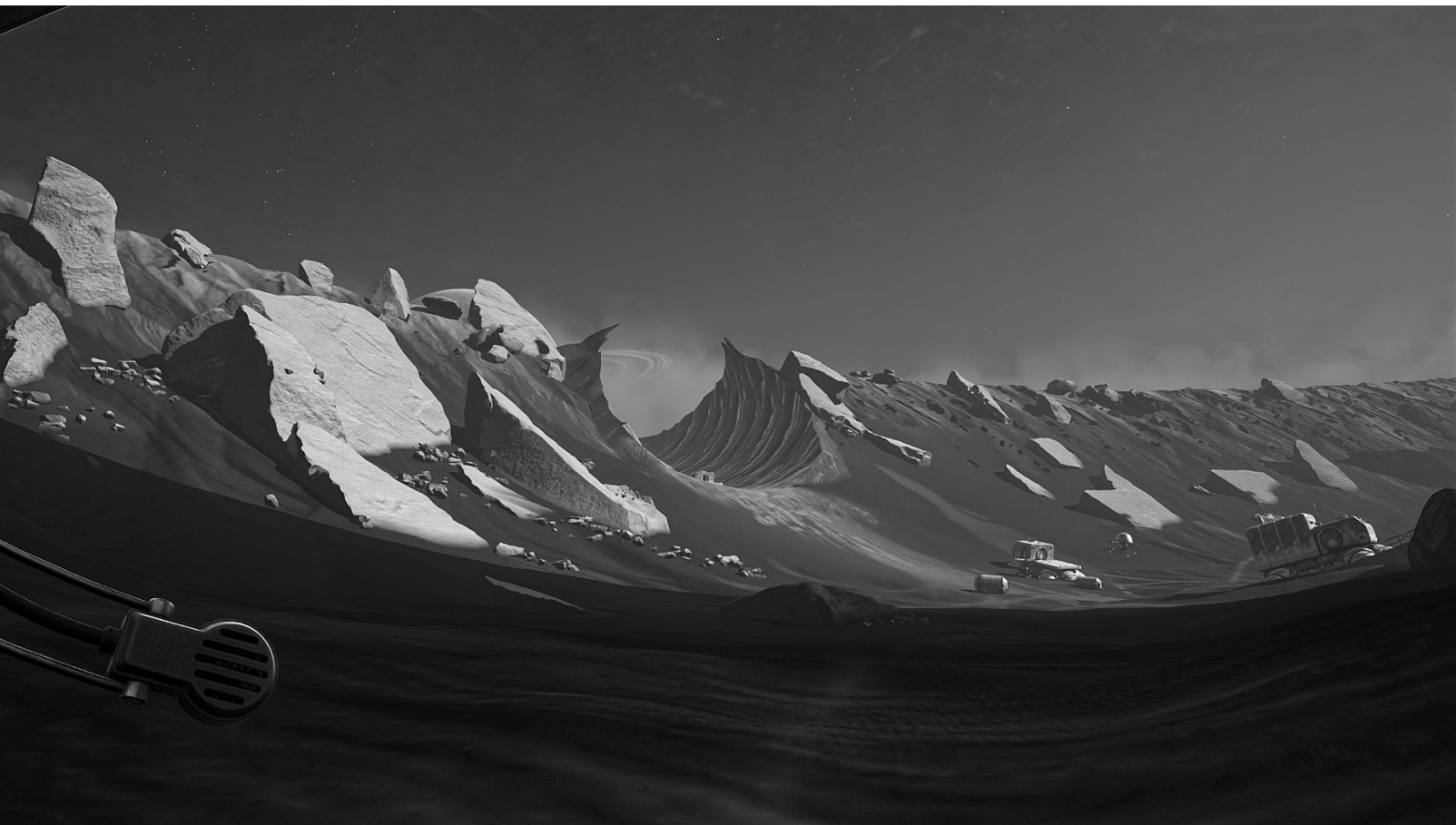
**Krzysztof M. Maj, PhD, kmmaj@agh.edu.pl, ORCID: 0000-0001-9799-8409**

Assistant Professor at the Department of IT & Media Studies at the AGH University of Science & Technology, Faculty of Humanities, predominantly interested in game studies as well as fantasy, science fiction & world-building studies; author of two Polish books, *Allotopie. Topografia światów fikcyjnych* (Allotopies: Towards the topography of fictional storyworlds, 2015) and *Światotwórstwo w fantastyce. Od przedstawienia do zamieszkiwania* (World-building in the Fantastic: From representation to inhabitation, 2019); co-editor of *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's „Utopia”* (2016), *Narracje fantastyczne* (Fantastic narratives, 2017), *Ksenologie* (Xenologies, 2018), and *Dyskursy gier wideo* (Video game discourses, 2019).

### Summary

**KRZYSZTOF M. MAJ (AGH University of Kraków) / Realism of allotopia and realism of ludotopia. An introduction to the theory of world-building interfaces**

The article aims at tackling the issue of realist interfaces whilst answering a question of whether there is such a thing as a realist interface and whether it remains relevant to user experience design in video games at all. Having utilized the nomenclature of cognitive and transmedial narrative theory, narrative-driven world-building studies, and game studies, the author proceeds to critical examination of interfaces in *Dark Souls*, *Elden Ring*, *Baldur's Gate 3*, *Divinity: Original Sin 2* and *Red Dead Redemption 2*, in order to trace most bothersome components that can badly influence the learning curve of the player as well as the experience of coherent gaming reality. This examination aims to distinguish the realism within the ludotopia (i.e. the gameworld) and the allotopia (i.e. the imagined world wherein the gameworld can exist), addressing the needs related to understanding game rules and the principles governing the designed reality. The article concludes with a proposal of five different criteria (competence, predisposition, consequence, navigation, and perception) of world-building interfaces and a revision to the current structural classification of diegetic and non-diegetic interfaces.



1. *The Invincible* (Starward Industries 2023) – przykład gry przygodowej nieposiadającej graficznej reprezentacji zdrowia postaci w ramach interfejsu użytkownika. Fot. zrzut ekranu



# Pasek, serce i kurczak?

## Reprezentacja zdrowia w interfejsie gier wideo

Marcin M. Chojnacki

Uniwersytet Łódzki

### Wprowadzenie – mierniki graficzne jako metaforyzacja

Wykorzystywanie rozmaitych systemów, aplikacji oraz elektronicznych urządzeń oswoiło nas z szeregiem skonwencjonalizowanych elementów graficznego interfejsu użytkownika (*graphical user interface*, GUI). Jednym z nich jest animowany pasek postępu (ang. *progress bar*), stanowiący metaforyzację pracy komputera. Jego podstawowe zadanie to sygnalizowanie trwania procesu<sup>1</sup>, który posiada wyraźny moment rozpoczęcia oraz zakończenia. Pierwszą próbę wykorzystania tej koncepcji w praktyce przypisuje się Bradowi A. Myersowi<sup>2</sup>. W 1985 r. opublikował on artykuł opisujący eksperyment zwracający uwagę na zasadność wprowadzenia do interakcji człowieka z komputerem „wskaźników procentowego postępu”<sup>3</sup>. Miały one, z jednej strony, informować o stopniu zaawansowania rozmaitych równoczesnych działań, z drugiej zaś, uspokajać użytkowników oczekujących na ich zakończenie. Dziś przyjmują różnorodne formy graficzne i wydają się oczywistym składnikiem interfejsu w trakcie kopiowania plików, ładowania baterii, przeszukiwania dysku, renderowania wideo czy zapisywania dokumentów.

Osoby regularnie grające w gry również są przyzwyczajone do częstego kontaktu z rozmaitymi paskami postępu. Pojawiają się one na ekranie w chwili instalacji gry, pobierania jej plików przez internet, uruchamiania albo wczytywania kolejnych etapów bądź rozdziałów. Towarzyszą graczom przy rozwijaniu postaci, ładowaniu specjalnych umiejętności, sprawdzaniu stopnia ukończenia poziomu lub zadania, a nawet podczas oczekiwania na rozpoczęcie sieciowej rozgrywki wieloosobowej. Oprócz tego gry bardzo często wykorzy-



<sup>1</sup> Zob. A. Marcus, *Metaphor Design in User Interfaces*, „Journal of Computer Documentation” 1998, nr 2, s. 43.

<sup>2</sup> Zob. D. Engber, *Who Made That Progress Bar?*, <https://www.nytimes.com/2014/03/09/magazine/who-made-that-progress-bar.html> (data dostępu: 19.12.2023).

<sup>3</sup> B. A. Myers, *The Importance of Percent-done Progress Indicators for Computer-human Interfaces*, [w:] *CHI '85: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ed. L. Borman, R. Smith, New York 1985.



<sup>4</sup> Możemy się także spotkać z określeniami „miernik życia” lub „wskaźnik witalności”, stąd wszystkie trzy terminy traktuję w niniejszym artykule synonimicznie.

<sup>5</sup> C. L. Gittens i P. C. Gloumeau (*Does a Segmented Health Bar Affect a Player's Preference for a Game? A Pilot Study*, [w:] *2015 IEEE Games Entertainment Media Conference*, Toronto 2015, s. 2-3) w swojej typologii mechanik zdrowia zawierają zarówno systemy ludyczne, jak i formy ich graficznych reprezentacji, co w mojej ocenie może być mylące, dlatego zdecydowałem się na przywołanie jedynie części z nich.

<sup>6</sup> Stąd typowe dla wielu klasycznych gier arcade posiadanie przez sterowalną postać kilku żyć było odzwierciedleniem szans przyznawanych grającym w zamian za monety wrzucone do automatu.

stują w ramach swojego interfejsu pewien szczególny, podobny rodzaj miernika, który zazwyczaj określa się mianem paska zdrowia (ang. *health bar*)<sup>4</sup>. To wyjątkowo uniwersalne rozwiązanie było i nadal jest używane w wielu gatunkach bazujących na pewnej formie rywalizacji z innymi graczami albo samą grą. Pasek zdrowia – w różnych wariantach – stał się integralną częścią m.in. platformówek, przygodowych gier akcji, bijatyk [il. 6], cRPG-ów, strategii, symulatorów życia, pierwszo- i trzecioosobowych strzelanin oraz survival horrorów.

### Życie i zdrowie w grach wideo

Zanim przejdę do próby klasyfikacji growych mierników życia, chciałbym bliżej przyjrzeć się zagadnieniu odmierzanych przez nie wartości. Zdrowie w grach wideo to wbrew pozorom dość zniuansowana kwestia, zwłaszcza jeśli uwzględnimy mnogość gatunków, systemów czy reguł określających zarządzanie nim podczas rozgrywki. W miarę dojrzewania medium pewne rozwiązania mechaniczne stopniowo ewoluowały lub były zastępowane nowymi – chociażby z uwagi na zmiany w dystrybucji gier. Można jednak wskazać podstawowy podział funkcjonowania życia w takich produkcjach. Zależnie od decyzji twórców jest ono nieograniczone lub ograniczone. Pierwszy przypadek zakłada, że sterowalna postać nie odnosi żadnych obrażeń i tym samym nie traci zdrowia. Interakcja nie obejmuje więc ryzykownych sytuacji, chociażby walki z przeciwnikami czy przemierzania obszarów wypełnionych śmiertcionośnymi przeszkodami. Polega raczej na swobodnej eksploracji przestrzeni, rozwiązywaniu zagadek albo prowadzeniu dialogów, dlatego awatarowi nie grozi żadne niebezpieczeństwo wpływające na poziom jego witalności. Tego typu projekty oferują głównie narracyjne doświadczenie, które niweluje poczucie wyzwania oraz rywalizacji na rzecz płynnego poznawania historii. Przykładowymi grami realizującymi takie założenia są *Journey* (Thatgamecompany 2012), *Gone Home* (The Fullbright Company 2013), *Firewatch* (Campo Santo 2016) i *The Invincible* (Starward Industries 2023) [il. 1].

Z kolei gry zawierające dowolny system ograniczonego zdrowia czynią stan sterowalnej postaci istotnym elementem rozgrywki, jednocześnie wymuszając na graczku jego kontrolowanie. Zrozumienie zasad kierujących utratą witalności, a także ich przestrzeganie staje się wówczas podstawowym zadaniem grającego. Curtis L. Gittens i P. Christopher Gloumeau wśród podstawowych mechanik zdrowia w grach<sup>5</sup> wymieniają m.in.:

- pojedyncze życia – rozwiązanie typowe dla wielu gier zręcznościowych, w których popełnienie błędu wiąże się ze śmiercią awatara, dlatego odniesienie obrażeń, zderzenie z przeszkodą lub wypadnięcie poza planszę automatycznie oznacza utratę szansy i konieczność powtórzenia zadania albo poziomu<sup>6</sup>;

- życie podzielone na fragmenty – bardziej złożony system, który może przyjąć wiele zróżnicowanych odmian, ale w każdej z nich zdrowie bohatera zostaje przedstawione w formie części, np. zbioru punktów;
- zdrowie przyrastające (ang. *incremental*) – w tym szczególnym przypadku poprzedniej mechaniki witalność postaci zastępują gromadzone przez nią obiekty decydujące o wyniku końcowym. Obrażenia powodują utratę przedmiotów i wymuszają ich ponowne zdobycie, pozwalające uniknąć przegranej<sup>7</sup>.

Ciekawą i przydatną próbę usystematyzowania reprezentacji ograniczonego zdrowia w grach wideo podjął Tyriq Plummer podczas wystąpienia na „Game Developers Conference” 2016. Projektant wskazał trzy stopnie przystosowania koncepcji witalności do logiki zasad kierujących rozgrywką. Pierwszym z nich, a zarazem najprostszym do zrozumienia i zaadaptowania, jest abstrakcja traktująca zdrowie awatara jako całość, pozwalającą się ewentualnie podzielić na pewne poziomy. Plummer tłumaczy to założenie, przywołując *Super Mario Bros.* (Nintendo 1985)<sup>8</sup>. Bohater gry może osiągnąć dwa dodatkowe stany odpowiadające zarówno jego odporności na obrażenia, jak i konkretnym umiejętnościom (rozbijanie ceglanych bloków czy rzucanie kulami ognia). Jeśli gracz popełni błąd i kontrolowana przez niego postać zderzy się z przeciwnikiem, zależnie od posiadanego w tym momencie poziomu zginie lub zmniejszy swój rozmiar i utraci zdobyte dotąd moce, ale zachowa szansę na kontynuowanie rozgrywki.

Według Brandona Rogersa abstrakcyjne ukazywanie zdrowia w grach wideo sprawia, że podlega ono pewnej „racjonalizacji”. Staje się jednym z zasobów przynależących do ekonomii gry, którymi trzeba zarządzać, aby efektywnie uczestniczyć w rozgrywce. W rezultacie życie zostaje sprowadzone do wartości liczbowych prezentowanych najczęściej w formie punktów. Te z kolei możemy stosunkowo łatwo policzyć, kontrolując jednocześnie ich spadek bądź przyrost<sup>9</sup>. Zdrowie w grach należy więc traktować jako zmienną pulę energii, której wyczerpanie może skutkować porażką, utratą przytomności przez bohatera albo jego śmiercią. Rogers wspomina także o bardziej złożonych mechanizmach określających kondycję sterowalnych postaci, bazując na zbiorze czynników, jak chociażby poziom głodu, poczucia głodu czy temperatura ciała<sup>10</sup>. To właśnie ich monitorowanie mają gracze ułatwiać osobne mierniki w formie animowanych pasków, ikon lub nakładek [il. 2].

Koncepcja abstrakcyjnego zdrowia jako mierzalnej puli energii została zaczerpnięta z klasycznych gier RPG – Rogers wskazuje konkretnie system *Dungeons and Dragons* (TSR, Inc. 1974) wykorzystujący punkty życia (ang. *hit points*) do określania liczby możliwych do odniesienia przez gracza obrażeń, zanim jego bohatera czeka wyeliminowanie z rozgrywki<sup>11</sup>. Rozwiązanie to sukcesywnie adaptowano w kolejnych gatunkach, wykorzystując już reprezentacje graficzne



<sup>7</sup> Tutaj C. L. Gittens i P. C. Gloumeau (op. cit., s. 2) jako przykład wskazują grę *Sonic the Hedgehog* (Sonic Team 1991), w której gracz zbiera złote obreże stanowiące jednocześnie punkty życia bohatera.

<sup>8</sup> T. Plummer, *Made out of Meat: Health Systems in Video Games*, wystąpienie konferencyjne, „Game Developers Conference” 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=1nEJOktJlqk> (data dostępu: 20.12.2013).

<sup>9</sup> B. Rogers, „Dude, How Much Health Do You Have Left?": On Masculinity and the Rationalization of Health in Video Games, [w:] *Krankheit in Digitalen Spielen. Interdisziplinäre Betrachtungen*, Hrsg. A. Görge, S. H. Simond, Bielefeld 2020, s. 329.

<sup>10</sup> Badacz jako przykład przywołuje tutaj grę *Don't Starve* (Klei Entertainment 2013). Zob. *ibidem*.

<sup>11</sup> *Ibidem*, s. 328.



2. Jak widać na załączonym porównaniu, zaniedbanie potrzeb fizjologicznych i społecznych Sima w *The Sims 4* (EA Maxis 2014) sprawi, że wskaźniki pozwalające na monitorowanie dobrostanu postaci zmienią kolor z zielonego na czerwony. Fot. zrzuty ekranu

w formie paska zdrowia. Jak wspomina Rogers, jednym z pierwszych tytułów z takim właśnie elementem interfejsu użytkownika, informującym o zapasie witalności protagonisty, był *Dragon Buster* (Namco 1984)<sup>12</sup>. Natomiast jeśli rozszerzymy rozumienie wspomnianego zapasu energii, możliwe będzie wskazanie jeszcze dawniejszych przykładów. Myślę tutaj o trwałości maszyn lub pojazdów sterowanych przez gracza. Gra *Ozma Wars* (SNK 1979) zamiast typowej dla wczesnych kosmicznych strzelanin puli życ-szans oferowała licznik odporności, który zmniejszał swoją wartość po każdym otrzymanym trafieniu. Również *Radar Scope* (Nintendo 1979) zawierała podobnie funkcjonujący, wyświetlany na dole ekranu miernik uszkodzeń; jego wyczerpanie się oznaczało przegraną.

Drugi wymieniony przez Plummera typ reprezentacji zdrowia w grach to uproszczenie (ang. *simplification*), czyli rozdzielenie witalności na poszczególne części ciała<sup>13</sup>. W takim systemie postać składa się z przynajmniej kilku fragmentów, które mogą niezależnie od siebie ulegać zranieniu lub zupełnemu usunięciu, istotnie wpływając na funkcjonowanie awatara w trakcie rozgrywki. Przykładowo, utrata kończyny może utrudnić poruszanie się albo prowadzenie walki z przeciwnikami, uszkodzenie narządów zmysłów opóźni reakcję na otaczające bodźce, a osłabienie organów wewnętrznych zakłóci postaciom oddychanie czy trawienie.

Trzecią omówioną przez projektanta formą reprezentacji zdrowia w grach jest symulacja, która rozszerza poprzednie rozwiązanie i bardzo szczegółowo opisuje stan bohaterów<sup>14</sup>. Plummer jednocześnie podkreśla, że wskazane przez niego poziomy mogą się ze sobą w dowolnym stopniu łączyć, upraszczając lub komplikując systemy zdrowia w poszczególnych grach<sup>15</sup>.

Istotną częścią zarządzania witalnością jako zmienną wartością liczbową jest leczenie sterowalnych postaci. Mechaniki przywracania zdrowia w ciągu kolejnych dekad podlegały pewnym ogólnym wytycznym oraz były zależne od gatunku gry, sposobu poruszania się postaci i organizacji przestrzeni wirtualnej. Pozwala to na wskazanie kilku najpopularniejszych mechanik dynamizujących kontrolowanie poziomu energii życiowej awatara. Do najbardziej podstawowych z nich należy przyjmowanie lekarstw (leczenie aktywne). Jest to rozwiązanie klasyczne dla abstrakcyjnych reprezentacji zdrowia, w których zostaje ono uzupełnione o konkretną wartość, a efekt jest zazwyczaj natychmiastowy. Bohaterowie odzyskują całą pulę lub część punktów życia, jeśli zużyją odpowiednie środki lecznicze. Zależnie od konwencji mogą nimi być znajdowane albo tworzone w świecie gry apteczki pierwszej pomocy, magiczne eliksiry czy mieszanki ziół, a nawet przyjmowane przez postać pożywienie. Ta wielokrotnie stosowana zasada realizuje założenia prostej ekonomii gry – wymieniamy zdobyte lekarstwa na punkty zdrowia.

Innym często spotykanym rozwiązaniem mechanicznym jest samoczynna regeneracja energii życiowej (leczenie pasywne). Jeśli



<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> T. Plummer, *op. cit.*

<sup>14</sup> T. Plummer (*ibidem*) przytacza tutaj jako przykład grę *Dwarf Fortress* (Bay 12 Games 2006), w której postaci mogą chorować oraz umierać z powodu rozmaitych czynników, nieprzewidywalnych dla gracza.

<sup>15</sup> *Ibidem*.

sterowalny bohater odniesie poważne obrażenia i straci odpowiadającą im większą część witalności, to zostanie ona uzupełniona po upływie określonego czasu. Gracz musi jedynie unikać kolejnych trafień i pozostać w ukryciu przez dłuższą chwilę, zanim będzie mógł kontynuować prowadzenie potyczki. Mechanikę tę spopularyzowały dynamiczne gry akcji, w których faktyczną karą za popełnione błędy jest konieczność zatrzymania walki oraz przeczekania krytycznego momentu zagrożenia życia. Ograniczenie zdrowia postaci staje się wtedy mniej odczuwalne, a dzięki temu, że nie ma potrzeby częstego ponownego rozpoczynania poziomu w wyniku śmierci awatara, sama rozgrywka sprawia wrażenie bardziej płynnej.

Kolejną mechaniką leczenia wymuszającą na grających czekanie jest odpoczynek, czyli możliwość porzucenia aktualnie prowadzonych działań w przypadku wystąpienia okoliczności wymagających zregenerowania zdrowia sterowalnej postaci. Niekiedy niezbędne do tego okazuje się dotarcie w konkretne miejsce, jak np. gospoda, obozowisko czy jaskinia, albo poniesienia dodatkowych kosztów poprzez opłatę za wynajęcie pokoju bądź łóżka. Odpoczynek zatrzymuje rozgrywkę i sprawia, że w świecie gry mija określony czas, wyznaczony przez gracza lub narzucony przez system. Według tej zasady funkcjonują m.in. takie formy regeneracji, jak medytacja (*Wiedźmin 3: Dziki Gon*, CD-Projekt RED 2015), drzemka (*Pokémon Legends: Arceus*, Nintendo 2022) czy wizyta w saunie (*River City Ransom*, Technōs Japan Corporation 1989). Warto jeszcze zaakcentować, że w części gier odpoczynek pozwala nie tyle wyleczyć postać, ile zwiększyć maksymalny poziom jej zdrowia. Dobrym przykładem jest *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions 2020), gdzie bohater może skorzystać z gorących źródeł rozmieszczonych na przemierzanej wyspie. Kąpiel i chwila zadumy gwarantują stałe rozszerzenie witalności o jeden poziom. Rozwiązanie to odbiega od typowego rozwijania zdrowia poprzez trening, gromadzenie doświadczenia czy odblokowywanie umiejętności, dlatego stanowi raczej nagrodę za wysiłek włożony w eksplorację świata przedstawionego.

Na koniec chciałbym wspomnieć o osobnej grupie mechanik, które nie obejmują punktów zdrowia, ale określają pozostałe czynniki istotnie wpływające na samopoczucie i skuteczność sterowalnej postaci. Często wykorzystywany w grach różnych gatunków jest zapas wytrzymałości (ang. *stamina*), determinujący zdolność bohatera do wykonywania szeregu czynności wymagających wysiłku fizycznego. Niczym witalność, bywa ona reprezentowana w formie animowanych wskaźników informujących o czasie lub liczbie możliwych działań postaci przed jej wyczerpaniem. Wytrzymałość, rozumiana jako odnawialna odporność na zmęczenie, okazuje się kluczowa dla dynamiki rozgrywki, ponieważ ogranicza niekiedy długość biegu, zadawanie i parowanie ciosów, wykonywanie uników lub skoków, wspinanie się czy pływanie.

Pula podobnych faktorów jest stale poszerzana przez projektantów oraz implementowana do gier jako różnorodne mechanizmy. Mogą one stanowić dodatkowe bądź alternatywne zasoby, których wyczerpanie będzie skutkowało identycznymi konsekwencjami jak w przypadku utraty witalności. Są to chociażby wprowadzane do rozmaitych gier mierniki strachu (*Fear Effect*, Kronos Digital Entertainment 2000)<sup>16</sup> i paniki (*Clock Tower 3*, Capcom 2002; *Haunting Ground*, Capcom 2005), stresu (*Fahrenheit*, Quantic Dream 2005) oraz poczytalności (*Call of Cthulhu: Mroczne zakątki świata*, Headfirst Productions 2005; *Darkest Dungeon*, Red Hook Studios 2016). Kondycja psychiczna postaci jest więc w niektórych przypadkach równie istotna co odporność na obrażenia fizyczne, a konieczność kontrolowania jej odpowiedniego poziomu funkcjonuje jako dodatkowe utrudnienie i urozmaicenie rozgrywki.

### Typy mierników – próba klasyfikacji

Mierniki zdrowia, jako kluczowe elementy interfejsu użytkownika, mogą pełnić trzy podstawowe funkcje: informacyjną, impresyjną oraz estetyczną. Pierwsza z nich w oczywisty sposób wpływa na skuteczność działań podejmowanych przez gracza, ponieważ warunkuje dostarczanie mu odpowiednich danych. Jak już wspomniałem, witalność sterowalnej postaci jest z punktu widzenia mechaniki rozgrywki kluczowym zasobem, od którego posiadania wielokrotnie zależy wygrana lub przegrana. Mark Brown zauważa, że w starszych tytułach pasek zdrowia funkcjonował jako element interfejsu mający informować gracza o popełnianych błędach<sup>17</sup>. Założenie było proste – jeśli utraciłeś punkty życia, zrobiłeś coś niewłaściwego, ponieważ wiele klasycznych gier można było ukończyć bez odniesienia jakichkolwiek obrażeń<sup>18</sup>. Rozwój poszczególnych gatunków, a także wzrost poziomu skomplikowania rozgrywki sprawiły, że interfejs użytkownika do pewnego stopnia stał się zbędnie rozbudowany, sygnalizując pojedyncze zdarzenie kilkoma kanałami lub bodźcami.

Gry RPG, bazujące na wielu osobnych statystykach, powinny dość precyzyjnie informować grających o przebiegu konkretnych procesów, a przede wszystkim o utracie zdrowia kontrolowanej przez nas postaci. Seria *Pokémon* (Game Freak 1996–2022) robi to za pomocą trzech rozwiązań. Pasek witalności uczestniczącego w walce stworka jest uzupełniony o liczbę posiadanych punktów życia, dlatego wiemy dokładnie, ile obrażeń zadał nam przeciwnik i jaką część całości zdrowia utraciliśmy podczas ataku. Pasek ten zmienia także kolor – od zielonego, przez żółty, do czerwonego, sygnalizując w ten sposób kolejne etapy osłabienia naszego zawodnika. Ponadto jeśli liczba punktów życia drastycznie spadnie i Pokémon znajdzie się na granicy utraty przytomności, usłyszymy charakterystyczny ciągły sygnał dźwiękowy – *earcon*, informujący o niebezpieczeństwie przegranej<sup>19</sup>.



<sup>16</sup> Zob. B. Perron, *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, [w:] *COSIGN 2004 Proceedings*, ed. A. Clarke, Split 2004, s. 134–135.

<sup>17</sup> M. Brown, *How Games Do Health*, kanał GameMaker's Toolkit, <https://www.youtube.com/watch?v=4AEKbBF3URE> (data dostępu: 20.12.2023).

<sup>18</sup> *Ibidem*.

<sup>19</sup> Pojęciem *earcon* posługuję się w rozumieniu wykorzystanym przez E. Medinę-Gray (*Modular Structure and Function in Early 21st-Century Video Game Music*, praca doktorska napisana pod kierunkiem prof. D. Harrisona, Yale University, New Haven 2014, s. 192). Według badaczki termin ten oznacza ikonę dźwiękową stanowiącą dodatkowy bodziec potwierdzający graczowi wykonanie jakiegoś działania lub próbujący zwrócić jego uwagę na konkretny element rozgrywki.



— 3. *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo 2023) – Link tracący kolejne punkty zdrowia po zetknięciu z mroczną energią.  
Fot. zrzut ekranu



Stein C. Llanos i Kristine Jørgensen podkreślają, że zadaniem projektanta UI gry jest przedstawienie komunikatu w możliwie najbardziej czytelny sposób, dlatego odstępstwo od sprawdzonych metod wizualizowania zdrowia w formie liczników lub pasków nie zawsze musi przynieść zamierzony skutek<sup>20</sup>. Potwierdzają to również Aryan Khazanehdarloo i Karim Mohamed, przywołując kilka badań wskazujących na skuteczność stosowania abstrakcyjnych liczbowych reprezentacji zdrowia oraz sygnałów dźwiękowych dla zwiększenia – u graczy – świadomości potrzeby zarządzania energią życiową<sup>21</sup>. Połączenie bodźców wizualnych, audialnych i haptycznych przynajmniej w teorii powinno lepiej przykuć uwagę gracza. Multisensoryczność interfejsów, nawet jeśli nie przekłada się bezpośrednio na większą czytelność, to intensyfikuje u odbiorców poczucie „imersji, pewności siebie i satysfakcji”<sup>22</sup>.

Pełnienie przez mierniki zdrowia funkcji informacyjnej może także posłużyć procesowi narracyjnemu. Dobrym przykładem tego mechanizmu jest początkowa scena *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo 2023), w której główny bohater zostaje zraniony przez napotkaną w podziemiach tajemniczą istotę. Link, próbując osłonić Zeldę przed atakiem, po zetknięciu z mroczną energią traci niemal całe swoje zdrowie. W tym momencie widoczny dotąd w lewym górnym rogu ekranu miernik zostaje wyświetlony bliżej środka kadru, a liczba tworzących go ikon serc gwałtownie spada z 30 do zaledwie 3 [il. 3]. Interfejs sygnalizuje tutaj skalę zagrożenia i powagę sytuacji, w jakiej znaleźli się protagoniści, ale jednocześnie zapowiada konieczność odzyskania początkowej energii bohatera w trakcie rozgrywki. To ciekawy sposób budowania napięcia i niepewności zarówno na poziomie ludycznym, jak i reprezentacji świata przedstawionego, choć wykorzystywany do tego element GUI nie przynależy do diegezy.

Funkcja impresyjna jest konsekwencją przekazywanych graczowi informacji z jednoczesnym zasugerowaniem, co powinien lub czego nie powinien robić w przypadku utraty punktów zdrowia. Szczególnie interesujące wydają się te działania, które mają zachęcić do zaprzestania uczestnictwa w walce, czyli zarazem do zminimalizowania ryzyka śmierci postaci. Jim Brown jako przykład takiego rozwiązania wymienia *Gears of War* (Epic Games – People Can Fly 2006). Gra wykorzystuje mechanikę regeneracji zdrowia i nie zawiera tradycyjnego paska z punktami życia, ale sygnalizuje użytkownikowi konieczność leczenia w zauważalny sposób. Jeśli bowiem sterowalny bohater dozna dużej liczby obrażeń, element interfejsu, jakim jest celownik, zostanie stopniowo przesłonięty czerwoną ikoną w kształcie koła zębatego. Jak podkreśla Brown, ma to za zadanie przenieść uwagę grających ze strzelania do przeciwników na potrzebę odpoczynku umożliwiającego odzyskanie witalności<sup>23</sup>.

Jørgensen odnotowuje, że w nowszych tytułach akcji przejście od tradycyjnych pasków zdrowia do filtrów sytuacyjnych – zaczerwienienia ekranu, pokrycia go zasłaniającymi widok plamami krwi albo



<sup>20</sup> S. C. Llanos, K. Jørgensen, *Do Players Prefer Integrated User Interfaces? A Qualitative Study of Game UI Design Issues*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think, Design, Play*, Utrecht 2011, s. 10–11.

<sup>21</sup> A. Khazanehdarloo, K. Mohamed, *The Impact of Diegetic and Non-diegetic User Interfaces on the Player Experience in FPS Games*, praca licencjacka napisana pod kierunkiem dr. K. M. Jää-Aro, Södertörns Högskola, Stockholm 2023, s. 3–5.

<sup>22</sup> *Ibidem*, s. 4.

<sup>23</sup> J. Brown, *Bridging the Gap between UX Principles and Game Design*, wystąpienie konferencyjne, „Game Developers Conference” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=73Pqsk74Jc0> (data dostępu: 20.12.2023).

<sup>24</sup> K. Jørgensen, *Gameworld Interfaces*, Cambridge–London 2013, s. 41.



4. *Resident Evil 3* (Capcom 2020) – przykład zastosowania animowanych oznak bólu sterowalnej postaci oraz filtra sytuacyjnego w celu odzwierciedlenia zainfekowania groźnym pasożytem w grze. Fot. zrzut ekranu



<sup>25</sup> Wśród gier przeanalizowanych przez A. Brooksby'ego (*Exploring the Representation of Health in Videogames: A Content Analysis*, „Cyberpsychology & Behaviour” 2008, nr 6, s. 771) ból był najczęściej sygnalizowaną przez elementy oprawy audiowizualnej oznaką obrażeń odnoszonych przez postać.

wyciemnienia barw otoczenia [il. 4] – czyni informację o dokładnej liczbie punktów zdrowia zbędną<sup>24</sup>. Ważniejsza staje się więc funkcja impresywna, skłaniająca do zareagowania na obrażenia tylko wtedy, gdy jest to konieczne. Podobnie działają wszystkie zabiegi graficzne oraz animacyjne odzwierciedlające uszkodzenie ciała sterowalnej postaci. W części gier ranny bohater zacznie zachowywać się inaczej niż przy pełni zdrowia, co objawi się chociażby sygnałami odczuwania bólu<sup>25</sup>. Tracący zdrowie awatar będzie, przykładowo, wolniej chodzić, może kuleć, przyjąć obronną postawę i trzymać się za bolące kończyny [il. 4]. Taki stan zwykle wyklucza efektywne uczestnictwo w rozgrywce, dlatego gracz zostaje postawiony przed koniecznością zniwelowania uszkodzeń ciała swojej postaci i przywrócenia jej całkowitej sprawności.

Impresywność wymienionych elementów przejawia się wpływem na decyzje podejmowane przez graczy i na styl rozgrywki, np. skłonność do większego ryzyka albo bardziej ostrożnych działań. To natomiast ma znaczenie dla przyjemności odczuwanej podczas rozgrywki. Rozwiązaniom estetycznym zamierzam jednak poświęcić



5. *Ring Fit Adventure* (Nintendo 2019) – możemy tu zauważyć aż pięć osobnych pasków przynależących do graficznego interfejsu użytkownika. U dołu na środku widzimy złożony z modułów licznik powtórzeń wykonywanego ćwiczenia, w prawym dolnym rogu znajduje się miernik zdrowia sterowalnej postaci, natomiast nad głowami jej przeciwników wyświetlają się osobne wskaźniki ich punktów życia. Fot. zrzut ekranu

osobną sekcję w dalszej części tego artykułu, dlatego teraz ograniczę się tylko do wspomnienia, że rozumiane są one tutaj przeze mnie jako tematyzacja i stylizacja elementów interfejsu odpowiedzialnych za metaforyzację witalności postaci. Biorąc więc pod uwagę wspomniane funkcje, mierniki zdrowia, a także zbliżone do nich wartości liczbowe istotne dla rozgrywki możemy dzielić według szeregu osobnych kryteriów. Dlatego – na podstawie wcześniejszych typologii GUI<sup>26</sup> oraz omówionych już przykładów – proponuję wyróżnić następujące kategorie przydatne podczas analizy projektów takich elementów:

**Pozycja:** umiejscowienie miernika świadczy o istotności mechaniki, której on odpowiada. Utrzymywana jest tutaj hierarchia wizualna – najważniejsze komponenty interfejsu sytuowane są na środku ekranu, dodatkowe zaś na jego obrzeżach. W *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo 2017) miernik wytrzymałości znajduje się zawsze w centrum kadru, blisko sylwetki głównego bohatera, ponieważ jego obserwowanie jest kluczowe dla skutecznego przemieszczania się po wirtualnym środowisku. Zielony okrąg symbolizujący zapas energii umożliwiającej pływanie, wspinaczkę i szybowanie bez

<sup>26</sup> Mam tutaj na myśli propozycje E. Fagerholta i M. Lorentzona (*Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. S. Björka, Chalmers Tekniska Högskola, Göteborg 2009) oraz P. Kubińskiego (*Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016, s. 151–244).



<sup>27</sup> Semeion jest „oznaką” stanu awatara występującą w porządku diegetycznym, ale stanowiącą wskazówkę dla gracza. Może nim być przedstawienie kolejnych stadiów uszkodzenia pojazdu lub ciała postaci. Zob. P. Kubiński, *op. cit.*, s. 208–209.

<sup>28</sup> Zob. J. Call, *Bigger, Better, Stronger, Faster: Disposable Bodies and Cyborg Construction*, [w:] *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, ed. G. A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, New York 2012, s. 143.

wątpienia dostarcza bardziej priorytetową informację niż pozostałe znaczniki wyświetlane na ekranie.

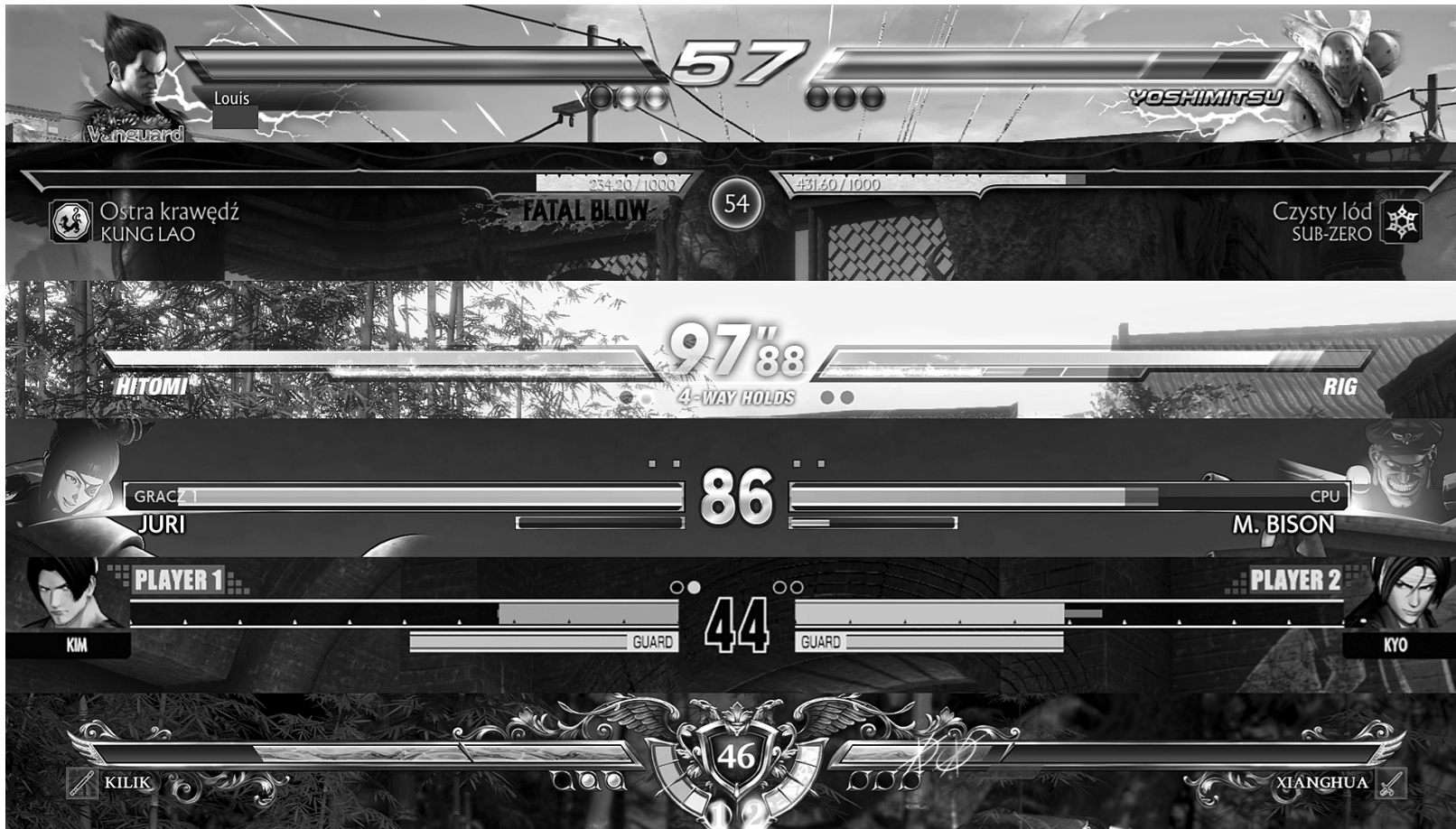
**Przynależność:** mierniki dotyczą zasobów energii awatara(-ów) oraz bohaterów niesterowalnych lub przeciwników. Niektóre gry wyświetlają synchronicznie przynajmniej kilka pasków zdrowia, które odpowiadają poszczególnym postaciom, pozwalając w ten sposób grającym oszacować liczbę punktów życia posiadanych przez wszystkich aktantów [il. 5]. Chociażby strategie turowe i czasu rzeczywistego wykorzystują mierniki witalności jednostek czy oddziałów przebywających na polu bitwy, aby ułatwić graczom zarządzanie ich armiami.

**Diegetyczność:** w tym przypadku rozróżniamy wskaźniki na te występujące w świecie przedstawionym i te widoczne jedynie dla gracza, będące częścią growej warstwy ludycznej lub symulacyjnej. Pierwsze zazwyczaj przyjmują postać futurystycznych ekranów przeziernych, z których korzystają bohaterowie, aby monitorować stan swojego zdrowia i/lub pancerza. Pasek symbolizujący energię życiową stanowi wówczas element diegezy, budując wrażenie przezroczystości interfejsu. Takie rozwiązanie znajdziemy m.in. w grach *Metroid Prime* (Retro Studios 2002), *Cyberpunk 2077* (CD-Projekt RED 2020), *Fallout 4* (Bethesda Softworks 2015) i *Half-Life 2* (Valve Software 2004).

**Budowa:** jak wygląda miernik, czy jest pojedynczym kształtem, np. prostokątem albo kołem, czy składa się z przynajmniej kilku elementów symbolizujących osobne fragmenty energii życiowej awatara? Budowa wskaźnika odpowiadającego za metaforyzację zdrowia postaci może istotnie wpłynąć na pełnione przezeń funkcje informacyjną i estetyczną. Niekiedy zbyt daleko idąca stylizacja miernika witalności zmniejsza jego czytelność. Podobnie działa przejście od abstrakcyjnych form do bardziej mimetycznych reprezentacji utraty punktów życia, czyli semeionów<sup>27</sup>, mających odwzorowywać rezultaty obrażeń odnoszonych przez postać. Często wskazywanym przykładem takiego rozwiązania jest gra *Doom* (id Software 1993) i widoczna na środku dolnego paska interfejsu użytkownika animowana głowa protagonisty, która w miarę spadku poziomu jego witalności ujawnia kolejne oznaki zranienia<sup>28</sup>.

**Obecność/widoczność:** wskaźniki zdrowia mogą być stale wyświetlanymi elementami GUI albo pojawiać się na ekranie wyłącznie w momentach, gdy informacja o zapasie witalności jest potrzebna do efektywnego prowadzenia rozgrywki. Przykładowo, w grze *Batman: Arkham City* (Rocksteady Studios 2011) pasek zdrowia widać tylko podczas sekwencji walki, natomiast w trakcie eksplorowania wirtualnej przestrzeni staje się on kontekstowym elementem GUI. Jeśli bohaterowi przez dłuższy czas nie grożą żadne obrażenia, miernik jego życiowej energii jest zbędny, dlatego znika z pola widzenia grającego.

**Animacja:** ostatnim kryterium, które chciałbym omówić, jest wynikający ze sposobu wyświetlania informacji o poziomie zdrowia sterowalnej postaci podział na mierniki statyczne i dynamiczne.



6. Porównanie charakterystycznych stałych pasków występujących w bijatykach ukazujące momenty utraty zdrowia przez walczące ze sobą postacie. Odniesione obrażenia symbolizują czerwony blok oraz stopniowo zmniejszający się obszar wypełniony kolorem. Paski zdrowia mogą jednocześnie sygnalizować możliwość wykonania kombinacji ciosów lub ataku specjalnego. Przykłady od góry: *Tekken 7* (Bandai Namco Entertainment 2017), *Mortal Kombat 11* (NetherRealm Studios 2019), *Dead or Alive 6* (Team Ninja – Koei Tecmo), *Street Fighter V* (Capcom 2016), *King of Fighters XV* (SNK Playmore 2022), *Soulcalibur VI* (Bandai Namco Entertainment 2018). Fot. zrzuty ekranu



7. *Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse* (Wideload Games 2005) – witalność nieumarłego bohatera prezentuje się tu za pomocą sylwetki zombie wyświetlanej w lewym dolnym rogu kadru. Fot. zrzut ekranu

Pierwsze z nich mają stałą pozycję, a ewentualne zmiany, jak choćby stopień wypełnienia, zachodzą jedynie w ich ograniczonym obszarze. Drugie natomiast wiążą się z wykorzystaniem nakładek wizualnych wpływających na całość przestrzeni ekranowej oraz zabiegów audialnych mających wspólnie sygnalizować spadek energii życiowej awatara. W odniesieniu do mierników dynamicznych często wprowadza się metapercepcję, aby odwzorować potencjalne reakcje bohaterów na obrażenia. Zanikające barwy, filtry przesłaniające obraz, przytłumione odgłosy otoczenia oraz spowolniony ruch wirtualnej kamery są czytelnymi sugestiami potrzeby wstrzymania rozgrywki i wyleczenia postaci.

W celu dodatkowego uporządkowania opisanych kategorii zaproponowany podział prezentuje poniższa tabela:

Tab. 1. Rodzaje mierników energii życiowej w grach; źródło: opracowanie własne

Kryterium	Rodzaj pierwszy	Rodzaj drugi
pozycja	centralny	peryferyjny
przynależność	awatar	niesterowalne postacie
diegetyczność	diegetyczny	niediegetyczny
budowa	jednolity, abstrakcyjny	modułowy, mimetyczny
obecność/widoczność	stały	kontekstowy
animacja	statyczny	dynamiczny

### Stylizacja i tematyżacja mierników – wybrane przykłady

Paski zdrowia, jako jedne z najbardziej typowych i powtarzalnych elementów graficznego interfejsu użytkownika, stale podlegają procesowi stylizacji. Projektanci starają się uczynić komunikaty wyświetlane na ekranie bardziej czytelnymi, mniej dekoncentrującymi czy zwyczajnie oryginalnymi, wyróżniającymi się na tle setek podobnych rozwiązań. Chciałbym więc w ostatniej części artykułu wskazać kilka przykładów ciekawych przeobrażeń tradycyjnej formuły mierników witalności, które w rezultacie mogą pełnić funkcję estetyczną. Inspiracją dla mnie był omówiony przez Stuarta Browna trend umieszczania – w ramach interfejsu użytkownika – osobnych elementów graficznych odpowiadających za reprezentację zdrowia sterowalnej postaci. Autor materiału opublikowanego w serwisie YouTube omawia szereg semeionów, które choć pełnią funkcję identyczną jak paski witalności, zdecydowanie odbiegają od nich wyglądem. Brown określa je mianem „kurczakomierników” – od animowanej ikony pieczonego kurczaka, która w grze *Atic Atac* (Ultimate Play the Game 1983) symbolizuje witalność głównego bohatera. Ta zaś maleje z upływem czasu lub z powodu odnoszonych obrażeń, stopniowo przekształca-



<sup>29</sup> S. Brown, *Chicken-o-meter*, kanał Ahoy, <https://www.youtube.com/watch?v=B8HT8aUb5q4> (data dostępu: 21.12.2023).

<sup>30</sup> *Ibidem*.

jących niekonwencjonalny miernik z pełnej porcji mięsa w resztki ogryzionych kości oznaczających śmierć awatara<sup>29</sup>.

Brown w swoim wideoeseju wymienia jeszcze kilka podobnych rozwiązań – opróżnianą szklanę mleka (*Pyjamarama*, Mikro-Gen 1984), twarz zmieniającą się w czaszkę (*Sweevo's World*, Gargoryle Games 1986), jabłka – wogryzki (*Sir Fred: The Legend*, UbiSoft 1989) czy zgniataną puszkę napoju gazowanego (*RoboCop 2*, Ocean Software 1990). Są one, zdaniem autora nagrania, interesującymi przejawami kreatywności projektantów, próbami eksperymentowania ze sposobem prowadzenia komunikacji gracza z grą<sup>30</sup>. Bez wątplenia kurczakomierniki obok informowania o stanie postaci pełnią także funkcję estetyczną – dzięki oryginalności zabiegów stylizacji, a także humorystycznej wymowie.

Część twórców stara się w podobny sposób odejść od powszechnych jednolitych pasków zdrowia, filtrów kontekstowych czy meta-percepcji. Wskaźniki punktów życia bywają dostosowane do tematyki gry, jak w przypadku bijatyki *Star Wars: Masters of Teräs Käsi* (Lucas-Arts 1997), gdy stanowią animowane ikony mieczy świetlnych, silnie kojarzonych z franczyzą, widoczne nad walczącymi postaciami. W tym przypadku tematyzacja nie wpływa istotnie na funkcjonalność GUI, ale stanowi akcent nawiązujący do świata przedstawionego. Z kolei w *Super Mario Sunshine* (Nintendo 2002) miernik witalności odpowiada tytułowi gry, ponieważ swoim wyglądem imituje słońce – każdy z fragmentów przypominających jego promienie oznacza jeden fragment energii życiowej bohatera.

Klasycznym sposobem odmierzania zdrowia postaci są ikony serc, stąd niektórzy projektanci przeobrażają to rozwiązanie, dostosowując go do wymowy własnych produkcji. Protagonistka pierwszoosobowej gry akcji *Tresspasser* (DreamWorks Interactive 1998) próbująca wydostać się z wyspy opanowanej przez dinozaury ma tatuaż w kształcie tego popularnego symbolu, który w chwili odniesienia przez nią ran zapełnia się czerwonym kolorem. Jednakże aby sprawdzić jego stan, należy skierować perspektywę wirtualnej kamery na dekolt bohaterki. Z kolei w produkcjach nawiązujących do konwencji grozy, takich jak *Splatterhouse* (Namco 1988), *Decap Attack* (Sega 1991) czy *Primal Rage* (Atari Games 1994), zastąpiono charakterystyczne ikony anatomicznymi odwzorowaniami serc, umieszczając je w swoich paskach życia. W *Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse* (Wideload Games 2005) funkcję tę pełni zaś podobizna zombie [il. 7].

Humorystyczną stylizację pasków zdrowia znajdziemy także w grach będących parodiami. W *Lollipop Chainsaw* (Grasshopper Manufacture 2012) miernik punktów życia składa się z lizaków, natomiast w *Conker's Bad Fur Day* (Rare 2001) wskaźnik witalności stanowi tabliczka czekolady. Innym ciekawym przykładem przełamania konwencji jest przeniesienie sygnalizacji zdrowia poza główny ekran w wydaniu *Resident Evil Code: Veronica* (Capcom 2000) na konsolę Sega Dreamcast. Gra wykorzystuje wkładany do kontrolera Virtual



Memory Unit, aby wyświetlać na nim charakterystyczny dla serii zapis monitora EKG odzwierciedlający kondycję sterowalnej postaci. Choć zabieg ten stanowi jedynie dodatek do komunikatów widocznych na telewizorze, pomysłowo włącza elementy interfejsu materialnego do procesu monitorowania witalności bohaterki. Przywołane przykłady udowadniają, że nawet tak klasyczny element GUI, jak pasek zdrowia może podlegać nietypowym przeobrażeniom mechanicznym i stylistycznym.

### Podsumowanie

Omówione kategorie oraz egzemplifikacje zastosowania wskaźników zdrowia oczywiście nie wyczerpują całości zjawiska, ale mają zadanie naświetlić jego złożoność i różnorodność. Gry przeszły długą drogę od pierwszych liczników żyć, przez metaforyczne mierniki witalności w formie zanikających pasków, po minimalistyczne rozwiązania filtrów sytuacyjnych wyświetlanych jedynie w krytycznych momentach rozgrywki. Wśród tysięcy projektów nie brakuje interesujących eksperymentów, które starają się uczynić jeden z najbardziej podstawowych środków komunikacji z graczem czymś więcej niż zwyczajną ikoną umieszczaną na peryferiach ekranu. Poziom zdrowia sterowalnej postaci pozostaje dla wielu gatunków kluczowym elementem ludycznym motywującym nas do działania, szacowania ryzyka, eksplorowania wirtualnej przestrzeni, prowadzenia walki i gromadzenia doświadczenia. Mogłoby się wydawać, że pasek życia jest pewnym przyzwyczajeniem, raczej powracającą konwencją niż niezbędnym komponentem GUI, ale nawet podlegając różnym przeobrażeniom i unowocześnieniom, nadal pełni te same funkcje, istotne dla efektywności oraz satysfakcji gracza.

---

#### Słowa kluczowe

interfejs, pasek zdrowia, rozgrywka, awatar, estetyka

---

#### Keywords

interface, health bar, gameplay, aesthetics

---

#### References

1. **Brooksby Alan**, *Exploring the Representation of Health in Videogames: A Content Analysis*, „Cyberpsychology & Behaviour” 2008, nr 6.
2. **Brown Jim**, *Bridging the Gap Between UX Principles and Game Design*, wystąpienie konferencyjne, „Game Developers Conference” 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=73Pqsk74Jc0> (data dostępu: 20.12.2023).
3. **Brown Mark**, *How Games Do Health*, kanał Game Maker’s Toolkit, <https://www.youtube.com/watch?v=4AEKbBF3URE> (data dostępu: 20.12.2023).
4. **Brown Stuart**, *Chicken-o-meter*, kanał Ahoy, <https://www.youtube.com/watch?v=B8HT8aUb5q4> (data dostępu: 21.12.2023).

4. **Call Josh**, *Bigger, Better, Stronger, Faster: Disposable Bodies and Cyborg Construction*, [w:] *Guns, Grenades, and Grunts: First-Person Shooter Games*, ed. G. A. Voorhees, J. Call, K. Whitlock, New York 2012.
5. **Engber Daniel**, *Who Made That Progress Bar?*, <https://www.nytimes.com/2014/03/09/magazine/who-made-that-progress-bar.html> (data dostępu: 19.12.2023).
6. **Fagerholt Erik, Lorentzon Magnus**, *Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games*, praca magisterska napisana pod kierunkiem prof. S. Björka, Chalmers Tekniska Högskola, Göteborg 2009.
7. **Gittens Curtis L., Gloumeau P. Christopher**, *Does a Segmented Health Bar Affect a Player's Preference for a Game? A Pilot Study*, [w:] *2015 IEEE Games Entertainment Media Conference*, Toronto 2015.
8. **Jørgensen Kristine**, *Gameworld Interfaces*, Cambridge-London 2014.
9. **Khazanehdarloo Aryan, Mohamed Karim**, *The Impact of Diegetic and Non-diegetic User Interfaces on the Player Experience in FPS Games*, praca licencjacka napisana pod kierunkiem dr. K. M. Jää-Aro, Södertörn Högskola, Stockholm 2023.
10. **Kubiński Piotr**, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Kraków 2016.
11. **Llanos Stein C., Jørgensen Kristine**, *Do Players Prefer Integrated User Interfaces? A Qualitative Study of Game UI Design Issues*, [w:] *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*, Utrecht 2011.
12. **Marcus Aaron**, *Metaphor Design in User Interfaces*, „Journal of Computer Documentation” 1998, nr 2.
13. **Medina-Gray Elizabeth**, *Modular Structure and Function in Early 21st-Century Video Game Music*, praca doktorska napisana pod kierunkiem prof. D. Harrisona, Yale University, New Haven 2014.
14. **Myers Brad A.**, *The Importance of Percent-done Progress Indicators for Computer-human Interfaces*, [w:] *CHI '85: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, ed. L. Borman, R. Smith, New York 1985.
15. **Perron Bernard**, *Sign of a Threat: The Effects of Warning Systems in Survival Horror Games*, [w:] *COSIGN 2004 Proceedings*, ed. A. Clarke, Split 2004.
16. **Plummer Tyriq**, *Made Out of Meat: Health Systems In Video Games*, wystąpienie konferencyjne, „Game Developers Conference” 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=1nEJOkTjJqk> (data dostępu: 20.12.2013).
17. **Rogers Brandon**, *„Dude, How Much Health Do You Have Left?”: On Masculinity and the Rationalization of Health in Video Games*, [w:] *Krankheit in Digitalen Spielen Interdisziplinäre Betrachtungen*, Hrsg. A. Görge, S. H. Simond, Bielefeld 2020.

---

**Marcin M. Chojnacki, PhD**, [marcin.chojnacki@uni.lodz.pl](mailto:marcin.chojnacki@uni.lodz.pl), ORCID: 0000-0001-9689-8991

Employee at the University of Łódź, a video game researcher interested in the aesthetics of video games, agency, interfaces and user experience design through paratexts; co-creator of the Grakademia project, member of the editorial board of “Replay. The Polish Journal of Game Studies”.

**Summary**

**MARCIN M. CHOJNACKI (University of Łódź) / Bar, heart and chicken? Health representation in a video game interface**

The article discusses the elements of the graphical user interface that inform the player about his character's health. The author describes the basic health management systems in video games, discusses specific HUD functions that influence the gameplay, and proposes categories for distinguishing health bars. Additionally, the text mentions original examples of stylized representations of avatar injuries.



ATARI®

# TOUCH ME™

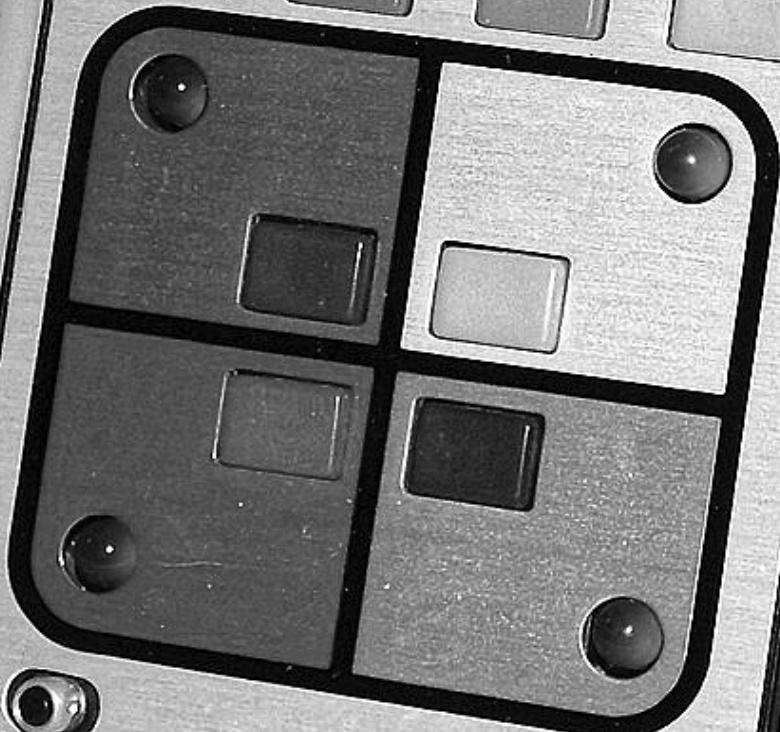


START

LAST

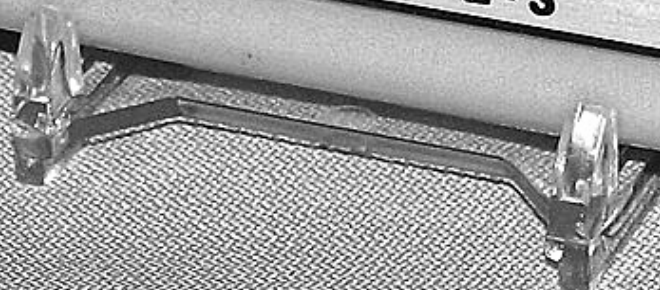
HIGH

SKILL



ON OFF

1·2·3



# Accessibility of video games in the context of disability

## A historical overview

Emilia Kiecko

University of Wrocław

Video games are perhaps the most rapidly growing segment of entertainment media today. In 2023, the global revenues of the video game industry amounted to USD 184 billion, more than the music and film industries combined<sup>1</sup>. It seems that this trend is likely to continue for a considerable time to come, as games, which long ago ceased to be labelled as entertainment just for children and young people, seem to provide their audiences with much more value than the aforementioned media. At the same time, however, video games appear to be another large field of exclusion for people with disabilities

Gamers with disabilities may experience difficulties in the reception of games on several different levels depending on the nature of their impairments, which, moreover, sometimes do not exist independently. Thus, they may have problems with: perceiving the messages (visual, auditory and textual) sent by the game (about an imminent danger, important objects in a story, the direction to go or the task to perform); responding to these messages (e.g. due to controls that are too difficult or unsuited to their motor skills); and understanding them (e.g. for cognitive reasons such as concentration difficulties)<sup>2</sup>. At each of these levels, however, it is possible to introduce accessibility improvements to games.

This article will briefly outline the history of efforts to improve the accessibility<sup>3</sup> of video games, as well as today's most promising



<sup>1</sup> See T. Wijman, *Newzoo's Games Market Revenue Estimates and Forecasts by Region and Segment for 2023*, <https://newzoo.com/resources/blog/games-market-estimates-and-forecasts-2023> (access date: 26.02.2024); *Cinema: Market Data & Analysis*, <https://www.statista.com/study/147171/cinema-market-data-and-analysis> (access date: 26.02.2024); M. Ch. Götting, *Music Industry Revenue Worldwide from 2012 to 2023*, <https://www.statista.com/statistics/259979/global-music-industry-revenue> (access date: 26.02.2024).

<sup>2</sup> See e.g. B. Yuan, E. Folmer, F. C. Harris Jr., *Game Accessibility: A Survey*, "Universal Access in the Information Society" 2011, No. 1, pp. 83-84.

<sup>3</sup> Accessibility, according to Article 9 of the *UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities* (<https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf> [access date: 13.03.2024], p. 9), means "to ensure to persons with disabilities access, on an equal basis with others, to the physical environment, to transportation, to information and communications, including information and communications technologies and systems, and to other facilities and services open or provided to the public, both in urban and in rural areas". Video games can, I believe, be categorised in the area of services.

1. Atari, *Touch Me Handheld Version*, 1978. Photo: J. Haupt, from: [https://en.wikipedia.org/wiki/Touch\\_Me\\_\(arcade\\_game\)#/media/File:Touch\\_Me\\_by\\_Atari\\_Model\\_No.\\_BH-100,\\_Made\\_In\\_Taiwan\\_\(Handheld\\_Electronic\\_Game\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Touch_Me_(arcade_game)#/media/File:Touch_Me_by_Atari_Model_No._BH-100,_Made_In_Taiwan_(Handheld_Electronic_Game).jpg) (access date: 3.04.2024)



<sup>4</sup> There are, however, some voices questioning this classification, such as those of games accessibility researcher **M. Heron** (*The Fun of Inaccessibility*, <https://www.gamedeveloper.com/business/the-fun-of-inaccessibility> [access date: 2.01.2024]), who believes that the two types of accessibility mentioned are not two sides of the same coin, but address completely different problems. Therefore, according to Heron, a distinction should be made between “accessibility” referring to the problems of people with disabilities and “learnability” focusing on the needs of untrained players.

<sup>5</sup> **A. R. Galloway**, *The Interface Effect*, Cambridge–Malden 2012, p. VII.

<sup>6</sup> *Ibidem*.

<sup>7</sup> It is symptomatic that in the 2019 edition of the book, which (as we read in the editorial review) is declared as “the first Polish textbook on video game studies” entitled *Wprowadzenie do groźnawstwa* (Introduction to Video Game Studies, Ed. **K. Prajzner**, Łódź 2019), no attention was paid to this issue.

<sup>8</sup> See e.g. **A. Jakubas**, *Osoba z niepełnosprawnością w grach wideo – nowy obszar inkluzji czy nowa manifestacja utopii?*, [in:] *Utopia a edukacja*, Vol. 3: *Nadzieje i rozczarowania wyobrażeniami świata możliwego*, Ed. **K. Rejman**, **R. Włodarczyk**, Wrocław 2017; **D. Gałuszka**, **D. Żuchowska-Skiba**, *Niepełnosprawność w grach wideo – omówienie na przykładach wybranych wirtualnych postaci*, “Przegląd Socjologii Jakościowej” 2018, No. 3; **T. Sahaj**, *Gry komputerowe w procesie emancypacji, rehabilitacji i socjalizacji osób z niepełnosprawnościami*, “Niepełnosprawność. Dyskursy Pedagogiki Specjalnej” 2021, No. 44.

<sup>9</sup> See **Th. Westin [et al.]**, *Advances in Game Accessibility from 2005 to 2010*, [in:] *Universal Access in Human-Computer Interaction: Users Diversity*, Ed. **C. Stephanidis**, Berlin–Heidelberg 2011; **J. Aguado-Delgado [et al.]**, *Accessibility in Video Games: A Systematic Review*, “Universal Access in the Information Society” 2020, No. 1; **L. Hassan**, *Accessibility of Games and Game-based Applications: A Systematic Literature Review and Mapping of Future Directions*, “New Media & Society” 2024, in print, <https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.1177/14614448231204020> (access date: 2.01.2024).

initiatives by developers and publishers towards greater (ideally, total) inclusivity. For no matter how much attention is paid to this issue, whether in academic or journalistic discourse, how many advocacy or legislative initiatives are launched, it is on the shoulders of video game developers that the responsibility and proactivity in the context of their universalisation rests.

Contemporary, primarily industry, discourse on accessibility in video game design distinguishes two types of accessibility: accessibility for people with (temporary or permanent) disabilities – blindness and impaired seeing, deafness and impaired hearing, cognitive difficulties, mobility and motor problems – and accessibility for people who are very novice and inexperienced gamers<sup>4</sup>. I will focus here essentially only on the former type, although a properly designed and functioning interface is crucial for both. As Alexander R. Galloway rightly observed: “Interfaces are not simply objects or boundary points. They are autonomous zones of activity. Interfaces are not things, but rather processes that effect a result of whatever kind”<sup>5</sup>. It can be said that this result, at the most basic level, is whether players burdened with the aforementioned difficulties can undertake, continue and successfully complete the gameplay at all. This researcher offered also an important perspective in looking at interfaces:

And in speaking about them I will not be satisfied just to say an interface is defined in such and such a way, but to show how it exists that way for specific social and historical reasons. Interfaces [...] bring about transformations in material states. But at the same time interfaces are themselves the effects of other things, and thus tell the story of the larger forces that engender them<sup>6</sup>.

Galloway’s statement is a very good introduction to the topic of my text, as in it I also want to present how video game interfaces are influenced by factors essentially external to them, in this case the multifaceted issue of whether and how the gaming needs of people with disabilities are understood and acted upon.

The issue of the accessibility of video games for people with disabilities appears to be justified not only by its importance, but also by the fact that it has not yet been adequately discussed in Polish academic literature<sup>7</sup>. The use of games by people with disabilities is rarely discussed, mainly in the context of using games in the process of teaching, rehabilitation and socialisation of these persons. The ways in which people with disabilities are portrayed in this medium are also being explored<sup>8</sup>. Similar trends can be seen in the global literature, although (proportionally) the scale of research interest in accessibility in video games (including mainstream ones) is greater than in our country<sup>9</sup>.

The issue of accessibility of videogames requires taking into account a whole range of contexts. Fundamental is the problem of

the adopted (consciously or not) understanding of disability, which defines what kind of attempts are made to make games accessible, as well as their very accessibility. No less important for the whole discourse and measures taken is also the question of understanding the importance of games for gamers, and especially for gamers with disabilities, which should consider values they derive from them beyond merely the entertainment. A third issue is the place of games accessibility in the broader field of digital media and technology accessibility. For video games usually require a much broader range of physical and cognitive faculties for their fully satisfactory reception (use) than other digital technologies, such as the Internet<sup>10</sup>. And apart of that – they seem to be developing their accessibility principles somewhat separately from the mainstream digital accessibility<sup>11</sup> due to, among other things, problems specific to their medium. As Dominique Archambault and his team have pointed out, accessibility tools and principles (e.g. the *Web Content Accessibility Guidelines* developed by the W3C) elaborated on the basis of an analysis of standard computer applications (such as word processors) as well as Internet applications (websites, etc.) are not easily translatable into the conditions created by software such as video games, because – as these researchers seem to suggest – these tools and principles are not able to capture game-specific reception conditions or experiences and cannot build immersion during gameplay<sup>12</sup>. Another important issue, I believe, is the immanent dynamism and complexity of video games – whereas websites or computer programs are more or less static in nature, games are processes that develop over time through the actions of the gamer, which calls all the more for solutions specific to the medium.

Perhaps the most important problem in this case, after all, appears to be reluctance on the part of the video game industry itself<sup>13</sup>. Symptomatic fact, among other things, is the following: the *Twenty-First Century Communications and Video Accessibility Act of 2010*, known as the CVAA, introduced guidelines according to which advanced communications products and services, such as videoconferencing and email, but also video games, must be accessible to people with disabilities. The general requirements concerned, for example, the introduction of coded captions or audio description of TV programmes. For video games, they focused on the need for captions, as well as various options for communication between players in the form of chat rooms (video, text or voice) in multiplayer games<sup>14</sup>. Although they do not appear to be exorbitant, on three occasions (between 2012 and 2018) video game producers have requested deferral of the need to introduce these rules in their production<sup>15</sup>.

At the most general level, there are two paradigms of viewing disability referred to as “medical” and “social”. The former (older one) understands disability as an individual (concerning a specific person) problem of a physical nature, which can either be cured (in-



<sup>10</sup> See e.g. D. Grammenos, A. Savidis, C. Stephanidis, *Designing Universally Accessible Games*, “Computers in Entertainment” 2009, No. 1, p. 8:2.

<sup>11</sup> See e.g. J. R. Porter, *Understanding and Addressing Real-world Accessibility Issues in Mainstream Video Games*, “ACM SIGACCESS Accessibility and Computing” 2014, No. 108, p. 42.

<sup>12</sup> See D. Archambault [et al.], *Towards Generalised Accessibility of Computer Games*, [in:] *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment*, Ed. Z. Pan [et al.], Berlin 2008, pp. 521–522.

<sup>13</sup> See e.g. R. Moss, *Why Game Accessibility Matters*, <https://www.polygon.com/features/2014/8/6/5886035/disabled-gamers-accessibility> (access date: 8.01.2024).

<sup>14</sup> See I. Hamilton, *Demystifying CVAA*, <https://www.gamedeveloper.com/business/demystifying-cvaa> (access date: 8.01.2024).

<sup>15</sup> See A. McAloon, *FCC Issues Final Extension for Video Game CVAA Accessibility Waiver*, <https://www.gamedeveloper.com/business/fcc-issues-final-extension-for-video-game-cvaa-accessibility-waiver> (access date: 8.01.2024).



<sup>16</sup> **Union of the Physically Impaired Against Segregation, The Disability Alliance**, *Fundamental Principles of Disability*, London 1976, <https://disability-studies.leeds.ac.uk/wp-content/uploads/sites/40/library/UPIAS-fundamental-principles.pdf> (access date: 11.01.2024), p. 20.

<sup>17</sup> See e.g. **T. Shakespeare**, *The Social Model of Disability*, [in:] *The Disability Studies Reader*, Ed. **L. J. Davis**, 3rd Ed., New York – London 2010; **M. Karaś**, *Niepełnosprawność, od spojrzenia medycznego do społecznego i Disability Studies*, “Przegląd Prawniczy, Ekonomiczny i Społeczny” 2012, No. 4.

<sup>18</sup> **Światowa Organizacja Zdrowia**, *Międzynarodowa Klasyfikacja Funkcjonowania, Niepełnosprawności i Zdrowia*, 2001, <https://ezdrowie.gov.pl/downloadFile/740>, p. 20.

<sup>19</sup> **L. Hassan**, *op. cit.*, p. 25.

cluding rehabilitation) or reduced by using various assistive devices (such as glasses, hearing aids, etc.). In this model, the most important way to address a disability is through medical intervention or through rehabilitation and education.

The societal paradigm for understanding disability emerged in the late 1960s and early 1970s, with its first significant occurrence being the 1976 publication of the *Fundamental Principles of Disability* by the Union of the Physically Impaired Against Segregation – UPIAS, which stated that it is the socially determined framework within which people with various impairments function that makes them disabled. Disability itself, on the other hand, was defined as:

as the disadvantage or restriction of activity caused by a contemporary social organisation which takes no or little account of people who have physical impairments and thus excludes them from participation in the mainstream of social activities. Physical disability is therefore a particular form of social oppression<sup>16</sup>.

Perhaps for the first time, therefore, this document treated disability as a social construct.

The UPIAS' intervention, together with the activities of other advocacy organisations, and the then developing academic research on the issue, set the stage for the emergence of Disability Studies and the social model in thinking about disability that now seems to be more or less widespread<sup>17</sup>. In this model, it is society that is obliged to remove the difficulties that make people with different types of impairments disabled. Contemporary definitions of disability, both those formulated by the World Health Organisation (WHO) in the *International Classification of Functioning, Disability and Health* (ICF) of 2001, and those contained in the *UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities* of 2006, present disability from a perspective that combines both medical and social (as well as functional) aspects of disability, referred to in the ICF as the “‘biopsychosocial’ approach”<sup>18</sup>.

The two models of understanding disability outlined above are translated into thinking about the accessibility of video games. In fact, often in a completely unconscious way. As Lobna Hassan noted from her analysis of academic publications on the subject (from 2016–2020/2021):

game accessibility researchers may be approaching disability with an unconscious medical lens, or at least without explicit interrogation of their understanding of disabilities and the ontologies and epistemologies they employ during their research. This is a finding that has also been noted by previous literature reviews of disability in Human–Computer Interaction (HCI)<sup>19</sup>.



The consequence of adopting this medical perspective is (in academic accessibility research) to focus only (or mainly) on exploring solutions that are supposed to “improve” the player in some way, such as various types of specialised controllers, e.g. those that track the player’s eye movements, or accessibility options included in games. The same medical perspective is also adopted by the vast majority of game developers, taking the form primarily of implementing such piecemeal solutions as closed captions or customisable colour schemes to facilitate play for people with daltonism and other colour vision disorders.

The social perspective on disability in both the (academic and “advocacy”) discourse and the practice of video game development would, in simple terms, focus on researching and implementing solutions that make games universally accessible. In other words, taking the principles of “universal design”<sup>20</sup>, as a starting point in video game development, which avoids mistakes that create accessibility barriers at the production stage, which then need to be removed, for example by creating additional accessibility options. I would not, however, like to place a harsh and clear judgment on these two paradigms, as they both have advantages and serious limitations. And it is only from combining the two that the most functional model for video game accessibility can emerge.

Another influencing factor, of the ones mentioned earlier, is the problem of understanding the motivations behind people (including those with disabilities) engaging with the medium. Again, it is relevant to both academic research and the practice of video game production itself. The perception of video games as merely a tool for entertainment combined with escapism allows some academics, even those working on accessibility issues, to ignore mainstream productions in their research and focus on so-called “serious games”, which are intended to serve, for example, the rehabilitation and education of people with disabilities. For video game designers, on the other hand, it can be a convenient excuse for not taking the trouble to make their games accessible to this type of gamers, or – to focus on creating titles intended only for them, e.g. audio games for the visually impaired. On the surface, the emergence of such productions is a positive phenomenon, as they can provide entertainment similar to that enjoyed by able-bodied players when interacting with “normal” games. In fact, as the researchers note, it results in the “ghettoisation” of gamers with disabilities within groups of games designed for them or made available to them. While video games serve (not least for this audience) a great many more important functions than mere entertainment and provide them with a great deal of non-entertainment value. Paul Cairns, Christopher Power and Jen Beeston, on the basis of their survey research, rightly conclude that playing video games for players with disabilities means first and foremost that they can engage in the same activities as non-disabled players,



<sup>20</sup> According to Article 2 of the *UN Convention on the Rights of Persons with Disabilities* (p. 4), “‘Universal design’ means the design of products, environments, programmes and services to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design. ‘Universal design’ shall not exclude assistive devices for particular groups of persons with disabilities where this is needed”. See also **B. R. Connell [et al.]**, *The Principles of Universal Design*, The Center for Universal Design, N. C. State University 1997, <https://web.stanford.edu/class/engr110/2007/PUD.pdf> (access date: 10.01.2024).



<sup>21</sup> See P. Cairns [et al.], *Enabled Players: The Value of Accessible Digital Games*, "Games and Culture" 2019, No. 2, *passim*. See also D. Archambault [et al.], *op. cit.*, p. 520.

<sup>22</sup> See R. J. McCrindle, D. Symons, *Audio Space Invaders*, [in:] *Proceedings of the 3rd International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies (ICDVRAT 2000)*, Ed. P. Sharkey [et al.], Reading 2000, pp. 59–60.

<sup>23</sup> See L. Hutchman, *Changing the Game*, <https://blog.sciencemuseum.org.uk/changing-the-game> (access date: 10.01.2024).

<sup>24</sup> See S. Nesteriuk, *Audiogames: Accessibility and Inclusion in Digital Entertainment*, [in:] *Digital Human Modeling: Applications in Health, Safety, Ergonomics, and Risk Management: 9th International Conference, DHM 2018, held as part of HCI*, Ed. V. G. Duffy, Cham 2018, p. 339.

<sup>25</sup> See Lady Eclipse, *History of Accessible Gaming*, <https://web.archive.org/web/20170131060706/https://lady-eclipse.livejournal.com/7326.html> (access date: 10.01.2024).

that it gives them a sense of empowerment, that it allows them to fulfil social needs (e.g. by interacting with others in multiplayer games) and, of course, to forget about their disability, at least for a while. Therefore, as the researchers noted, it is extremely important that it is primarily mainstream games (including multiplayer games) that are accessible to all<sup>21</sup>. In the context of video game production, taking as a starting point the notion that gamers with disabilities want to be part of the general video game culture and do not want games made specifically for them, but instead want to play the “same thing as everyone else”, should prompt, and as I will show in the following pages of the text, does indeed prompt, the adoption of universal (in an ideal case) accessibility of the game being developed as one of the basic design guidelines from the very beginning of development.

### History of work on video game accessibility

It seems that the beginnings of research on the accessibility of popular video games can be traced as far back as the 1990s<sup>22</sup>. Although the very history of video games that could be accessible to people with disabilities goes back to the 1970s. In fact, the first video games experienced far fewer accessibility problems than one might expect. This was due to the numerous technical and hardware limitations they were subject to, which forced them to be simple, both in terms of gameplay and audiovisual language. For this reason, even the *Pong* (Atari, 1972) was accessible to almost all gamers, even though it was one of the first commercial games at all, while its creators had actually only had experience with the unpopular *Computer Space* (1971), which was inaccessible (due to its complicated controls) to most gamers. It is interesting to note that the game machines of *Pong* were at one point hacked in order to slow down this game and make it easier for those who have difficulty playing it at normal speed. This may not have been done specifically with people with disabilities in mind, undoubtedly this modification could have helped them significantly in the game<sup>23</sup>.

Examples of early unintentionally accessible video games would include text-based adventure games such as the *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1977) and the *Zork* (Tim Anderson, Marc Blank, Bruce Daniels i Dave Lebling, 1977)<sup>24</sup>. Operating only on the text layer, they could be played equally by able-bodied people and those with disabilities, albeit with some limitations for those with visual impairments. These problems ended, at least for some gamers, with the release of the first screen reader MacInTalk, included in the Mackintosh computer operating system, in 1984<sup>25</sup>. Yet another example that can be mentioned is the Atari-created game *Touch Me* (1974), in which the player was required to memorise and play as long a sequence of four sounds as possible. These were also colour-coded, but although not having an important role in the game-

play, this could also make it to some extent accessible to the people with hearing impairments. In 1978, Atari released a portable version of this game, *Touch Me: Handheld Version* [Fig. 1], which can be considered the first (or one of the first) games of its kind to be accessible to people with disabilities. Atari more or less intentionally also did a service to players with disabilities by introducing a “child” mode in the games developed for its 2600 console (VCS), significantly reducing the difficulty of the game, albeit with a somewhat stigmatising teddy bear icon displayed on screen, as well as a very simple controller design for this console – it only had one button and a four-way joystick<sup>26</sup>. However, perhaps the first controller deliberately adapted to the needs of people with disabilities (in this case, people unable to move their hands) was not until Nintendo’s NES Hands Free Controller for the NES console, released in 1985. A device that was intended to be hung around the player’s neck and which could be controlled by breathing and by moving a specially designed joystick with the chin<sup>27</sup>. Nintendo later continued its accessibility initiatives by expanding into the field of video game design as well.

However, the decade of the beginning of the proper development of work on accessibility in this medium should be considered, as I wrote above, the 1990s. The first activities in this field concerned audio games for people with visual impairments. The earliest of these was the *Wumpus*, released back in 1988, which was bundled (as actually a so-called technology demo) with the products of Qsound, a sound card manufacturer. In turn, full-fledged games were released in 1997: *Real Sound: Kaze no Regret* (Warp) and *Zork: Grand Inquisitor* (Activision)<sup>28</sup>. Much more effort than the development of new games, however, was then put into developing accessible versions of already known titles. The problems of accessibility for the people with visual impairments have probably gained the most attention from researchers and developers. This trend can also be seen today<sup>29</sup>. Perhaps the reason for the greater interest in players with visual impairments is that it is relatively easy to introduce solutions that support them. Sometimes it is enough to expand existing options, especially audio ones, e.g. by adding (amplifying) the sound elements accompanying various objects or actions (e.g. approaching a wall or opening a door) in the game. However, it is also arguable that the particular attention paid to this group of gamers was due to the increased activity of the advocacy organisations supporting them demanding that video game developers make this form of entertainment available to them.

An example of such an “accessible” video game for people with disabilities is the *Audio Space Invaders* designed by researchers Rachel J. McCrindle and David Symons, based on the hugely popular arcade space shooter *Space Invaders* (Taito, 1978). As the game was to be primarily aimed at players with vision impairments, it relied on audio cues. It also had a graphic interface, which, however, could be switched off or restored at any time. Its introduction was intended



<sup>26</sup> See *ibidem*.

<sup>27</sup> See *The History of (Almost) Every Nintendo Accessory Ever*, <https://adria.ign.com/gallery/32976/the-history-of-almost-every-nintendo-accessory-ever> (access date: 10.01.2024).

<sup>28</sup> See (BE), *A Brief History of Accessible Gaming*, “Replay Magazine” 2015, No. 2, pp. 22–24.

<sup>29</sup> See e.g. L. Hassan, *op. cit.*, pp. 11–12.



<sup>30</sup> See R. J. McCrindle, D. Symons, *op. cit.*, pp. 60–63.

<sup>31</sup> See AGRIP *AudioQuake and Level Description Language (LDL)*, <https://github.com/matatk/agrip> (access date: 6.01.2024),

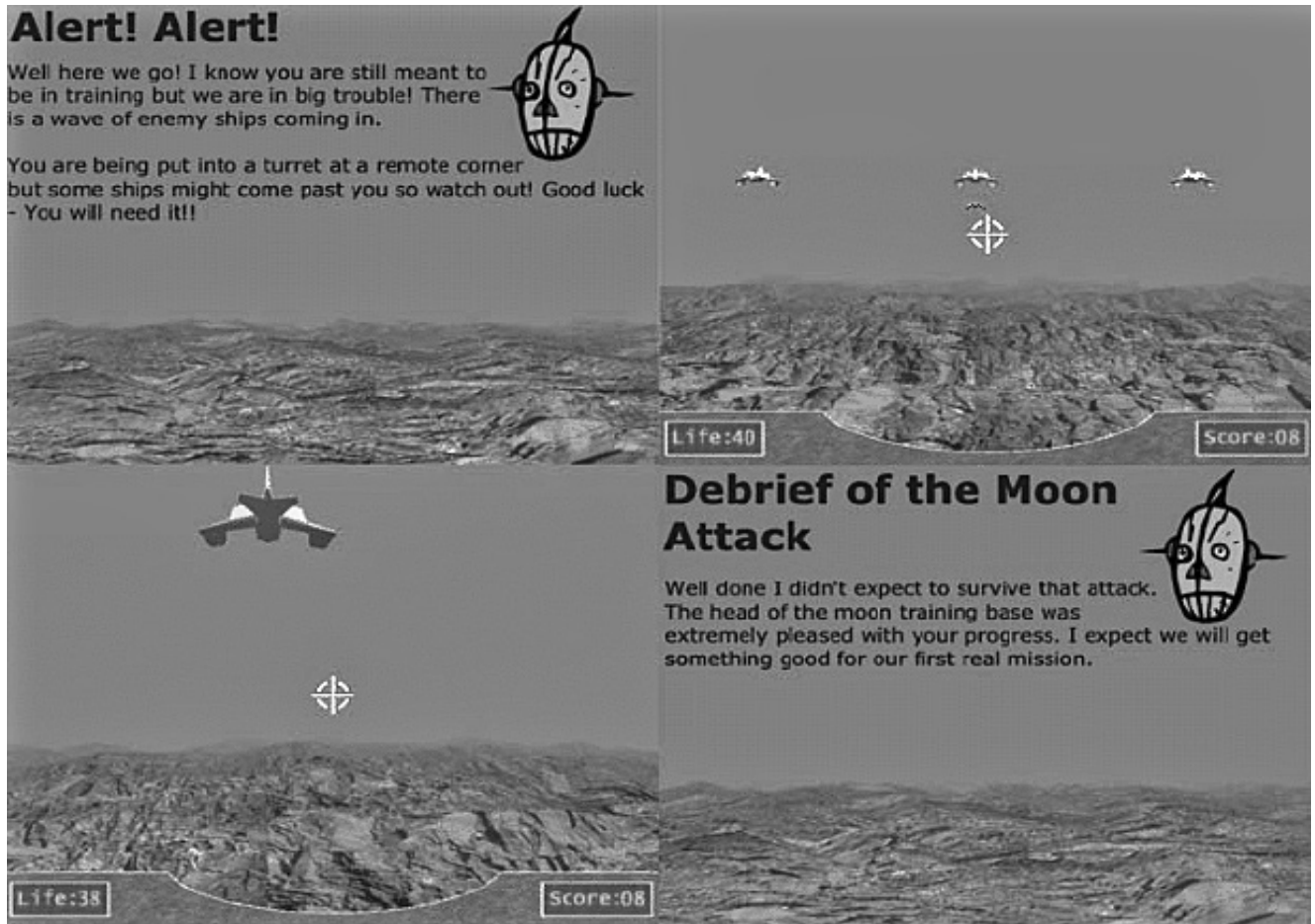
<sup>32</sup> See M. T. Atkinson [et al.], *Making the Mainstream Accessible: What's in a Game?*, [in:] *Computers Helping People with Special Needs: 10th International Conference, ICCHP 2006, Linz, Austria, July 11–13, 2006: Proceedings*, Ed. K. Miesenberger [et al.], Berlin 2006, p. 380.

<sup>33</sup> D. Grammenos, A. Savidis, C. Stephanidis, *op. cit.*, p. 8:15.

to make it playable for sighted players as well, as a way for researchers to compare the human-computer interaction of sighted and blind people. *Audio Space Invaders* also included facilities such as a simple control system (using a keyboard or joystick), as well as the possibility to adapt the game's difficulty level for one's needs through a so-called Level Editor, which was intended to help players with different disabilities (also due to age) as well as with different levels of experience. The gamer was accompanied throughout the game by a robot, Molly, suggesting what to do on a given level and what dangers await, as well as supporting the player with encouraging comments during the game<sup>30</sup> [Fig. 2]. Despite how early the attempt was, *Audio Space Invaders*, in terms of the accessibility options it provided, was a very advanced achievement. Most notably by including a very wide range of players, including older and inexperienced ones, as well as – fully able-bodied players. It could therefore be seen as one of the first examples of an almost “universally accessible” game.

Another of the early accessibility initiatives worth mentioning is the AGRIP (Accessible Gaming Rendering Independence Possible) project, which aimed to create the first audio adaptation of a mainstream computer game. The authors (Matthew Tylee Atkinson and Sabahattin Gucukoglu) chose the popular single-player shooter *Quake* (id Software, 1996), and the result of their work is *AudioQuake* (2003–2007), which features enhanced ambient sound options compared to the original, as well as a voice assistant to navigate the player's movements. The intention was to create a single-player version of this game (based on the ZQuake engine), and the ability to modify it so that players of *AudioQuake* would have the opportunity to join the broad modding community centred around the original *Quake*. With the involvement of the audience, the first of these goals was achieved as early as 2003, while the first player-created mods appeared in 2004, when online games were also launched in which people with disabilities could participate. And 2008 saw the release of the Level Description Language, a tool that allowed blind gamers to design their own 3D game levels by entering appropriately structured text, which was then interpreted by a computer that generated a 3D map<sup>31</sup>. What is particularly distinctive about Atkinson and Gucukoglu's project is that from the outset it was designed not only to make a selected and – what is worth emphasising – relatively new mainstream and wildly popular game available, but also to create tools with which other popular games, and the communities around them, could be made accessible to the general gaming public<sup>32</sup>.

Among the research projects dedicated to accessibility, the work of Dimitris Grammenos' team to create “universally accessible games” (UA-Games) is perhaps the most frequently referred to. These were based on the concept of “unified design” and, within this, a unified interface design. The most important quality that characterises both is “polymorphism”<sup>33</sup>, which means that, at a structural lev-



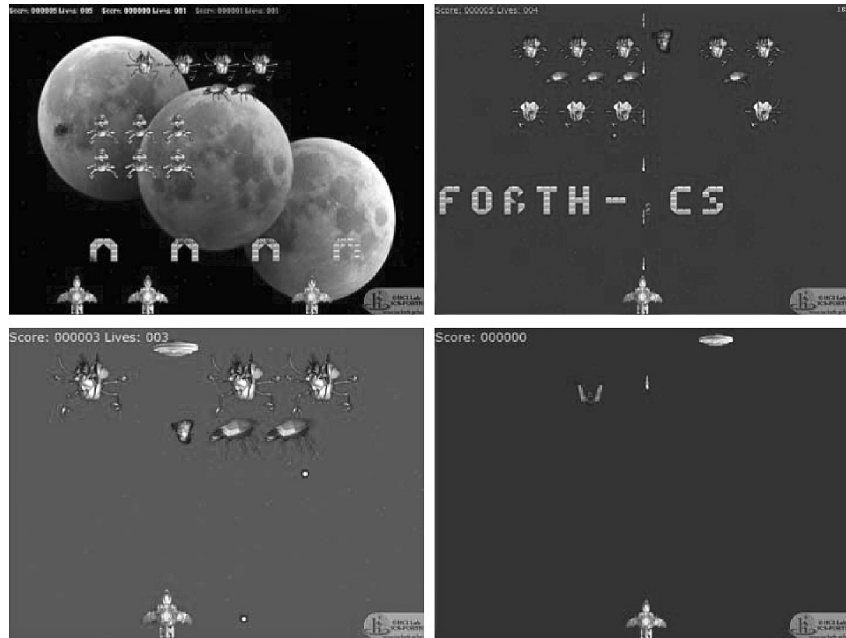
2. Rachel J. McCrindle, David Symons, screen from *Audio Space Invaders*. Photo from: *iidem, Audio Space Invaders*, [in:] *Proceedings of the 3rd International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies, (ICDVRAT 2000)*, Ed. P. Sharkey [et al.], Reading 2000, p. 62

el, a game is a conglomerate of its many different variations adapted to a specific disability, from which the player can choose the one that best suits his or her needs. They differ in terms of “content”, i.e. the speed of the game, its graphics or sound, etc. (which corresponds to the level of the interface), as well as the rules defining the conditions of victory, but also the controllers – as the game should support any type of controller. At the same time, the authors placed great emphasis, which is unfortunately not so common practice among video game designers, on the need to constantly consult all proposed solutions with gamers with disabilities, so that mistakes can be caught at the earliest possible stage.

To illustrate their concepts, the Grammenos team developed several examples of games from different genres and with different levels of difficulty to present both universally accessible and universally inaccessible (“Game Over!”) productions<sup>34</sup>. They also presented

<sup>34</sup> It was a game that no one was intended to be able to play, as it contained numerous accessibility barriers. It was intended to serve as a demonstration of bad practices and mistakes in game design. These were implemented at every stage of the game – e.g. to start the game you had to press the keys simultaneously: Ctrl + Shift + Enter + Home + F3 + F12 + right arrow. See D. Grammenos, *Game Over: Learning by Dying*, [in:] *CHI '08: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, Vol. 1, Ed. M. Burnett [et al.], New York 2008, p. 1446.

3. Dimitris Grammenos, Anthony Savidis, Constantine Stephanidis, examples of alternative player profiles in *Access Invaders* (2006). From top to bottom, left to right: a) basic; b) single switch; c) extra large; d) non-visual. Photo from: *idem*, *Designing Universally Accessible Games*, "Computers in Entertainment" 2009, No. 1, p. 8:17



<sup>35</sup> D. Grammenos, A. Savidis, C. Stephanidis, *op. cit.*, p. 8:3.

<sup>36</sup> An even more accessible version of the game entitled *Terrestrial Invaders* has also been created. See *ibidem*, p. 8:20.

<sup>37</sup> See *ibidem*, pp. 8:26.

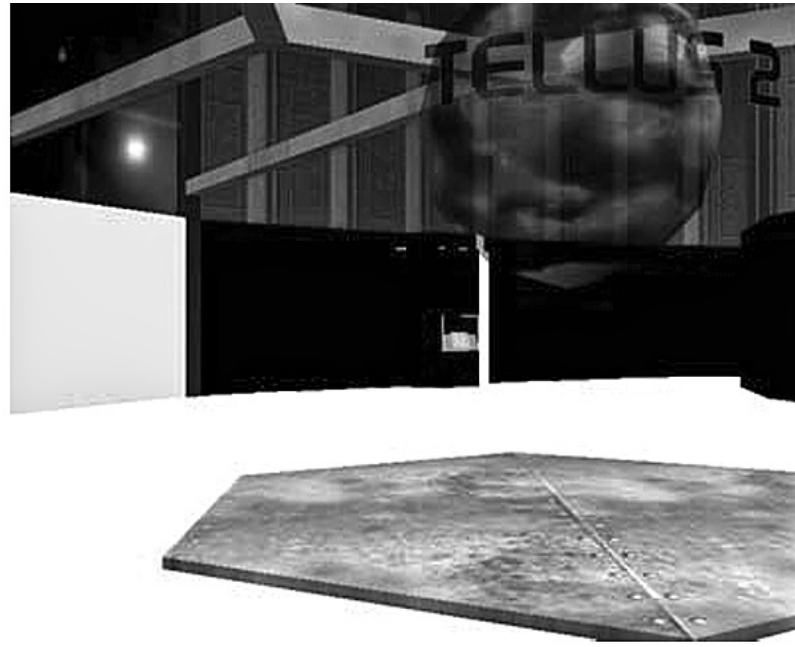
<sup>38</sup> An example of this can be found in the comments under one of the online articles on game accessibility. See e.g. B. F. Malinowski, *Dostępność gier, czyli jak i po co projektować gry bez barier?*, <https://antyweb.pl/dostepnosc-gier-czyli-jak-i-po-co-projektowac-gry-bez-barier> (access date: 18.01.2024).

the concept of a “parallel game universe”, the aim of which was to enable the creation of multiplayer titles that could be played together by people of varying levels of ability<sup>35</sup>. As in the cases described above, the researchers focused on transforming towards accessibility already existing games, e.g. *Space Invaders*, which in their version was called *Access Invaders*<sup>36</sup> [Fig. 3], or, for example, the chess game *UA-Chess*. Taking the former as an example, configurable features included the pace of the game, the size of objects on the screen, colour combinations, 3D sound to locate opponents in the game space. And in the case of the rules, for example, what kind of aliens can destroy the player’s ship, or what are the patterns of their movement around the screen.

Perhaps the most difficult issue that Grammenos’ team tackled was trying to develop the concept of a common platform for able-bodied players and those with disabilities to interact or compete in a specific game. In the latter case, however, the polymorphism that is central to his concept would have to stand in the way, as each player would have to participate in a game governed largely by different rules, and therefore de facto play a more or less different game. One of the ways of achieving coherent gameplay proposed by researchers would be to assist the player with disabilities by, for example, the game’s AI<sup>37</sup>. However, this does not seem a convincing solution to the problem of levelling the competition between able-bodied players and those with disabilities, which is a pressing one even today. In the discourse on making multiplayer games (especially those of a clearly competent nature, such as shooters) accessible to the lat-



*3D scene rendered in normal contrast for sighted gamers*



*3D scene with important parts rendered in high contrast, for low vision gamers*

4. Thomas Westin, screen from *Terraformers*, 2003. Photo from: *idem*, *Game Accessibility Case Study: "Terraformers" – a Real-time 3D Graphic Game*, [in:] *Proceedings of the 5th International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies (ICDVRAT 2004)*, Ed. P. Sharkey, R. McCrindle, D. Brown, Reading 2004, p. 96



<sup>39</sup> See T. Westin, *Game Accessibility Case Study: "Terraformers" – A Real-time 3D Graphic Game*, [in:] *Proceedings of the 5th International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies (ICDVRAT 2004)*, Ed. P. Sharkey, R. McCrindle, D. Brown, Reading 2004, p. 95.

<sup>40</sup> See *ibidem*, pp. 95–96.

<sup>41</sup> See N. Watson, *Well, I Know this is Going to Sound Very Strange to You, but I Don't See Myself as a Disabled Person: Identity and Disability*, "Disability & Society" 2002, No. 5.

<sup>42</sup> M. Zdrodowska, *Technologia jako narzędzie społecznej dystynkcji. Nieoczywiste relacje techniki i niepełnosprawności*, "Kultura Współczesna" 2018, No. 3, pp. 22–23.

<sup>43</sup> See e.g. *Valve: Game Accessibility Benefits Disabled, Able Alike*, <https://www.gamedeveloper.com/game-platforms/valve-game-accessibility-benefits-disabled-able-alike> (access date: 17.01.2024); D. Scimeca, *Resetting Accessibility in Games*, <https://www.gamedeveloper.com/audio/resetting-accessibility-in-games> (access date: 17.01.2024).

<sup>44</sup> See IGDA, *Accessibility in Games: Motivations and Approaches*, 29 June 2004, [https://igda-gasig.org/wp-content/uploads/2011/10/igda\\_accessibility\\_whitepaper.pdf](https://igda-gasig.org/wp-content/uploads/2011/10/igda_accessibility_whitepaper.pdf) (access date: 10.01.2024).

ter, able-bodied players quite regularly raise the issue that various "facilities" for players with disabilities, e.g. aim assist, may in fact be a kind of "cheat" unfair to them, as they cannot openly use such tools. For this reason, they may resist such solutions<sup>38</sup>.

Perhaps the first original title developed for players with and without disabilities was the 3D action adventure game *Terraformers* (Pin Interactive, 2003) designed by Thomas Westin. [Fig. 4] In order to adapt it to the needs of people with visual impairments, a then innovative sound interface was implemented, using 3D spatial sound and voice information to orient the player in the game space. The player's assistive systems were housed in the suit worn by the player's character, making them diegetic. These included an audio compass (with voice information), sonar suggesting the distance to individual objects, GPS indicating the exact position of all objects, and the player's avatar (also with voice information). It is noteworthy that all objects (including those in the character's inventory) in the game were "sonified" so that they could be easily identified. Different types of ground also generated specific sounds when walking on them. Such a comprehensively developed audio interface led to *Terraformers* being honoured with the Innovation in Audio Award at the Independent Games Festival in 2003<sup>39</sup>. The game, as it was also aimed at able-bodied players, also had a 3D graphics layer, which could either be turned off or transformed in a higher contrast mode to highlight gameplay-important objects<sup>40</sup>. It is not difficult to see that the elements introduced to make it accessible to people with visual impairments could also help the gameplay of fully sighted people. Thanks to their largely diegetic nature, they were "discreet", i.e. they did not distinguish the players using them as disabled. After all, as the researchers note, not all people with various impairments want to identify themselves as disabled<sup>41</sup>. At the same time, the fact that these functionalities also helped players without disabilities brings them into the class of solutions that go under the name "disability gain", i.e. those that were originally designed as "assistive technologies" but benefited the general public. One of the first such "technologies" was to lower the curbs at pedestrian crossings so that people in wheelchairs could cross, but it also brought positive outcomes for parents with children in pushchairs, for example, or people with wheeled suitcases<sup>42</sup>. I raise this issue because the discourse lobbying for increased accessibility of games invokes as one of the arguments precisely the fact that solutions to improve it can be useful for a wide spectrum of gamers<sup>43</sup>.

The experience gained from working on *Terraformers* was the starting point for Westin to set up the Game Accessibility Special Interest Group (2003) within the International Game Developer's Association (IGDA). This is one of the most serious advocacy initiatives still in operation today, with the aim of working towards accessibili-



ty in games. Its most important contribution was the formulation of a report on the state of advances in video game accessibility in 2004, which also contained general guidelines (updated in 2010) for solving problems arising from it<sup>44</sup>. Some of these are ideas proposed by Westin in *Terraformers* – such as a “sonar”, “GPS” and “sound compass”<sup>45</sup>. The preparation of the Game Accessibility SIG was preceded by initiatives originating from the gaming public. One of the first is audiogames.net, founded in 2002. It is a database of audio games and mainstream titles accessible to people with visual impairments, originally aimed only at them. Currently, the service has the ambition to promote audio games as a separate genre for all gamers<sup>46</sup>. Other important organisations dedicated to the needs of gamers with disabilities are also worth mentioning<sup>47</sup>. These include the AbleGamers (2004) and SpecjalEffect (2007) foundations, websites such as OneSwitch.org.uk, caniplaythat.com, gameaccessibilitynexus.com and (now defunct) deafgamers.com<sup>48</sup>. They focus on a fairly broad range of tasks – from lobbying for the introduction of accessibility features in games, formulating recommendations for such features, reviewing titles released on the market from an accessibility point of view, organising events related to this issue, to providing disabled gamers with gaming equipment suitable for their needs. The history of video game accessibility over the last quarter of a century is closely linked to these and similar advocacy bodies. It is they who have probably contributed most to popularising the issue and putting pressure on video game developers and manufacturers of gaming equipment to also make games increasingly accessible. The initiatives of the gamers themselves also played a very important role here – their complaints about the lack of accessibility led in many cases to the introduction of its options – this was the case, e.g., with *Half-Life* (Valve Corporation, 1998), where dialogue boxes were inserted ex post. The next part of the series, *Half-Life 2* (2004), already had captions for the deaf from the very start. Another example would be the *Uncharted* (Naughty Dog) series. One gamer with a motor impairment, Josh Straub, who was unable to complete the second game in the series (*Uncharted 2: Among Thieves*, 2009) due to the need to press the controller buttons too fast during the so-called “quick time event”<sup>49</sup>, contacted the game’s producers, who, in response and in consultation with him, made a number of improvements for players with disabilities in *Uncharted 4: Thief’s End* (2016)<sup>50</sup>. Naughty Dog is, by the way, one of the positive “heroes” of the fight for game accessibility. Their most important production, *The Last of Us* franchise<sup>51</sup>, is rated very highly from this angle. To such an extent that it is seen (especially in its second part) as a certain standard to which games should aspire<sup>52</sup>. *The Last of Us: Part II* includes more than 60 accessibility options, which it would be impossible to list all of them here, for players with vision and hearing impairments, or with motor difficulties, etc. [Fig. 5]. These include text-to-speech conversion, the



<sup>45</sup> *Ibidem*, pp. 16–17.

<sup>46</sup> Frequently Asked Questions, <https://www.audiogames.net/frequently-asked-questions/> (access date: 18.01.2024).

<sup>47</sup> In our country, perhaps the first action for game accessibility was taken by the Poznań Gamers’ Guild, which has developed recommendations for it in 2019. These are based on the guidance provided in the brochure *Dostępność gier. Wskazówki dla twórców gier* (<https://gildiagraczy.pl/wp-content/uploads/2019/04/Dostepnosc-gier-wskazowki-dla-tworcow-gier.pdf> [access date: 18.01.2024])

<sup>48</sup> See e.g. D. Gałuszka, *Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych*, [in:] *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, Ed. J. Niedbalski, M. Raclaw, D. Żuchowska-Skiba, Łódź 2017, p. 340. Yet other noteworthy parties are the BBC, which produces and distributes games, or the Norwegian company focusing on universal design MediaLT.

<sup>49</sup> This experience led him to set up the (now defunct) Dagersystem.com website with reviews of game accessibility.

<sup>50</sup> See P. Klepek, *How A Player With Disabilities Convinced Naughty Dog To Add More Accessibility Options To “Uncharted 4”*, <https://kotaku.com/how-one-disabled-player-convinced-naughty-dog-to-add-more-1777633667> (access date: 30.01.2024).

<sup>51</sup> Part one came out in 2013 (remake with added accessibility options in 2022), part two in 2020 (remaster in 2024).

<sup>52</sup> See e.g. V. Branco, *Low Vision Game Review – “The Last of Us: Part II” Remastered*, <https://www.gameaccessibilitynexus.com/blog/2024/01/16/the-last-of-us-part-ii-remastered-low-vision-review> (access date 18.01.2024)



<sup>53</sup> See e.g. I. Besztocha, "The Last of Us: Part 2" - kamień milowy w dostępności dla niepełnosprawnych graczy, <https://gamemusic.pl/the-last-of-us-part-2-kamien-milowy-w-dostepnosci-dla-niepelnosprawnych-graczy> (access date: 18.01.2024)

<sup>54</sup> But also many others, such as highly praised for their accessibility *Gears 5* (The Coalition, 2019), *Spider-Man: Miles Morales* (Insomniac Games, 2020), *Batman: Arkham Knight* (Rocksteady Studios, 2015), etc.

<sup>55</sup> See M. Brown, S. LaRell Anderson, *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games*, "Games and Culture" 2020, No. 6, p. 710.

<sup>56</sup> C. Craven, "Death Stranding Director's Cut" Accessibility Review — Can I Play That?, <https://caniplaythat.com/2021/09/23/death-stranding-directors-cut-accessibility-review-can-i-play-that> (access date: 18.01.2024).

<sup>57</sup> See *AbleGamers' 2014 Accessible Mainstream Game of the Year Award*, <https://web.archive.org/web/20150106163944/https://www.ablegamers.com/ablegamers-news/ablegamers-2014-accessible-mainstream-game-of-the-year-award-2> (access date: 25.02.2024). The games *Bayonetta 2* (PlatinumGames, 2014) and *Always Sometime Monsters* (Vagabond Dog, 2014) were also awarded.

option to enlarge any part of the screen as well as captions or menus, changing the colour scheme to a more contrasting and readable one, auto aim, scanning the area for enemies and needed resources, warnings, e.g. before a character falls from a height (and therefore risks injury or death), as well as sound markers for all in-game activities (moving, fighting, grabbing objects), which the player is first taught to recognise in the game, or even the option to skip puzzles that are too difficult. Such a rich repertoire of facilitators is also used by able-bodied players who, e.g., are keen to use dialogue captions<sup>53</sup>.

### Current state of the accessibility issue

Looking at examples such as the aforementioned Naughty Dog<sup>54</sup> studio productions and considering that efforts to improve accessibility of games have been developed for more than 30 years, it might seem that accessibility solutions are already widespread in mainstream games. However, this is not the case and even the biggest contemporary titles still have very limited accessibility options. This was demonstrated, for example, by a review of 50 games released in 2019 compiled by researchers Mark Brown and Sky LaRell Anderson, which noted serious accessibility flaws even in a high-profile production such as *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019) created by industry legend, Japanese designer Hideo Kojima. The authors pointed out, for example, the lack of customisable controls, which is a major inconvenience for those using non-standard controllers, or the use of colour alone to convey important gameplay information<sup>55</sup>. In a review published on [caniplaythat.com](https://caniplaythat.com), the assessment was even harsher, with *Death Stranding* (even in its revised, director's cut) being called there by the reviewer "one of the most barrier-ridden games I've played in a very long time"<sup>56</sup>.

In Polish productions, even the best-known ones, the issue of accessibility has been addressed with varying degrees of commitment. What is more, some of the titles seem to be to some extent accessible only as a result of a lucky coincidence rather than deliberate action. Such an observation comes to mind, e.g., with regard to *This War of Mine* (11bit Studios, 2014), which, somewhat surprisingly, was awarded the prize for the most accessible game by the AbleGamers Foundation in the year of its release. They appreciated the possibility to play the game using only the mouse (after all, this is a feature of basically all point and click games), the colour style suitable for people with daltonism, and the support of audio information with visual one<sup>57</sup>. The game does not, however, include any accessibility options that the player could modify themselves and, unfortunately, no facilities for people with vision impairments [Fig. 6]. Another example of Polish games with very limited accessibility could be the *Dying Light* series (Techland, 2015 and 2022), containing only very basic accessibility features such as customisable captions (but conveying only



5. Naughty Dog, screen from *The Last of Us Part II*, 2020. Photo from: <https://www.youtube.com/watch?v=G7IGrW3IIJU> (access date: 3.04.2024)

the main dialogue), the ability to enable auto aim when playing on a pad and to remap buttons on the keyboard and to a limited extent on the pad, but also – control using eye movements. In the second part of the series, it is optional to change the colour scheme to one more suitable for daltonists. The largest Polish production of recent years, *Cyberpunk 2077* (CD Projekt Red, 2020), fares much better in this respect, although some accessibility options were only added in the last two patches (2.1 and 2.11)<sup>58</sup>, not intended for older generation consoles, however. They have been collected under the “Accessibility” tab and include, among other things, solutions such as the ability to enlarge and simplify the interface to make it more legible, as well as enlarged caption size and the removal of the timer in hack tasks. Already earlier in the game, it was possible, e.g., to adapt the colour scheme to different types of impairment of their vision, to enable aim assist or, for example, to set the difficulty for different types of combat (melee, ranged and vehicle). After all, one cannot overlook the fact that initially the game featured flashing visual sequences in the so-called braindance sequences, which could cause epileptic attacks in sensitive people. Undoubtedly, this was a mistake that could easily have been avoided and yet found its way into the game.



<sup>58</sup> December 2023 and February 2024, respectively.



6. 11bit Studios, interface of *This War of Mine*, 2014. Photo: E. Kiecko



<sup>59</sup> L. Lanier, "God of War" Director Explains Why Accessibility Is Not a Compromise, <https://variety.com/2019/gaming/news/god-of-war-director-sekiro-input-1203184074> (access date: 20.01.2024).

<sup>60</sup> *God of War* itself thankfully has a dozen different accessibility options, although there are more in the PC version of this game.

Some games are unnecessarily inaccessible for players with disabilities not only because of a more or less deliberate "overlooking" of their needs or limitations, but also because of a misunderstanding of the concept of accessibility. For it is often thought that its conditions are met simply by creating an "easy" mode in a game, as if forgetting that an inaccessible game does not have to be objectively "difficult". But also that a "difficult" game does not have to be inaccessible. A very good illustration of this problem is the controversy that arose with the release of *Sekiro: Shadows Die Twice* (FromSoftware, 2019), a game that, according to the artistic vision of its creators, realised in a series of previous productions such as *Bloodborne* (2015) or the *Dark Souls* series (2011–2016), has very challenging gameplay. For this reason, there have been claims that this title should have an "easy" level to make it more "accessible". One of those speaking in this vein was Cory Barlog, director of *God of War* (SIE Santa Monica Studio, 2018), stating that:

To me, accessibility does not exist in contradistinction to anyone's creative vision but rather it is an essential aspect of any experience you wish to be enjoyed by the greatest number of humans as possible<sup>59</sup>.

So, as we can see, even experienced creatives demonstrate a misunderstanding of the concept<sup>60</sup>.

Acknowledging the efforts of Naughty Dog or other video game developers who try to make their games accessible to people with disabilities cannot, however, obscure the fact that the solutions they introduce in the form of accessibility options are, in essence, only “improving” the player. So, going back to the opening remarks of this text – they fit (consciously or not) into the medical concept of disability by offering “prosthetic” measures for it. However, this can in no way be a reproach against these creators. For in practice, this is the easiest and so far most effective way of making games accessible, which takes into account the needs of different gamers and which allows them to decide for themselves how to configure the game. So far, moreover, there are no good, complete models showing how a “universally accessible” complex and multi-layered AAA game, created in the paradigm of a “social” understanding of disability, could work and look like. There are, however, some solutions that can suggest this. Yet, taking this second paradigm as a starting point does not necessarily mean abandoning any of the already proven accessibility features. Rather, it is about the way in which they are implemented and the language in which they are presented. The latter was triggered by the very unfortunate wording used by the developers of the extremely challenging arcade platformer *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018) when describing the settings for adjusting its difficulty (the so-called assist mode). Originally, the text message accompanying the selection of this mode announced that “difficulty is essential for gameplay” and that the developers “recommend playing without ‘assist mode’ from the first time”. After consultation with disabled speedrunner Clinton Lexa, this message, as “condemning” people who needed difficulty modification for various reasons, was changed. Now, in a more neutral and inclusive tone, it states that “*Celeste* is intended to be a challenging and rewarding experience. If the default game proves inaccessible to you, we hope that you can still find that experience with Assist Mode”<sup>61</sup>. The original message could be understood as expressing a lack of empathy towards gamers, failing to recognise that the “difficulty” of games is a very subjective concept, so that even a slightly facilitated game can still be, for people with disabilities, among others, very challenging.

How, then, do current attempts at game design, which could be regarded as (also in the declarative field) understanding it from the social perspective of disability, look like. As I have written before, they should be based on an effort to develop a design for a given production that (ideally) would not contain any accessibility barriers that would then need to be removed. Taking the rather inflammatory issue of aim assist in shooters<sup>62</sup> – as an example – accessible design would involve considering why a player with a disability might have trouble aiming – it would be, for example, that the silhouettes of enemies blend too much into the background and are too small. The solution could be to make them larger and more contrasty. Such a video game



<sup>61</sup> C. Lexa, tweet of 9 September 2019, <https://twitter.com/halfcoordinated/status/1171019867828490241/photo/3> (access date: 20.01.2024).

<sup>62</sup> The controversies concerning aim assist originally developed out of the differences in control between the different platforms – consoles and PCs. Due to the objective difficulty of operating the pad, especially in demanding action games, many games designed for consoles introduced an aim assist to make the game a little easier to play. PC gamers saw this as giving an unfair advantage to console gamers, while console gamers saw it as levelling the playing field.



<sup>63</sup> See A. Thompson, *UX Summit: Accessibility by Design: Finding Our Way on the Path Less Traveled*, <https://www.gdcvault.com/play/1028893/UX-Summit-Accessibility-by-Design> (access date: 20.01.2024).

design tactic of identifying potential accessibility barriers before they become actual ones was adopted some time ago by one of the biggest video game developers and publishers Ubisoft. It was outlined during a talk<sup>63</sup> at a major industry event, the Game Design Conference in March 2023, by Aderyn Thompson, accessibility design manager and strategist at the studio. In her view, another important step towards equality design in games would be to use “discreet” accessibility options and hints in the first place. The examples of good practice mentioned by Thompson that could be developed in other games were the nature hints appearing in the (otherwise containing quite a few accessibility barriers) game *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch Productions, 2020) such as wind, birds, foxes or skylights [Fig. 7]. They lead the player, as it were, in a “natural” way to the target spots, and also indicate the location of additional objectives, such as collectables. These clues, however, have a major drawback – they are primarily visual, although in the case of wind, for example, its gusts can also be transmitted to the directional vibrations of the DualSense pad (as the game is a PlayStation-exclusive title). Extending the accessibility of such solutions would involve adding (as in this case) clear audio cues and therefore – making them multimodal.

In terms of the discreteness of the accessibility options themselves, Thompson rightly pointed out that they should not be grouped together within a menu in one place labelled “accessibility”. The rationale for this is that, as I wrote earlier, not all people with disabilities want to identify themselves as such, and this kind of labelling can, in a sense, impose that identity on them. Such functionalities should instead be arranged in the relevant categories for graphics, sound, controls, etc. as ordinary personalisation options. An example of this would be the very well configured menu of Ubisoft’s game *Assassin’s Creed: Valhalla* (2020). [Fig. 8] Some of the most commonly used accessibility tools, such as dialogue captions, for example, should be (as is already practised) enabled as default from the first launch of the game.

Thompson, in all fairness, also noted that the quest to make games more accessible should always be pursued from the perspective of the feelings that a game offers to a gamer with a disability, among which the satisfaction of achieving one’s ambition of overcoming gameplay challenges, getting better and better, and ultimately achieving mastery, plays a prominent role. This seems somewhat obvious, yet still the most positive feeling that many of these players associate with games is the joy of simply being able to play a title.

Looking forward to the development of accessible video games, one could, I believe, be tempted to predict what the aesthetics of “universally accessible” titles might be. Its most important feature would probably be far-reaching “customisability”, of which very good examples have been offered for years by the modding community, e.g. those involved in modding *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda



7. Sucker Punch Productions, screen from *Ghost of Tsushima*, 2020. Photo: E. Kiecko



8. Ubisoft Montréal, interface of *Assassin's Creed: Valhalla*, 2020. Photo: E. Kiecko

Game Studios, 2011), whose larger and smaller mods can be counted in the thousands. The second of its key features would be participatory. People with disabilities should be included in the video game development process at all stages with an advisory voice, or at least as testers of proposed solutions and their prototypes. Evaluating not only their “functionality”, but above all their impact on the gameplay experience. It would also have to be based on empathy towards the needs of all groups of players, so as not to generate friction between them based on the feeling of unequal treatment.

Despite the considerable progress that has been made in the last 30 years towards making games accessible to people with disabilities, the current state of development cannot, unfortunately, be regarded as satisfactory. There are still a lot of even very popular games that only include very basic accessibility features, such as dialogue captions or the ability to customise controller buttons. Among all types of disabilities, the problems of the hearing-impaired and visually-impaired seem to be addressed best, to a lesser extent those with motor



difficulties. The least emphasis, on the other hand, is unfortunately placed on the needs of the cognitively impaired, which, with the high complexity of modern games, means that in most cases they may be excluded from the gaming experience.

Perhaps in conclusion, it would be worth asking whether all games need to be accessible. In light of how important it is for people with disabilities to be able to enjoy this form of entertainment, the answer seems obvious, especially for the most popular productions. However, it is possible that this is a somewhat utopian postulate, for the specific characteristics of some game genres, such as strategy games (an example is the *Victoria* series, Paradox Development Studio, 2003–2022) or online battle royale games (such as *Fortnite* or *PUBG*), which are often too demanding even for players who do not face any form of disability, may not allow them to be made fully accessible. Perhaps some accessibility barriers will have to exist in productions with specific graphical styles or mechanics. After all, video game developers should also be able to experiment if the industry is not to stagnate. Nevertheless – wherever possible, “accessibility” thinking should be at the heart of design.

As I wrote earlier, this issue has not yet found its rightful place in Polish games research and this gap, especially with regard to domestic productions, needs to be filled as soon as possible. Similarly, the question of the place of the discourse on accessibility in Polish specialised media requires research. By addressing this issue, researchers, I believe, can contribute to the development of accessible games.

---

#### Słowa kluczowe

gry wideo, dostępność, niepełnosprawność, projektowanie gier wideo, *disability studies*

---

#### Keywords

video games, accessibility, disability, video game design, disability studies

---

#### References

1. **Aguado-Delgado Juan [et al.]**, *Accessibility in Video Games: A Systematic Review*, “Universal Access in the Information Society” 2020, No. 1.
2. **Archambault Dominique [et al.]**, *Towards Generalised Accessibility of Computer Games*, [in:] *Technologies for E-Learning and Digital Entertainment*, Ed. Z. Pan [et al.], Berlin 2008.
3. **Atkinson Matthew T. [et al.]**, *Making the Mainstream Accessible: What’s in a Game?* [in:] *Computers Helping People with Special Needs. 10th International Conference, ICCHP 2006, Linz, Austria, July 11-13, 2006, Proceedings*, Ed. K. Miesenberger [et al.], Berlin 2006.
4. **Brown Mark, Anderson Sky LaRell**, *Designing for Disability: Evaluating the State of Accessibility Design in Video Games*, “Games and Culture” 2020, No. 6.
5. **Cairns Paul [et al.]**, *Enabled Players: The Value of Accessible Digital Games*, “Games and Culture” 2019, No. 2.

6. **Galloway Alexander R.**, *The Interface Effect*, Cambridge–Malden 2012.
7. **Gałużka Damian**, *Gry wideo w perspektywie potrzeb osób niepełnosprawnych*, [in:] *Oblicza niepełnosprawności w teorii i praktyce*, Ed. J. Nie-dbalski, M. Raclaw, D. Żuchowska-Skiba, Łódź 2017.
8. **Grammenos Dimitris, Savidis Anthony, Stephanidis Constantine**, *Designing Universally Accessible Games*, “Computers in Entertainment” 2009, No. 1.
9. **Hassan Lobna**, *Accessibility of Games and Game-based Applications: A Systematic Literature Review and Mapping of Future Directions*, “New Media & Society” 2024, in print, <https://journals.sagepub.com/doi/epdf/10.1177/14614448231204020> (access date: 2.01.2024).
10. **Karaś Mateusz**, *Niepełnosprawność, od spojrzenia medycznego do społecznego i Disability Studies*, “Przegląd Prawniczy, Ekonomiczny i Społeczny” 2012, No. 4.
11. **McCrinkle Rachel J., Symons David**, *Audio Space Invaders*, [in:] *Proceedings of the 3rd International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies (ICDVRAT 2000)*, Ed. P. Sharkey [et al.], Reading 2000.
12. **Nesteriuk Sergio**, *Audiogames: Accessibility and Inclusion in Digital Entertainment* [in:] *Digital Human Modeling. Applications in Health, Safety, Ergonomics, and Risk Management: 9th International Conference, DHM 2018, held as part of HCI*, Ed. V. G. Duffy, Cham 2018.
13. **Porter John R.**, *Understanding and Addressing Real-world Accessibility Issues in Mainstream Video Games*, “ACM SIGACCESS Accessibility and Computing” 2014, No. 108.
14. **Shakespeare Tom**, *The Social Model of Disability*, [in:] *The Disability Studies Reader*, Ed. L. J. Davis, 3rd Ed., New York – London 2010.
15. **Thompson Aderyn**, *UX Summit: Accessibility by Design: Finding Our Way on the Path Less Traveled*, <https://www.gdcvault.com/play/1028893/UX-Summit-Accessibility-by-Design> (access date: 20.01.2024).
16. **Watson Nick**, *Well, I Know this is Going to Sound Very Strange to You, but I Don't See Myself as a Disabled Person: Identity and Disability*, “Disability & Society” 2002, No. 5.
17. **Westin Thomas**, *Game Accessibility Case Study: “Terraformers” – a Real-time 3D Graphic Game*, [in:] *Proceedings of the 5th International Conference on Disability, Virtual Reality and Associated Technologies (ICDVRAT 2004)*, Ed. P. Sharkey, R. McCrinkle, D. Brown, Reading 2004.
18. **Westin Thomas [et al.]**, *Advances in Game Accessibility from 2005 to 2010*, [in:] *Universal Access in Human-Computer Interaction. Users Diversity*, Ed. C. Stephanidis, Berlin–Heidelberg 2011.
19. **Yuan Bei, Folmer Eelke, Harris Frederick C. Jr.**, *Game Accessibility: A Survey*, “Universal Access in the Information Society” 2011, No. 1.
20. **Zdrodowska Magdalena**, *Technologia jako narzędzie społecznej dystynkcji. Nieoczywiste relacje techniki i niepełnosprawności*, “Kultura Współczesna” 2018, No. 3.

---

**Emilia Kiecko, PhD, [emilia.kiecko@uwr.edu.pl](mailto:emilia.kiecko@uwr.edu.pl), ORCID: 0000-0003-4612-3068**

Art historian, assistant professor at the Institute of Art History, University of Wrocław. Author of the book *Przyszłość do zbudowania. Futurologia i architektura w PRL* (The future to be built: Futurology and architecture in the People's Republic of Poland, 2018), co-editor of the study *Czuty modernizm. Społeczna historia Mistera Warszawy. 50 lat razem* (Tender modernism: A social history of Mister Warsaw: 50 years together, 2019). She has published more than a dozen scholarly articles devoted primarily to 20th c. Polish architecture and urban planning. Her research interests focus on the history and theory of modern architecture and urban planning, historic preservation theory, and the history and theory of video games.

### Summary

#### **EMILIA KIECKO (University of Wrocław) / Accessibility of video games in the context of disability. A historical overview**

This article briefly presents the history of making video games “accessible” to people with disabilities almost from the beginning of the medium to the present day. It outlines the conditions that influence the current state of accessibility in games, as well as the main issues that have emerged in the discourse on this issue. It also discusses some of the accessibility solutions developed by the video game industry and advocacy organisations.



1. Kadr z filmu interaktywnego *Kinoautomat. Człowiek i jego dom*, reż. J. Roháč, R. Činčera, V. Svitáček, Czechosłowacja 1967; Národní filmový archiv. Fot. za: <https://nfa.cz/cs/25815-kinoautomat-clovek-a-jeho-dum> (data dostępu: 15.03.2024)

# Znaczenie interaktywności i dokumentalistyki w ofercie platformy Netflix

Paweł Sołodki

Uniwersytet Łódzki

Przez cały XX w. filmowa dokumentalistyka rozpowszechniana była przede wszystkim w ramach repertuarowych pokazów kinowych, przeglądów, festiwali i nieoficjalnych projekcji oraz w telewizji linearnej. Wkroczenie mediów audiowizualnych – w formie nośników magnetycznych i cyfrowych – do domów znacząco przybliżyło widzom dokumentalistykę, ale nie na tyle, by zauważalnie zmienił się jej status jako niszowego rodzaju filmowego. Dopiero nowe tysiąclecie oraz szereg przemian technologicznych i instytucjonalnych umożliwiły jej popularyzację na niewyobrażalną wcześniej skalę. Twórcy dokumentów – już przedtem dość różnorodnych – zaczęli jeszcze bardziej eksperymentować z ich granicami: produkcje takie mogły odtąd trwać od kilkudziesięciu sekund do wielu godzin, swobodnie łączyć się z innymi rodzajami filmowymi (np. kinem fabularnym lub eksperymentalnym) czy gatunkami (np. film historyczny, komedia, horror), strukturami narracyjnymi (np. hipertekstowe labirynty i kłęza, bazy danych), mediami (np. gry cyfrowe, multimedialny reportaż), trybami odbioru (np. interaktywne środowiska rozszerzonej rzeczywistości, wielkoekranowe instalacje galeryjne, muzealne ekspozytory), a nawet sposobami pozyskiwania materiału (np. scyfryzowane archiwa, strategie crowdsourcingowe). Budżetowania nie warunkowały już zgody decydentów ze studiów filmowych, instytucji kultury czy stacji telewizyjnych: uniwersyteckie *media labs*, małe niezależne studia czy platformy streamingowe pozwoliły na większą swobodę produkcyjną, przy okazji naznaczając dokumentalistykę specyfiką własnego

obszaru funkcjonowania. Jeszcze nigdy dokumentalizm tak silnie jak dziś nie przenikał całej zmediatyzowanej rzeczywistości i nie był tak otwarty na zmiany w ramach nowych modeli realizacyjno-odbiorczych. Nigdy też w takim stopniu jak obecnie nie wykorzystywał rozwiązań interaktywnych.

Biorąc pod uwagę przekształcenia współczesnej telewizji oraz wyrosłych z niej serwisów streamingowych, wydaje się zasadne zbadanie sposobów, jakimi platforma Netflix – wciąż jedna z najpopularniejszych na świecie i aktywnie zaangażowana w produkcję filmów oraz seriali dokumentalnych – mierzy się zarówno z faktografią, jak i potencjałem rozwiązań interaktywnych, dotąd rozwijanych w ramach m.in. sztuki nowych mediów czy przemysłu growego, a obecnie coraz częściej wykorzystywanych w szerokiej palecie środków przekazu.

W niniejszym artykule przyjrę się dokumentalnym realizacjom dostępnym na Netflixie, który – zgodnie z moją wiedzą – jako jedyna platforma SVOD (*subscription video on demand*) oferuje produkcje umożliwiające zarówno odbiór bierny, jak i interaktywny. Ponieważ niezbędne będzie wprowadzenie historyczno-teoretyczne, chciałbym w pierwszej części tekstu opisać strategię wykorzystywania interaktywności przez telewizje linearne oraz nielinearne. Druga część, oparta na analizie danych zastanych, dotyczyć będzie roli, jaką dokumentalistyka odgrywa w ofercie Netflix. Ostatnia część zostanie poświęcona analizie tekstualnej dokumentów interaktywnych dostępnych na tej platformie. W artykule sięgam po takie metody badawcze, jak ujęcie historyczne, analiza danych zastanych oraz kognitywna analiza tekstu, a celem jest usystematyzowanie wiedzy na temat funkcji, jaką w procesie konstruowania oferty platformy Netflix pełnią interaktywność i dokumentalistyka: jedna na poziomie technologicznym, druga – gatunkowym. W tekście rozpatruję te obszary łącznie, gdyż są one wyjątkowo atrakcyjnymi, ale też kłopotliwymi elementami oferty medialnej giganta, a uwzględnianie w niej interaktywnej dokumentalistyki *per se* wydaje się szczególnie interesujące z uwagi na podwójne wyzwanie stojące w tym przypadku przed platformą.

### **Interaktywność w telewizji linearnej i nielinearnej**

Tradycyjna telewizja linearna w ciągu dekad ostrożnie podchodziła do kwestii interaktywności. Aby jak najpełniej wykorzystać oferowane przez nią możliwości, musiała poczekać na rozwój transmisji cyfrowej, analogowe systemy przesyłu informacji nie pozwalały bowiem w tym zakresie na wiele. Sharon Marie Ross wyróżniła kilka form interaktywności dostępnych wówczas stacjom telewizyjnym:

1. jawne zaproszenie do działania (*overt invitation*), np. do głosowania w trakcie trwania programu na żywo;
2. organiczne zaproszenie do działania (*organic invitation*), np. do bezpośredniego uczestnictwa lub do dzwonięcia w czasie trwania programu na żywo;

3. niejawne zaproszenie do działania (*obscured invitation*), zachęcające widzów do samodzielnego rozwiązywania zagadek, np. w trakcie oglądania programów kryminalnych<sup>1</sup>.

Zbigniew Bauer owo ograniczone spektrum możliwości – a także dość wąskie rozumienie interaktywności – oceniał dość negatywnie, wskazując, iż tradycyjna, linearna telewizja raczej symuluje partycypacyjną otwartość niż realnie pozwala widzom na ingerencję w tekst. Pisał wręcz o „interaktywności bez aktywności”:

wszystkie te aspekty strumienia telewizyjnego splatają się w takim sposobie oddziaływania na widza, by swoje symulowane (imitowane) uczestnictwo utożsamiał [on] z interaktywnością<sup>2</sup>.

Badacz, przyglądając się zmianom, jakie na początku XXI w. zaszły wraz z popularyzacją transmisji cyfrowej, zaktualizował typologię Ross i wymienił cztery sposoby, na jakie telewizja może wzbudzać owo wrażenie interaktywności:

1. interaktywność transmisyjną – dokonywanie wyboru z zamkniętego zbioru transmitowanych treści bez możliwości wpływania na nadawcę, np. wybór emitowanego programu;
2. interaktywność konsultacyjną – możliwość złożenia prośby u nadawcy o dostęp do określonych treści, np. o emisję programu na życzenie;
3. interaktywność konwersacyjną – możliwość wymiany komunikatów, np. poprzez newsletter, e-mail, rozmowę telefoniczną;
4. interaktywność rejestracyjną – możliwość wpływania na decyzje produkcyjno-emisyjne nadawcy poprzez rozwinięty system zbierania danych<sup>3</sup>.

Jak referuje Eggo Müller, zdaniem Marka Andrejevica za owym poszerzonym spektrum możliwości i ogólnym zainteresowaniem stacji telewizyjnych inwestowaniem w programy o rozbudowanym zakresie interaktywności, jak choćby *Big Brother* (1997–) czy *American Idol* (2002–), a także redefiniowaniem relacji między autorami a odbiorcami stoją przede wszystkim względy ekonomiczne:

dzięki kuszeniu widzów wizją współtworzenia programu telewizyjnego lub strony internetowej kreowane są nowe źródła przychodu; użytkownicy płacą za udział w programie lub za dostęp do szyfrowanej transmisji na żywo; [...] udostępniają własne treści bez wynagrodzenia pieniężnego; a za każdym razem, gdy wchodzi w interakcję *online*, generują dane cenne dla ukierunkowanego marketingu i masowej personalizacji<sup>4</sup>.

Dodajmy, że interaktywność w telewizji w swoich różnych formach ma nie tylko sens ekonomiczny, ale też społeczny i kulturowy, będąc dowodem podążania przez stacje telewizyjne z duchem czasu poprzez uatrakcyjnianie i rozbudowywanie oferty oraz rozwijanie – wśród publiczności – nowych umiejętności i oczekiwań w zakresie



<sup>1</sup> Sh. M. Ross, *Beyond the Box: Television and the Internet*, Malden (Massachusetts) 2008, s. 8.

<sup>2</sup> Z. Bauer, *Dziennikarstwo wobec nowych mediów. Historia, teoria, praktyka*, Kraków 2009, s. 188.

<sup>3</sup> *Ibidem*, s. 191.

<sup>4</sup> E. Müller, *Formatted Spaces of Participation: Interactive Television and the Changing Relationship between Production and Consumption*, [w:] *Digital Material: Tracing New Media in Everyday Life and Technology*, ed. M. van den Boomen [et al.], Amsterdam 2009, s. 50. Zob. też M. Andrejevic, *Reality TV: The Work of Being Watched*, Lanham (Maryland) 2004.



<sup>5</sup> Zob. M. Filiciak, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013, s. 191-192.

<sup>6</sup> Zob. A. Powierska, *Polajkować TV. Telewizja i media społecznościowe*, Kraków 2022, s. 75.

konsumpcji treści. Nie bez znaczenia jest także wymiar technologiczny: część działań interaktywnych nie byłaby możliwa bez wdrożenia nowych rozwiązań, co ponownie odsyła do sfery ekonomicznej, łączącej się z produkcją i nabywaniem najnowszych wersji sprzętu oraz oprogramowania.

Ten szereg splecionych ze sobą zmian sprawia, że niektórzy badacze zamiast o telewizji zaczęli mówić wręcz o posttelewizji, inni zaś wprowadzili termin telewizji nieliniowej, w odróżnieniu od tej dotychczasowej – linearnej<sup>5</sup>. Częścią tego zjawiska jest także pojawienie się platform streamingowych, w tym SVOD jak Netflix. Jeśli telewizja linearna najchętniej realizowała ideę interaktywności w formacie „na żywo”, to SVOD niemal całkowicie porzuca takie treści – a gdy już po nie sięga, to najczęściej udostępniając na platformie to, co emitowane jest równocześnie w paśmie linearnym, tak jak czynią to Canal+, kolejne platformy pod szyldem HBO czy – w bardzo niewielkim zakresie – Netflix. Formaty bazujące na treściach faktograficznych, dziejących się w czasie rzeczywistym, dla których emisja „na żywo” jest istotną częścią doświadczenia odbiorczego – by wymienić choćby programy informacyjne, rozgrywki sportowe oraz widowiska rozrywkowe – zostały porzucone przez wiele platform SVOD i musiały szukać dla siebie kanałów dystrybucyjnych w formie live-streamingu w mediach społecznościowych, np. na YouTube, Instagramie czy Twitchu<sup>6</sup>. Intersujące zatem, iż liczne serwisy SVOD adaptują większość modeli typowych dla klasycznej telewizji, nawet teleturnieje, programy edukacyjne i reklamę, a strategicznie rezygnują z sięgania po programy „na żywo”. One zaś przecież najsilniej, jak unaocznia historia, wykorzystują strategię interakcji z widzami i najmocniej odwołują się do ukazywania „życia na gorąco”. Można zatem odnieść do nich Bauerowskie koncepcje: interaktywności transmisyjnej (w ramach architektury samej platformy) i konwersacyjnej (w ramach działań promocyjnych w mediach społecznościowych). Należy tu dodać, iż interaktywność niezwykle rzadko bywa realizowana w telewizyjnych projektach artystycznych, zarówno fikcjonalnych, jak i dokumentalnych. Nie oznacza to, że tego typu sytuacje zupełnie nie mają miejsca, o czym świadczą takie nieliczne, choć szeroko omawiane projekty telewizyjne, jak czechosłowacki *Kinoautomat. Człowiek i jego dom* (*Kinoautomat: Člověk a jeho dům*, 1967) Radúza Činčery, Jána Roháča i Vladimíra Svitáčka [il. 1] czy amerykański *Timecode* (2000) Mike’a Figgisa. Na propozycje opisywanej tu platformy trzeba było jednak poczekać do drugiej dekady XXI wieku.

### **Dokumentalistyka na platformie Netflix**

Założony jeszcze w 1997 r. Netflix na różne sposoby próbował implementować rozwiązania interaktywne: początkowo funkcjonował jako internetowa wypożyczalnia płyt DVD, a następnie jako firma zajmująca się sprzedażą filmów na płytach optycznych (usługa „Like



*it – keep it*” wprowadzona w 1998 r.). Stopniowo zakres działalności się rozszerzał: w 1998 r. o stronę internetową, a w 2000 r. o system rekomendacji oparty na formularzu i algorytmie CineMatch. Wobec zauważalnego spadku zainteresowania płytami DVD Netflix w 2007 r. wszedł na rynek mediów streamingowych, czym zainicjował kolejny etap swego rozwoju<sup>7</sup>. W 2013 r. platforma rozpoczęła produkcję własnych *scripted series* (seriali z przygotowanym scenariuszem), spośród których pierwszym był serial *House of Cards* (twórca: Beau Willimon, USA 2013–2018). Pierwsza oryginalna produkcja filmowa typu *unscripted* znalazła się w katalogu Netflix’a nieco wcześniej, za sprawą *Art of Conflict: The Murals of Northern Ireland* (reż. Valeri Vaughn, Irlandia – Wielka Brytania – USA 2012). Natomiast pierwszymi *unscripted series* były *Chef’s Table* (twórca: David Gelb, USA 2015–2019) oraz *Making a Murderer* (reż. Laura Ricciardi, Moira Demos, USA 2015–2018). Za nimi pojawiły się kolejne, ale przełomowy miał okazać się dopiero 2020 r., w którym platforma wyprodukowała takie szeroko komentowane realizacje, jak *Dylemat społeczny* (*The Social Dilemma*, reż. Jeff Orlowski-Yang, USA 2020), *Król tygrysów* (*Tiger King: Murder, Mayhem and Madness*, reż. Eric Goode, Rebecca Chaiklin, USA 2020–2021) czy *Ostatni taniec* (*The Last Dance*, reż. Jason Hehir, USA 2020). W kolejnych zaś latach powstały choćby *Oszust z Tindera* (*The Tinder Swindler*, reż. Felicity Morris, Wielka Brytania 2022) czy *Pamela: Historia miłosna* (*Pamela, a Love Story*, reż. Ryan White, USA – Wielka Brytania 2023). Sara Fischer wskazuje, że m.in. dzięki sukcesowi wymienionych oryginalnych realizacji Netflix’a w 2020 r. produkcje dokumentalne stanowiły najszybciej rozwijający się typ treści pośród platform streamingowych na całym świecie<sup>8</sup>. Już w 2021 r. dokumentalna oferta Netflix’a [il. 2–3] liczyła 479 tytułów (ok. 1/3 wszystkich pozycji dostępnych na platformie), i to z wyłączeniem stand-upów, wywiadów, koncertów, *docu-fiction* i *reality tv*<sup>9</sup>, składając się w 99% z oryginalnych filmów i w 91% z oryginalnych seriali, z wyraźną dominacją USA (68% tytułów) oraz Wielkiej Brytanii (11% tytułów) jako krajów produkcji. Jest to strategia zupełnie odrębna od tej dotyczącej filmów i seriali fabularnych Netflix’a: te zwykle są produkowane na całym świecie we współpracy z innymi podmiotami, co częściowo wynika z zupełnie innej skali finansowania i realizacji, a częściowo z wykorzystywania ugruntowanej infrastruktury, bez ponoszenia dodatkowych kosztów<sup>10</sup>.

Netflix, opierając się w tak dużym stopniu na oryginalnych produkcjach, sięga również po logikę *narrowcasting*, czyli tworzenia oferty dla tych widzów, którzy nie odnajdują dla siebie propozycji pośród treści uśrednionych i znormalizowanych, dostosowanych do szerokich mas, i poszukują wyspecjalizowanych. Dlatego w różnorodnej ofercie, obejmującej m.in. liczne gatunki wykształcone w ramach telewizji linearnej, katalog uwzględnia też repertuar artystyczny, autorski – zarówno w obszarze fikcji, jak i dokumentu. Pozwala on dotrzeć do dodatkowej grupy odbiorczej i posługiwać się – jako pro-



<sup>7</sup> Zob. M. Sztąberek, *Platforma strumieniowa Netflix – domena VOD czy nowa forma telewizji jakościowej? Historia i sposoby dystrybucji*, „Panoptikum” 2018, nr 20.

<sup>8</sup> S. Fischer, *Streamers Chase Current Events*, <https://www.axios.com/streaming-netflix-hulu-amazondocumentaries-2cf09280-35dd-46b1-827d-864a0993eea6.html> (data dostępu: 24.11.2023).

<sup>9</sup> Zob. C. Iordache, T. Raats, S. Mombarts, *The Netflix Original Documentary, Explained: Global Investment Patterns in Documentary Films and Series*, „Studies in Documentary Film” 2023, nr 2.

<sup>10</sup> Zob. C. Iordache, E. Livémont, *Imbalances in On-Demand Documentary Offerings: The Case of a Small Media Market: Belgium*, „International Journal of Communication” t. 12 (2018).

ducentowi lub współproducentowi – zdobytymi nagrodami jako narzędziem promocyjnym, a przy okazji prezentować się jako platforma oferująca (przynajmniej w pewnym zakresie) treści prestiżowe. Tezę tę potwierdza obecność w konkursie oscarowym takich tytułów, jak te prezentowane w poniższym zestawieniu:

Tytuł polski	Tytuł oryginalny	Reżyser	Kraj i rok produkcji	Kategoria „Najlepszy [...] film dokumentalny”
<i>Białe Hełmy</i>	<i>The White Helmets</i>	Orlando von Einsiedel, Joanna Natasegara	Wielka Brytania 2016	krótkometrażowy (nagroda)
<i>Ikar</i>	<i>Icarus</i>	Bryan Fogel	USA 2017	pełnometrażowy (nagroda)
<i>Okresowa rewolucja</i>	<i>Period: End of Sentence</i>	Rayka Zehtabchi	USA 2018	krótkometrażowy (nagroda)
<i>Zaprowadź mnie do domu</i>	<i>Lead Me Home</i>	Pedro Kos, Jon Shenk	USA 2021	krótkometrażowy (nominacja)
<i>Niech mnie usłyszają</i>	<i>Audible</i>	Matthew Ogens	USA 2021	krótkometrażowy (nominacja)
<i>Trzy piosenki dla Benazir</i>	<i>Three Songs for Benazir</i>	Elizabeth Mirzaei, Gulistan Mirzaei	Afganistan 2021	krótkometrażowy (nominacja)

Netflix podąża zatem ścieżką podobną do tej, jaką od ponad trzech dekad kroczy HBO Documentary, wspierając cenionych już dziś dokumentalistów i dokumentalistki, jak Nick Broomfield, Alex Gibney czy Lauren Greenfield, i mogąc poszczycić się statuetkami Emmy czy Oscarami.

Dokumenty na Netflixie cechuje też zaskakująca aktualność – by wspomnieć chociażby o wprowadzeniu do dystrybucji filmu *Britney kontra Spears* (*Britney vs Spears*, reż. Erin Lee Carr, USA 2021) wkrótce po zniesieniu nakazu ubezwłasnowolnienia, jaki został nałożony na piosenkarkę w 2008 r., czy serii dokumentów o brytyjskiej rodzinie królewskiej na fali rosnącej popularności *The Crown* (twórca: Peter Morgan, Wielka Brytania 2016–2023) – jednego z flagowych seriali platformy, w którego fabule pojawia się postać księżnej Diany. Nie sposób pominąć także filmów dotyczących kontrowersji związanych ze zrzeczeniem się prawa do tronu przez księcia Harry’ego: *Diana: Portret księżnej Walii* (*Diana Princess of Wales: A Celebration of a Life*, reż. Alan Byron, Wielka Brytania 2012), *Brytyjscy książęta* (*Princes of the Palace*, reż. Alan Byron, Wielka Brytania 2016), *Diana wśród Windsorów* (*Diana: The Woman Inside*, reż. Sonia Anderson, Wielka Brytania 2017) czy oryginalnego serialu dokumentalnego *Harry i Meghan* (*Harry & Meghan*, reż. Liz Garbus, Erica Sashin, USA 2022). Podobnych tendencji można wskazać więcej. Zalicza się do nich chociażby podejmowanie stałej współpracy z doświadczonymi twórcami, co widać np. w przypadku popularnego showrunnera, reżysera i producenta Ryana Murphy’ego, który dla Netflix’a wyprodukował takie dokumenty, jak *Circus of Books* (reż. Rachel Mason, USA 2019), *Sekretna miłość* (*A Secret Love*, reż. Chris Bolan, USA

NETFLIX

Strona główna Seriale i programy Filmy Nowe i popularne Moja lista Przeglądaj wg języka

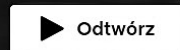


Dzieci

Seriale > **Seriale dokumentalne**

# N SERIAL ARNOLD

Serial dokumentalny o barwnym życiu i karierze Arnolda Schwarzeneggera — mistrza kulturystyki, ikony Hollywood i polityka.



Odtwórz



Więcej informacji



16+

Popularne w serwisie Netflix



2. Netflix, menu „Seriale dokumentalne”. Fot. za: <https://www.netflix.com/browse/genre/10105> (data dostępu: 15.03.2024)

2020) czy *Pray Away* (reż. Kristine Stolakis, USA 2021) – równoległe ze stworzeniem dla platformy wielu seriali fabularnych, podobnie utrzymanych w tematyce LGBTQ+. Innym regularnym współpracownikiem jest dokumentalista i podróżnik David Attenborough<sup>11</sup>, autor takich dokumentów (współ)produkowanych przez Netflix, jak seriale *Nasza planeta* (*Our Planet*, twórcy: Alastair Fothergill, Keith Scholey, Wielka Brytania – USA 2019–2023) i *David Attenborough: Życie w kolorze* (*Attenborough's Life in Colour*, reż. Sally Thomson [et al.], Wielka Brytania – Australia 2021) oraz filmu *David Attenborough: Życie na naszej planecie* (*David Attenborough: A Life on Our Planet*, reż. Alastair Fothergill, Jonathan Hughes, Wielka Brytania 2020). Miniserial *Nasza planeta* doczekał się nawet reklamy podczas finału Super Bowl i poświęconej mu strony internetowej, zawierającej dodatkowe treści, głównie faktograficzne<sup>12</sup>.

Do tego należałoby dodać strategię promowania popularnych tytułów poprzez dokumentalne parateksty, czyli materiały dodatkowe, uzupełniające tekst główny. Część z nich odwołuje się do formuły *making-of* – by wymienić choćby *Jak powstawał „Wiedźmin”* (Ma-



<sup>11</sup> Zob. J. P. G. Jones [et al.], *Nature Documentaries and Saving Nature: Reflections on the New Netflix Series „Our Planet”*, „People and Nature” 2019, nr 4.

<sup>12</sup> Zob. *Our Planet*, <https://www.ourplanet.com> (data dostępu: 24.11.2023).

Filmy > **Filmy dokumentalne**



N FILM  
**CZEGO  
NAUCZYŁA MNIE  
OŚMIORNICA**

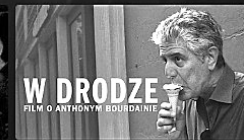
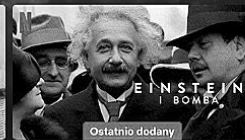
▶ Odtwórz

ℹ Więcej informacji

🔊 7+

**Pamiętam dzień, kiedy to się zaczęło.**

Popularne w serwisie Netflix



3. Netflix, menu „Filmy dokumentalne”. Fot. za: <https://www.netflix.com/browse/genre/2243108> (data dostępu: 15.03.2024)

*king the Witcher*, reż. Nathan Wiley, USA 2020) powiązany z popularnym serialem (*Wiedźmin [The Witcher]*, twórczyni: Lauren Schmidt Hissrich, Polska–USA 2019–) – a część oparta jest na wywiadach, jak seria *Afterparty* stanowiąca dodatek do popularnych seriali fabularnych, m.in. *Bridgerton – The Afterparty* (reż. Jon Mackey [et al.], USA 2021), *Cobra Kai – The Afterparty* (reż. Jon Mackey [et al.], USA 2021) czy *Shadow and Bone – The Afterparty* (twórca: Connor McSpadden, USA 2021). Nierzadko Netflix wprowadza do swego katalogu kilka tytułów fabularnych i dokumentalnych połączonych wspólnym tematem, np. serial fabularny *Dahmer – Potwór: Historia Jeffreya Dahmera (Monster: The Jeffrey Dahmer Story)*, reż. Ian Brennan, Ryan Murphy, USA 2022) i dokumentalny *Rozmowy z mordercą: Taśmy Jeffreya Dahmera (Conversations with a Killer: The Jeffrey Dahmer Tapes)*, reż. Joe Berlinger, USA 2022). Platforma wpisuje się zatem w aktualne trendy odpowiednio dobierając tematy, zatrudniając powszechnie znanych twórców, także dokumentalistów, prowadząc rozbudowane kampanie medialne, przygotowując faktograficzne parateksty oraz podtrzymując wysoką aktywność w mediach społecznościowych. Adaptuje więc te strategie interaktywności, które Bauer określił jako konwersacyjną oraz rejestracyjną<sup>13</sup>.

Oferta Netflixu obejmuje zatem bardzo zróżnicowane gatunkowo treści znane z telewizji linearnej, w której mieszczą się zarówno propozycje dokumentalne w tradycyjnym znaczeniu, jak i tzw. rozrywka faktograficzna (*factual entertainment*) czy też *reality tv*, łącząca rejestrację rzeczywistości z przystępnością formy i treści<sup>14</sup>. Warto podnieść tu jednak argument, że dokumentalizm na Netflixie zdaje się często koncentrować na podobnym zbiorze tematów. Catalina Iordache, Tim Raats i Sam Mombaerts przeanalizowali ofertę platformy pod kątem gatunkowym i podzielili dokumenty Netflixu na kilka kategorii, spośród których najpopularniejsze okazały się: polityka, społeczeństwo i kultura (ok. 42% filmów i 32% seriali); *true crime* (ok. 9,5% filmów i 10% seriali); natura, nauka i ciało (ok. 5% filmów i 13% seriali) oraz muzyka i komedie (ok. 17% filmów i 6% seriali)<sup>15</sup>. Bez wątpienia istotny jest tu wspomniany już czynnik, tj. potrzeba włączania się platformy do najbardziej aktualnych i żywych dyskusji związanych z dzisiejszym światem, a przynajmniej istotnych z punktu widzenia krajów Zachodu. Film i serial dokumentalny – jako domyślnie zintegrowany z rzeczywistością – wydaje się do tego lepszym środkiem niż realizacje fikcyjne (także biorąc pod uwagę krótszy czas produkcji czy skromniejszy zakres realizacyjny). Również przyjęty przez platformę styl dokumentalny odnosi się do powszechnie znanych kodów retorycznych, estetycznych i narracyjnych: do środków rozpowszechnionych w kinie fabularnym (jak suspens, retardacja, *cliffhanger*, akcja równoległa), do dynamicznego montażu, chwytliwej muzyki, wywiadów i wizualizacji danych, do fabularyzowanych inscenizacji czy *quasi-śledczego* komentarza spoza kadru. Wszystkie one ułatwiają popularyzację dokumentu w formule proponowanej przez platformę<sup>16</sup>.



<sup>13</sup> Zob. V. Bhargava, *How Netflix Uses Social Listening to Stay on Top of Their Content Game*, <https://www.radarr.com/blog/how-netflix-uses-social-listening> (data dostępu: 24.11.2023).

<sup>14</sup> Szerzej o tym zjawisku pisze m.in. J. Deery (*Consuming Reality: The Commercialization of Factual Entertainment*, New York 2012).

<sup>15</sup> C. Iordache, T. Raats, S. Mombaerts, *op. cit.*

<sup>16</sup> Zob. D. Binns, *The Netflix Documentary House Style: Streaming TV and Slow Media*, „Fusion Journal” 2018, nr 14.



<sup>17</sup> S. Sharma, *Netflix and the Documentary Boom*, [w:] *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, ed. K. McDonald, D. Smith-Rowsey, New York – London 2016, s. 143.

<sup>18</sup> N. Alexander, *Catered to Your Future Self: Netflix's "Predictive Personalization" and the Mathematization of Taste*, [w:] *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, ed. K. McDonald, D. Smith-Rowsey, New York – London 2016, s. 85. Badaczka cytuje artykuł J. Sconce'a „Trashing” the Academy: Taste, Excess, and an Emerging Politics of Cinematic Style, „Screen” 1995, nr 4, s. 372.

Sudeep Sharma podkreśla, że pośród produkowanych tytułów – mimo względnie artystycznych ambicji platformy i okazjonalnych nagród Akademii Filmowej – rzadko można znaleźć zwycięzców festiwali filmowych, w których faworyzowane bywają produkcje odważniejsze formalnie i tematycznie. Przykładami służą choćby *Lewiatan* (*Leviathan*, reż. Lucien Castaing-Taylor, Véréna Paravel, Francja – USA – Wielka Brytania 2012) i *Manakamana* (reż. Stephanie Spray, Pacho Velez, Nepal–USA 2013), wykreowane w Harvard Sensory Ethnography Lab, czy głośne prace Joshuy Oppenheimera: *Scena zbrodni* (*The Act of Killing*, Dania – Norwegia – Wielka Brytania 2012) oraz *Scena ciszy* (*The Look of Silence*, Dania [et al.] 2014) – niedostępne na Netflixie i niestanowiące dla platformy źródła inspiracji przy tworzeniu jej własnych produkcji<sup>17</sup>. Zgadzam się tu z badaczem, lecz dodałbym jeszcze, iż Netflix – w ramach możliwości licencyjnych – często włącza do swej oferty klasyczne filmy fabularne, jednak nie podejmuje podobnych decyzji w przypadku dokumentów, choćby z obszaru *direct cinema* bądź *cinéma vérité*, prac sprzed wielu dekad czy spoza zachodniego kręgu kulturowego – ignorując je niemal całkowicie. Nie znaczy to, że takie pozycje są w ofercie Netflix'a zupełnie niedostępne, o czym świadczy chociażby zakup praw licencyjnych do filmowych esejów Normana Leto (*Photon*, Polska 2017) i Kuby Mikurdy (*Ucieczka na Srebrny Glob*, Polska 2021). Stanowią one jednak znikomy procent oferty platformy – prawdopodobnie z racji operowania zbyt hermetycznym językiem filmowym w ramach niszowego rodzaju filmowego, jakim i tak jest dokument.

Neta Alexander widzi w standaryzacji netflixowych produkcji omawianego typu głębszy problem, dotyczący także kwestii dostępu i archiwizacji. Wraz z wymieraniem niszowych mediów:

reklamy telewizyjne, „filmy rządowe o higienie, [...] dokumenty o młodocianej przestępczości czy łagodna pornografia” zostały albo utracone, albo osierocone z powodu [powiązania] z przestarzałymi technologiami. Te różnorodne manifestacje „złego gustu” czy „kontrestetyki” są uznawane za zbyt niszowe dla przyjaznych rodzinom serwisów streamingowych, takich jak Netflix, Amazon Prime czy Google Play; są też rzadko digitalizowane<sup>18</sup>.

Choć wymienione komercyjne platformy zawierają w swoich katalogach najnowsze i najbardziej popularne filmy i serie dokumentalne – co zdecydowanie należy pochwalić – to mniej przystępnych form dokumentalizmu należy szukać raczej pośród platform streamingowych prowadzonych przez publiczne instytucje kulturalne, jak choćby National Film Board of Canada, Arte, Doc Alliance czy Ninateka, bądź wśród płyt DVD lub Blu-ray, raczej zaś nie na Netflixie. Duża część mniej popularnych produkcji – niedigitalizowana, nierestaurowana i nieudostępniana na najbardziej rozpowszechnionych platformach SVOD – kończy jako *lost media*.

### Interaktywna dokumentalistyka na platformie Netflix

Rozwój interaktywnych dokumentów, dla których punktem odniesienia były wspomniane wcześniej projekty telewizyjne – ale też dorobek kina rozszerzonego, sztuki sieci, sztuki kinetycznej i konceptualnej, a nawet performansu – znacząco przyspieszył w pierwszej i drugiej dekadzie XXI stulecia<sup>19</sup>. Pojawiły się wtedy setki prac w formie stron internetowych, nierzadko współrealizowanych przez instytucje kultury i koncerty medialne, jak National Film Board of Canada, „New York Times” czy Al Jazeera, eksperymentujące z nowymi formami przekazywania wiedzy i inspirujące kolejne instytucje, w tym Netflixa, do podążania ich drogą. Pośród przykładów szczególnie wartych odnotowania można wymienić *Bear 71* (reż. Leanne Allison, Jeremy Mendes, Kanada 2012), *Fort McMurray* (reż. David Dufresne, Kanada–USA 2013) [il. 4] czy *Hollow* (reż. Elaine McMillion Sheldon, USA 2013). Wszystkie one dzielą szereg cech możliwych do zaimplementowania w ramach projektu webowego: osadzenie w środowisku cyfrowym, silna koncentracja na faktografii, wykorzystanie różnych mediów (wideo, muzyka, zdjęcia, obrazy, graficzne i tekstowe elementy interfejsu *etc.*), używanie struktur nieliniarnych, wprowadzanie rozwiązań bazujących na interakcji z tekstem i wokół tekstu. Typowe dla takich dzieł jest też kwestionowanie idei autora jako instancji nadrzędnej w procesie rejestracji i interpretacji rzeczywistości oraz rozwijanie koncepcji opartej na partycypacji użytkowników w tym zakresie. Twórcy decydują się na przeniesienie części procesu na odbiorców, pozwalając im na szereg działań wobec tekstu, jak swobodne przemieszczanie się między jego komponentami czy dodawanie treści.

Niestety, ok. 2015 r. liczba projektów webowych zaczęła znacząco spadać z racji ograniczonego instytucjonalnego wsparcia na poziomie produkcyjnym i dystrybucyjnym, wyczerpywania się formuły przy niewielkim zainteresowaniu odbiorców czy wreszcie indywidualnych błędów popełnionych przez autorów i autorki na poziomie organizacji architektury strony i jej interfejsów. Na szczęście interaktywna dokumentalistyka nie zniknęła, rozwijając się dalej, jednak już w obszarze immersyjnego dziennikarstwa (opartego na doświadczeniach rzeczywistości rozszerzonej i wirtualnej) oraz w nielicznych próbach podejmowanych przez opisywaną tu platformę.

Od 2018 r. Netflix zaczął poszerzać swą ofertę, dodając do niej filmy i seriale interaktywne, a od 2021 r. gry cyfrowe. Jako pierwsze pojawiły się prace fikcyjne (m.in. *Czarne lustro: Bandersnatch* [*Black Mirror: Bandersnatch*], reż. David Slade, USA – Wielka Brytania 2018), a następnie faktograficzne. Platforma włączyła się zatem w proces adaptowania nowych atrakcyjnych trendów rozwijających się w ramach innych mediów, zmuszona była jednak zmodyfikować rozwiązania funkcjonujące do tej pory w obrębie formuł telewizyjnych czy projektów webowych. Aby Netflix mógł się cieszyć z upowszechniania prac interaktywnych, musiał zaoferować interesujące tytuły wykorzystujące nowe lub istniejące marki i zbudować wokół



<sup>19</sup> R. W. Kluszczyński, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. *idem*, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Łódź 2015.



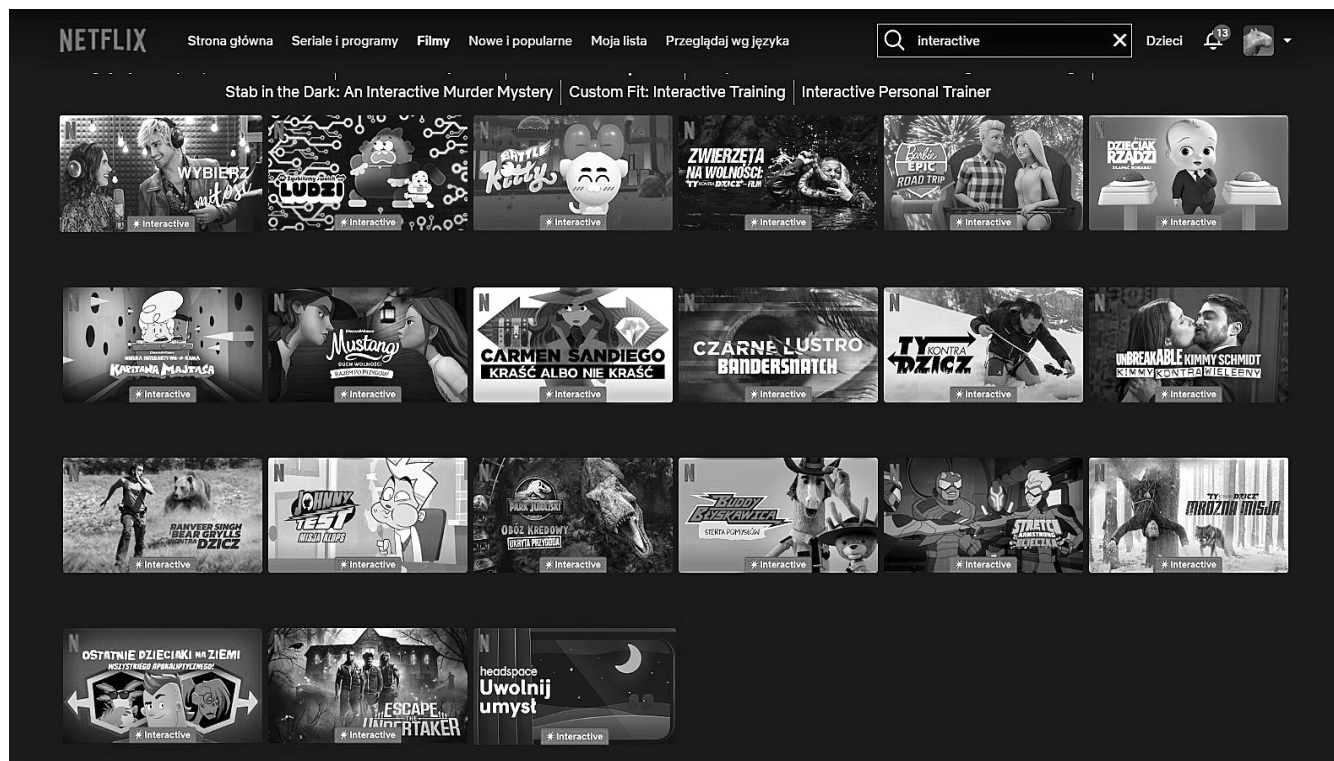
4. National Film Board of Canada, ekran z wyborem w projekcie *Fort McMoney*. Fot. za: [https://www.nfb.ca/interactive/fort\\_mcmoney\\_en](https://www.nfb.ca/interactive/fort_mcmoney_en) (data dostępu: 16.03.2024)

nich atrakcyjne doświadczenie odbiorcze. Wymagało to uwzględnienia wszystkich urządzeń umożliwiających odbiór treści platformy, tak by żadna z grup widzów nie poczuła się wykluczona, a także uzasadnienia, dlaczego wprowadzenie formy dzieła interaktywnego jest kluczowe dla opowiedzenia danej historii.

Pod względem doboru tytułów propozycje Netflix'a można zatem podzielić na dwie kategorie:

1. treści bezpośrednio powiązane z innymi filmami i serialami udostępnianymi przez platformę, np.:
  - *Dzieciak rządzi: Złapać bobasa* (*The Boss Baby: Get That Baby!*, reż. Dan Forgione, Pete Jacobs, Matt Whitlock, USA 2020) jako powiązany z animacją *Dzieciak rządzi* (*The Boss Baby*, reż. Tom McGrath, USA 2017);
  - *Kot w butach: Uwięziony w baśni* (*Puss in Book: Trapped in an Epic Tale*, reż. Roy Burdine, Johnny Castuciano, USA 2017) jako powiązany z filmem *Kot w butach* (*Puss in Boots*, reż. Chris Miller, USA 2011);
  - *Escape the Undertaker* (reż. Ben Simms, USA 2021) jako powiązany z dokumentalnym miniserialem *Undertaker: The Last Ride* (reż. Dan Pucherelli, USA 2020);





5. Netflix, ekran wyszukiwania dla hasła „interactive”. Fot. za: <https://www.netflix.com/search?q=interactive> (data dostępu: 16.03.2024)

2. treści stanowiące część opowieści transmedialnych<sup>20</sup> o niehierarchicznej strukturze, których jedynie część udostępniana jest przez platformę, np.:

- wspomniany *Bandersnatch*;
- *Barbie: Epic Road Trip* (reż. Conrad Helten, USA 2022);
- *Battle Kitty* (twórca: Matt Layzell, USA–Australia 2022).

Wszystkie wymienione tytuły odwołują się zatem do istniejących dzieł, znajdujących się w całości lub częściowo w ofercie Netflix. Platforma nie obejmuje żadnych samodzielnych prac interaktywnych – ani fikcyjnych, ani opartych na faktografii. Nie jest to zaskakujące: tworzenie całych systemów powiązanych wspólnym tematem lub marką stanowi część strategii giganta, a budowanie od podstaw takiego systemu wokół propozycji eksplicytnie interaktywnych mogłoby stanowić zbyt duże ryzyko komercyjne.

Na poziomie technologicznym sięgnięto po najprostsze rozwiązania, które zapewniałyby niemal identyczny interfejs bez względu na wykorzystywaną platformę. Spośród ośmiu typów strategii interaktywnych zaproponowanych przez Ryszarda W. Kłuszczyńskiego zastosowano zaledwie dwie: labirynt i grę, przy czym labirynt sprowadzono do wyboru jednej z dwóch ścieżek narracyjnych (przy led-



<sup>20</sup> Opowieść transmedialną rozumiem za H. Jenkinsem (*Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007, s. 95) jako taką, która „roz-wija się na przestrzeni wielu platform medialnych, gdzie każdy nowy tekst stanowi wyraźny i cenny wkład w całość”.




<sup>21</sup> R. W. Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna. Od dzieła-instrumentu do spektaklu*, Warszawa 2010, s. 217–262. Badacz wymienia takie strategie, jak instrument, gra, archiwum, labirynt, kłujące, system, sieć oraz spektakl – jako różne propozycje zorganizowania dynamiki połączeń między poszczególnymi elementami w danym dziele interaktywnym.

wie kilku wyborach przypadających na jeden tytuł), a grę do określenia zasad, jakim ma podlegać awatar/gracz, jak też celu, który ma zostać zrealizowany na poziomie narracji<sup>21</sup>. Duże prostokąty umieszczone w dolnej części ekranu nie mogą pozostać niezauważone przez odbiorców, podobnie jak stały element graficzny wyznaczający upływ czasu na podjęcie decyzji – najczęściej to ok. 10 sekund, zatem względnie długo. Najpowszechniejsze rozwiązania, czyli ilustracyjny materiał filmowy w tle oraz adekwatna ścieżka dźwiękowa, informująca odbiorców o konieczności dokonania wyboru, podkreślają fakt wstrzymania narracji i dodają dramaturgii, niejako dopominając się o aktywność odbiorców. W przypadku braku działań odtwarzanie zostaje wznowione zgodnie z losowo wybraną linią narracyjną. Na poziomie interaktywności funkcjonalnej interfejs nie sprawia trudności: właściwie zaprojektowane afordancje zachęcają do kliknięcia odpowiedniego przycisku na pilocie od telewizora bądź padzie od konsoli – czy też do nakierowania kursora na interaktywny element interfejsu. Algorytm przeniesie nas następnie ku wybranemu fragmentowi wideo.

W przypadku prac faktograficznych – znacznie rzadziej łączonych z medium growym niż dzieła fikcjonalne – tego rodzaju jawne wyrwanie z imersji, podkreślające fakt toczenia się zdarzeń w czasie rzeczywistym, może – z jednej strony – stanowić drastyczne zaprzeczenie idei dokumentalizmu. Konwencja wiąże go bowiem raczej z dystansem epistemicznym i z perspektywą analityczną. Z drugiej wszakże – interaktywne dokumenty mają potencjał silnego angażowania odbiorcy, stymulując go do większej aktywności poznawczej, dając szansę na podejmowanie decyzji w zgodzie z osobistymi przekonaniem, a nie arbitralnymi sugestiami autorów. Co więcej, oferując wirtualne (w ramach narracji) lub realne (kognitywne) gratyfikacje, mogą silniej angażować widzów i w ten sposób tłumaczyć zastosowanie interaktywnych rozwiązań.

Pośród 21 prac na polskim Netflixie oznaczonych jako „*interactive*” (stan na 29 lutego 2023) [il. 5] zaledwie jeden tytuł został przyporządkowany do kategorii „Seriale dokumentalne” i „Filmy dokumentalne”: *Headspace: Uwolnij umysł* (*Headspace: Unwind Your Mind*, prod. Daria Scoccimarro, USA 2021), a cztery do kategorii „*Reality tv*”: *Ty kontra dzicz* (*You vs. Wild*, twórcy: Rob Buchta, Bear Grylls, Delbert Shoopman, USA 2019), *Zwierzęta na wolności: Ty kontra dzicz – film* (*Animals on the Loose: A You vs. Wild Movie*, reż. Ben Simms, USA 2021), *Ty kontra dzicz: mroźna misja* (*You vs. Wild: Out Cold*, reż. Ben Simms, USA 2021) oraz *Ranveer Singh i Bear Grylls kontra dzicz* (*Ranveer vs. Wild with Bear Grylls*, reż. James Turner, Indie 2022). Mowa tu zatem o pięciu tytułach z łącznego obszaru faktografii. Do produkcji zaliczanych przez Netflix'a do grona interaktywnych należą także gry cyfrowe, ale próżno szukać tam *docu-games*. Na marginesie trzeba dodać, że żaden inny serwis SVOD nie oferuje dostępu do tego rodzaju prac – Netflix jest tu absolutnym wyjątkiem.



*Żaden z nich nie jest zbyt apetyczny,  
więc niech to będzie jednodaniowy posiłek.*



Termity



Pędrak



6. Netflix, kadr z opcją wyboru z projektu *Ty kontra dzicz*. Fot. za: <https://www.netflix.com/watch/80227804> (data dostępu: 16.03.2024)



7. Netflix, kadr z opcją cofnięcia wyboru z projektu *Ty kontra dzicz*. Fot. za: <https://www.netflix.com/watch/80227804> (data dostępu: 16.03.2024)

Seria prac *Ty kontra dzicz* to najszerzej rozwijana marka interaktywna na platformie. Cele, przed którymi ma stanąć główny bohater i nasz awatar – podróżnik, popularyzator sztuki przetrwania, gwiazda telewizji i autor licznych książek, Bear Grylls – zostają określone na samym początku: musi on odnaleźć zagubioną w dżungli lekarkę ze szczepionką przeciw malarii, dostarczyć leki na czas, uratować w górach zaginionego psa czy odnaleźć wrak samolotu. Miejscem akcji – podobnie jak w telewizyjnych programach Gryllsa – jest (względnie) dzika natura (bliżej nieokreślona dżungla w Ameryce Południowej, Alpy Szwajcarskie, amerykańskie kaniony czy Góry Skaliste), a wyzwania stanowią czyhające tam zagrożenia. Każda z decyzji, które podejmujemy my – a w konsekwencji Grylls – posuwa akcję do przodu i jest uzasadniona narracyjnie [il. 6]. Przykładowo, żeby dotrzeć do celu, musimy ominąć czyhającego w wodzie krokodyla, a żeby to zrobić, mamy możliwość przepłynąć obok niego pod powierzchnią wody lub odstraszyć go krzykami. Jednak sposób filmowania (np. operowanie bliskimi planami oraz różnymi punktami widzenia) czy usytuowanie kamer (np. w miejscach, do których Grylls dopiero ma się dostać) wskazują, że sytuacja, w jakiej znajduje się nasz bohater, jest prawdopodobnie mniej niebezpieczna, niż sugeruje się odbiorcom. Również liczne rozwiązania technologiczne, np. animacje czy użycie dronów, z jednej strony, czynią obraz bardziej atrakcyjnym, z drugiej – nasuwają skojarzenia z kinem przygodowym i obniżają wrażenie dokumentalizmu. Czasem proponowane są ścieżki narracyjne, które gwałtownie kończą rozwijający się wątek (jak np. spożycie żabiego skrzeku lub tajemniczego grzybka), ale równocześnie uruchamiają możliwość cofnięcia akcji i podjęcia decyzji raz jeszcze [il. 7]. Zatem, inaczej niż w życiu, skutki działań nigdy nie są ostateczne i służą przekazaniu jakiejś istotnej informacji na temat sposobów przetrwania w głuszy. Akcent położony jest ostatecznie na faktografii, ale ubranej w kostium programu rozrywkowego, polegającego na inscenizacji i fabularyzacji. Wspierają je elementy interaktywne, które pozwalają na zdobycie wiedzy poprzez kilkakrotne nawigowanie przez dzieło i poznawanie różnych skutków podejmowanych decyzji.

Sam proces realizacji oparty został na strategii przyjętej przez Beara Gryllsa przy innych projektach i bazował na improwizacji. Jak rzecz opisuje wieloletni współpracownik Gryllsa i producent programu, Rob Buchta:

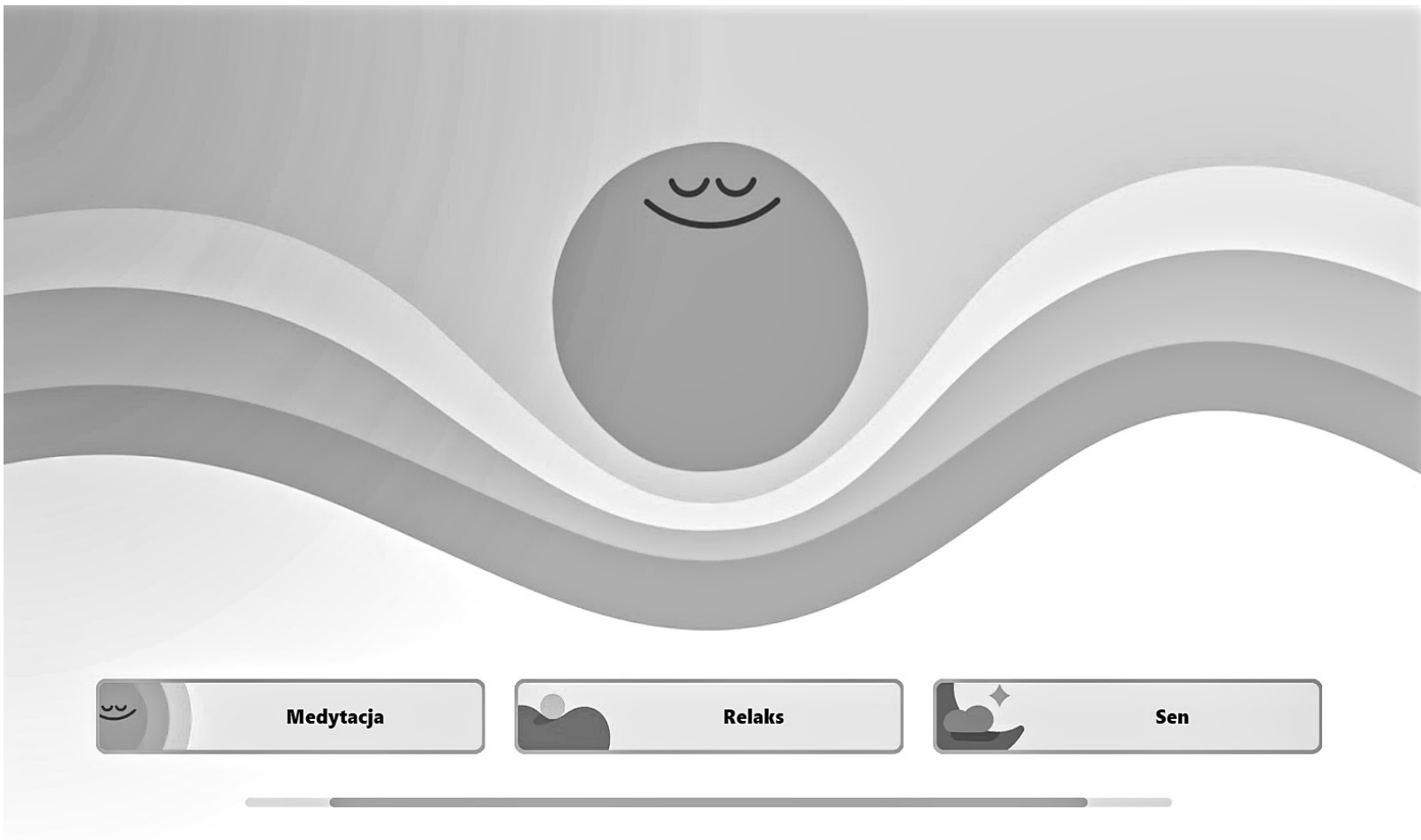
Na początku pytaliśmy: „No dobrze, Bear, musisz się przedostać przez rzekę. Na jakie dwa sposoby mógłbyś to zrobić?”. A on odpowiadał: „Mógłbym prześliznąć się po tej winorośli albo spróbować utrzymać równowagę na kłodzie i przejść na drugą stronę”. On sam wiedziałby, który sposób jest lepszy czy bezpieczniejszy, ale pozwalaliśmy widzom trochę się pobawić jego osobą, jakby był ich figurką. Przechodził na oba sposoby, a kiedy zrobił to po raz pierwszy, zmieniał ubrania i robił to raz jeszcze. Tym sposobem scenariusz i improwizacja uzupełniały się w sposób, jakiego wcześniej nie próbowałem<sup>22</sup>.



<sup>22</sup> K. Van Arendonk, *It Isn't Easy Keeping Bear Grylls Safe*, <https://www.vulture.com/2019/04/is-you-vs-wild-real-netflix-bear-grylls.html> (data dostępu: 24.11.2023).

Skutków konkretnej czynności nie dawało się przewidzieć przed realizacją, zatem pięcioosobowa ekipa filmowa musiała wcześniej ustawić się na odpowiednich pozycjach i dynamicznie reagować na sytuacje. Czasem wręcz było niemal pewne, że dane rozwiązanie jest błędne (jak np. przejście po ledwie zamrożonym jeziorze w pozycji pionowej) – ekipa musiała się zatem przygotować na wyciąganie głównego bohatera z lodowatej wody, gdyby ten nie zdołał wydostać się o własnych siłach. Na potrzeby formuły interaktywnego programu protagonista musiał także spożywać halucynogenne grzyby, surowe jaja czy trujące kaktusy, co prowadziło go wielokrotnie ku zatruciom pokarmowym. Każde to zadać pytania o odpowiedzialność za zdrowie „awatara” (z całą pewnością wyraźnie określone w kontrakcie między Netflixem a Gryllsem) oraz o skutki decyzji, które nie byłyby podejmowane, gdyby nie koncept interaktywności.

Zupełnie inaczej do interaktywności podchodzi jedyna interaktywna praca na Netflixie opisana jako „dokumentalna”, czyli *Headspace: Uwolnij umysł*, stanowiąca część serii *Headspace: 8-odcinkowego serialu Poradnik Headspace: Medytacja (Headspace Guide to Meditation*, reż. Devin Clark [et al.], USA 2021) oraz 7-odcinkowego serialu *Poradnik Headspace: Sen (Headspace Guide to Sleep*, reż. Gabriel de Bruin, Katy Wang, USA 2021), a przede wszystkim uzupełnienie popularnej aplikacji Headspace: Meditation & Sleep. Tym razem wektor interaktywności został odwrócony: o ile w przypadku produkcji *Ty kontra dzicz* widz miał możliwość wpływania na treść dzieła, o tyle tu raczej przyznaje mu prawo do wpływania na niego samego. Takie kwestie, jak praktyki uważności, medytacji czy samoregulacji stanowią temat całej serii, również interaktywnego projektu. Po podjęciu kilku kluczowych decyzji związanych z celem interakcji (do wyboru: „Medytacja”, „Relaks”, „Sen” [il. 8]) oraz ewentualnie ze stanem emocjonalnym, w jakim oglądamy odcinek (do wyboru: „Zestresowani”, „Zaniepokojeni”, „Pobudzeni”) zostaje uruchomiona odpowiednia animacja 2D: bardzo prosta formalnie i oparta na narracji spoza kadru prowadzącej widzów przez proces relaksacji i przez wskazane ćwiczenia. Jeśli po kilku- lub kilkunastominutowej sesji odbiorca nadal potrzebuje wyciszenia, program proponuje 45-minutową fikcjonalną opowieść osadzoną w jednej z czterech zaproponowanych scenerii. Zakres eksplicytnej interaktywności opiera się tu na kilku kliknięciach w graficzne i tekstowe komponenty interfejsu zorganizowane podobnie jak w przypadku innych prac, czyli we względnie duże prostokąty z podpisami umieszczone w dolnej części ekranu oraz w element graficzny wyznaczający upływ czasu. Ostatni krok, jaki mają wykonać widzowie, stanowi przyjęcie postawy odbiorczej polegającej na oglądaniu i słuchaniu oraz na praktykach medytacyjnych. O ile program *Ty kontra dzicz* równoważył relację między scenariuszem a improwizacją, traktując wiedzę na temat przetrwania w trudnych warunkach jako dokumentalne „podglebie” (dokumentalizm definiowany jest tu przez estetykę, temat, cel oraz – częściowo –



8. Netflix, ekran wyboru z projektu *Headspace: Uwolnij umysł*. Fot. za: <https://www.netflix.com/watch/81328829> (data dostępu: 16.03.2024)



<sup>23</sup> E. Zimmerman, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, „First Person” 2004, nr 154, s. 158–159.

sposób realizacji), o tyle *Headspace* korzysta ze skryptów sesji relaksacyjnych i posiłkuje się fikcjonalnymi narracjami po to, by realnie i w sposób wyraźnie zakomunikowany wpłynąć na świat rzeczywisty (dokumentalizm definiowany jest tu wyłącznie przez cel). Można by zatem polemizować z decyzją Netflixu o przyporządkowaniu wspomnianych tytułów do takich, a nie innych kategorii, w obu bowiem tytułach łatwo rozpoznać mieszankę dokumentalizmu i faktograficznej rozrywki.

W kilku opisanych projektach zawiera się próba konfrontacji platformy Netflix z interaktywnością w obszarze komentowania świata rzeczywistego. Eric Zimmerman wyróżniał cztery typy manifestowania się interaktywności:

1. poznawczy – związany z procesem interpretacyjnym, mentalnym;
2. funkcjonalny – dotyczący działań o charakterze fizycznym, mechanicznym (np. dotykania, przesuwania, klikania);
3. eksplicytny – oparty na możliwości modyfikowania dzieła, np. w zakresie przebiegu narracji;
4. meta-interaktywność – społecznościowe działania partycypacyjne, dla których dzieło ustanawia kontekst<sup>23</sup>.

Przenosząc tę typologię na grunt opisywanych produkcji dostępnych na Netflixie, można wyróżnić w ich obrębie:

1. interaktywność poznawczą w ramach rozbudowanych opowieści – kiedy jeden tytuł odsyła do kolejnego, każąc szukać powiązań między poszczególnymi propozycjami;
2. interaktywność funkcjonalną – gdy platforma wymaga od odbiorców klikania w określone elementy interfejsu w celu dokonywania wyborów i kształtowania linii narracyjnej;
3. interaktywność eksplicytną – w strukturze labiryntowej opisywanych prac, po której poruszają się odbiorcy;
4. meta-interaktywność – realizowaną za pośrednictwem kont platformy w mediach społecznościowych.

Netflix wykorzystuje także inne formy interaktywności, jak np. zaproponowaną przez Bauera interaktywność rejestracyjną, polegającą na budowaniu wiedzy na podstawie danych zbieranych przez algorytm Netflixu. Można by zatem założyć, że skala strategii interaktywnych podejmowanych przez giganta jest znaczna, gdyby nie kilka dodatkowych obserwacji, którymi zakończę ten artykuł.

### Podsumowanie

Strategie biznesowe Netflixu uczyniły z niego światowego giganta w dziedzinie produkcji oraz dystrybucji treści audiowizualnych, także w obszarze dokumentalizmu. Niewątpliwe sukcesy na tym polu umożliwiły platformie nie tylko popularyzowanie tego dotychczas niszowego rodzaju filmowego, ale też okazjonalne podejmowanie względnie bezpiecznych eksperymentów w sferze mediów cyfro-



wych. Zakres oferowanej interaktywności pozostaje częściowo węższy niż ten w telewizji linearnej i mediach społecznościowych. Niemal całkowicie brak tu gatunków telewizyjnych emitowanych „na żywo” (serwisy informacyjne, zawody sportowe, widowiska rozrywkowe) czy formatów znanych z mediów społecznościowych (*live game streaming, e-commerce streaming, lifestyle streaming* itd.). Brak też w architekturze platformy przestrzeni na interaktywność konwersacyjną – w formie telefonów czy komentarzy. Próżno szukać tu złożonych struktur opartych na logice kłacza, instrumentu bądź spektaklu, a ustandaryzowane i intuicyjne interfejsy wykorzystują najprostsze rozwiązania znane z podstawowych praktyk odbiorczych na platformie.

Wprowadzana przez Netflix interaktywność rejestracyjna (nazywana tak przez Bauera), przeniesiona na algorytm i bazująca na gromadzeniu danych, pozwala na dużo lepszą personalizację treści niż w telewizji linearnej, ale z kolei słabszą niż w mediach społecznościowych. Interaktywność eksplicytna zarówno w przypadku platformy Netflix, jak i (co do zasady) całej posttelewizji pozostaje na tym etapie jedynie okazjonalną ciekawostką – by dopiero w mediach społecznościowych, projektach www, instalacjach galeryjnych, przemyśle growym czy doświadczeniach rzeczywistości wirtualnej i rozszerzonej przekraczać kolejne granice złożoności technologicznej i narracyjnej. Nie uważam tego jednak za wadę: zaimplementowanie tak skomplikowanych zabiegów technologicznych do aplikacji streamingowej mogłoby obniżyć jej funkcjonalność, a silne zainteresowanie Netflix dokumentalistyką ostatecznie pomaga promować tego rodzaju dzieła w samym sercu popkultury. Ponadto wykorzystanie interaktywności w opisanym zakresie pełni funkcję dodatkowej zachęty dla widzów, stanowiąc również narzędzie gromadzenia wiedzy o praktykach odbiorczych oraz pole do testowania nowych rozwiązań i osvajania z nimi globalnej publiczności.

Netflix, którego defnicyjna przyjazność mierzy się tu z obcością nowoczesnych nieliniarnych narracji i z powinnością podejmowania interakcji z dziełem, decyduje się raczej ostrożnie sięgać po nowo-medialne potencjały, dlatego nie wydaje się wdrażać zbyt rewolucyjnych propozycji. Zarówno strategie produkcyjne i dystrybucyjne dokumentów, jak i zakresy interaktywności rysują się ostatecznie jako bezpieczne, czasem wręcz reakcyjne – pomimo pozornej otwartości na to, co nowe w kulturze. Biorąc pod uwagę, jak różne formy przyjmowała od końca XIX w. filmowa dokumentalistyka, wolno stwierdzić, że owo niewielkie zainteresowanie ze strony Netflix dla jej interaktywnych przejawów nie przyniesie jej szkody. Jak wspomniałem na początku artykułu: dokumentalistyka jest na tyle plastyczna, że bez problemu odnajduje się w najrozmaitszych przestrzeniach medialnych.

---

#### Słowa kluczowe

film dokumentalny, serial dokumentalny, sztuka interaktywna, streaming, Netflix, telewizja

---

#### Keywords

documentary film, documentary series, interactive art, streaming, Netflix, television

---

#### References

1. **Alexander Neta**, *Catered to Your Future Self: Netflix's "Predictive Personalization" and the Mathematization of Taste*, [w:] *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, ed. K. McDonald, D. Smith-Rowsey, New York – London 2016.
2. **Bauer Zbigniew**, *Dziennikarstwo wobec nowych mediów. Historia, teoria, praktyka*, Kraków 2009.
3. **Bhargava Vanhishikha**, *How Netflix Uses Social Listening to Stay on Top of Their Content Game*, <https://www.radarr.com/blog/how-netflix-uses-social-listening> (data dostępu: 24.11.2023).
4. **Binns Daniel**, *The Netflix Documentary House Style: Streaming TV and Slow Media*, „Fusion Journal” 2018, nr 14.
5. **Filiciak Mirosław**, *Media, wersja beta. Film i telewizja w czasach gier komputerowych i internetu*, Gdańsk 2013.
6. **Iordache Catalina, Raats Tim, Mombaerts Sam**, *The Netflix Original Documentary, Explained: Global Investment Patterns in Documentary Films and Series*, „Studies in Documentary Film” 2023, nr 2.
7. **Iordache Catalina, Livémont Eline**, *Imbalances in On-Demand Documentary Offerings: The Case of a Small Media Market: Belgium*, „International Journal of Communication” t. 12 (2018).
8. **Jenkins Henry**, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, przeł. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa 2007.
9. **Jones Julia P. G. [et al.]**, *Nature Documentaries and Saving Nature: Reflections on the New Netflix Series „Our Planet”*, „People and Nature” 2019, nr 4.
10. **Kluszczyński Ryszard W.**, *Sztuka Interaktywna. Od dzieła-instrumentu do spektaklu*, Warszawa 2010.
11. **Kluszczyński Ryszard W.**, *Kino interaktywne – porządkowanie pola*, [w:] *Paradygmaty współczesnego kina*, red. idem, T. Kłys, N. Korczarowska-Różycka, Łódź 2015.
12. **Powierska Aleksandra**, *Polajkować TV. Telewizja i media społecznościowe*, Kraków 2022.
13. **Ross Sharon Marie**, *Beyond the Box: Television and the Internet*, Malden (Massachusetts) 2008.
14. **Sharma Sudeep**, *Netflix and the Documentary Boom*, [w:] *The Netflix Effect: Technology and Entertainment in the 21st Century*, ed. K. McDonald, D. Smith-Rowsey, London – New York 2016.

15. **Sztaberek Maciej**, *Platforma strumieniowa Netflix – domena VOD czy nowa forma telewizji jakościowej? Historia i sposoby dystrybucji*, „Panoptikum” 2018, nr 20.
16. **Zimmerman Eric**, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, „First Person” 2004, nr 154.

---

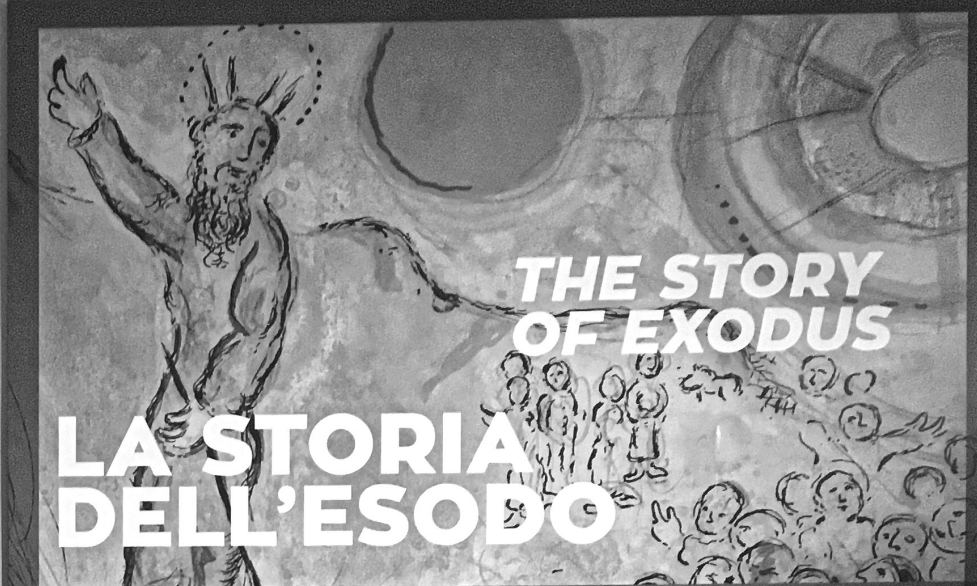
**Paweł Sołodki, PhD, pawel.solodki@uni.lodz.pl, ORCID: 0000-0003-1879-2109**

He works at the Institute of Contemporary Culture at the University of Łódź. He explores interactive narratives, with a particular focus on contemporary documentary practices. He has published i.a. the book *Rubieże przyjemności. Seksualna niesubordynacja na obrzeżach amerykańskiej kinematografii* (Peripheries of pleasure. Sexual insubordination on the fringes of American cinema, 2015). Co-editor of one of the first books in Poland devoted to the queer perspective in film, *O polityce ciała i pożądania w kulturze audiowizualnej* [On the politics of the body and desire in audiovisual culture, 2010]. Originator and organiser of the International Queer Film Festival “a million different loves!?”.

## Summary

### **PAWEŁ SOŁODKI (University of Łódź) / Interactive documentaries on the Netflix platform**

In this article, I look at the function of interactive documentary projects in the Netflix platform offer. I begin the argument by analysing the importance of interactivity in linear and non-linear television, with a focus on streaming platforms. The second part is devoted to the role played by documentaries on Netflix. The knowledge thus gathered allows me in the third part of the article to describe the interactive documentaries belonging to the giant's proposal. In the text, I look at interactivity and documentaries together, as these are elements of the media offering – one at a technological level, the other at a genre level – that are particularly attractive but also troublesome for the Netflix platform. The cases of reaching out to interactive documentary filmmaking per se seem particularly interesting research-wise because of the double challenge that the platform faces thanks to them. In the text, I draw on historical framing, analysis of found data and cognitive textual analysis.



L'esistenza di Marc Chagall è segnata dalla guerra e dallo sradicamento. L'autore raffigura l'esodo biblico come un'allegoria della persecuzione patita dagli ebrei in seguito all'invasione nazista della Francia durante la Seconda Guerra Mondiale: una minaccia che aveva costretto l'artista a scappare da Parigi per trovare rifugio negli Stati Uniti.

Egli rappresenta attraverso ventiquattro scene l'avventura del popolo ebraico che, con l'aiuto di Dio e la guida di Mosè, fugge dalla schiavitù in Egitto per raggiungere la Terra Promessa.

Gli ebrei, liberi dall'oppressione, si convertono in una comunità dotata di una propria identità, indipendente, rispettosa delle leggi espresse nei Dieci Comandamenti rivelati da Jaweh al profeta sul Monte Sinai.

Buona parte delle incisioni di questa serie riproduce o si ispira direttamente alle gouache realizzate sullo stesso tema da Chagall nel 1931. Il testo biblico aveva sempre attratto il pittore che attraverso di esso rientrava in contatto con le sue radici più profonde e con l'infanzia trascorsa nella comunità ebraica di Vitebsk.

Riesce ad amalgamare il sentimento dell'amore e della fratellanza con il suo senso di sradicamento. In questa serie di litografie Chagall si rivela una volta di più un vero maestro della composizione e del colore.

## THE STORY OF EXODUS

## LA STORIA DELL'ESODO

*The life of Marc Chagall was one marked by war and alienation. The artist represents the biblical exodus as an allegory of the persecution to which the Jews were subjected with the Nazi invasion during World War II, a threat that obligated him to flee Paris to a forced exile in the United States. He, through twenty-four scenes, represents the Jewish people's feat: with the help of their God, and guided by Moses, they escaped the slavery they had been subjected to in Egypt, to finally reach the Promised Land.*

*Freed from oppression, they become a group with an identity, independent and governed by their own laws, expressed in the Ten Commandments revealed by Yahweh to the prophet in the tablets given to him on Mount Sinai.*

*Many of the etchings in this series reproduce or were directly inspired by the gouaches Chagall realized on Exodus in 1931.*

*The biblical text had always attracted the painter, connected him with his most profound roots, with his essence, his childhood in the Jewish community of Vitebsk, his feeling of love and brotherhood and at the same time with his sense of exile.*

*In this series of lithographs Chagall once again shows himself to be a master of composition and colour.*

## THE STORY OF THE EXODUS

24 original lithographs by  
MARC CHAGALL

LEON AMIEL  
PARIS - NEW YORK  
M - CM - LXXVI

# Laboratoria immersyjne jako utopie *work in progress*

**Kamil Lipiński**

Uniwersytet Łódzki

## **Wprowadzenie**

Zamieszczone tu rozważania poświęcam zagadnieniu laboratoryjnej specyfiki instalacji immersyjnych, stanowiących istotną część dzisiejszej estetyki audiowizualnej. Pragnę omówić główne tezy sformułowane na podstawie badań przeprowadzonych na ekspozycjach zmierzających do „zanurzenia” widza w przestrzeni wykreowanego środowiska. Zasadniczy cel szkicu stanowi próba opisu wybranych koncepcji krystalizowanych w obszarze praktyk medialnych, z odwołaniami do dylematów dzisiejszej estetyki audiowizualnej. Do znamienych cech instalacji immersyjnych należy odnoszenie się do wybranych elementów estetyki współczesnej. Za dominantę niniejszego artykułu uznajmy zatem pojęcie laboratoryjnego modusu bycia ukonstytuowanego w studiach nad sztukami medialnymi. Dyskurs ten wyrósł z próby rewaloryzacji zdystansowania widza do dzieła sztuki, funkcjonującego w kulturze, i rozwinął się, uwzględniając przeobrażenia estetyczne, dematerializację, cyfryzację. Mając na uwadze mozaikowość dzisiejszej kultury, proponuję podjąć analizę wielu obliczy interakcji, zwróconych w stronę rozplanowania, a wynikających z zagadnienia zdecentralizowanego podmiotu, nader żywej w dyskursie francuskiej filozofii różnicy i w estetyce XXI wieku.

1. Marc Chagall, *Historia Exodusu*, 1966, litografia; Lapis Museum, Neapol.  
Fot. K. Lipiński



<sup>1</sup> C. Bishop, *Antagonism and Relational Aesthetics*, „October” 2004, nr 3, s. 52.

Ważnym celem pracy jest również próba uszczegółowienia wybranych aspektów wiedzy o sztukach wizualnych i estetyce ruchomego obrazu, częstokroć wiązanego z różnymi formami migracji iluzji, w szczególnej zaś mierze – wędrówek jednego motywu poprzez media. Rozwinięcia tych kwestii poszukiwać będę w nawiązaniu do relacji między użytkownikiem a audiowizualnym dziełem i jego aranżacją w przestrzeni. Osia moich rozważań jest pojęcie konwergencji nowych i starych mediów. Uczyniłem je metodą badawczą pozwalającą poszerzyć klasyczne formy sztuki o inne środki wyrazu. Może ono posłużyć we współczesnej humanistyce do interpretacji sztuk ruchomego obrazu, przy jednoczesnym uwzględnieniu transmedialnych metod ekspresji i ekspozycji. Szczególnie istotną rolę pełni w tym miejscu pytanie o badanie ruchu widzianego oczami odbiorców. Perspektywa ta, inspirowana ustaleniami Brunona Latoura, zmierzała do rozrysowania na nowo granic obrazu – śladem Nicolasa Bourriaud – i do wzbogacenia pejzażu estetycznego o nowe środki ekspresji, obejmujące instalacje wieloekranowe, aranżacje multimedialne i projekcje. Kluczowym aspektem niniejszego szkicu jest zagadnienie laboratorium jako miejsca interakcji służącego tworzeniu modyfikacji immersyjnych. Zarysowana perspektywa stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, w jaki sposób widz lub użytkownik – jako jednostka zagłębiona w środowisku zapraszającym do swojego wnętrza – ztraca przypisanie do stabilnego, jasno określonego dzieła przez twórcę.

### **Dyskusje na temat estetyki relacyjnej i mikroutopii**

Punkty węzłowe proponowanych tu rozważań dotyczą estetyki ruchomego obrazu, w tym problematyki krystalizowania się mozaikowych form aranżacji przestrzeni przy jednoczesnym omówieniu specyfiki badanego obszaru. Wybrane koncepcje, na których opierają się przedstawiane tu analizy, odnoszą się do dyskursu przestrzeni postrzeganego w formie wielu wewnętrznych różnic bazujących na estetyce relacyjnej i taktycznym działaniu. Uwzględnienie takiego kontekstu pozwoliło na nakreślenie perspektywy badawczej zorientowanej na interpretację otaczającego nas świata we fragmentacji, dyseminacji, rozproszeniu. W niniejszym artykule chciałbym zakwestionować zasadność jednego ze stereotypowych obrazów interakcji z dziełem i zasygnalizować w ten sposób konieczność polemicznego podejścia do ich interpretacji.

Nawiązując do szeroko omawianej – we współczesnej sztuce nowych mediów – kontekstualnie osadzonej estetyki relacyjnej Nicolasa Bourriaud, Claire Bishop rozpatruje ją jako wspólnotową formę. Odnacza się ona otwartością, interaktywnością, niedomknięciem i naciskiem na specyfikę *work in progress*<sup>1</sup>. Bishop, zarysowując panoramę kuratorską, w którą wpisują się wymienione założenia, wymienia kuratorów Marie Lind, Hansa Ulricha Obrista, Barbarę van der Linden, Hou Hanru i Nicolasa Bourriaud, zachęcających do adap-

towania owego „kuratorskiego *modus operandi* jako bezpośredniej reakcji na typ sztuki produkowanej w latach 90. XX w. [...]”<sup>2</sup>. Powracając do rekonstrukcji poglądów badaczy z kręgu estetyki relacyjnej, koncentruję swój namysł na progresywnych przesłankach poszczególnych teoretyków wykraczających poza sztywny gorset historii sztuki, a zarazem uwikłanych w rozszczenia estetyki współczesnej, która pozostaje niezmiennie istotną płaszczyzną odniesienia ich zainteresowań i refleksji filozoficznych. Do najważniejszych cech owego projektu estetycznego należy zaliczyć fakt przesunięcia akcentu na bezpośrednie doświadczenie, uwydatniające nie tyle na indywidualną relację pomiędzy dziełem a widzem, ile fakt, iż wszyscy widzowie mogą współtworzyć dzieło w przestrzeni mikroutopii DIY. W tej optyce sytuuje się to w relacyjnym związku z kontekstem społecznym i z odniesieniem do dominujących figur artysty DIY i programisty jako możliwych form rekombinacji cudzych dzieł z uprzednio istniejących produktów kulturowych.

Jako wzorcową formę laboratorium Bishop omawia organizację jednostki Palais de Tokyo w Paryżu wprowadzoną przez Bourriaud. W odróżnieniu od formy *white cube*<sup>3</sup>, ogniskuje swoją uwagę na modelach interaktywności, które uznaje za jedną z możliwych postaci codziennej mikroutopii DIY<sup>4</sup>. W tym miejscu można pokusić się o odniesienie tej koncepcji utopii do analogicznych rozważań innych badaczy z kręgu nauk humanistycznych. Otóż takowe postrzeganie utopijnego środowiska bliskie jest ujęciu Ernesta Blocha, głoszącego potrzebę ponownej oceny wyobraźni, emocji i pragnienia w ramach polityki emancypacyjnej i na podstawie przeszłych niepowodzeń. Zwierciadłem takiej utopii mogłyby być zarówno sny na jawie, bajki, mity, opowieści podróżnicze, jak i literatura, wszelkiego rodzaju dzieła sztuki, a nawet religia. W tej wykładni dowartościowujemy ideę nadziei jako aktu poznawczego będącego katalizatorem zmiany społecznej. Odwołajmy się w tym miejscu do historycznych koncepcji Thomasa More’a i do współczesnych ustaleń Gianniiego Vattimo w tej materii. Dodajmy, iż według Bishop, z jednej strony, ową laboratoryjną „mikroutopię” należy określić jako model „otwarty, interaktywny, odporny na zamknięcie”, z drugiej zaś orientuje się ona na „*work in progress* raczej niż kompletny obiekt”<sup>5</sup>. Podążając śladem rozważań Bishop, aby wnikliwie rozpatrzyć tak rozumiany „projekt *work in progress*”, trzeba zogniskować swoją uwagę na ekonomii doświadczenia – bardziej na „użyciu raczej niż kontemplacji”<sup>6</sup>.

Propozycja ta przeciwstawia się zatem modelowi *white cube*, ponieważ – zgodnie z przekonaniem Briana O’Doherty’ego – nie jest neutralną przestrzenią, lecz historycznym konstruktem, jest przestrzenią nieodrywalną od przedmiotów wystawianych w niej i nie tyle pozwala na umieszczenie treści w ramach danego kontekstu, ile na to, by sam *environment* stał się jej substancją. Słowem, wbrew założeniom *white cube* formalna specyfika dzieła nie okazuje się bynajmniej wyłączona z uwarunkowań historycznych i społecznych<sup>7</sup>.



<sup>2</sup> *Ibidem*.

<sup>3</sup> *Ibidem*, s. 51.

<sup>4</sup> *Ibidem*, s. 54.

<sup>5</sup> *Ibidem*, s. 52.

<sup>6</sup> *Ibidem*, s. 55.

<sup>7</sup> Zob. S. Sheikh, *Positively White Cube Revisited*, [http://worker01.e-flux.com/pdf/article\\_38.pdf](http://worker01.e-flux.com/pdf/article_38.pdf) (data dostępu: 5.03.2024), s. 1, 4.



<sup>8</sup> J. Clifford, *Fourth Northwest Coast Museums*, [w:] *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, ed. I. Karp, S. D. Lavine, Washington-London 1991, s. 222.

<sup>9</sup> C. Bishop, *op. cit.*, s. 52.

<sup>10</sup> *Ibidem*, s. 53.

<sup>11</sup> Zob. V. Burgin, *Cinéma Interactive et non-cinématographique*, „Traffic” 2011, nr 79, s. 57.

<sup>12</sup> C. Bishop, *op. cit.*, s. 53.

<sup>13</sup> R. Frieling, *Towards a Participation Art*, [w:] *idem*, *The Art of Participation: 1950 to Now*, San Francisco - New York 2008, s. 47.

<sup>14</sup> *Ibidem*, s. 33. Por. R. Caillois, *Gry i luździe*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997, s. 33.

Bishop określa model mikroutopii jako alternatywę dla *white cube*, miejsce jej rekonceptualizacji, eksperymentalne studio przeznaczone do eksponowania sztuki współczesnej. Przykładu takiej realizacji dostarcza stanowi *black box*, różniący się tym od *white cube*, iż „kreuje czarny, całkowicie wewnętrzny *environment*, który jest zdominowany przez sekwencję i punkt widzenia kontrolowane w wyraźnie dydaktycznych celach”<sup>8</sup>. Jednocześnie owe założenia zbliżone są do organizacji form laboratorium – jako miejsc otwartych na kreatywność i nowe sposoby produkcji – w takich galeriach, jak Baltic w Gateshead, The Kunstverein Munich i Palais de Tokyo<sup>9</sup>.

Opisane modele można zrekapitulować, podając znamiona estetyczne procesu przemiany artysty w designera: „prymat funkcji nad kontemplacją, otwartości nad estetyczną rezolucją”<sup>10</sup>. Tym samym formalne zróżnicowanie dzieła kształtuje się jako podatne na nowoczesne wzornictwo i przemiany kulturowe, mód i trendów, poszukując rozwiązań będących nie wyłącznie powierzchnią zmianą estetyczną, lecz funkcjonalnym, dogłębnym systemem elementów zakorzenionym w *praxis* użytkowania. Nie zamyka się przy tym na autonomicznej własności samej historii sztuki, lecz otwiera się na inspiracje płynące z obszarów przynależących do kultury niszowej lub alternatywnej.

Pokrótkie szkicując problematykę rozwoju nowych metod aranżowania przestrzeni, warto odnieść się do koncepcji „mniejszych” operacji, opisywanych przez Michela de Certeau jako aspekty proliferacji we wnętrzu aranżacji, służące temu, by „przechwytywać” wielość taktyk ukształtowanych ze szczegółów życia codziennego<sup>11</sup>. W odróżnieniu od form organizacji w muzeach przez kuratorów, koncepcja ta nakłania również do wykorzystywania – przez odwiedzających – codziennych taktyk w tych przestrzeniach, do jakich (według de Certeau) możemy zaliczyć praktyki takie, jak kłusowanie, sztuczki, manewry, stosowane w postaci dryfowania przez ekspozycję, symulowania kontemplacji lub sekretnego robienia zdjęć.

Przestrzenie nowego typu otwierają możliwość aktywnego współtworzenia i „poszukiwania prowizorycznych rozwiązań tutaj i teraz”<sup>12</sup>. Zarysowane spersonalizowane akcje – jak pisał Rudolf Frieling – anektują „przestrzeń przechwyconą na przemijającą chwilę”<sup>13</sup>. Koncepcja przestrzennego „uchwycenia” momentu wywodzi się z greckiej kategorii *kairos*, a zatem opiera się na korzystaniu z nadarzającej się okazji, sprzyjającej chwili do zainicjowania akcji podczas niezaplanowanego spotkania i z możliwości dokonywania przypadkowych odkryć<sup>14</sup>. Wolno zaryzykować w tym miejscu stwierdzenie, iż owe przestrzenie stają się miejscem pozwalającym na wtórne współtworzenie dzieła w obrębie przyjętego systemu – na swoistą grę w przechwyconej, przemijającej chwili. Przede wszystkim mają one posłużyć do alternatywnego aktywowania widza i zachęcają raczej do konstruowania doświadczenia tu i teraz w modelu *work in progress* aniżeli do zdystansowanej, romantycznej kontemplacji, pozbawionej cielesnego zaangażowania.





2. Marc Chagall, *Il Gallo viola*, 1972, olej, tempera, tusz na płótnie szwajcarskim; Lapis Museum, Neapol. Fot. K. Lipiński

3. Art Media Studio we Florencji,  
kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi,  
*Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński



<sup>15</sup> A. Friedberg, *Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles – Endless Cinema or Private Telematics*, „Journal of Visual Culture” 2002, nr 2, s. 190.

### **W stronę redefinicji laboratorium w sztuce współczesnej**

Pierwsze uwagi odnośnie do otwarcia sceny na widownię zarysował Friedrich Kiesler, sugerując przejście od teatru „żywej” sceny do performansu przez eliminację kurtyn i złudzenia zamknięcia, aby zapewnić publiczności dostęp do „wyobraźni i nieskończonej przestrzeni” wizualizowanej w projekcji na ekranie(-ach)<sup>15</sup>. Do najważniejszych właściwości omawianych tu przemian spróbujemy zaliczyć predykcję do organizowania przestrzeni zorientowanej na *environment* i na widownię, jak również na formę produkcji dzieła w odniesieniu do kontekstu codzienności. Zarysowana perspektywa w skali mikro opiera się na zaadaptowaniu podejścia DYI (jako formy codziennych praktyk) i figur dominujących we współczesnej kulturze: artyści

DIY i programisty. Obydwa elementy określają specyfikę instalacji interaktywnych bądź metod organizacji ekspozycji opartych na modelu codziennej „playlisty”, nastawionej w szczególnym stopniu na generowanie nowych ścieżek<sup>16</sup>. W odróżnieniu od wspólnotowego doświadczania lub kreacji dzieła, indywidualne i subiektywne przesłanki twórczości akcentują płaszczyznę eksperymentalną lub „grę resztkami”, uzmysławiając raczej otwartość na poszukiwania prowadzone przez odbiorcę, na dowolne łączenie elementów pochodzących z różnorodnych kontekstów. Stąd też w argumentacji Jeana-Marca Adolphe’a „dla laboratoriów badań [...] pole artystyczne może być przeżywane jako przestrzeń wolności, która z kolei może – dlatego by nie – doprowadzić do odkryć”<sup>17</sup>.

Pośród praktycznych działań ekspozycyjnych za swoistą odpowiedź na taką ideę służy choćby nowo założone centrum badań i ekspozycji Le Laboratoire, odznaczające się uprzywilejowaniem „eksploracji, odkrywania i innowacji”<sup>18</sup>. Aby pokrótce zarysować wspomniane przemiany, Emmanuel Grimaud i Sophie Houdart podkreślają konieczność wyznaczenia „trajektorii reprodukcji” na przykładzie „fabryk, laboratoriów, studiów, które historia długo trzymała w odosobnieniu”<sup>19</sup>. Charakteryzując dogłębnie przestrzenie w tym kontekście, przesuwamy akcent na „wnikliwie dociekanie charakteru miejsc kreacji” i „eksplorowanie możliwości i ograniczeń miejsc, gdzie wiedza i kultura są produkowane”<sup>20</sup>. Zaryzykować można stwierdzenie, iż za mekkę praktyk eksperymentalistów uważano XVII-wieczną Anglię, w której jednak pracownie artystów, „w przeciwieństwie do szeroko akcentowanego pojęcia laboratorium jako miejsca publicznego, były w oryginalnej formie miejscami prywatnymi i zamkniętymi”<sup>21</sup>. Dodajmy, iż uznawano je za elitarne, „otwarte tylko dla wybranych, kilku uprzywilejowanych, którzy zapewnili przekonujący dowód swojej uczciwości i wiarygodności”<sup>22</sup>. Szkicując rys historyczny, warto przy tym zaznaczyć, iż:

w angielskich eksperymentalnych przestrzeniach połowy XVII w. [...] kategorie „publiczny” i „prywatny” były tematem pasjonującej debaty, [...] pozornie z hermetycznymi podtekstami: przestrzeń znajdująca się pod znakiem zapytania była sekretna i zajmowana przez sekretnych<sup>23</sup>.

W świetle ustaleń cytowanych autorów, w przeciwieństwie do przyjmowanej z początku definicji z lat 50. i 60. XVII w., później można zauważyć zmianę polegającą na rozróżnieniu pomiędzy przestrzenią indywidualną, jednostkową, eksploracyjną a publiczną, wspólnotową, co wynikało z faktu, że „nowe, »otwarte« laboratoria [...] stawiały czoła legitymizacji praktyki indywidualnej”<sup>24</sup>. Jeśli wierzyć tym źródłom historycznym, w wymienionym okresie wyłoniła się nowa sfera nauki, w której istniała możliwość kreacji pozbawionej wpływów z zewnątrz, dostosowana do potrzeb badawczych wpisanych w specyfikę rodzącej się racjonalności eksperymentalnej.



<sup>16</sup> Zob. N. Bourriaud, *Playlist. Le collectivisme artistique et la production de parcours*, [w:] *Playlist. Exposition, Paris, Palais de Tokyo – Site de création contemporaine, 12 février – 25 avril 2004*, ed. *idem*, Paris 2004, s. 10.

<sup>17</sup> J.-M. Adolphe, *Analogies et Interférences*, „Mouvements” 2012, nr 1, s. 88.

<sup>18</sup> *Ibidem*.

<sup>19</sup> E. Grimaud, S. Houdart, *Enthralling Estrangement: Transits, Arts, Expeditions, Ethnographies*, [w:] *Residents, 2003–2007*, Paris 2007, s. 72.

<sup>20</sup> *Ibidem*.

<sup>21</sup> *Ibidem*, s. 73.

<sup>22</sup> *Ibidem*.

<sup>23</sup> *Ibidem*, s. 74.

<sup>24</sup> *Ibidem*.



<sup>25</sup> J. Scott, *Artists–Who–Care! Shared Perspectives on Social and Ethical Responsibility*, [w:] *Artists–in–labs: Networking in the Margins*, ed. *idem*, Wien 2010, s. 47.

<sup>26</sup> L. Anderson, *On the Nature of Interactions*, [w:] *Artists–in–labs...*, s. 25.

<sup>27</sup> B. Latour, *L'art de faire science*, „Mouvement” 2012, nr 1, s. 92.

<sup>28</sup> *Idem*, *Ustanowienie dzieła*, przeł. K. Lipiński, „Hybris” 2020, nr 1, s. 29.

<sup>29</sup> *Ibidem*.

<sup>30</sup> *Ibidem*, s. 31.

<sup>31</sup> *Ibidem*.

Idea laboratorium wykryzalizowała się jako alternatywa wobec kryzysu nauki, uwzględniając przy tym jednak fakt, iż „transdyscyplinarne zmiany wymagają instytucji *high tech*”<sup>25</sup>. Pośród najważniejszych form kreatywnego poruszania się w przestrzeni należy wskazać metodę networkingu, definiowaną przez Lloyda Andersona jako „aktywność eksplorowania i eksperymentalnego wiązania rosnącej liczby źródeł, punktów kontaktu i spotkań z ludzkimi i nieludzkimi aktorami”<sup>26</sup>. Służy ona określaniu miejsc usytuowanych na pograniczu dyscyplin. Tam bowiem dominują zarówno wzajemne interferencje form, jak i naprzemienne przesunięcia w obrębie pola. Owo przeniesienie akcentu na zetknięcia odbiorcy z otoczeniem implikuje też swoistą zamiennność: „techniki i praktyki wychodzą i przechodzą z laboratorium w stronę *atelier* i *vice versa*”<sup>27</sup>. Przytoczona wcześniej teza kryje w sobie i zawiera *in nuce* przekonanie o istotnym wpływie naukowych ustaleń na całokształt praktyk artystycznych i medialnych. Zwraca szczególną uwagę na to, iż mariaż teorii z praktyką kryzalizuje „replikację, repetycję, powtarzający się rozwój aktu artysty (albo badacza), który prowadzi do ostatecznego osiągnięcia (lub *de facto* autonomii) pracy”<sup>28</sup>.

Jednocześnie, próbując uchwycić istotę kreacji, idąc tropem wykładni estetycznej Étienne’a Sourriau, należy wspomnieć o połączeniu różnorodnych wymiarów – treści i formy – ponieważ:

konwergencja będzie kompletna, gdy rzeczywistość fizyczna materialnej rzeczy i rzeczywistość duchowa tworzonego dzieła połączą się, doskonale się ze sobą zbiegną; w taki sposób, by dogłębnie komunikowało się ono ze sobą jednocześnie w swym istnieniu fizycznym i w swym istnieniu duchowym, pełniącymi wobec siebie rolę lustra<sup>29</sup>.

Tymczasem pisząc o swoistym demiurgicznym podejściu do praktyki twórczej powiązanej z ekspozycją, wystawieniem go na widok i ocenę widza:

mówimy, iż dzieło sztuki jest „ustanawiane”, przygotowujemy się do uczynienia z garnarza tego, kto podejmuje, scala, przygotowuje, eksploruje, odkrywa – tak, jak odkrywa się skarb – formę dzieła<sup>30</sup>.

Porównując akt kreacji w ujęciu Sourriau do naukowych przesłanek konstruktywistycznych, Latour powiadał również:

akcent wybrzmiewa zupełnie inaczej w przypadku konstruktywizmu i w przypadku ustanowienia. Odwołanie do konstruktywizmu wybrzmiewa zawsze krytycznie, ponieważ uważa się, iż za określeniem konstruktora kryje się Bóg zdolny do tworzenia *ex nihilo*. W bogu-garnarzu zawsze więc uobecnia się nihilizm: jeśli fakty są konstruowane, to uczoney konstruuje **z niczego**; same w sobie są one tylko błotem, na które padło boskie tchnienie<sup>31</sup>.



4. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński



— 5. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński

W tym miejscu nasuwa się szersza refleksja dotycząca sygnalizowanego już procesu przekształcania rzeczywistości, dynamicznego podejścia do materii, w odróżnieniu od stabilnego, ściśle określonego wymiaru perspektywy konstruktywistycznej. Proponowana optyka łączy się z możliwością przesunięć, transformacji, modyfikacji, kreacji w dowolnym kierunku, albowiem – w przekonaniu Sourriau – „[u]stanowienie pozwala na inną interesującą wymianę darów, na transakcje z zupełnie innymi rodzajami bytu, i to zarówno w nauce, religii, jak i w sztuce”<sup>32</sup>. Wypływająca stąd teza o takiej możliwości powinna wiązać się z odmiennymi formami poznania i z odmiennymi ontologiami, sankcjonując ryzyko, odkrywanie, pełną inwencję podejmowaną przez artystę<sup>33</sup>.

### Polemicznie o interaktywności

Cofając się do czasów neoawangardy drugiej połowy lat 60. XX w., do najbardziej wartościowych przykładów XX-wiecznych realizacji eksperymentalnych według Grimaud i Houdart należy zaliczyć projekt tzw. *post-studio art* (1969) założonego przez Craiga Owensa i Roberta Smithsona jako miejsce stawiające sobie za zadanie produkcję „przeciwbrazów lub antyobrazów, [...] ambiwalentnych modeli wizualizacji i figuracji”<sup>34</sup>. Działania te pozwalają na „różne formy relokacji” czy też na „rozproszenie kreatywności”<sup>35</sup>. W obliczu aktualnych przemian cyfrowych i interaktywnych, chcąc pokrótce opisać przejście od biernego widza do aktywnego użytkownika i interaktora, Robert Simanowski wprowadził koncepcję „zwrotu interaktywnego” na określenie „idei autonomii widza zyskującego grunt” w przestrzeni instalacji<sup>36</sup>. Instalacje interaktywne wyrażają zamysł innowacji, otwarcia i wolności<sup>37</sup>. Nie bez zasadności teoretycy sztuki pisali, iż „[l]iczba produkowanych współcześnie dzieł interaktywnych wzrasta z niebywałym wręcz przyśpieszeniem”<sup>38</sup>. Polemicznie jednak twierdzi Eva-Maria Hartmann, że interaktywność rozpatrywana w tych kategoriach uchodzi za „*buzzword*”, albowiem „wśród badaczy używających tego pojęcia panuje całkowity brak porozumienia co do jego znaczenia” i jednocześnie dopiero „od niedawna podejmuje się próby dostarczenia empirycznego dowodu jego rzeczywistego zastosowania”<sup>39</sup>. Dodajmy, iż konceptualizacja tego rodzaju łączyła się z prowadzeniem dialogu i z wykorzystywaniem nomenklatury informatycznej, celem określenia zmiany relacji pomiędzy użytkownikiem a systemem<sup>40</sup>. W 1967 r. odzwierciedleniem owych procesów była ekspozycja instalacji *Kinoautomat* w Czeskim Pawilonie na wystawie światowej „Expo 67” w Montrealu<sup>41</sup>. Kolejne próby tworzenia dzieł zawierających w sobie interaktywne instalacje pojawiały się pod koniec lat 60., lecz trzeba też podkreślić, iż:

interaktywność w przypadku wideo wystąpiła w postaci „szczątkowej” [...], jedynie jako możliwość zachowania odbiorczego, motywowanego nie przez strukturę dzieła, lecz przez rozmaite (także pozaestetyczne) potrzeby odbiorcy<sup>42</sup>.



<sup>32</sup> *Ibidem*, s. 32.

<sup>33</sup> Zob. *ibidem*, s. 30.

<sup>34</sup> E. Grimaud, S. Houdart, *op. cit.*, s. 86.

<sup>35</sup> *Ibidem*.

<sup>36</sup> R. Simanowski, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis 2011, s. 122.

<sup>37</sup> Zob. *ibidem*.

<sup>38</sup> R. W. Kluszczyński, *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] *Widok. Wro Media Art Reader*, t. 1: *Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, red. V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski, Wrocław 2009, s. 57.

<sup>39</sup> E.-M. Hartmann, *Cyfrowe przestrzenie komunikacji. Recepcja filmu na DVD – widz jako współautor?*, [w:] *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010, s. 283; cyt. za: S. Rafaeli, *Interactivity: From New Media to Communication*, [w:] *Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Processes*, ed. R. P. Hawkins, J. M. Wiemann, S. Pingree, Newbury Park (California) 1988, s. 110. Pragnę zauważyć, iż pojęcia „interaktywności” nie należy mylić z polskim słowem „interakcyjność” lub szkofą „interakcjonizmu symbolicznego”, jak bowiem przekonuje E. Huhtamo (*From Cybernation to Interaction: A Contribution to Archeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, ed. P. Lunenfeld, Cambridge [Massachusetts] – London 1999, s. 109–110), ta kategoria odnoszona do mediów rozwinęła się w latach 90. XX w. w dyskursie medioznawczym, wcześniej zaś, podobnie jak terminy „interaktywne kupowanie” („*interactive shopping*”) tudzież „interaktywna rozrywka” („*interactive entertainment*”), rzadko pojawiała się publicznie przed r. 1990. O tym znamienne świadczy fakt – jak dodaje E. Huhtamo (*ibidem*, s. ?), iż pojęcia „interaktywności” lub „interaktywnych mediów” nie figurują w studium Johna J. A. Barry’ego *Tech-nobubble* (Cambridge [Massachusetts] – London 1991), poświęconym żargonowi komputerowemu.

<sup>40</sup> Zob. E. Huhtamo, *op. cit.*, s. 110.

<sup>41</sup> Zob. V. Burgin, *Parallel Texts: Interviews and Interventions about Art*, London 2011, s. 188.

<sup>42</sup> *Ibidem*, s. 4.



<sup>43</sup> F. Popper, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge (Massachusetts) – London 2007, s. 220.

<sup>44</sup> R. Simanowski, *op. cit.*, s. 122.

<sup>45</sup> F. Popper, *op. cit.*, s. 220.

<sup>46</sup> *Ibidem*.

<sup>47</sup> *Ibidem*, s. 221.

<sup>48</sup> *Ibidem*, s. 220.

<sup>49</sup> *Ibidem*.

<sup>50</sup> S. Greenblatt, *Resonance and Wonder*, [w:] *Exhibiting Cultures...*, s. 43.

<sup>51</sup> E. Huhtamo, *Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art*, „*Framework*” 2004, nr 2, s. 2.

Mając na względzie dotychczasowe uwagi, odnotujemy, iż początki kreatywnego współtworzenia dzieła datujemy przede wszystkim na „późne lata 80. XX w. reprezentowane przez nowy punkt wyjścia i tym samym narodziny wirtualnej sztuki [...] blisko związanej z użyciem terminu »interaktywność«”<sup>43</sup>. Wróćmy jeszcze do uprzednio cytowanej wypowiedzi Simanowskiego, piszącego *à propos* interaktywnych instalacji, iż „gramatyka interakcji i symboliczne artykulacje [...] zachowań interaktorów są ograniczone”<sup>44</sup>. Najistotniejsze ustalenie dotyczy tego, kiedy „dystynkcja powinna być czyniona pomiędzy uczestnictwem a interakcją na podstawie różnych stopni inkluzji widza”<sup>45</sup>. Dodaje on przy tym, iż innowacyjna specyfika instalacji otwiera pole działaniom performatywnym. Odwołując się do owych przeobrażeń Frank Popper rekapitułuje, iż model prac wyłaniających się z takiej koncepcji zmierza w stronę „innowacji, otwarcia i wolności”<sup>46</sup>. Większość instalacji z późnych lat 80. XX w. łączyło pojęcie „wirtualnej sztuki” wynikające z zainicjowania użycia terminu „interaktywność”<sup>47</sup>. Natomiast różnicę pomiędzy uczestnictwem a interakcją można było ustalić jedynie właśnie na podstawie wspomnianych już stopni „inkluzji widza”<sup>48</sup>. Tym samym w zależności od stopnia zaangażowania ciało odbiorcy przeobraża się w ciało performera, obracając go w aktora. W tym celu aranżowane są:

schematy wystawiennicze [...] przekierowujące kwestię identyfikacji poza wystawione obce ciało i w stronę własnego ciała interaktorów. [...] Ciało powstaje jako efekt konstrukcji społecznej, najczęściej znajdowanej w dyskursie ciała skoncentrowanego raczej na teorii performatywu niż na znaczeniu wynikającym ze studiów literackich<sup>49</sup>.

Simanowski wspomina również o następującym w opisaney sytuacji przejściu semiotycznym zawiązującym się w dialogu pomiędzy pracami a ich widownią i nastawionym na to, aby wytworzyć przestrzenne doświadczenie. Z kolei Stephen Greenblatt, zarysowując nową dynamikę zmian, stwierdzał, iż ów kontekstualny dialog w przypadku instalacji zostaje „zredukowany do nieobecności nieodłącznego logosu, konstytutywnego słowa”<sup>50</sup>.

Połączenie perspektywy performatywnej z interaktywną określa Simanowski jako przejście semiotyczne i zaznacza, iż w instalacjach interaktywnych rodzi się swego rodzaju dialog pomiędzy pracami a widownią. Implikuje to również kontakt fizyczny z innymi interaktorami jako grupą produkującą czasoprzestrzenne doświadczenie. Erkki Huhtamo sugeruje jednocześnie, iż interaktywność wzbogaciła mentalną aktywność o wymiar haptyczny, dzięki czemu widz nie tylko zyskał możliwość dotykania pracy, lecz zaczęto tego odeń wymagać. Ponadto badacz przywołuje w tym miejscu tradycję hasła „*Prière de toucher*” Marcela Duchampa jako kamień milowy estetyki *interactive art*<sup>51</sup>. Simanowski wyznacza w związku z tym dwa główne punkty odniesienia sztuki interaktywnej. W pierwszej kolejno-



ści odnosi się do tzw. *behaviourist art* Roya Ascotta z lat 1966–1967 jako do określenia prac obejmujących *responsive environments* w sposób oparty na założeniu, iż „widz jest zaangażowany, a dzieło **zachowuje się** w jakiś sposób”<sup>52</sup>. Drugi istotny punkt wyjścia stanowią instalacje Davida Rokeby’ego. Ich interaktywną strukturę teoretycy częstokroć porównują z kompozycjami Johna Cage’a, przyjmując w domyśle, iż „przypadkowy element ulega zastąpieniu przez kompleksowy, niezdeterminowany jeszcze, ale odczuwający wkład widza”<sup>53</sup>. Interaktywny interfejs w podobnej mierze jak oparte na przypadku prace Cage’a umniejsza rolę procesu kreacji, jako że koncentruje się w większym stopniu na roli odbiorcy, zapraszanego przez sztukę do odkrywania jego własnego ciała<sup>54</sup>. W swoich instalacjach Rokeby koncentruje uwagę nie tylko na systemie interaktywnych instalacji, lecz również na tym, w jaki sposób zaangażować w nie ciało ludzkie. Nakłania uczestników do tego, aby współgrali swoimi ciałami z instalacją w momencie, gdy inne jej narzędzia monitorują ten proces. Zauważyć można, iż w tego typu interfejsach ludzki ruch aktywuje procesowanie obrazu, choć nie pozwala do końca kontrolować odpowiedzi interaktywnej formy. W pracy *Very Nervous System* z 1986 r., uznawanej za reprezentatywną dla omawianego zjawiska, Rokeby przedstawił instalację złożoną z serii interfejsów interaktywnych wykorzystujących obraz wideo w wyniku zarysowania ruchów widzów i generowania zsyntetyzowanego dźwięku w ten sposób, by mapowanie ruchu było „kompleksowe i dynamiczne”. O wadze istotności tej instalacji świadczy m.in. fakt, iż zastosowany w niej interaktywny interfejs wciąż bywa używany w „dziełach kompozytorów, artystów wideo i w wyposażeniu medycznym”<sup>55</sup>. Ostatni z wymienionych przed chwilą punktów odsłania jednak inny – poza czysto merytorycznym – aspekt podejścia. W świetle przedstawianych tu badań można przyjąć, iż teoria interaktywności nie ma jednolitej definicji, bazuje na dość szerokim wachlarzu rozwiązań formalnych, których praktyczne oddziaływanie na odbiorcę jest niezwykle różnorodne. Interaktywność stanowi więc zarówno wnikliwą grę i obszar wiedzy, jak i koncept pozbawiony treściowego znaczenia, służący wyłącznie do przyciągnięcia widzów niekoniecznie nawet „inter-” lub „aktywnie”, tylko zaś „taktylnie”.



<sup>52</sup> R. Simanowski, *op. cit.*, s. 122.

<sup>53</sup> *Ibidem*, s. 123.

<sup>54</sup> *Zob. ibidem*.

<sup>55</sup> *Ibidem*, s. 120.

### Wybrane typy immersyjności

W tym miejscu, po omówieniu najważniejszych przesłanek natury teoretycznej i polemice z niektórymi koncepcjami chciałbym zaprezentować realizacje praktyczne mogące rzucić nieco światła na zarysowaną problematykę. Poszczególne modele instalacji – „wizualne”, „audio-interaktywne” i „graficzno-interaktywne” – odznaczają się odrębnym stopniem aktywacji widza przy jednoczesnym zaakcentowaniu stopnia rozwoju form interaktywnych przez dowartościowanie

kreacji różnego typu. W tym laboratorium ruchu określone części ludzkiego ciała stają się obiektami introspekcji, zapewniając wgląd w przesunięcia i aktualizacje starych dzieł kultury artystycznej z nowoczesną oprawą, gwarantującą widowiskowy charakter i pogłębione spojrzenie z centralnej perspektywy odbiorcy, przechodzącego pomiędzy rzędami zwierciadeł.

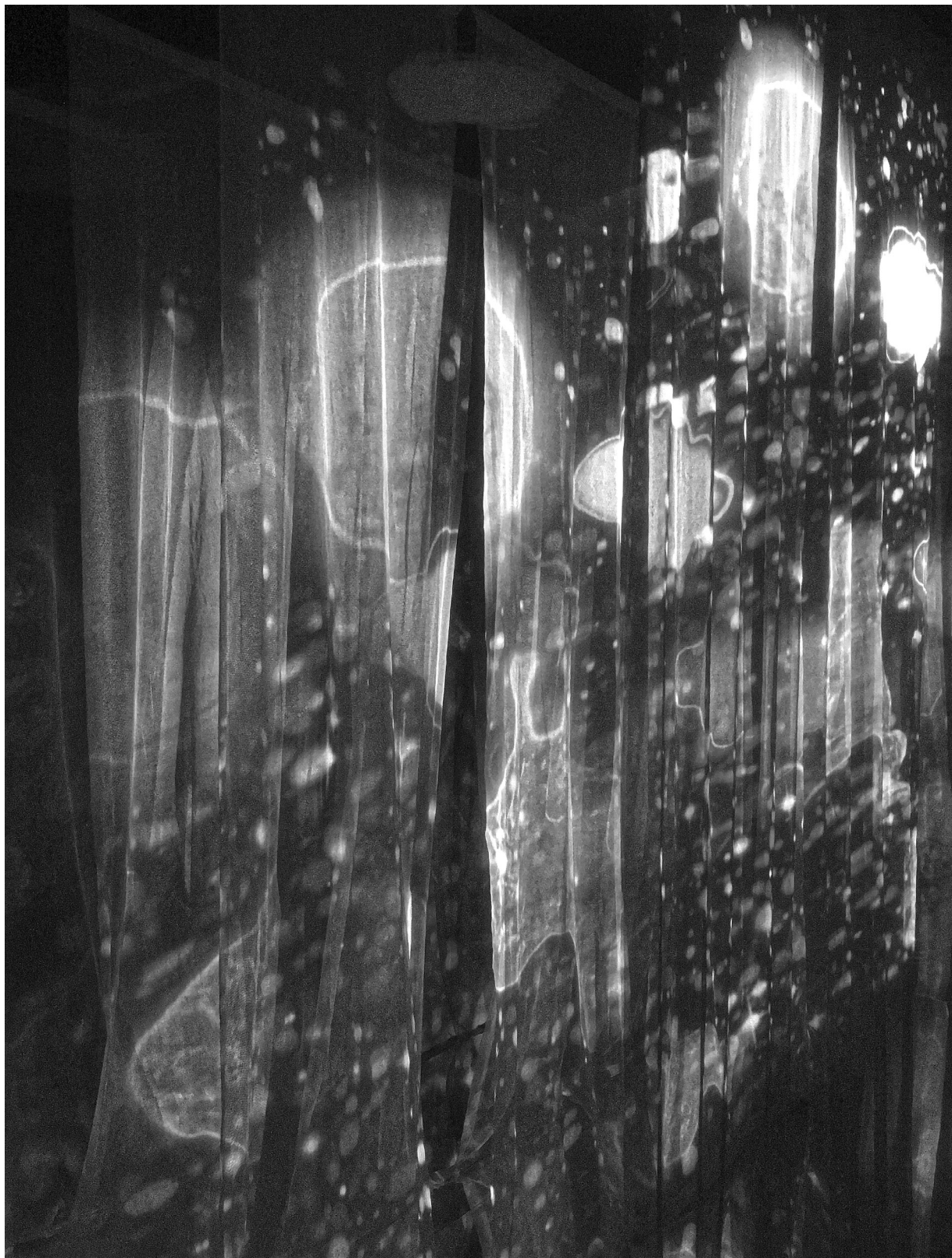
### **Dryfujące cienie Chagalla**

Skupmy teraz baczną uwagę na „wizualnym” modelu laboratorium, odnoszącym się do instalacji obejmującej 150 malowideł eksponowanych na wystawie „Chagall. Sogno d’amore” pod kuratelą Dolores Duràn Ucar, odbywającej się w Bazylice Pietrasanta w Lapis Museum w Neapolu od 15 lutego do 30 czerwca 2019. Poszczególne sekcje tematyczne, takie jak *Historia Exodusu* [il. 1], zapewniają wgląd w motywy twórczości artysty urodzonego w Witebsku. Znamienne, iż omawiana wystawa nie tylko stara się rekonfigurować obrazy, zwłaszcza litografie, ale także przerzucić pomost między klasycznym malarstwem [il. 2] a nową organizacją wideoinstalacji w zamkniętej przestrzeni immersyjnej typu *black box*, zwanej *Dream Roomem*, zrealizowanej przez Art Media Studio we Florencji pod kierunkiem Vicenza Capalba i Marileny Bertozzi. Owe fragmentaryczne, wywodzące się z obrazów Chagalla prace mogą posłużyć do zilustrowania, w jaki sposób instalacja wideo ożywia postacie z opowieści biblijnych, aby stworzyć iluzję, że historie te unoszą się na ścianach, pokazane na ekspozycji w nowym świetle, w cyfrowo przekształconym środowisku.

W zamkniętym korytarzu, w którym z obu stron rozwieszono zostały prześcieradła, wyświetlano na nich wizualne prace dryfujące w przestrzeni pokoju, nadając im oniryczny wymiar. Dzięki temu można było zanurzyć się w świat starotestamentowych przedstawień Chagalla. Niekiedy ruchome obrazy dublowały się, wychodząc od środka przestrzeni projekcyjnej i następnie ruchem zwrotnym kierowały się w odwrotną stronę do punktu wyjścia [il. 3]. Uderzały spektakularne zestawienia kolorów, wywołujące wrażenie fluorescencji, mocno wyostrzonych kontrastów. Niekiedy też, biorąc w nawias gamę barwną, projektowano dzieła czarno-białe [il. 4]. Niewątpliwie kluczowy element stanowiła gra światłem, silnie wyeksponowanym do tego stopnia, by wyodrębnić najważniejsze szczegóły w obrazach, a jednocześnie ukształtować zróżnicowany układ figur [il. 5]. Przejście przez oświetlony z dwóch stron korytarz pozwalało na „przeczytanie” epizodów ze *Starego Testamentu* widzianych oczami Chagalla i współczesnych artystów: Capalby i Bertozzi [il. 6]. Nowa narracyjność wytworzyła pewien dodatkowy wymiar abstrakcyjny, przenosząc alegoryczne przypowieści w świat wizualnych transpozycji. Odsyłając do słów Raymonda Belloura – odwiedzający tę wystawę mieli do czynienia z „walką obrazów” („*querelle des dispo-*



6. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński



— 7. Art Media Studio we Florencji, kier. Vincenzo Capalbo, Marilena Bertozzi, *Dream Room*, 2018. Fot. K. Lipiński

sitifs”), formowanych przez swoisty „teatr cieni” na ścianach zaaranżowanej projekcji<sup>56</sup>. Owo połączenie immersji i projekcji wieloekranowej pełni jedno ze swych najprostszych zadań estetycznych, mianowicie jest w stanie wywoływać iluzję pogłębionego widzenia poprzez kolejne warstwy tego, co jawiło się w ruchomych projekcjach [il. 7].



<sup>56</sup> R. Bellour, *Des „Entre-images” à „La Querelle des dispositifs”*, [w:] *idem*, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, exposition*, Paris 2012, s. 9.

### Paganini DIY

Przykładem drugiego modelu ekspozycji, tzw. audio-interaktywnej, jest wystawa „Paganini Rockstar. Incandescence come Jimi Hendrix”, zorganizowana między 19 października 2018 a 19 marca 2019 w Palazzo Ducale w Genui pod kuratelą Roberta Grisleya, Raffaelego Mellacego i Ivana Fossatiego. Jednym z elementów tej wystawy, obok ustaleń *stricte* historycznych, była szansa na przeobrażenie się w artystę DIY za pośrednictwem interfejsów dotykowych: zmieniania szybkości odtwarzania poszczególnych utworów Niccolò Paganiniego odsłuchiwanym na specjalnie do tego przygotowanych słuchawkach. Tym samym nawiązywano do najbardziej znanych cech kompozytora, a mianowicie do przechodzenia od wolnego do szybkiego tempa, które użytkownik mógł modyfikować w zależności od preferencji słuchacza. W tym przypadku za pośrednictwem taktylnego ruchu palcem dokonywano daleko idących przekształceń utworu, doprowadzających warstwę brzmieniową do radykalnej postaci. Pozwalało to na dokonywanie pewnych wariacji na temat dynamicznej ścieżki muzycznej kompozytora – zwalnianie lub przyspieszanie jej do ekstremum – aktywizujące widza do głębszego odbioru dzieł Paganiniego, poddawanych swoistej digitalnej manipulacji. Otwarta struktura tej instalacji, wizualizowana w mikroskali, dawała wiele możliwości zmian relacji pomiędzy użytkownikiem a interfejsem – w tym np. spowolnienia, akceleracji lub scratchu i innych transformacji.

### Cyfrowym sprejem po ekranie

Trzecim przykładem, jaki chciałbym w tym miejscu przytoczyć, jest instalacja „graficzno-interaktywna” przygotowana na uwieńczenie parkuru ekspozycyjnego pod kuratelą Magdy Danysz, Élise Herszkowicz, Nicolasa Laurea Lasserre’a i Marko93 na wystawie „Capitale(s). 60 ans d’art urbain à Paris”, trwającej od 15 października do 3 czerwca 2023 w Hôtel de Ville w Paryżu. Istotnym dopełnieniem szerokiego zbioru graffiti i tagów związanych z regionem paryskim jest ekran powiązany z joystickami, pozwalającymi za pośrednictwem stosownego ruchu cyfrowo namalować – za pomocą wirtualnego „sprayu” – poszczególne hasła i znaki na tapecie upodobnionej do murów miejskich. Tym samym nie tylko młodzież, ale każdy widz, bez względu na wiek, zyskiwał możliwość kreacji tego rodzaju swoistych śladów alternatywnej poetyki miejskiej, aby chociaż spróbować, na czym polega wspomniane działanie oddolne w mieście. W tym przypadku przyjęło



<sup>57</sup> R. Simanowski, *op. cit.*, s. 120.

<sup>58</sup> P. Zawojski, *Czas cyberprzestrzeni*, [w:] *Czas przestrzeni*, red. K. Wilkoszewska, współpr. J. Petri, Kraków 2009, s. 283.

<sup>59</sup> A. Zeidler-Janiszewska, *Estetyka wobec praktyk neoawangardowych*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2002, nr 9, s. 185. Zob. też J. Kmita, *O kulturze symbolicznej*, Warszawa 1982.

to jednak postać symulacji, mającej przede wszystkim rozwijać umiejętności plastyczne, a nie propagować wandalizm. Wspomniana instalacja zdaje się odpowiadać słowom Simanowskiego dotyczącym potencjału wykreowania „przestrzeni i momentów, które inaugurują dialog”<sup>57</sup>. Dzięki krystalizowaniu potencjału współtworzenia dzieła i oddziaływaniu na jego formę przekształcamy dotychczasowe doświadczenie odbiorcze, co znajduje swoją artykulację w poszerzonych odmianach interaktywności, zmierzających do oddania wrażenia imersyjności, „zanurzania” w interakcji z maszyną, przechodzenia ze „świata realnego do świata immersyjnego, czasami podobnego pod pewnymi względami do rzeczywistości, np. przestrzennego”<sup>58</sup>. Zarówno wspomniany w poprzednim podrozdziale *Dream Room*, jak i instalacja kreująca możliwość rysowania na ekranie wyznaczają swoistą tendencję do przekazywania widzom potencjału współtworzenia dzieła, służąc jako finalny akcent, koda, konkluzja, spektakularny dodatek, dialogicznie nawiązujący w swojej immersyjnej formie do specyfiki wystawy i do jej zawartości merytorycznej.

### Wnioski końcowe

Aby scharakteryzować ramowo status prób konceptualizacji idei interaktywności, nieprzypadkowo wskazywałem niejednokrotnie na ich laboratoryjny, utopijny charakter. Wynika on nie tylko z przyjętych ogólniejszych założeń metateoretycznych odnośnie do sposobu uprawiania refleksji o kulturze immersyjnej, ale i z najprostszych intuicji wiązanych z klasyfikacją instalacji performatywno-wizualnych. Opisane w niniejszym szkicu konteksty można analizować, abstrahując od ich warstwy treściowej, w tej szerokiej różnorodności liczy się bowiem laboratoryjna specyfika, obejmująca instalacje interaktywne, tzw. immersyjne, a zatem angażujące taktylnie lub tylko wizualnie albo audiowizualnie. Na podstawie zarysowanego spektrum rozwiązań można zaryzykować stwierdzenie, iż zmienia się gruntownie sposób ich używania w przestrzeniach ekspozycyjnych oraz stopień ich personalizacji przez widzów w mikroskali – poprzez wspólną prezentację kreacji „utopii” dzieła. Nawiązując do koncepcji zaproponowanej przez Jerzego Kmitę, Anna Zeidler-Janiszewska zapewne określałaby owo epistemologiczne przejście – dokonujące się zarówno w sztukach medialnych, jak i nauce – w kategoriach trybu korespondencji istotnie „korygującej”. Jak pisała:

Zasada takiej korespondencji (odniesionej opisowo do „rewolucyjnych” sytuacji w różnych dziedzinach wiedzy – astronomii, fizyce, biologii, językoznawstwie, ekonomii politycznej) charakteryzuje związek między następującymi po sobie teoriami w terminach wyższej efektywności praktycznej (większego stopnia funkcjonalności) teorii „wstępującej”, przy jednoczesnym wskazaniu przez tę ostatnią zakresu praktycznej stosowalności wiedzy wcześniejszej („skorespondowanej”)<sup>59</sup>.

Zauważmy przy tym, iż *praxis* w wyraźny sposób redefiniuje poszczególne dzieła, bierze w nawias wcześniejsze ustalenia i gwarantuje potencjalnie szerszy rozwój lub też dłuższe życie ikonosfery w świecie sztuk medialnych. Zarysowane w niniejszym szkicu wielowarstwowe i różnorodne podejścia do mikroutopii immersyjnych stają się w przyjętej, dość krytycznej optyce płaszczyzną porównań. W jej obrębie zaś wyróżnia się szereg ilustracji przesyconych elementami interaktywnej rzeczywistości. Łączy się to z tendencją do kreacji artystycznej częstokroć opartej na laboratoryjnej reappropriacji dawniej istniejących obrazów, jednakże bez godzenia w ich immanentne własności. Trudno wyodrębnić w tym pejzażu i dokładnie zaakcentować poszczególne części, niemniej przy bliższych oględzinach można by zaryzykować stwierdzenie, iż dzieła takie krystalizują współczesne perspektywy przekształceń immersyjnych i zdają się dynamicznie fluktuować, korzystając – w imię „tradycji wynalezionej” – z dawniejszej ikonografii, zaadaptowanej na nowych warunkach i za pośrednictwem odmiennych narzędzi.

---

#### Słowa kluczowe

laboratorium, mikroutopia, immersja, estetyka relacyjna, *work in progress*, interaktywność

---

#### Keywords

laboratory, micro-utopia, immersion, relational aesthetics, work-in-progress, interactivity

---

#### References

1. **Adolphe Jean-Marc**, *Analogies et Interférences*, „Mouvement” 2012, nr 1.
2. **Anderson Lloyd**, *On the Nature of Interactions* [w:] *Artists-in-labs: Networking in the Margins*, ed. J. Scott, Wien 2010.
3. **Barry John Anthony**, *Technobubble*, Cambridge (Massachusetts) – London 1991.
4. **Bellour Raymond**, *Des „Entre-images” à „La Querelle des dispositifs”*, [w:] *idem*, *La Querelle des dispositifs. Cinéma – installations, exposition*, Paris 2012.
5. **Bishop Claire**, *Antagonism and Relational Art*, „October” 2004, nr 3.
6. **Bourriaud Nicolas**, *Playlist. Le collectivisme artistique et la production de parcours*, [w:] *Playlist. Exposition, Paris, Palais de Tokyo – Site de création contemporaine, 12 février – 25 avril 2004*, ed. *idem*, Paris 2004.
7. **Burgin Victor**, *Parallel Texts: Interviews and Interventions about Art*, London 2011.
8. **Caillois Roger**, *Gry i ludzie*, przeł. A. Tatarkiewicz, M. Żurowska, Warszawa 1997.
9. **Clifford James**, *Fourth Northwest Coast Museums*, [w:] *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, ed. I. Karp, S. D. Lavine, Washington–London 1990.
10. **Frieling Rudolf**, *Toward Participation in Art*, [w:] *Art of Participation: 1950 to Now*, San Francisco – New York 2008.
11. **Friedberg Anne**, *Urban Mobility and Cinematic Visuality: The Screens of Los Angeles – Endless Cinema or Private Telematics*, „Journal of Visual Culture” 2002, nr 1.

12. **Greenblatt Stephen**, *Resonance and Wonder*, [w:] *Exhibiting Cultures: The Poetics and Politics of Museum Display*, ed. I. Karp, S. D. Lavine, Washington–London 1991.
13. **Grimaud Emmanuel, Houdart Sophie**, *Enthralling Enstrangement: Transits, Arts, Expeditions, Ethnographies*, [w:] *Residents, 2003–2007*, Paris 2007.
14. **Hartmann Eva-Maria**, *Cyfrowe przestrzenie komunikacji. Recepcja filmu na DVD – widz jako współautor?*, [w:] *Pogranicza audiowizualności. Parateksty kina, telewizji i nowych mediów*, red. A. Gwóźdź, Kraków 2010.
15. **Huhtamo Erkki**, *From Cybernation to Interaction: A Contribution to Archeology of Interactivity*, [w:] *The Digital Dialectic: New Essays on New Media*, ed. P. Lunenfeld, Cambridge (Massachusetts) – London 1999.
16. **Huhtamo Erkki**, *Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art*, „Framework” 2004, nr 2.
17. **Kluszczyński Ryszard W.**, *Przeobrażenia sztuki mediów (od filmu do sztuki interaktywnej)*, [w:] *Widok. Wro Media Art Reader*, t. 1: *Od kina absolutnego do filmu przyszłości*, red. V. Kutlubasis-Krajewska, P. Krajewski, Wrocław 2009.
18. **Kmita Jerzy**, *O kulturze symbolicznej*, Warszawa 1982.
19. **Latour Bruno**, *Ustanowienie dzieła*, przeł. K. Lipiński, „Hybris” 2020, nr 1.
20. **Popper Frank**, *From Technological to Virtual Art*, Cambridge (Massachusetts) – London 2007.
21. **Sheikh Simon**, *Positively White Cube Revisited*, [http://worker01.e-flux.com/pdf/article\\_38.pdf](http://worker01.e-flux.com/pdf/article_38.pdf) (data dostępu: 5.03.2024).
22. **Scott Jill**, *Artists-Who-Care! Shared Perspectives on Social and Ethical Responsibility*, [w:] *Artists-in-labs: Networking in the Margins*, ed. J. Scott, Wien 2010.
23. **Schade Sigrid**, *Foreword Research: Search Again*, [w:] *Artists-in-labs: Networking in the Margins*, ed. J. Scott, Wien 2010.
24. **Simanowski Robert**, *Digital Art and Meaning: Reading Kinetic Poetry, Text Machines, Mapping Art, and Interactive Installations*, Minneapolis 2011.
25. **Zawojski Piotr**, *Czas cyberprzestrzeni*, [w:] *Czas przestrzeni*, red. K. Wilkowska, współpr. J. Petri, Kraków 2009.
26. **Zeidler-Janiszewska A.**, *Estetyka wobec praktyk neoawangardowych*, „Człowiek i Społeczeństwo” 2002, nr 9.

---

**Kamil Lipiński, PhD**, [lipinski\\_kamil@yahoo.com](mailto:lipinski_kamil@yahoo.com), ORCID: 0000-0001-5109-3698

Currently works at the Institute of Philosophy of the University of Łódź. Graduate of cultural studies and philosophy, Adam Mickiewicz University in Poznań. From 2020, Co-Chair NECS Film-Philosophy workgroup. He published i.a. in journals “Alphaville”, “Cinéma & Cie”, “Film-Philosophy”, “Illuminace”, “Images”, “Journal of Aesthetics & Culture”, “Kultura Współczesna”, “Przestrzenie Teorii”, “Sensus Historiae”, “SubStance”. He is the author of a monograph entitled *Mapowanie obrazu. Między estetyczną teorią a praktyką* (Image mapping. Between aesthetic theory and practice, 2022). Reviewer and translator.



**Summary**

**KAMIL LIPIŃSKI (University of Łódź) / Immersion laboratories as work-in-progress utopias**

This article discusses the emergence of relational aesthetics, the idea of the laboratory, and the concept of “micro-utopia” related to so-called “immersive installations”. The author attempts to describe selected concepts crystallized in the context of new media arts to unveil the dilemmas of contemporary audiovisual exhibitions “immersing” the viewer in a space to stimulate an interaction and the reanimation of images or sounds. This brief outline demonstrates the transformations and conceptualization of the “laboratory” model perceived in the prism of Nicholas Bourriaud’s concept of “relational aesthetics”, characterized by open-endedness, interactivity, resistance to closure, work-in-progress form, and laboratory specificity. In discussing the moving image aesthetics, often associated with the transformations of illusion our wish is to focus on the transdisciplinary and dialogic entanglements of the new media arts in-between the user, audiovisual image and arrangement in space. The focal point of my considerations is the convergence of new and old media used to interpret the art of moving images in the context of transmedia means of expression and dynamic exhibition arrangements. This perspective, inspired by the findings of Bruno Latour, attempts to re-draw the boundaries of the image in the footsteps of Nicholas Bourriaud and enrich the aesthetic landscape with new means of expression.

# Neophenomenological strategies in techno-images

## Towards the post-metaphysical ontology

Joanna Sarbiewska

University of Gdańsk

Recognitions of some contemporary philosophy and quantum physics seems to reveal the common background: the time of the metaphysics belongs to the past. Contrary to the current, post-modern interpretations, in this revelation I see not as much the “death” of the ontology itself, but the deconstruction of its rational comprehending in terms of “metaphysics of presence”, based on the subject-object duality. In my given here interpretation, the Reality would not be “gone”, but rather “claims” to opening its (essentially) unrepresentable, “liquid” dimension, beyond the cognitive schemes of perception. Post-metaphysical ontology, that is described here as negative ontology, needs a neophenomenological tool to be revealed. Characterized by a “wave” structure, beyond the “hard presence”, it can’t be defined as “being” or “non-being”. It is rather a kind of perpetual motion, determined by the trajectory of “photons of light”.

These recognitions seem to find an appropriate manifestation in a contemporary techno-culture. In my concept, in the field of media technology (analog film or digital new media art), the negative ontology may be experienced by strategies of neophenomenology, in which “suspension” (*epoché*) gesture would concerns first the “ground” itself, then the aesthetics and narration, constituted by the cognitive/rational act of consciousness. In my neophenomenological approach, the storytelling itself, as a part of cognitive consciousness which is projected on a (logocentric) representation, makes a way of concealing the “wave” Reality as it is. As an act that generates a schematic (“idolatric”) constructs of mind, it is closed to experience of what is the Other.

In other words, the visibility of the techno-image may be a tool of liberation of the perception from a cognitive/rational paradigm, directly connected with metaphysics of presence.

What should be underlined, in my proposal neophenomenology is not only the epistemology. The virtual image doesn't mean here the "phenomenology of imagination" / an epistemological "space of imagination"<sup>1</sup>, but it is directly related to negative ontology<sup>2</sup>. An intuitive, postsecular "transformation of vision", proposed here, that denudes the discourse of knowledge / representation, based on the subject-object duality, is provided by a various methods of "reversing" (scrutinizing), which include also (paradoxically) "slow" strategies, as a condition of revealing the "real movement" / the movement of Reality itself.

Exemplary materials to the outlined issues will be films by Béla Tarr and video installations by Bill Viola<sup>3</sup>.

### A theory of media machine by Jacques Derrida

Before I refer to a negative techno-image itself, showing its connection with ontology, first we have to take a look at the theory of techno-culture by Jacques Derrida, that will provide us with the wider horizon of understanding.

In the postsecular Capri Lecture entitled: *Faith and Knowledge: The Two Sources of "Religion" at the Limits of Reason Alone*<sup>4</sup>, Derrida undertakes a deconstruction of two traditional paradigms: the discourse of knowledge (comprehended as logocentrism / notional – binary thinking) and the discourse of dogmatic religion. He discerns that contrary to a current interpretation, which underlines the basic difference between the rational and the dogmatic discourse of revealed religion, they have in fact something in common. Both are based on a trait of certainty and pursuit to feel safe within the *episteme*, that implies appropriation what is the Other. Both paradigms of cognition are a part of metaphysics of presence, that comprehend the Reality<sup>5</sup> as an object which is put ahead and appropriated by the knowing subject<sup>6</sup>. In my approach, we are dealing with forms of the "idolatry" (mental constructions / cognitive schemes), that prevents the opening to experience of the Im-possible (the (real) Reality, which is unrepresentable, unnotional, inexpressible).

In this context, the postindustrial techno-culture Era brings a kind of "thaw". Contemporary primacy of the media machine: techno-science, tele-technological transcendence, may generates a new way/model of thinking and perceiving, which combines the faith and science in another sense. I define it as a perception of trust in *via negativa*<sup>7</sup>. It can be said that today we have to take the challenge on thinking the Unthinkable. In Derrida's interpretation, the media machine deconstructs the metaphysics of presence: both the logocentrism and the dogmatic religion. He discerns that media have



<sup>1</sup> In terms of philosophers of media such as G. Ulmer (*Teletheory: Grammatology in the Age of Video*, New York – London 1989), M. C. Taylor and E. Saarinen (*Imagologies: Media Philosophy*, London 1994) or V. Flusser (*Into the Universe of Technical Images*, Transl. N. A. Roth, Minneapolis-London 2011).

<sup>2</sup> Let me mention that – before this proposal – I have already published a book which deals with a (classical) variants of phenomenology treated as an aesthetic tool of reveal of a deep ontology of Werner Herzog's film images: *Ontologia i estetyka filmowych obrazów Wernera Herzoga*, Gdańsk 2014

<sup>3</sup> I have already taken on this complex of meanings in other articles (in Polish), i.a.: *Wobec Niemożliwego – estetyka negatywna i efekt obcości w audiowizualnych realizacjach Béla Tarra i Krystiana Lupy*, "Kwartalnik Filmowy" 2014, No. 87/88; (Post)sekularna filozofia negatywna, media wizualne i ekstasis (dekonstrukcja jako wariant neofenomenologii), "Argument" 2016, No. 2; Kwantowe "oko w ogniu". W stronę apofatycznej techno-ontologii, [in:] *Widzialność wyzwolona*, Ed. A. Gwóźdź, Coop. N. Gruenpeter, Warszawa 2018; "Biały kamyk" epifanii. Postsekularna mistyka Bez-gruntu i jej filmowe manifestacje (przyczynek), "Konteksty" 2021, No. 3. In this article, after recalling the main assumptions, this will be developed in further analysis/recognitions.

<sup>4</sup> I interpret here selected aspects of J. Derrida's thought from his *Faith and Knowledge: The Two Sources of "Religion" at the Limits of Reason Alone*, Transl. S. Weber, [in:] *idem*, *Acts of Religion*, Ed., Introd. G. Anidjar, New York – London 2002, pp. 40-101.

<sup>5</sup> It should be underlined that Derrida doesn't use such terms as "reality" / "Reality"; this is my proposal.

<sup>6</sup> M. Heidegger (*The Age of the World-Picture*, [in:] *idem*, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, Transl., Introd. W. Lovitt, New York 1977) noticed that this model of cognition, initiated in the modern age, is based on an instrumental gesture of concealing the authentic Being; it's trying to perceive images into objects rather than seeing what's there.

<sup>7</sup> I do so in reference to apophatic mysticism / negative theology and the *kenosis* event – the death of Christ – but going beyond the known tradition.



<sup>8</sup> I recall here the term of the Rhine mysticism (*Ungrund*), where the Divinity is recognized as a groundless Nothingness. See more in: **Meister Eckhart**, *Selected Writings*, Transl. O. Davies, London 1994.

<sup>9</sup> **J. Derrida**, *op. cit.*, p. 78. The French philosopher is also considering the social, political and economic influences of the “mystic” tele-technology, but this is not the issue of my concept here.

<sup>10</sup> This recognition can be found in **M. Heidegger's** *Contributions to Philosophy (of the Event)* (Transl. R. Rojcewicz, D. Vallega-Neu, Bloomington-Indianapolis 2012). The technique re-appears here as a tool of revealing of the nature (*aletheia*), beyond our human projections, in opposition to industrial way of perceiving the nature as an objective resource, where the technique indicates the gesture of pragmatic exploitation, whose domain is “instrumental reason”. About the instrumental way of using the technique see more in: **M. Horkheimer, T. Adorno**, *Dialectic of Enlightenment*, Transl. E. Jephcott, Stanford 2002; see also **M. Heidegger's** *The Question Concerning Technology...*

<sup>11</sup> **J. Derrida**, *op. cit.*, pp. 46-47.

a mystical character in their paradoxical / contrary dimension. By its uprooted techno-ontology, on the one hand the machine denotes the movement of expropriation from *oikos*, from what is “identitarian” / “familiar”. On the other hand, however, it signifies at the same time the movement of renewed re-rooting, but (in my recognition) already in the space of “groundlessness”<sup>8</sup>. Derrida states:

“Mechanical” would have to be understood here in a meaning that is rather “mystical”. Mystical or secret because contradictory and distracting, both inaccessible, disconcerting and familiar, *unheimlich*, uncanny to the very extent that this machinality, this ineluctable automatization produces and re-produces what at the same time detaches from and reattaches to the family (*heimisch*, homely), to the familiar, to the domestic, to the proper, to the *oikos* of the ecological and of the economic, to the *ethos*, to the place of dwelling. This quasispontaneous automaticity, as irreflective as a reflex, repeats again and again the double movement of abstraction and attraction that at the same time detaches and reattaches to the country, the idiom, the literal or to everything confusedly collected today under the terms “identity” or “identitarian”; in two words, that which at the same time ex-propriates and re-appropriates, de-racimates and re-enracimates [...]<sup>9</sup>.

In other words, we may say that the media gesture has an apophatic nature. Derrida, like Heidegger, has recognized that mysticism and technique belong to each other, because they are the Other of metaphysics<sup>10</sup>: they transgress a binary logic of subjective being in control of the object of cognition. Thus, in my interpretation, media technology constitutes a tool to trigger the consciousness from the logic of subject-object duality; this is a tool of mystic transformation of vision.

### Deconstruction as a neophenomenology

It should be noted that Derrida identifies himself as a hermeneutist – as an “apostate” both of the transcendental, intentional Husserlian “phenomenology of light” (understood here as a light of [subjective and objective] presence) and Heideggerian phenomenology of *Offenbarkeit* (“revealability” as a source itself)<sup>11</sup>. Nevertheless, in my interpretation, the ecstatic specificity of the media machine, considered as technology visual media, lies not only in the uprooted (contradictory) ontology, but also in the element of visibility. In this approach, we need to remind the meaning of the greek word: *mystikós* – it’s “seeing with your eyes closed; seeing with the inner eye”. Related to this context, in my proposal, deconstruction as *via negativa* in the audiovisual media area constitutes the neophenomenological *epoché* strategy (*reduction/denudation*), which results in going beyond the limits and conditions of the empirical and rational perception. Furthermore, it is held in the mode of intuitive contemplation,

that would have to be comprehended here not in a classical terms of a distance, but as an experience of immersion. The exclusion of the subject and object of cognition, death of the discourse of knowledge / representation, results in experience of emptiness that make space for the Other. It must be emphasized that new *epoché* strategy, which I propose here, not only denudes (*kenosis*) cognition of the “idolatry”, characteristic of the metaphysics of presence and the dogmatic religion, but also suspends the “source” itself, taking by this gesture another step further than Heidegger’s phenomenology and (traditional) *via negativa* in apophatic mysticism. That is to say, the experience of radical emptiness (Derridian *khora*) is a condition of an opening to the Im-possible.



<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 55.

<sup>13</sup> *Ibidem*, p. 47.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 59.

### ***Khora***

The French philosopher conceptualizes the specificity of *khora* in a following way:

Nocturnal light, therefore, more and more obscure. Let us step up the pace in order to finish: in view of a third place that could well have been more than archi-originary, the most anarchic and anarchivable place possible, not the island nor the Promised Land, but a certain desert, that which makes possible, opens, hollows or infinitizes the other. Ecstasy or existence of the most extreme abstraction. That which would orient here “in” this desert, without pathway and without interior, would still be the possibility of a *religio* and of a *relegere*<sup>12</sup>.

Indeed, this “scrutinizing” of the cognition has a specific purpose:

Paradoxically, the absence of horizon conditions the future itself. The emergence of the event ought to puncture every horizon of expectation. Whence the apprehension of an abyss in these places, for example a desert in the desert, there where one neither can nor should see coming what ought or could-perhaps-be yet to come. What is still left to come<sup>13</sup>.

In this approach, it can be said that “desert in the desert” contains within itself and exceeds the *kenosis* event at the same time:

*Khora* is nothing (no being, nothing present), but not the Nothing which in the anxiety of *Dasein* would still open the question of being [...]; it says the immemoriality of a desert in the desert of which it is neither a threshold nor a mourning. The question remains open, and with it that of knowing whether this desert can be thought and left to announce itself “before” the desert that we know (that of the revelations and the retreats, of the lives and deaths of God, of all the figures of *kenosis* or of transcendence, of *religio* or of historical “religions”)<sup>14</sup>.



<sup>15</sup> *Ibidem*, pp. 58–59.

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 99.

<sup>17</sup> *Ibidem*, pp. 56–57.

<sup>18</sup> *Idem*, *Memoirs of the Blind: The Self-portrait and Other Ruins*, Transl. P.-A. Brault, M. Naas, Chicago 1993.

As a result, *khora* signs the movement of a radical negation – “the emptiness of emptiness”:

*Khora* [...] not allowing itself to be dominated by any theological, ontological or anthropological instance, without age, without history and more “ancient” than all oppositions [...]. It is neither Being, nor the Good, nor God, nor Man, nor History. It will always resist them, will have always been an **utterly faceless other**<sup>15</sup>.

Finally, Derrida is interested in what is “unscathed” (the saintly; *das Heilige*) and in faith/trust (*Zusage*, which is an opposition to dogmatic *Glaube*) that combines in the experience of “witnessing”. He states:

If belief is the ether of the address and relation to the utterly other, it is in the experience itself of non-relationship or of absolute interruption. Here as well, the hypersanctification of this non-relation or of this transcendence would come about by way of desacralization, perhaps even by way of a certain “atheism”; in any case – by way of a radical experience of the resources of “negative theology” – and going beyond even this tradition<sup>16</sup>.

In other words, this faith without dogma makes its way through the risks of absolute night. Such a mystique is unjustifiable within the logic of what it will have opened. It is the decision of the other in the undecidable<sup>17</sup>.

### The negative image

In *Memoirs of the Blind: The Self-Portrait and Other Ruins*<sup>18</sup>, Derrida concentrates on the seeing and the image (painting) issues. His recognition of “blindness”, concerning deconstruction of the subject and object of knowledge, is based on a metaphor of “night vision”. This figure signifies the act of perception as an unintentional, outlying gesture that is expropriated / uprooted from the visible center of the image, which has a linear structure of a logocentric discourse. It can be said that the act of perception is based on a death of the structure of representation and iconic heritage, situating “the eye opening” out of sight (out of “objective visibility”). The night image doesn’t see nothing: it is virtual, potential, dynamic; it is visual and audial, movable and tactile at the same time. Indeed, Derrida identifies the “objective visibility” with (rational/certain) knowledge and the “blindness” with a gesture of intuitive, undogmatic perception of trust.

In this approach, the “negative seeing” is a kind of *obscure lucidity*, that makes the opening force from the impasse of symbolization, from the “crack” of symbolic. The French philosopher recalls also Friedrich Nietzsche’s weep:

If tears come to the eyes, if they well up in them, and if they can also veil sight, perhaps they reveal, in the very course of this experience, in this coursing of water, an essence of the eye. [...] Deep down inside, the eye would be destined not to see but to weep<sup>19</sup>.

In this context, tears of purification and illumination constitute an authentic seeing: these are the “tears of joy”.

The above meanings resonate with the philosophy of the image (painting) by Georges Didi-Huberman<sup>20</sup>. His conceptualization is based on a contradiction between “visibility” and “visuality”. The category of “visibility”, that belongs to intentional consciousness, situates itself in traditional paradigm of representation / discourse of knowledge. The register of “invisibility” is also belongs to the discourse of classic semiology as an abstract notion. On the other hand, “visuality” begins where the “rupture”/“tear” in a structure of representation (and the category of sense, which is generated by the aforementioned representation) appears. Didi-Huberman underlines that “visuality” concerns not the “object” but the “event” (*kenosis*), that can not be read in the *episteme* key; it opens the “power of negativity” which brings death to the metaphysics of presence. To put it another way, a negative image breaks the visibility register that concerns a classic imitation in favor of a symptom – the visual trace of defiguration / decentralization. Thus, denudation of the image indicates a gesture of figures dismantle(s) (the philosopher recalls here the *kenosis* of Christ and apophatic theology).

In this approach, “visuality” means in fact “virtuality” – it denotes the way in which the register of “visual” moves us away from the generally accepted conditions of knowing what is “visible”. *Virtus* specifies the sovereign power of what cannot be seen with our own (external / empirical) eyes. *Virtus* names the “event” that never sets a goal/sense to the eyesight; it generates the power of “unintentional seeing”, considered as the “web of negativity”.

### My approach of the negative techno-image

In my concept, the perception of the negative image is constituted by the ecstatic movement: the visual “event”, on the way of *punctum*<sup>21</sup>, “tears apart” and “roots out” the empirical and logocentric structure of representation, denudes the subject and object of cognition, and, in the mode of “contemplative immersion”, within the experience of emptiness, triggers the intuitive “visual trust” which leans out towards the Im-possible / the Other.

In the field of (analog) film and (digital) new media art this neophenomenological strategy is based on a “reversing” (scrutinizing) movement that concerns the aesthetics and narration, and is constituted by cognitive gesture of intentional consciousness<sup>22</sup>. This ges-



<sup>19</sup> *Ibidem*, pp. 126–129.

<sup>20</sup> G. Didi-Huberman, *Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art*, Transl. J. Goodman, University Park (Pennsylvania) 2005, pp. 139–219.

<sup>21</sup> I refer here to the term of R. Barthes: *Camera Lucida: Reflections on Photography*, Transl. R. Howard, New York 1985.

<sup>22</sup> It should be underlined that, in my interpretation, the term of “intentionality”, although belongs to the classical phenomenology, is comprehended as a part of cognitive way of perceiving, because still concentrated on the (present) “subject” and “object” of cognition. Alternatively, the neophenomenology proposed here is a strategy of going beyond the “intentionality” itself.



<sup>23</sup> This is especially evident in his: *Damnation* (Kárhozat, 1988); *Satan's Tango* (Sátántangó, 1994); *Werckmeister Harmonies* (Werckmeister harmóniák, 2000); *The Turin Horse* (A torinói ló, 2011).

<sup>24</sup> See e.g. L. Koepnick, *On Slowness: Toward an Aesthetic of the Contemporary*, New York 2014; J. Remes, *Motion(less) Pictures: The Cinema of Stasis*, New York 2015; E. Çağlayan, *Poetics of Slow Cinema: Nostalgia, Absurdism, Boredom*, Cham 2018.

<sup>25</sup> E. Çağlayan, *op. cit.*, p. 12.

ture generates the (idolatric) constructs of mind, which are closed to real, negative ontology (to experience of radical Otherness). It is very significant, that the great figure of negation, of this “reversing” movement in the image, is the “work of elements” (for example, the work of Wind or Fire), which involves the deconstruction of the structure of representation.

### Film negativity

In the analog techno-image film this movement of “scrutinizing” may concern: the classical, logic narration based on the schema of linear action, structures of empirical appearances of the represented world, means of expression (for example, in using inner-takes, when editing is only in the picture). We are dealing with “ruptures” in diegesis, un-diegetic sequences, de-dramatization effects, contemplative, slow rhythm of takes and the domination of the obscure, empty spaces. It all together emerges the “strangeness effect” (*unheimlichkeit*) and reveals the “visual web of negativity”, which – by “tearing apart” an empirical and rational register – opens up an intuitive seeing with the “inner eye”, that experiences the Image as the Nothingness.

The perfect example of this strategy may be the films by Hungarian director Béla Tarr<sup>23</sup>. In his *The Turin Horse* (*A torinói ló*, 2011), which visualizes the annihilation of the present world / return to Nothingness in six days, we are dealing with the (constant / repeatable in his films) “negative figures” that mirror the process of disappearance of presence: the desert landscapes of the Great Hungarian Plain (Puszta); the images of ruins, fire and lamps that burn and die away; the night and wind (in other films, also the fog and rain) as visual and acoustic elements of a film structure that scrutinize the texture of the represented world; long, static takes of (an unintentional / objectless) staring at the obscure window (as into Abyss); and finally, a trance-like, hypnotic rhythm of takes which are not integrated into a clear narrative line [Figs. 1–2].

My interpretation of Tarr’s films is not compatible with a certain interpretation of *slow cinema*<sup>24</sup>, represented, among others, by Emre Çağlayan, who argues that:

Bazinian realism is invested in the objective and unfiltered representation of reality in cinema, while slow cinema recasts this mode of realism as a different, exaggerated, mannerist and quite often distorted subjective perception of reality<sup>25</sup>.

Firstly, as I argue in this article, thinking in binary terms of “objective” and “subjective” still belongs to the metaphysics of presence, which is transgressed in my neophenomenological reading of Tarr’s images. Secondly, the negative ontology, which I reveal in Tarr’s im-





1. Béla Tarr, *The Turin Horse*, France - Germany - Switzerland - Hungary 2011.  
Photo from: <https://film-grab.com/2015/05/14/the-turin-horse/#bwg1685/105076> (access date: 17.03.2024)



2. Béla Tarr, *The Turin Horse*, France - Germany - Switzerland - Hungary 2011.  
Photo from: <https://film-grab.com/2015/05/14/the-turin-horse/#bwg1685/105059> (access date: 17.03.2024)

ages, has nothing in common both with the “substantial” and “subjective” reality; it is rather a revealed “emptiness”, that can be comprehend as a “groundless”/“sourceless” space of (for) the Other.

### New media negativity

It can be said that in new media technology this “negative seeing”, related to negative ontology, takes a step further. On the quantum physics basis, today we can assume that the techno-ontology status is a natural extension of the trans-media space: the apophatic ontology of Reality itself. It is worth noting that today physics makes an attempt to transgress an epistemological perspective and ontologize the wave function<sup>26</sup>. The ontology can be characterized by a wave structure: it can't be defined as “being” or “non-being”. Thus, in this approach, we may say that the material reality is not in fact a constant (hard) presence, but it is constituted by the Wave, which generates a flexible spacetime consisting of “photons of light”, which are staying in perpetual motion. The (real) Reality appears as a pure, vibrating stream of energy. It seems to indicate that all phenomena such as dark energy, the neutrino particles, blackbody radiation, the virtual particles emerging from nothingness – can be comprehended only by deconstruction of metaphysics of presence / the discourse of knowledge. Contemporary discourse of the quantum physics is beyond the binary logic and recognizes itself in Other logics: paraconsistent (based on a principle of contradiction) or intuitionistic (in Michał Heller's term it is “non-linear logic of loops”<sup>27</sup>). We may say that the movement of the quantum cognition has an apophatic nature in predication rather what the world is not, than what it is.

In my mystical re-reading the discourse of religion, the same gesture of negation of the idolatry seems to appear in the “work of elements” – it is especially intensive in the scrutinizing, transforming “work of Fire”. The elements also have a wave-structure: neither (hard) being, nor non-being. In relation to Greek natural philosophy, we can also recall here the arche-type nature of the elements itself, of which the cosmic bodies consist: their quintessence is the ether, which is staying in a perpetual movement<sup>28</sup>. Today we can state that the “ether” means in fact the “energy particles”, whose transitivity of forms is generated by frequency (wavelength) of vibration.

In new media technology this “negative seeing”, related to negative ontology, is perfectly presented, for example, in the video-installations by Bill Viola, which generate kind of “materialization” of quantum energy<sup>29</sup>. Video-installation *Martyrs: Earth, Air, Fire, Water* (2014) is a high definition, soundless polyptych in color, made of gas plasma display, which was displayed in Saint Paul's Cathedral in London [Fig. 3]. Video-installation *Fire Woman* (2005) is a color projection in High Definition, with a four audio channels, which was installed in Saint Carthage's Church in Parkville, Melbourne [Figs. 4–5]. Both

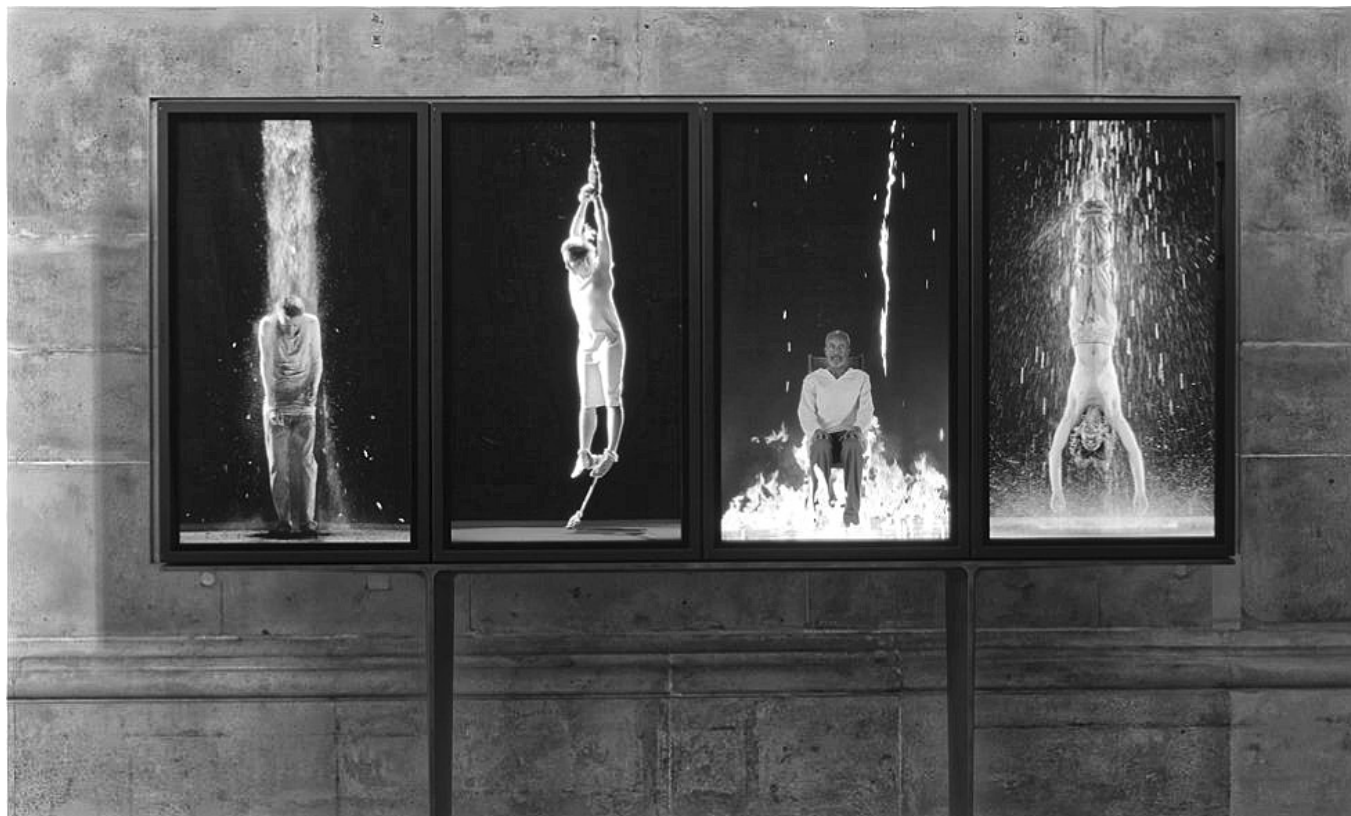


<sup>26</sup> See M. Pusey, J. Barrett, T. Rudolph, *On the Reality of the Quantum State*, “Nature Physics” 2012, No. 6.

<sup>27</sup> M. Heller, *Filozofia i wszechświat. Wybór pism*, Kraków 2006, p. 96.

<sup>28</sup> See K. Mrówka, *Heraklit. Fragmenty: nowy przekład i komentarz*, Warszawa 2004.

<sup>29</sup> Except for his works analyzed here, see also e.g. *The Reflecting Pool* (video, 1977–79), *The Passing* (video, 1991); *The Messenger* (installation, 1996), *The Crossing* (installation 1996); *Five Angels for the Millenium* (installation, 2001), *The Lovers* (installation, 2005); *An Ocean without a Shore* (installation, 2007).



3. Bill Viola, *Martyrs (Earth, Air, Fire, Water)*, 2014. Photo from: <https://www.epdlp.com/cuadro.php?id=6105> (access date: 17.03.2024)



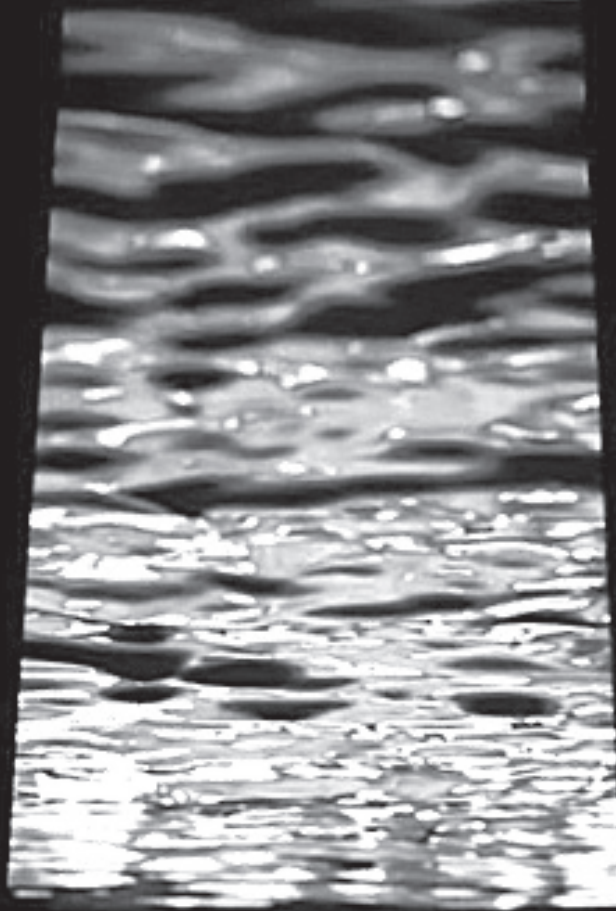
<sup>30</sup> It also seems interesting in the context of the latin meaning of “*diabolos*” – it’s ‘the one who divides’.

of them visualize an experience of transgression – the process of deconstruction (transformation) of human subjectivity (as a “constant presence”) and our perception. At this point, it is worth highlighting that in my mystical reading a movement of negation of the subjectivity doesn’t mean to lose it ontologically – paradoxically, just the opposite. The act of “letting go” really signifies a state of inner readiness of the subject to enter into transrational experience of recovering our selfless / egoless true Identity: the Other inside (beyond a traditional duality of the “inside” and “outside”).

In *Martyrs* this process is initiated by a “visual event”: an impact of elements / their invasion into a (mediumistic) body of the subject. The main goal of an ecstatic work of negation is to free the subject from ego-isolation, to purify / denude him from the false identity / state of separateness<sup>30</sup>. The concrete, visible bodies becoming visual, they start to be subjected to an act of (painful) scrutinizing, which is the condition to “make a place” / to become open to an incorporation of the Other. In the next phase, they start to illuminate / “shine from the inside”, trans-immanently, all immersed in a vibrating stream of photons of light. The final gesture of disappearance of presence means here, in a mystical and quantum approach, that the



4. Bill Viola, *Fire Woman*, 2005. Photo from: <https://imageio.forbes.com/blogs-images/yjeanmundelsalle/files/2014/12/MAIL-FireWoman1-1118x1940.jpg?format=jpg&width=1440> (access date: 17.03.2024)



5. Bill Viola, *Fire Woman*, 2005. Photo from: <https://aladyinthecity.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/03/bill-viola-fire-woman.jpg> (access date: 17.03.2024)

material separateness of each being signifies an empirical illusion. What is significant, both installations use the technique of reversed (inverted) projection or reversed image (reflection) [Fig. 3].

In *Fire Woman* the action of a “negative flame” more strictly, more holistic visualize the process of entrance of the subject into death as into experience of purification, which is here – literally – a leap into Unknown, and then – an emergence the Other way of Being. This transition from the light and fire into darkness and water indicates an experience of *obscure lucidity*, as the mystical union of opposites (*coincidentia oppositorum*)<sup>31</sup>. The night of *episteme* (reason and senses)<sup>32</sup> is the condition of vision transformation and liberation from the metaphysics of presence, which is in fact the cognitive inversion<sup>33</sup>. The new, ecstatic vision, as an expropriation from the identity of the self (*Gelassenheit*)<sup>34</sup>, becoming identical with a pure energy of Being [Figs. 4–5].

It should be underlined that Viola’s works use the technique of *slow motion*, that can be read here as a neophenomenological *epoché* strategy. This technical gesture of eye precipitation from the time perceiving in an empirical and rational mode triggers an intuitive rhythm of the “inner eye” that places itself inside of a “permanent particles movement”, within the time of pure (naked) / quantum Being<sup>35</sup>. Thus, the aesthetics of “slow” opens us in fact to perpetual trans-movement of a wave Reality (*coincidentia oppositorum*).

### Summary

On the whole, it can be said that the only difference in using the slow strategy for the transformation of vision depends on the possibilities/specificity of the analog and digital medium: while Tarr’s images provide us with the annihilation of representation in an experience of radical emptiness (*khora*), Viola’s works bring us the step further: full immersion into the deep structure of negative ontology (into vibration of photons of light). In both, we receive the experience of the Im-possible / the Other. We are dealing with the identity of the epistemological and ontological images.

In general conclusion, it can be said that my concept of postsecular techno-image is related to Derridian apophasis in the “nocturnal light”. In my interpretation, the death of metaphysics of presence opens – paradoxically – the life-giving “desert breath in the desert” that appoints the progressive, infinite movement, which is like “The Wind”. So recognized up-rooted *khora*, in the media images, achieves status of seeing-in-transparency, under which the Im-possible manifest itself. The mystic eye of visibility, triggered from the discourse of representation by the gesture of night, becomes the medium of “exit” of dogmatic religion (towards the “religion without religion”), kind of “messenger” of transition into a permanent *ekstasis* state, which is the lucent affirmation of the Other. Furthermore, the



<sup>31</sup> The paradox of the *obscure lucidity* was well recognized in an apophatic theology, Rhine mysticism and Carmel mysticism, and the author of the term “*coincidentia oppositorum*” is Nicholas of Cusa.

<sup>32</sup> See more in: **John of the Cross**, *The Ascent of Mount Carmel*, Transl. D. Lewis, Brewster (Massachusetts) 2010; **idem**, *The Dark Night of the Soul*, Several Transl., Rewritten, Updated L. B. Hildebrand, Orlando (Florida) 2007.

<sup>33</sup> In this context, it can be recalled the latin meaning of the word “*luciferus*” – it’s ‘the one who brings the light of reason / the false light’.

<sup>34</sup> See more in: **Meister Eckhart**, *op. cit.*

<sup>35</sup> The analogous complex of meanings, with reference to Henri Bergson’s thought, is undertaken by **G. Deleuze**, in his theory of the time-image (*Cinema 2: The Time-Image*, Transl. H. Tomlinson, R. Galeta, Minneapolis 1989), however, with a basic difference: the Deleuzian image is a simulacrum.



<sup>36</sup> The similar comprehending of this issue was undertaken by **D. Morgan**: *Spirit and Medium: The Video Art of Bill Viola*, [in:] *The Art of Bill Viola*, Ed. **Ch. Townsed**, London 2004, pp. 103-106.

techno-discourse of the “naked eye”, which visualizes a nondiscursive / quantum registers of Reality, reveals that the ontology of media and trans-media space constitutes (in the essence) the same “flow” of vibrating stream of energy, which is permanently liberated by the Groundlessness (*Ungrund*).

In this context, I state that technology visual media could become kind of groundless (divine) non-place of the spiritual “awakeness” and “re-birth”<sup>36</sup>. Neophenomenological “holiness” would signify here just an intuitive “pure seeing”. Generally, the work of negation and “slow”, in its movement of transgression of the subject-object duality, allows us to immerse into pure/wave Reality, which is the Other.

The technocultural discourse of the “naked eye”, interpreted in this way, seems to indicate the “third way” between two pointless (bipolar) options: thought which is fossilized, closed to the dynamics of the “element”, and indifferent, neutralizing thought.

---

#### Słowa kluczowe

filozofia postsekularna, dekonstrukcja, neofenomenologia, ontologia negatywna, mistyka apofatyczna, kenoza, fizyka kwantowa, technologia, media wizualne

---

#### Keywords

postsecular philosophy, deconstruction, neophenomenology, negative ontology, apophatic mysticism, kenosis, quantum physics, technology, visual media

---

#### References

1. **Derrida Jacques**, *Faith and Knowledge: The Two Sources of “Religion” at the Limits of Reason Alone*, Transl. S. Weber, [in:] *idem, Acts of Religion*, Ed., Introd. G. Anidjar, New York – London 2002.
2. **Derrida Jacques**, *Memoirs of the Blind: The Self-portrait and Other Ruins*, Transl. P-A. Brault, M. Naas, Chicago 1993.
3. **Didi-Huberman Georges**, *Confronting Images: Questioning the Ends of a Certain History of Art*, Transl. J. Goodman, University Park (Pennsylvania) 2005.
4. **Heidegger Martin**, *Contributions to Philosophy (of the Event)*, Transl. R. Rojcewicz, D. Vallega-Neu, Bloomington-Indianapolis 2012.
5. **Heidegger Martin**, *The Question Concerning Technology and Other Essays*, Transl., Introd. W. Lovitt, New York 1977.
6. **John of the Cross**, *The Ascent of Mount Carmel*, Transl. D. Lewis, Brewster (Massachusetts) 2010.
7. **John of the Cross**, *The Dark Night of the Soul*, Several Transl., Rewritten, Updated L. B. Hildebrand, Orlando (Florida) 2007.
8. **Meister Eckhart**, *Selected Writings*, Transl. O. Davies, London 1994.



---

**Joanna Sarbiewska, PhD, joanna.sarbiewska@ug.edu.pl, ORCID: 0000-0002-4164-3200**

She works at the Institute of Cultural Research at the University of Gdańsk. Her academic interests include philosophy of mysticism, culture, film and media in a phenomenological and postsecular perspective. Recent research deals with the deconstruction as a new phenomenology, taken in the context of re-reading of the kenosis event in a mystical, apophatic approach, and its application in a transrational ontology and technological culture. She has authored the book *Ontologia i estetyka filmowych obrazów Wernera Herzoga* (Ontology and aesthetics of Werner Herzog's film images, 2014) and has published many academic articles. An author of the film *Oglądy* (Views), based on the novel *Pokój* (The Room) by Jean-Paul Sartre. She used to be a president of Gdańsk department of Polish Society for Film and Media Studies and a vice-president of Pomeranian Philosophical and Theological Society. A speaker at international conferences (organized i.a. by European Academy of Religion, Society for the Phenomenology of Religious Experience, International Federation of Philosophical Societies, European Network for Cinema and Media Studies).

### Summary

**JOANNA SARBIEWSKA (University of Gdańsk) / Neophenomenological strategies in techno-images. Towards the post-metaphysical ontology**

The article deals with the deconstruction of “metaphysics of presence”, based on the subject-object duality, in a postsecular/mystical approach. Post-metaphysical ontology, that is described here as negative ontology, needs a neophenomenological tool to be revealed. Characterized by a “wave” structure, beyond the “hard presence”, it can't be defined as “being” or “non-being”. It is rather a kind of perpetual motion, determined by the trajectory of “photons of light”. This recognition seems to find an appropriate manifestation in a contemporary techno-culture. In the field of media technology (analog film or digital new media art), the negative ontology may be experienced by strategies of neophenomenology, in which “suspension” (epoché) gesture would concerns first the “ground” itself, then the aesthetics and narration, constituted by the cognitive/rational act of consciousness. In other words, the viscosity of the techno-image may be a tool of liberation of the perception from a cognitive/rational paradigm, which is closed to experience of what is the Other / the apophatic, wave Reality as it is. What should be underlined, in this proposal neophenomenology is not only the epistemology; the virtual image is directly related to negative ontology. An intuitive, mystical transformation of vision, proposed here, that denudes the discourse of representation, allows us to immerse into pure/“naked” Seeing and pure/“naked” Being. Exemplary materials to the outlined issues are films by Béla Tarr and video installations by Bill Viola.

## Quart N° 1(71)/2024 – CONTENTS:

Editorial / p. 2

**JOANNA PIGULAK** / Interface aesthetics in interactive media / p. 3

**SEBASTIAN JAKUB KONEFAŁ** / Discursive and dialogic interfaces, panoptic power and “penetrative technologies” in Denis Villeneuve’s *Blade Runner 2049* / p. 8

**KRZYSZTOF M. MAJ** / Realism of allotopia and realism of ludotopia. An introduction to the theory of world-building interfaces / p. 34

**MARCIN M. CHOJNACKI** / Bar, heart and chicken? Health representation in a video game interface / p. 56

**EMILIA KIECKO** / Accessibility of video games in the context of disability. A historical overview / p. 76

**PAWEŁ SOŁODKI** / Interactive documentaries on the Netflix platform / p. 100

**KAMIL LIPIŃSKI** / Immersion laboratories as work-in-progress utopias / p. 124

**JOANNA SARBIEWSKA** / Neophenomenological strategies in techno-images. Towards the post-metaphysical ontology / p. 146



Wydział Nauk Historycznych i Pedagogicznych

Redakcja oświadcza, że wersją pierwotną czasopisma „Quart” jest wersja papierowa.

Kwartalnik posiada swoją stronę internetową: <https://wuwr.pl/quart>. Znajdują się tam informacje na temat numeru bieżącego oraz wytyczne dla autorów i autorek tekstów.

Numery archiwalne dostępne także w serwisach:

– [www.quart.uni.wroc.pl](http://www.quart.uni.wroc.pl)

– Polona: <https://polona.pl/search/?query=quart>

– Arthistoricum.net Biblioteki Uniwersyteckiej w Heidelbergu: <http://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/quart>

© Autorzy, Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego i Wydawnictwo „Szermierz” sp. z o.o., 2024

Publikacja udostępniona na licencji Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 (CC BY 4.0). Pewne prawa zastrzeżone na rzecz autorów oraz Wydawnictwa Uniwersytetu Wrocławskiego i Wydawnictwa „Szermierz” sp. z o.o. Treść licencji jest dostępna pod adresem <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>.

Kwartalnik ujęty w wykazie czasopism naukowych MNiSW. W najnowszej edycji (z 5 stycznia 2024) otrzymało 70 punktów. Jest także indeksowany w bazach referencyjnych BazHum, CEJSH (The Central European Journal of Social Sciences and Humanities) oraz ERIH Plus (The European Reference Index for the Humanities and the Social Sciences).

Czasopismo zostało nagrodzone grantem w ramach programu „Wsparcie 500 czasopism naukowych” MNiSW w latach 2019–2020 oraz jest uczestnikiem programu MEiN „Rozwój czasopism naukowych” w latach 2022–2024.



Dystrybucja:

Pol Perfect Sp. z o.o.  
ul. Stągiewna 2c  
03-117 Warszawa

Prenumerata:

Wydawnictwo „Szermierz” sp. z o.o.  
pl. Uniwersytecki 15  
50-137 Wrocław  
tel. 71 375 2474  
e-mail: [sklep@wuwr.com.pl](mailto:sklep@wuwr.com.pl)

Czasopismo dostępne w salonach sieci EMPIK.

# Zaproszenie na konferencję organizowaną w 400-lecie urodzin Anioła Ślązaka

W roku 1624, we Wrocławiu, urodził się Johannes Scheffler, znany potomnym jako Angelus Silesius (Anioł Ślązak). Był jednym z najwybitniejszych barokowych poetów mistycznych Śląska, a także teologiem oraz filozofem religii. Wychowany w rodzinie luterańskiej, aktywny uczestnik spotkań duchowych w kręgu śląskiego szlachcica, biografa i wydawcy dzieł Jakuba Boehmego – Abrahama von Franckenberga, szybko odnalazł się w myśli zgorzeleckiego teozofa, filozofa i mistyka, a poprzez niego (choć tylko pośrednio) w myśli pioniera niemieckojęzycznej filozofii i teologii: Mistra Eckharta czy dzieła *Theologia deutsch*, i sam stał się dla wielu autorytetem. Jego odziaływanie widać w kręgu śląskiej myśli filozoficznej i teologicznej, głównie związanej z kontrreformacją, jak również w kręgu ówczesnej sztuki – malarstwa, rzeźby i muzyki – co wynika z ożywionych kontaktów z opatem Bernhardem Rosą w Krzeszowie. Jednak wpływy Angelusa Silesiusa sięgają znacznie dalej, by wymienić tylko Adama Mickiewicza i jego *Zdania i uwagi z dzieł Jakuba Bema, Anioła Ślązaka (Angelus Silesius) i Sę-Martena*.

Zakład Narodowy im. Ossolińskich we Wrocławiu, Instytut Historii Sztuki i Instytut Filozofii Uniwersytetu Wrocławskiego oraz Papieski Wydział Teologiczny we Wrocławiu zapraszają do udziału w międzynarodowej konferencji naukowej w 400-lecie urodzin Angelusa Silesiusa zatytułowanej:

## Angelus Silesius: filozofia, mistyka, sztuka organizowanej w dniach 10–11 grudnia 2024 we Wrocławiu

Chcielibyśmy zająć się nie tylko samą myślą filozoficzną, teologiczną i mistyczną Silesiusa, ale także jego wpływem na sztuki plastyczne i muzykę tamtej epoki i następnych, przyrzeć się oddziaływaniu koncepcji Angelusa Silesiusa na czasy późniejsze, jak również spojrzeć na tych myślicieli, którzy na śląskiego mistyka, poetę i teologa mieli lub mogli mieć wpływ – bezpośredni i pośredni. Interesować nas będą także i inne przejawy szeroko rozumianej recepcji mistyki w sztukach plastycznych i muzyce w dobie baroku – epoki, w której żył i tworzył Angelus Silesius.

Językiem konferencji będzie angielski, przy czym referaty zgłoszone jako polskojęzyczne (po odpowiedniej selekcji) powinny być opatrzone dłuższym anglojęzycznym streszczeniem, które zostanie udostępnione osobom władającym tylko językiem angielskim.

**Propozycje tytułów referatów** wraz ze streszczeniami (maksymalnie 500 słów) prosimy nadsyłać do końca czerwca 2024 na adresy mailowe organizatorów konferencji (patrz niżej). Po tym terminie nastąpi ich merytoryczna weryfikacja przez Komitet Naukowy konferencji i powiadomienie o zakwalifikowaniu.

Opłata konferencyjna wynosi 400 PLN, przyjmowana będzie do końca września 2024 na konto Uniwersytetu (dane do przelewu zostaną uwzględnione w zawiadomieniu o akceptacji referatu).

Wszelkie informacje związane z uczestnictwem w konferencji będą podawane drogą mailową pod koniec września 2024 przez sekretarzy konferencji.

W imieniu organizatorów:

prof. dr hab. Andrzej Koziół (andrzej.kozioł@uwr.edu.pl)  
prof. dr hab. Maciej Manikowski (maciej.manikowski@uwr.edu.pl)  
ks. prof. dr hab. Sławomir Stasiak (stasiak@pwt.wroc.pl)

