

Adam Nehring*

Uniwersytet Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie
ORCID: 0000-0002-4995-2753

GRY A SZTUKA WSPÓŁCZESNA. MALARSTWO POLIGONOWE I *ENVIRONMENTAL STORYTELLING* W INSTALACJI ARTYSTYCZNEJ

Artykuł opisuje dwie formy relacji między współczesną sztuką i grami wideo. Pierwsza część artykułu dotyczy współczesnego malarstwa, w którym odnaleźć można inspiracje stylistyką cyfrowych poligonów. Część druga stanowi opis podobieństw sposobu przekazywania narracji we współczesnej instalacji artystycznej i w grach wykorzystujących *environmental storytelling*.

Słowa kluczowe: malarstwo poligonowe, *environmental storytelling*, instalacja artystyczna, gry wideo, sztuka współczesna

WSTĘP

Jednymi z najwcześniejszych przykładów przeniesienia stylistyki gier wideo na pole malarstwa były prawdopodobnie obrazy Kristoffera Zetterstranda z 2002 roku¹, przedstawiające fragmenty map z pierwszej gry z serii Counter-Strike. Zetterstrand potraktował ten temat jako pretekst do eksploracji formalnych możliwości pejzażu poza ograniczeniami historycznie przynależnymi do tej konwencji malarskiej, na przykład ludzkiego obserwatora zastąpiła perspektywa uwolnionej kamery². Współcześnie, po wielu przełomach technologicznych i kilku pokoleniach osób artystycznych wychowanych „na ekranie”, elementy gier wykorzystywane są w sztuce powszechnie jako narzędzie retoryki i krytycznego przekazu. Jednocześnie relacje i podobieństwa między strategiami komunikacji w tych dwóch polach pozostają w znacznym

* Szkoła Doktorska Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie; e-mail: adamnehring.contact@gmail.com.

¹ Przykładami prac z tego cyklu mogą być obrazy o tytułach *de_dust*, *de_dust2*, *cs_italy* oraz *cs_desert*. Reprodukcje dostępne są na stronie internetowej artysty: <https://zetterstrand.com/works/2002-paintings/> [9.10.2025].

² Perspektywa uwolnionej kamery w grach wideo to taka, w której punkt widzenia nie jest związany z żadnym konkretnym obiektem lub aktorem i można ją dowolnie modyfikować.

stopniu nieopisane. Celem niniejszego artykułu jest zainicjowanie procesu wypełniania tej luki. Pierwsza część artykułu stanowi przegląd praktyk malarskich, wykorzystujących stylistykę cyfrowych poligonów³ (stąd nazywać je będę „malarstwem poligonowym”). W części drugiej opisane zostały podobieństwa metod przekazywania narracji, używanych we współczesnej instalacji artystycznej oraz za pomocą *environmental storytelling*⁴.

MALARSTWO POLIGONOWE

We współczesnym malarstwie można wyróżnić trend nawiązujący do stylistyki gier z przełomu lat 90. XX wieku i 2000 roku. Polega on na budowaniu przestrzeni i wizerunków postaci za pomocą kształtów imitujących cyfrowe poligony, a także na kreowaniu wrażenia, że namalowane farbą płaszczyzny są w rzeczywistości teksturami, które można podmienić, przesunąć lub edytować. Tego typu zabiegi odnaleźć można między innymi w twórczości Ahn Tae Wona, Gao Hanga, Sashy Yazova, Mattiasa Nordeusa, Michaela Gao, Adama Kozickiego, Rute Merk oraz Kolektywu Kościół Nihilistów (realizującego projekt pt. *Bezimienny*). Motywacje do wykorzystania takich rozwiązań formalnych są różnorodne i często nie sposób ich jednoznacznie zidentyfikować. Przykładowo, litewska malarka Rute Merk tworzy obrazy inspirowane okładkami czasopism modowych i zdjęciami z pokazów mody. Postaci z jej prac, ich twarze, ubrania i akcesoria w wyniku wykorzystania opisywanej stylistyki zdają się rozmyte i jakby zanurzone w jednym ośrodku dematerializacji (czy też wirtualizacji). Ten zabieg interpretować można w kluczu krytycznym – jako próbę przedstawienia sytuacji, w której postaci ludzkie zamieniały się pozycją podmiotową z akcesoriami modowymi i z tego powodu doświadczają pewnej specyficznej melancholii zawodowej. Z drugiej strony przyjęcie tej stylistyki można sprowadzić do czysto formalnej decyzji (tzn. pozbawionej konkretnego znaczenia).

Twórczość Sashy Yazova, Ahn Tae-Wona i Gao Hanga w znacznie bardziej ewidentny sposób stanowi eksplorację formalnych możliwości, związanych ze stylistyką poligonów. Sasha Yazov przemalowuje kadry z gry *The Sims 2*, skupiając się na onirycznym nastroju tych przedstawień. Gao Hang łączy stylistykę gliczy⁵ z charakterystycznymi motywami z historii malarstwa (konwencją portretu, *Narodziny Wenus* czy anatomicznym studium dłoni), poniekąd problematyzując samą kategorię błędu i jej rolę w historii sztuki. Taewon Ahn maluje ten sam wizerunek kota na różnych podobrazach, raz rozciągając go w trójwymiarowych obiektach malarskich i na przykład dodając mu skrzydła (*Hiro is Everywhere III*, 2023), a innym razem – dzieląc go na części – tworzy z nich kolaż na płaskim podobrazie (*What happened to hiro in the blue room*, 2022). Jedna kwestia wybrzmiewa w tej twórczości klarownie: pole

³ Cyfrowe poligony (z ang. *polygon*) to najbardziej podstawowe elementy grafiki cyfrowej imitującej trójwymiar. Każdy cyfrowy obiekt zapisywany jest w trakcie procesu modelowania jako sieć zbudowana z poligonów mających zazwyczaj kształt trójkątów lub czworokątów.

⁴ *Environmental storytelling* (inaczej „narracja środowiskowa”) to forma przekazywania odbiorcy wiedzy o świecie gry za pośrednictwem stylistyki, designu lokacji, wyglądu ubioru oraz samego sposobu rozmieszczenia elementów świata przedstawionego (Shepard, 2014).

⁵ Glicz (z ang. *glitch*) to określenie na różnego rodzaju błędy w grach wideo. Dotyczyć mogą one m.in. sposobu wyświetlania animacji i tekstur w obiektach cyfrowych.

podobrazia i pole obrazu nie muszą być tożsame – tak jak w grafice komputerowej teksturę można dowolnie przesuwac po obiekcie z poligonów, tak obraz może wykroczyć poza płótno⁶.

Ekspresywny potencjał opisywanej stylistyki zgłębia Julius Hofmann. Wiele prac tego malarza wygląda jak kadry z reportaży telewizyjnych lub sceny z dramatów obyczajowych (np. *Erase*, *Vertigini* i *Vater*) przepuszczone przez filtr grafiki komputerowej. Na poziomie formalnym twórczość Hofmanna nie uznaje granic między stylistyką poligonów, ekspresjonizmu i kubizmu. Istotnym zabiegiem, powtarzającym się na wielu jego pracach, jest malowanie partii nieba w taki sposób, by kojarzyły się z skyboxem⁷, przez co odnieść można wrażenie, że akcja wielu sytuacji na obrazach przynależy do jednego wirtualnego świata. Twórczość Hofmanna nie tworzy jednak żadnej całości. Celowo operuje raczej fragmentaryzmem – każda jego praca jest wizją innej historii, zawartą w pojedynczym obrazie.

Krytyczny potencjał wizualnego upodabniania rzeczywistości do przestrzeni wirtualnej eksploruje Adam Kozicki. W jego malarstwie stylistyka gliczy zdaje się metaforycznym wyrazem poczucia, że polska rzeczywistość społeczna pełna jest „błędów systemowych”⁸, tzn. sytuacje, do których nawiązuje on w swoich obrazach, nie powinny się wydarzyć. Przykładowo, cykl jego prac zatytułowany *Budzę się w miejscu, w którym żaden człowiek nie zdola żyć*⁹ dotyczy kryzysu humanitarnego na granicy polsko-białoruskiej. Natomiast większość obrazów z 2022 roku nawiązywała do serii przykrych doświadczeń autora z polską policją (*wyjdiesz, jeśli twoja wersja będzie zgadzać się z naszą i pomoc medyczną wzywa się tylko do poważnych spraw*). Prace Kozickiego z wcześniejszych lat inspirowane były reportażami Katarzyny Dudy pt. *Kiedyś tu było życie, teraz jest tylko bieda* (obraz *too late for late capitalism*) oraz *Korpo* (nawiązania w pracach *Wracali przemęczeni z dwunastogodzinnej zmiany i kończyli na drzewie*). Sytuacje malowane przez Kozickiego można odczytać jako symptomy porażek, jakie poniosło państwo polskie w zapewnianiu bezpieczeństwa wspomnianym grupom społecznym.

Na obrazach Kozickiego wizualne podobieństwa do sposobu kształtowania terenu w grach wideo z początku lat 2000 służą pogłębieniu poczucia odrealnienia przedstawionej rzeczywistości. Dramat ludzi umierających na granicy zostaje zawarty w obrazach zgliczowanego fragmentu świata. Zabieg ten umożliwia refleksję o specyficznym charakterze doświadczania tej tragedii za pośrednictwem środków masowego przekazu. Co najmniej 40 osób, które zginęły w podlaskich i lubelskich lasach (Pałęcka, 2024, s. 60), istnieje w świadomości części polskiego społeczeństwa jedynie jako „byty cyfrowe”. W obrazach *Moja noga tam nie postanie (...) i leżeliśmy na ziemi wtuleni w siebie (...)* specyfika przedstawienia krajobrazu

⁶ Więcej informacji na temat możliwości formułowania różnego typu gier między warstwą malarską i kształtem podobrazia odnaleźć można w artykule mojego autorstwa pt. *W polu obiektów malarskich*.

⁷ W grafice komputerowej skybox to tekstura nieba, zazwyczaj znacznie oddalona od miejsca usytuowania kamery, co tworzy iluzję dużej przestrzeni.

⁸ Celowo korzystam tu z dwuznaczności określenia „błąd systemowy”. Można je rozumieć jako: (1) błąd systemu operacyjnego komputera (np. *bluescreen* w systemie Windows) lub (2) ułomność systemu społeczno-gospodarczego/systemu organizacji społecznej (np. brak wsparcia socjalnego dla osób w kryzysie bezdomności).

⁹ Przykładami zastosowania opisywanej stylistyki w tym cyklu mogą być obrazy pt. *Moja noga tam nie postanie. Tam są trupy oraz wyrzucali nas na drugą stronę*. Dokumentacja prac dostępna jest na stronie magazynu „Restart”: <https://restartmag.art/adam-kozicki-budze-sie-w-miejscu-w-ktorym-zaden-czlowiek-nie-zdola-zyc-wystawa-w-66p-subiektywnej-instytucji-kultury/> [9.10.2025].

symbolizować może stan odrealnienia umysłów, dla których ludzie na granicy równie dobrze mogli w ogóle nie istnieć. Z kolei poligonowa kanciastość postaci w *Wracali przemęczeni z dwunastogodzinnej zmiany i kończyli na drzewie i too late for late capitalism* zdaje się metaforycznie obrazować to, w jaki sposób rzeczywistość wolnorynkowa i specyficzna dla niej erozja warunków pracy wpływają na zdrowie osób z klasy robotniczej.

Innym ciekawym projektem z polskiego pola sztuki jest *Bezimienny* Kościoła Nihilistów. Rozwojowi tego projektu towarzyszy specyficzne *lore*¹⁰, związane z okolicznościami, w jakich powstał. *Bezimienny* swój debiut miał na wystawie pokonkursowej malarstwa Bielska Jesień 2019. Pokazane zostały tam malowidła przedstawiające *assets*¹¹ z pierwszego *Gothica*. Później na obrazach *Bezimiennego* zaczęły pojawiać się sceny nawiązujące do Strajku Kobiet z 2020 roku, ale jakby widziane przez pryzmat modeli z gry. Tę sytuację interpretować można następująco: główny bohater gry *Gothic* zmaterializował się w Polsce roku 2019 i zaczął uprawiać malarstwo. Próbował przedstawiać widziane przez siebie wydarzenia, ale ponieważ jego umysł był kompletnie prześląknięty znanymi sobie formami (tj. modelami z gry), nie mógł odwzorować scen z polskiej przestrzeni publicznej poza „granicami swojego języka” (stąd, przykładowo, na jego obrazach pojawiły się wizerunki kobiet bijących się z paladynami). Jest to więc sytuacja zbliżona do anegdoty o Chiangu Yee, którą opisywał Ernst Gombrich w *Sztuce i Żłudzeniu* (1960). Chiński poeta i malarz odbył podróż po okolicach Derwentwater i próbował uchwycić ich wygląd na swoich obrazach. Pomimo chęci oddania specyfiki angielskiego pejzażu powstałe wtedy prace bliższe były stylistyce tradycyjnych, chińskich przedstawień regionu Xiaoxiang (np. z twórczości Xia Gui). Parafrazując Gombricha, można stwierdzić, że znane autorowi środki wyrazu zadziałały jak filtr, przepuszczający tylko cechy mieszczące się w jego schematach (Gombrich, 1960, s. 86).

Te sposoby wykorzystania stylistyki gliczy i poligonów, dla których przekaz krytyczny jest priorytetem, zdają się powielać pewien wymiar logiki krytycznego, awangardowego surrealizmu¹². W twórczości takich osób jak Hannah Hoch czy Kurt Schwitters w żadnym wypadku nie chodziło o bezrefleksyjny eskapizm, ale o to, by „zaprząć odurzenie na służbę rewolucji” (Benjamin, 1929). Celem tych praktyk było „zajście rzeczywistości od tyłu”, dotarcie do niej z innej strony; skonfrontowanie się z nią w polu wyobraźni, pozbawionym wybranych, przytłaczających okoliczności politycznych. Tak, jak twórczości Adama Kozińskiego (a także np. Kamila Janczewskiego w projekcie *Sprzątanie świata*) towarzyszy wola realizmu¹³ i chęć zobrazowania konkretnych zjawisk w bieżącej rzeczywistości społecznej, tak, podobnie jak miało to miejsce w awangardowym surrealizmie, ten proces odbywa się za pośrednictwem bezpiecznego „tylnego obejścia” – matrycy cyfrowego snu.

¹⁰ W języku fanów fantastyki to słowo oznacza historię danego wyobrazonego uniwersum.

¹¹ *Assets* graficzne to tekstury, obiekty i animowane modele postaci występujące w świecie danej gry.

¹² Chodzi mi o środowisko *La Révolution surréaliste* oraz inne praktyki, w których odnaleźć można inspiracje elementami systemów myślowych z pól anarchizmu, marksizmu i sytuacjonizmu. O relacji surrealizmu z ruchami lewicowymi pisała m.in. Dorota Jarecka (2021).

¹³ Surrealizm nie jest antyrealizmem. Charakteryzować go może wola realizmu rozumiana jako chęć dostrzeżenia prawdy o rzeczywistości społecznej, jednak dotyczy ona także jej wyobraźniowych wymiarów, a nie tylko materialnych (Jarecka, 2021, s. 35).

INSTALACJA ARTYSTYCZNA A *ENVIRONMENTAL STORYTELLING*. ZWROT NIE SCENOGRAFICZNY, A KU NARRACJI ŚRODOWISKOWEJ

Od około pięciu lat w zakątkach krakowskiego i warszawskiego pola sztuki usłyszeć można określenie „zwrot scenograficzny”¹⁴. Odnosi się ono zazwyczaj do praktyk łączących rejestry postrzegania charakterystyczne dla malarstwa, instalacji, dioramy i environmentu. To głównie twórczość osób urodzonych w latach 80. i później, na przykład Oleg&Kaśka (instalacja z wystawy *Running out of history*), Alicja Pakosz i Wiktoria Walendzik (*Chłodne usta fał*), Joanna Sitarz, Emilia Kina, Filip Rybkowski, Maryna Sakowska, Pakui Hardware, Katarzyna Wyszowska, Dominika Olszowy, Stach Szumski, Agnes Scherer oraz wiele innych artystek i artystów, wystawiających swoje prace m.in. w Galerii Piana, Galerii Łętwo, Art Industry Standard, Galerii Szaber, Galerii Bielska BWA itp. Sformułowanie „zwrot scenograficzny” zdaje się sygnować jakościową zmianę w strategii kreowania instalacji artystycznych, jaka zaszła między instalacjami końca lat 90. a współczesnością. W instalacjach XX-wiecznych co do zasady eksponowane były przede wszystkim znaczące relacje między wystawionymi przedmiotami i ich kontekstami (Groys, 2016, s. 122). Czy to w wydaniu wczesnej awangardy (*First papers of surrealism* Duchampa), czy Art & Language, Fluxusu lub polskiej sztuki krytycznej – zasadniczo chodziło o ekspozycję *relacji*, a nie samych *przedmiotów*. Od lat 60. w twórczościach instalacyjnych zachodził proces przypominania sobie, że poza przedmiotami i znaczącymi relacjami między nimi jest w ich doświadczaniu coś jeszcze: nastrój, *vibe*, wrażenia luministyczne, immersyjność, fizyczność aktorów danej sytuacji sztuki – osób odbiorczych, osób autorskich, performerów itd. Był to proces stopniowego dowartościowywania wrażeń zmysłowych bez skonkretyzowanej semantycznie treści¹⁵. Natomiast samo użycie pojęcia „zwrotu scenograficznego” wskazywać może także na:

1. rolę osób wykonujących performance i „aktywujących” przestrzeń instalacji (np. Dominika Olszowy i Rafał Zajko) lub „obiektów performatywnych” (Agata Jarosławiec, Karolina Piotrowska),
2. obecną w tzw. sztuce relacyjnej tendencję do traktowania „dzieła” jako scenariusza/ramy zbiorowego doświadczenia (w estetyce relacyjnej działania artystyczne określa się mianem form relacyjnych),
3. związek instalacji z określoną fabułą/narracją.

Pomijając w tym miejscu kwestię obecności aktora/performerki – z połączenia opisanych powyżej przymiotów współczesnych instalacji (eksponowania relacji między obiektami, holistycznego podejścia do ludzkich doświadczeń zmysłowych, dowartościowania immersyjności,

¹⁴ Pojawiło się np. na wernisażu wystawy Katarzyny Wyszowskiej pt. *Omnia* (październik 2024), w przemówieniu kuratora, Kamila Kuitkowskiego. Wcześniej spotykałem się z tym określeniem wielokrotnie w trakcie WGW i wernisaży we wspomnianych wyżej galeriach.

¹⁵ Więcej informacji na temat tych procesów odnaleźć można w pracach m.in. Claire Bishop *Installation Art i Disordered attention: how we look at art and performance today*. Dodatkowe światło rzuca na te kwestie także książka Marka Johnsa *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*, w której autor opisuje rolę idei „umysłu odciętego” w polach XX-wiecznej filozofii (analitycznej, strukturalizmu i logiki formalnej), którymi inspirowały się konceptualizmy lat 60. i 70.

tworzenie „ramy doświadczenia” i związku instalacji z fabułą) wynika, że logika działania wielu współczesnych instalacji artystycznych zbliżona jest do tego, co w gamedevie określa się mianem *environmental storytelling* (po polsku tzw. narracja środowiskowa). To pojęcie oznacza ogół wykorzystywanych w grach metod przekazywania narracji za pośrednictwem wyglądu i rozmieszczenia przedmiotów oraz znaków w określonej przestrzeni¹⁶.

Przykłady tego typu sposobu przekazywania historii odnaleźć możemy w grach od studia FromSoftware (np. serii *Dark Souls* i *Elden Ring*), a także *Skyrim*, *Lara Croft* czy serii *Fallout*. Podobieństwo sposobu doświadczenia współczesnych instalacji artystycznych do gier wykorzystujących *environmental storytelling* staje się najbardziej klarowne w przypadku produkcji złośliwie nazywanych czasem symulatorami chodzenia (ang. *walking simulator*). Charakterystyczną cechą tego typu produkcji jest ograniczenie różnorodności form interakcji ze światem gry, jakie może podejmować odbiorca. Dzięki redukcji mechanik dostępnych w grze twórcy mogą w większym stopniu skupić się na przekazywaniu historii za pośrednictwem samego designu lokacji i wyglądu przedmiotów. Dobrym tego przykładem jest *Zaginiecie Ethana Cartera*. W tej produkcji gracz wciela się w postać detektywa badającego kolejne sceny zbrodni związanych z tytułowym zaginięciem. Po zestawieniu kilku odnalezionych w danej przestrzeni przedmiotów i poprawnym zinterpretowaniu relacji przyczynowo-skutkowej oraz chronologii między nimi odbiorcy mogą zobaczyć wizualizację wydarzeń zaistniałych w tym miejscu w przeszłości. Podobnie działa mechanizm przekazywania narracji, który zastosowaliśmy z Katarzyną Wyszowską w instalacji pt. *Pamięci ofiar samogwałtu*, zaprezentowanej w DOMIE w 2020 roku. Zbliżone rozwiązania odnaleźć możemy także w projektach *Chłodne Usta* Alicji Pakosz i Wiktorii Walendzik, *=KORPO* Joanny Sitarz oraz w *Personal Reminder* Andrzeja Szwabie. Kolejne fragmenty tych aranżacji to symboliczne reprezentacje momentów fabularnych określonych ukrytych narracji. Sama wystawa może mieć więc status mapy wydarzeń, będącej odwzorowaniem struktury danej historii. Przykładami projektów wykorzystujących zbliżoną logikę mogą być także *Naumachia* Seongeuna Lee, *Corporate values* Mishy Gudwina, *Sheltering Sky* w GAO Gallery, wystawa Jona Rafmana w Zabłudowicz Collection (2015), *the vast ocean of all possibilities* (...) Firelei Báez oraz *Overseas* Valerie Hegarty, choć w ich przypadku znaczny udział mają także inne porządki myślenia o instalacji.

Podsumowując, przestrzeń współczesnej instalacji artystycznej jest najczęściej po prostu środowiskiem opowiadającym historię. Obie logiki – instalacji i *environmental storytelling* – dotyczą wyszukiwania znaczących relacji. Różni je (oprócz historycznej i technologicznej genezy) specyfika tych relacji, która wynika z różnicy stosunków do kompletności kreowanego doświadczenia. Sytuacje wytwarzane w polu sztuki z założenia cechuje pewna umowność (fragmentaryczność, otwartość, niekompletność). Twórcy gier wideo zmuszeni są myśleć holistycznie – sugerowane przez nich relacje między przedmiotami muszą mieć sens przyczynowo-skutkowy i pozostawać w zgodzie z logiką świata przedstawionego. Mimo tych różnic wcześniej wymienione aspekty strategii współczesnych instalacji zdają się czynić je bliższymi polu gier i narracji środowiskowej niż scenografii.

W dalszym opisie relacji sztuki współczesnej do gier wideo należałoby zwrócić uwagę na podobieństwa technologii, w których powstają projekty z tych dwóch pól (Blender 3D,

¹⁶ Więcej informacji na ten temat odnaleźć można m.in. w publikacji Shepard (2014).

silnik Unity, silniki dawnych gier MMORPG. Patrz: projekty pokazywane w galerii *01* czy twórczość Iana Chenga, Kamila Janczewskiego i Jona Rafmana)¹⁷. Inne ciekawe perspektywy na to zagadnienie odnaleźć można w polu psychologii kognitywnej, na przykład w publikacji *Inventing Imaginary Worlds, From Childhood Play to Adult Creativity* (Root-Bernstein, 2014), gdzie praktyka artystyczna stanowi odpowiednik wytwarzania „parakosmosu”¹⁸ w dorosłym życiu. W *Różnicy i powtórzeniu* Deleuze zauważył, że „to, co wirtualne, nie przeciwstawia się temu, co rzeczywiste, lecz jedynie temu, co aktualne. To, co wirtualne, posiada pełną realność jako wirtualne” (Deleuze, 1997, s. 294). Podobnie jest z pojęciem parakosmosów, których charakterystyczną cechą jest to, że przestrzenie wyobrażone, fikcyjne i wirtualne są w nich tak samo realne, jak miejsca istniejące fizycznie (Petrella, 2009, s. 4). Gry wideo ukształtowały wrażliwość kilku pokoleń osób artystycznych. Doświadczenia z przestrzeni wirtualnych stanowią komponent języka młodej sztuki – zarówno indywidualnych parakosmosów, jak i środowiskowo podzielanych map wyobrażeń. Te procesy z czasem mogą się jedynie pogłębiać. W przyszłości badania nad współczesną sztuką będą musiały zostać rozszerzone o opisy przestrzeni cyfrowych, z których korzystają dziś środowiska artystyczne.

BIBLIOGRAFIA

- Benjamin, W. (1929). Surrealism, the last snapshot of the European intelligentsia. W: *Walter Benjamin: Selected writings* (t. 2, 1927–1934, s. 55). Harvard University Press.
- Bishop, C. (2024). *Disordered attention: How we look at art and performance today*. Verso Books.
- Bishop, C. (2005). *Installation art: A critical history*. Tate Publishing.
- Deleuze, G. (1997). *Różnica i powtórzenie* (tłum. B. Banasiak & K. Matuszewski). Wydawnictwo KR.
- Duda, K. (2019). *Kiedyś tu było życie, teraz jest tylko bieda*. Instytut Wydawniczy Książka i Prasa.
- Duda, K. (2022). *Korpo. Jak się pracuje w zagranicznych korporacjach w Polsce*. Wydawnictwo Kołnierzyki.
- Gombrich, E. (1960). *Sztuka i złudzenie*. Państwowy Instytut Wydawniczy.
- Groys, B. (2016). *In the flow*. Verso Books.
- Jarecka, D. (2021). *Surrealizm, realizm, marksizm. Sztuka i lewica komunistyczna w Polsce w latach 1944–1948* (s. 16–32). Instytut Badań Literackich PAN.
- Johnson, M. (2015). *Znaczenie ciała. Estetyka rozumienia ludzkiego*. Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego.

¹⁷ Wykraczając poza powstałe w XVIII wieku pojęcie „sztuki” (jako jednej czy też „sztuki w ogóle”), w świetle paradygmatu pojęcia *techné* gry wideo postrzegać można jednak jako produkty wielu konkretnych sztuk (level-designu, scenopisarstwa, modelowania 3D itd.). Podział na technologie przynależne do pola sztuki i sytuujące się poza nim ulega stopniowym przesunięciom. O wspomnianej zmianie paradygmatów pisał m.in. Boris Groys w rozdziale *On Art Activism* z publikacji *In The Flow*.

¹⁸ Parakosmos to indywidualny, sformułowany w dzieciństwie wyobrażony świat, posiadający własną historię i geografę (Petrella, 2009, s. 4).

- Kozicki, A. (2023). *Budzę się w miejscu, w którym żaden człowiek nie zdoła żyć* [wystawa]. 66P. Pobrano z: *Restart*, <https://restartmag.art/adam-kozicki-budze-sie-w-miejscu-w-ktorym-za-den-czlowiek-nie-zdola-zyc-wystawa-w-66p-subiektywnej-instytucji-kultury/> [9.10.2025].
- Nehring, A. (2023). *W polu obiektów malarzkich*. Pobrano z: *Restart*, <https://restartmag.art/w-polu-obiektow-malarzkich/> [9.10.2025].
- Nehring, A., & Wyszowska, K. (2020). *Pamięci ofiar samogwałtu* [wystawa]. DOMIE. Pobrano z: *Szum*, <https://magazynszum.pl/pamieci-ofiar-samogwaltu-katarzyny-wyszowskiej-i-adama-nehringa-w-domie/> [9.10.2025].
- Pakosz, A., & Walendzik, W. (2022). *Chłodne usta fal* [wystawa]. Gdańska Galeria Miejska 1. Pobrano z: *Szum*, <https://magazynszum.pl/chlodne-usta-fal-alicji-pakosz-i-wiktorii-walendzik-w-gdanskiej-galerii-miejskiej/> [9.10.2025].
- Pałęcka, A. (2024). *Przejścia nie ma. Śmierć osób migranckich na granicy Unii Europejskiej z Białorusią*. Fundacja Ocalenie. Pobrano z: Fundacja Ocalenie, <https://ocalenie.org.pl/aktualnosci/premiera-raportu-przejscia-nie-ma-smierc-osob-migranckich-na-granicy-unii-europejskiej-z-bialorusia> [9.10.2025].
- Petrella, K. (2009). A crucial juncture: The paracosmic approach to the private worlds of Lewis Carroll and the Brontës. W: *Renée Crown University Honors Thesis Projects – All* (430). Pobrano z: https://surface.syr.edu/honors_capstone/430 [9.10.2025].
- Root-Bernstein, M. (2014). *Inventing imaginary worlds: From childhood play to adult creativity*. Bloomsbury Publishing PLC.
- Shepard, M. (2014). *Interactive storytelling – Narrative techniques and methods in video games*. Pobrano z: <https://scalar.usc.edu/works/interactive-storytelling-narrative-techniques-and-methods-in-video-games/index> [9.10.2025].
- Zetterstrand, K. (2002). *de_dust; de_dust2; cs_italy; cs_desert (...)* [obrazy]. Pobrano z: <https://zetterstrand.com/works/2002-paintings/> [9.10.2025].

VIDEO GAMES AND CONTEMPORARY ART:

POLYGONAL PAINTING AND ENVIRONMENTAL STORYTELLING IN ART INSTALLATION

This article describes two kinds of relations between contemporary art and video games. The first part of the article is about contemporary painting, which draws inspiration from the style of polygon graphics. In the second part the author describes similarities between the methods of transmitting narrations in contemporary art installation and videogames, which use environmental storytelling.

Keywords: polygon painting, environmental storytelling, art installation, video games, contemporary art

Zgłoszenie artykułu: 11.10.2025

Recenzje: 6.11.2025

Akceptacja: 24.11.2025

Publikacja online: 30.01.2026

Notes for Contributors

1. "Studia Humanistyczne AGH" ("Contributions to Humanities AGH") publishes articles, reviews, translations and research reports in the field of disciplines such as: sociology, communication and media studies, cultural studies and religious studies, as well as interdisciplinary works. Manuscripts can be submitted at any time. Within one month following the submission of the manuscript, the author shall receive the acknowledgment from the Secretary of the Editorial Board advising them whether the submitted manuscript has been qualified for further review. Manuscripts should be submitted only via journal platform: <https://www.editorialsystem.com/shaghen/>.
2. Articles should not exceed 18 standard pages; reviews: 5 standard pages. A standard page is written in Times New Roman Font, size 12, inter-line 1.5. Submission of oversize articles must be consulted with the Editorial Board beforehand.
3. References should be positioned within the main text body according to APA style, e.g.: (Beck and Grande, 2009, pp. 55–58), (Beck et al., 2007, p. 10). Bibliography should be placed at the end of the article.
Examples of bibliography are given below:
 - Beniger, J.R. (1987). Personalization of mass media and the growth of pseudo-community. *Communication Research*, 14, 352–371.
 - Fox, S., Raine, L., Horrigan, J., Lenhart, J., Spooner, T., & Carter, C. (2000). *Trust and privacy online: Why Americans want to rewrite the rules*. The Pew Internet & American Life Project.
 - Sundar, S.S. (2007). Social psychology of interactivity in human-Website interaction. In: A.N. Joinson, K.Y.A. McKenna, T. Postmes, & U.-D. Reips (ed.), *The Oxford handbook of Internet psychology* (pp. 89–104). Oxford University Press.
 - Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon & Schuster.
 - Wolfinbarger, M., & Gilly, M. (2000). *Consumer's perceived quality of e-commerce experiences*. Retrieved from: California University Long Beach, <http://www.crito.uci.edu/papers/2000/consumers-gilly.pdf> [1.09.2009].
4. All manuscripts accepted by the Editorial Board are subject to peer review.

Informacje dla autorów

1. „Studia Humanistyczne AGH” publikują artykuły, recenzje, przekłady i sprawozdania z badań mieszczących się w obszarze dyscyplin naukowych: nauki socjologiczne, nauki o komunikacji społecznej i mediach oraz nauki o kulturze i religii, a także prace interdyscyplinarne. Redakcja przyjmuje teksty w trybie ciągłym. W ciągu miesiąca od wpłynięcia tekstu (o czym autor zostanie poinformowany) sekretarz redakcji przekaze autorowi decyzję o przesłaniu nadesłanego materiału do recenzji. Tekst należy przesłać jedynie za pośrednictwem systemu internetowego <https://www.editorialsystem.com/shagh>.
2. Artykuł nie może przekraczać 18 stron, a recenzja pięciu standardowych stron. Standardowa strona to Times New Roman, wielkość czcionki 12, odstęp między wierszami 1,5. Teksty ponadwymiarowe wymagają uprzedniego uzgodnienia z redakcją.
3. Przypisy bibliograficzne należy umieścić w obrębie tekstu głównego według stylu APA: (Beck i Grande, 2009, s. 55–58), (Beck et al., 2007, s. 10). Bibliografię należy umieścić na końcu tekstu.
Przykładowy zapis pozycji bibliograficznych:
 - Beniger, J.R. (1987). Personalization of mass media and the growth of pseudo-community. *Communication Research*, 14, 352–371.
 - Fox, S., Raine, L., Horrigan, J., Lenhart, J., Spooner, T., Carter, C. (2000). *Trust and privacy online: Why Americans want to rewrite the rules*. The Pew Internet & American Life Project.
 - Sundar, S.S. (2007). Social psychology of interactivity in human-Website interaction. W: A.N. Joinson, K.Y.A. McKenna, T. Postmes, U.-D. Reips (ed.), *The Oxford handbook of Internet psychology* (s. 89–104). Oxford University Press.
 - Turkle, S. (1995). *Life on the screen: Identity in the age of the Internet*. Simon&Schuster.
 - Wolfinbarger, M., Gilly, M. (2000). *Consumer's perceived quality of e-commerce experiences*. Pobrano z: California University Long Beach, <http://www.crito.uci.edu/papers/2000/consumers-gilly.pdf> [1.09.2009].
4. Wszystkie teksty są recenzowane.