- PORTAL REWITALIZACJA
- AKTUALNOŚCI

Centrum Komiksu w EC1 Łódź. Zaglądamy na plac budowy [ZDJĘCIA]

17.02.2023 14:57 sasza

- kategoria:
- Portal Rewitalizacji
- Rewitalizacja

Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej będzie miejscem wyjątkowym dla każdego, kto interesuje się komiksem i grami. Otwarcie zostało zaplanowane na jesień, a my zaglądamy na plac budowy, w którym coraz więcej przestrzeni nabiera już kształtów.





Na zdjęciu wystrój i wyposażenie Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1

EC1, pierwsza w Łodzi komercyjna elektrownia uruchomiona w 1907 r. przy ul. Targowej, od kilkunastu lat zamienia się w centrum rozrywkowo-kulturalno-edukacyjne. W starszej, wschodniej części powstało najnowocześniejsze w kraju planetarium oraz przestrzenie konferencyjno-kongresowe. W młodszej, zachodniej części mamy interaktywne Centrum Nauki i Techniki oraz Ulicę Żywiołów, w których dzieci w atrakcyjny sposób mogą zdobywać wiedzę o świecie.

Obok, w EC1 południowy-wschód, powstaje Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. Nic dziwnego, w końcu EC1 to współorganizator Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i

Gier. W jubileuszowej, 30. edycji tego wydarzenia w 2019 r. wzięło udział 20 tys. osób. Łódź.pl zajrzała na budowę nowego centrum. Jego otwarcie zostało zaplanowane na jesień, a my już dzisiaj chcemy pokazać Wam, czego można się spodziewać.

Centrum powstaje na trzech piętrach zespołu budynków z charakterystycznymi walcami. Właśnie te ostatnie zdobi mural autorstwa Kima Jung Gi, którego oryginalny rysunek będzie elementem wystawy wewnątrz centrum. Czarno-biały, pełen detali obraz został przygotowany przez artystę specjalnie dla centrum komiksu.

Podróż w czasie

Za głównym wejściem czekają na nas recepcja i kasa. Wizytę w centrum będzie można zaplanować indywidualnie z pomocą panelu przy wejściu. W kolejne miejsca poprowadzą nas kolorowe linie na podłodze w odpowiednich kolorach.

Jednym z pomieszczeń na pierwszym piętrze jest sala retro, która pozwoli przenieść się w czasie. Ta przestrzeń jest już niemal gotowa na przyjęcie gości. Są tu pierwsze komputery, w tym polski Optimus, filar pełen walkmanów, pokoje z naszego dzieciństwa z meblościankami oraz konsole z grami arkadowymi.

– Chcieliśmy stworzyć tutaj atmosferę i opowiedzieć o tamtych czasach po to, żeby zarazić chęcią robienia podobnych rzeczy. Stworzyliśmy przestrzeń, której nam brakowało, kiedy z kolegami kończyliśmy „Plastyka" i zakładaliśmy festiwal. O komiksach i o tym, co kochaliśmy, nie mógł nam za bardzo nikt opowiedzieć, bo nie było koło nas praktycznie nikogo, kto to robił. Mogliśmy pojechać na kawę do Warszawy do Papcia Chmiela i to było wszystko. Chcieliśmy stworzyć miejsce, które inspiruje. Dla osób, które przyjdą tu ze swoim światem, tworzyć nowe rzeczy. I chcieliśmy, żeby było ono w Łodzi – mówi Adam Radoń, kierownik centrum i dyrektor MFKiG.

Obok sali retro znajdziemy strefę odpoczynku połączoną z kawiarnią. Będzie to przestrzeń otwarta, do której nie będziemy potrzebowali biletu. Na wygodnych kanapach będziemy mogli spotkać się na rozmowę, poczytać komiksy, sprawdzić aplikacje na telefon i napić się kawy.

Wiedźmin, Thorgal i Kapitan Żbik

Dalej znajduje się escape room osadzony w wirtualnej rzeczywistości. Żeby się z niego wydostać, trzeba musieli rozwiązać zagadki, ale cyfrowe. Na parterze jest także największa sala w centrum, w której będą organizowane

wydarzenia i wystawy.

– Pierwszą z nich będzie szykowana na październikowe otwarcie wystawa prac Grzegorza Rosińskiego, najbardziej znanej na świecie postaci polskiego komiksu, rysownika Kapitana Żbika i Thorgala. CKiNI ma wyjątkowy depozyt dzieł artysty, który zostanie zaprezentowany na wszystkich piętrach, bo nawet w największej sali centrum by się nie zmieściły – zapowiada Radoń.

Na pierwszym piętrze powstała kolejna wyjątkowa przestrzeń, zaprojektowana razem z Adamem Badowskim i CD Projekt RED. Twórcy gry Wiedźmin, opartej na prozie Andrzeja Sapkowskiego, wykreowali w Łodzi cały świat, który pokaże, jak się produkuje takie gry. Poszczególne stanowiska to kolejne etapy budowania uniwersum, przez które poprowadzi oprogramowanie stworzone we współpracy z Michałem Staniszewskim.

Na pierwszym etapie nasz bohater to prosty minion, który dalej zyskuje kolejne atrybuty, a przestrzeń, przez którą podróżuje, nabiera kształtów. – Mamy tu także mnóstwo ciekawych wywiadów oraz oryginalne szkice z powstawania gry Wiedźmin. Dostaliśmy dostęp do pełnego archiwum i mogliśmy wybrać najciekawsze rekwizyty – mówi Radoń.

Na drugim piętrze powstały sale warsztatowe: dla najmłodszych z podstawami rysowania i opowiadania historii,

dla dzieci starszych oraz komputerowa do nauki konkretnych już aspektów projektowania gier i komiksów. Obok powstały poczekalnia dla rodziców, połączona z muzeum festiwalu, oraz sala audytoryjna.

Dwie wieże

W charakterystycznych wieżach, które kiedyś pełniły funkcje chłodni kominowych, po przebudowie na dwóch kondygnacjach powstała pierwsza w Polsce galeria ze stałą ekspozycją poświęconą sztuce komiksu.

– Znajdziemy tu opowieść o historii komiksu, jak się go wymyśla, jak się go tworzy, jak się go rysuje, jak się go pisze i w końcu, jak wydaje. Pokażemy, jak komiks oddziałuje na ludzi i na otoczenie. Ważnym elementem naszych wystaw są multimedialne oraz interaktywne treści – mówi Radoń.

W CKiNI jest też sala motion caption, w której przeniesiemy do wirtualnej rzeczywistości wymyśloną przez nas postać i jej ruchy. Nie zabrakło też pomieszczeń poświęconych konkretnym zawodom i umiejętnościom. – Musimy zebrać ludzi posiadających je wszystkie i dopiero wtedy stworzymy grę – mówi Radoń.

– W powstającym centrum wszystko jest szyte na miarę, ze sklepu są tylko gniazdka – żartują twórcy. I rzeczywiście,

każdy element, na jaki się tu natkniemy, został zaprojektowany z myślą o tym dokładnie miejscu. Nigdzie nie ma drugiej takiej przestrzeni.

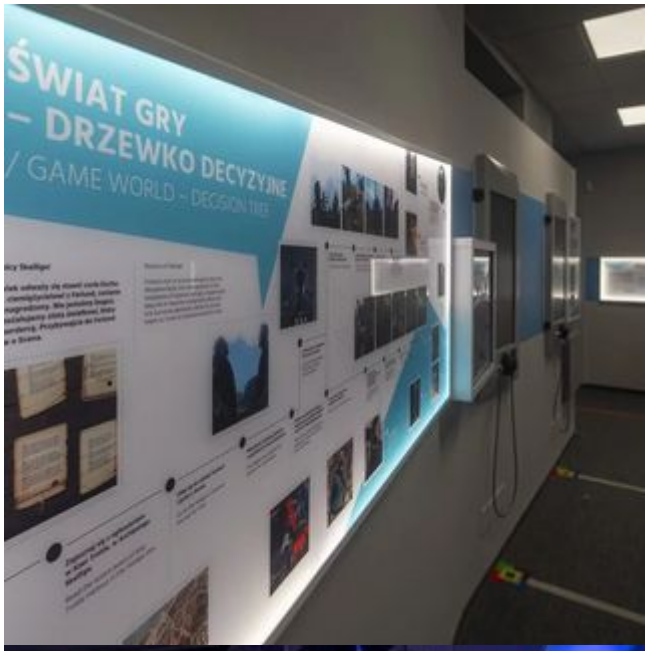




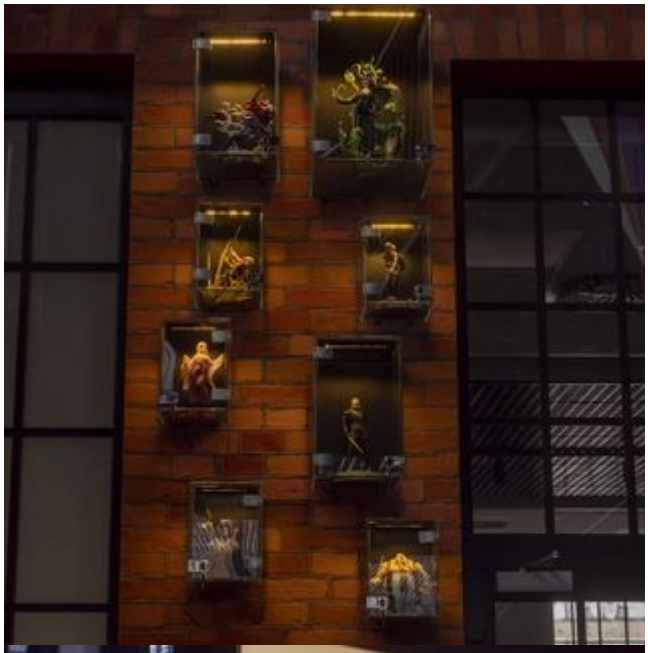


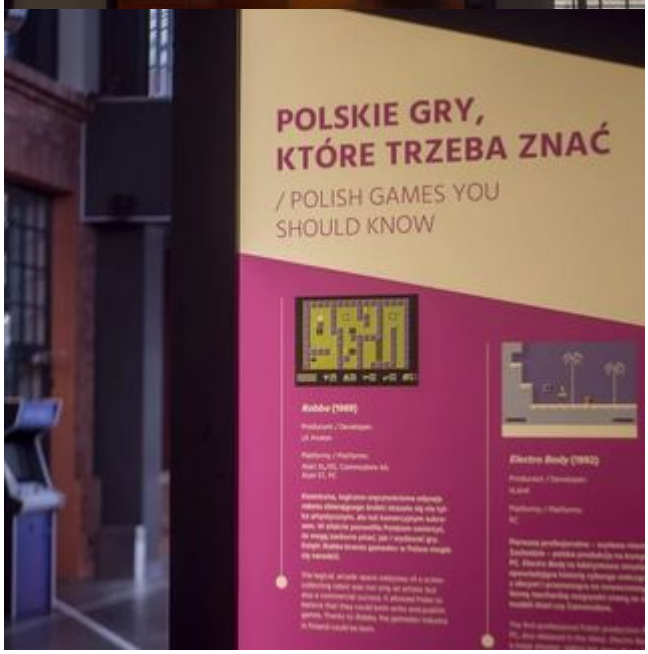

Co będzie robił gracz?
Czy mamy zespół z od
kompetencjami?
Czy produkcja ma
szansę się zwrócić?
Czy wybrany gatunek
będzie popularny w
momencie wydania?
Ile potrwa
produkcja gry?

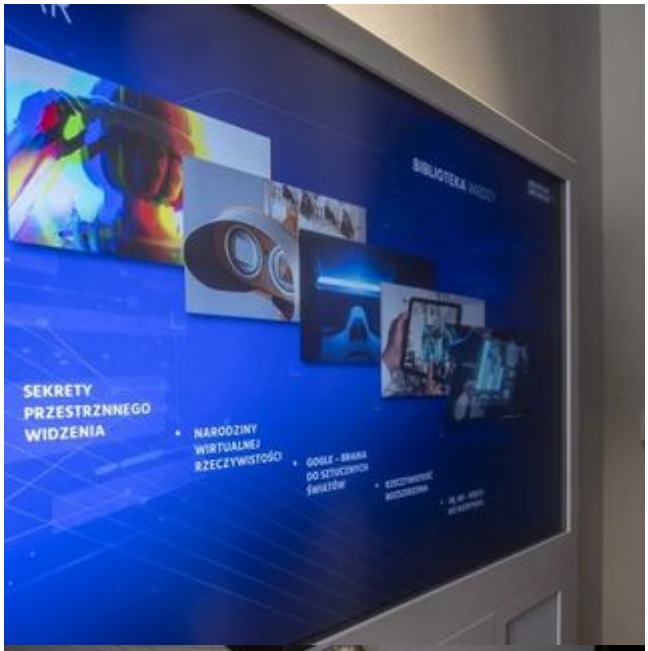



ŚWIAT GRY
– DRZEWKO DECYZYJNE
/ GAME WORLD – DECISION TREE

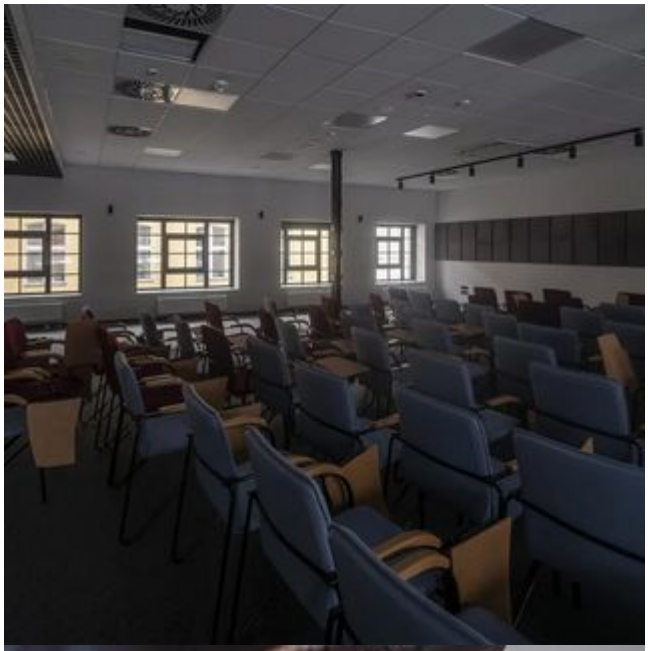

SALON GIE




POLSKIE GRY,
KTÓRE TRZEBA ZNAĆ
/ POLISH GAMES YOU
SHOULD KNOW

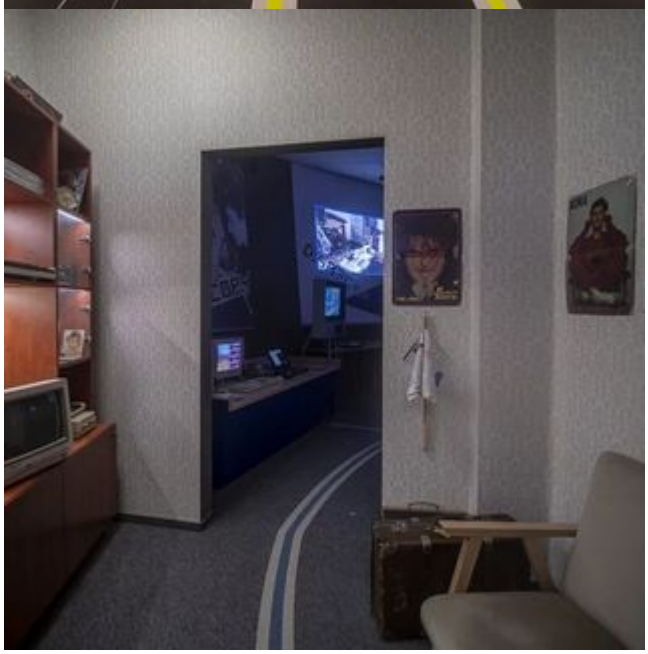

SEKRETY
PRZESTRZNNEGO
WIDZENIA
NARODZINY
WIRTUALNEJ
RZECZYWISTOŚCI

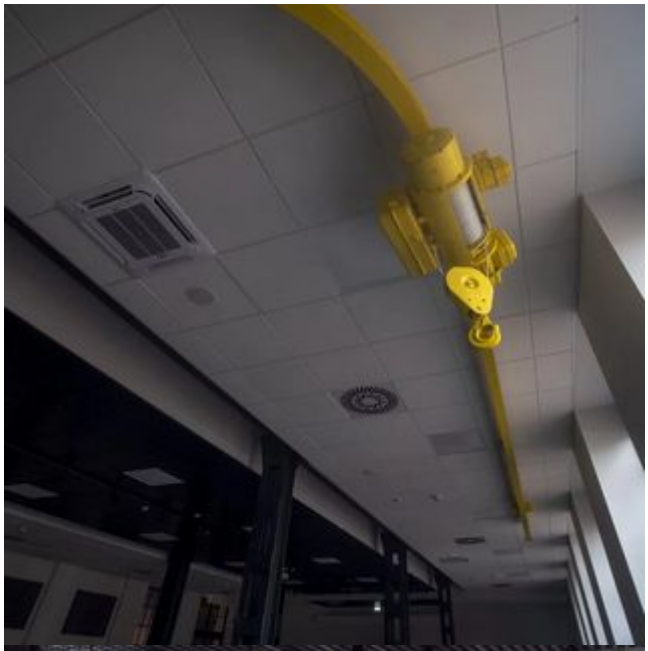




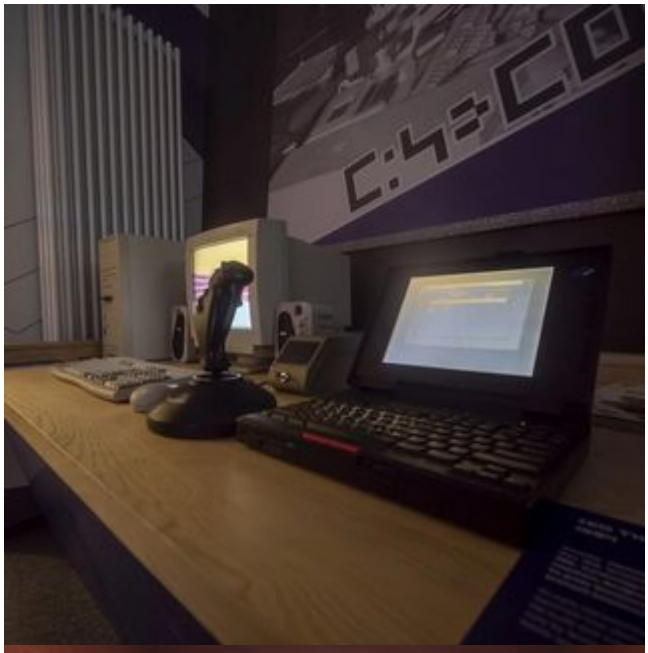


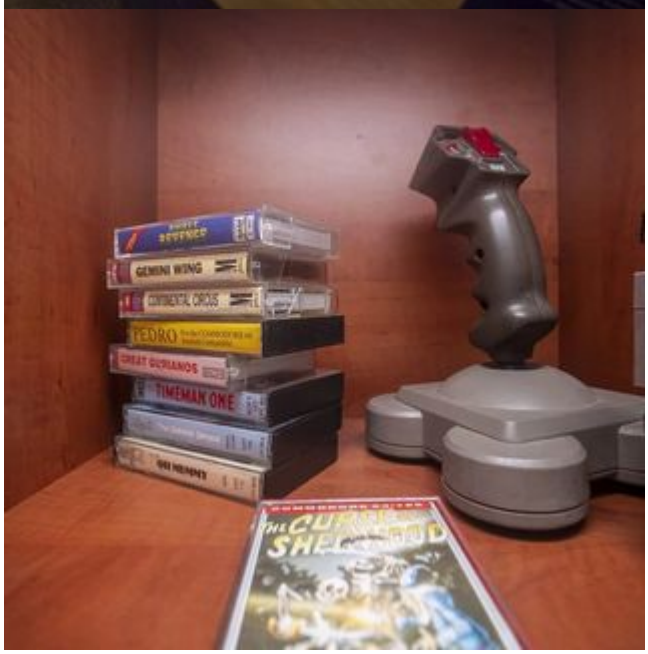







EC1

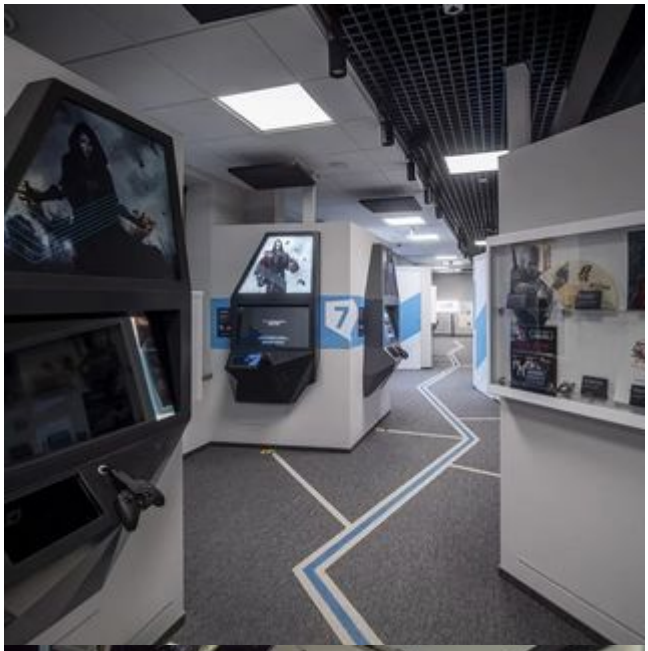

C:\>CD

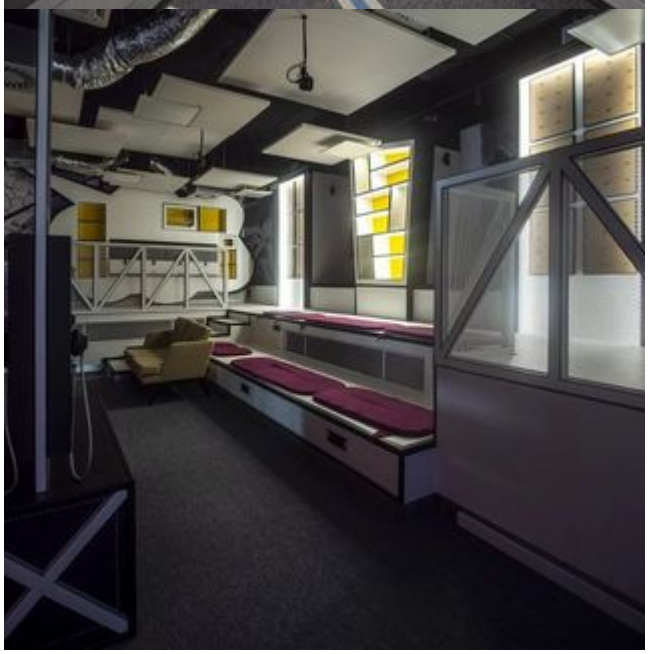

GEMINI WING
TIMEMAN ONE




CENTRUM
KOMIKSU
I NARRACJI
INTERAKTYWNEJ


ARCADE
ARCADE 3
ARCADE 4
P47






ZĄTKI KOMIKSU
EGINNINGS
MICS

