

**„Quart. Kwartalnik Instytutu Historii Sztuki UWr”**

***Estetyki interfejsów w grach cyfrowych – call for papers do 70. numeru „Quarta”***

**Termin nadsyłania tekstów: 10 września 2023**

**Numer ukaze się w 2. poł. grudnia 2023**

**Redaktorka tematyczna numeru: dr Joanna Pigulak**

W zawartej powyżej propozycji wyraża się zaproszenie do namysłu nad specyfiką projektowania, użytkowania i doświadczania interfejsów w grach wideo. Interfejsy traktowane są w tym ujęciu jako wielofunkcyjne urządzenia systemowe i elementy oprogramowania, które służą komunikacji gracza z systemem – przekazują informację na temat specyfiki rozgrywki i dostarczają narzędzi umożliwiających rekonfigurację poszczególnych elementów gry. Aby interfejsy mogły spełniać powyższe funkcje, powinny zostać odpowiednio zaprojektowane i udostępnione graczowi. Szczególnie istotny okazuje się sposób audiowizualnego ukształtowania interfejsów. Wygląd interfejsów – ich *design* – stymuluje doświadczenie immersji użytkownika, wpływa na dynamikę i płynność rozgrywki, a w konsekwencji – na odbiór i percepcję gry, przekazuje informację na temat procesu twórczego oraz intencji designera. Interfejsy – ze względu na swoją różnorodność i oryginalność – posiadają wysoką wartość estetyczną. Są nie tylko elementami sensotwórczymi, narzędziami o wysokim stopniu funkcjonalności, ale osiągają rangę obiektów sztuki ze względu na sposób zaprojektowania. Ponadto, interfejsy w grach cyfrowych należą do najdynamiczniej rozwijających się, co skutkuje wytworzeniem się wielu ich typów i rodzajów. Mogą one zajmować dużą część nawigowalnej przestrzeni gry, albo dążyć do niemal całkowitej transparentności; poddają się stylizacji i mediatyzacji, funkcjonują jako znaki diegetyczne bądź niediegetyczne. Artystyczny potencjał interfejsów, tkwiący w nieustannej zmienności oraz otwartości ich twórców na eksperymenty, sprawia, że wydają się onewarte poddania inkluzywnemu, inter- i transdyscyplinarnemu namysłowi. Wobec powyższego proponuję namysł nad estetyką interfejsów z uwzględnieniem poniższych tropów i wątków (są to jednakże tylko propozycje z całą pewnością niewyczerpujące różnorodności i złożoności zagadnienia):

- typologie graficznych interfejsów użytkownika;
- architektura interfejsów gier cyfrowych: wiodące modele interakcji;
- tekst jako interfejs – estetyka interfejsów tekstowych (dzienniki, pamiętniki, poradniki i solucje);
- stylizacja w projektach interfejsów (interfejsy malarskie, książkowe, komiksowe itd.);
- intermedialność interfejsów – filmowe/serialowe/internetowe interfejsy w grach;
- przestrzeń diegetyczna gry jako interfejs;

- interfejsy jako narzędzie fabularne (plot device);
- diegetyczne i niediegetyczne interfejsy w kontekście immersji/emersji użytkownika;
- realizm interfejsów;
- interfejs jako źródło przeżyć estetycznych –komizm, tragizm, groteska, pastisz i in.;
- interfejsy a genologia –specyfika interfejsów w grach gatunkowych;
- interfejs jako narzędzie komunikacji między twórcą a odbiorcą;
- projektowanie interfejsów –proces twórczy;
- projektowanie interfejsów –wiodące modele interakcji;
- interfejsy w ujęciu diachronicznym: rozwój i ewolucja;
- retrointerfejsy;
- człowiek jako interfejs;
- typy i funkcje interfejsów audialnych i głosowych;
- interfejs a ontologia gry: z zagadnień czasoprzestrzeni;
- gry interfejsowe;
- wirtualna kamera jako interfejs;
- mapowanie przestrzeni: interfejsy map;
- interfejs trybu fotograficznego –funkcje, możliwości i perspektywy rozwoju;
- estetyczne przekształcenia tekstu za pośrednictwem interfejsu: nakładki, filtry i specjalne tryby rozgrywki;
- case studies graficznych interfejsów użytkownika w wybranych grach.

Artykuły (od 20 000 do 40 000 znaków, w języku polskim lub angielskim, z możliwością dodania do 10 ilustracji) należy sformatować zgodnie z wytycznymi (do pobrania na stronie internetowej: <http://quart.uni.wroc.pl/wytyczne.html>) i przesłać na adres [quart@uwr.edu.pl](mailto:quart@uwr.edu.pl) do 10 września 2023. Redakcja zastrzega prawo do wyboru spośród nadesłanych tekstów. Każdy artykuł jest poddawany procesowi recenzyjnemu zgodnie z zasadą *double-blind-review*.

„Quart” to regularnie ukazujący się kwartalnik Instytutu Historii Sztuki UWr. Indeksowany w bazach ERIH+, CEJSH oraz BazHum. Nagrodzony grantem w ramach programu „Wsparcie 500 czasopism naukowych” MNiSW. Ujęty w wykazie czasopism naukowych MEiN z dnia 1.12.2021 z 70 punktami. Numer bieżący do nabycia w salonach sieci EMPiK. Numery archiwalne w bibliotekach oraz w formie zdigitalizowanej w serwisie Polona: <https://polona.pl/search/?query=quart>.

Quart. Kwartalnik Instytutu Historii Sztuki Uniwersytetu Wrocławskiego  
Quart. The Quarterly of the Institute of Art History at the University of Wrocław

Instytut Historii Sztuki UWr  
ul. Szewska 36,  
50-139 Wrocław  
tel. 48 71 375 25 35  
[www.quart.uni.wroc.pl](http://www.quart.uni.wroc.pl)  
[quart@uwr.edu.pl](mailto:quart@uwr.edu.pl)