

Centrum komiksu w centrum Łodzi

Fani komiksów i gier czekali na to kilkanaście lat – w pierwszych dniach października na terenie EC1 Łódź Miasto Kultury otwarto Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej. To wystawa stała na światowym poziomie, która przypadnie do gustu nie tylko fanom, ale także rodzinom z dziećmi i czytelnikom, którzy swoją przygodę z komiksem zakończyli na przygodach Tytusa, Romka i A'Tomka. Słowem, kolejne fantastyczne miejsce na kulturalnej mapie miasta.

Data otwarcia Centrum została sparowana z Międzynarodowym Festiwałem Komiksu i Gier. Fani, którzy przybyli na 34. MFKiG z całej Polski, mieli okazję uczestniczyć także w inauguracji ekspozycji stałej w EC1. To było wyjątkowe święto kultury popularnej, dwa równoległe scenariusze celebracji: festiwalowy i (quasi)muzealny. Łódź ponownie stała się stolicą popkultury. Interaktywne muzeum poświęcone sztuce komiksu i sztuce tworzenia gier komputerowych, a także innym nowym mediom i ich narracji to kolejna instytucja, która stanowi część obszaru Śródmieścia zwanego Nowym Centrum Łodzi.

Mijając drzwi dwupiętrowego budynku po wschodniej stronie kompleksu EC1, przechodzimy do zupełnie nowego świata. Do miejsca, gdzie każdy odwiedzający stanie się chociaż na chwilę dzieckiem, spełni swoje marzenia o tworzeniu gier i komiksów, dowie się wszystkiego o twórcach tej części popkultury albo przypomni sobie, jak wyglądały gry w latach dziewięćdziesiątych.

Zwiedzanie wystawy warto zacząć od Strefy Retro. To sentymentalna podróż po grach i sprzęcie do ich obsługi, które część z nas pamięta z dzieciństwa. Na większości urządzeń można swobodnie grać, po zeskanowaniu specjalnej opaski, którą otrzymujemy przy wejściu. Zabawa jest przednia, szczególnie dla pokolenia czterdziestolatków, którzy mają wreszcie szansę pokonać w grach własne dzieci, korzystając z tego, że najmłodsze pokolenie nie ma pojęcia, jak działa joystick. A wszystko to w przestrzeniach pokoi wzorowanych na PRL-owskich mieszkaniach. Możemy też zajrzeć do barakowozu z automatami i przypomnieć sobie, jak wyglądały amigi i commodore. Nie brakuje też lokalnego Pegasusa.

Wyżej jest już bardziej współcześnie. W części komiksowej Centrum można wczuć się w pracę rysownika i lepiej zrozumieć proces powstawania powieści graficznych. Na odwiedzających czeka kilka kolejnych stref: język komiksu, techniki tworzenia, scenariusz, gatunki i historia polskiego komiksu. Szczerze mówiąc, żeby przejrzeć wszystkie zgromadzone tu cyfrowe treści, które można zarówno czytać, jak i odsłuchiwać, żeby spróbować zabawić się w twórcę i skorzystać ze wszystkich interaktywnych funkcji,

należałoby spędzić w CKiNI minimum dwa, a może nawet trzy pełne dni.

Dla fanów gier powstała z kolei niesamowita strefa stworzona we współpracy strategicznej z CD PROJEKT RED. To ścieżka opowiadająca o tym, jak tworzyć gry wideo. Wieloetapowa rozgrywka, oparta na świecie z gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, pokazuje najważniejsze kroki w pracy twórczej gamedevu. Sąsiedzką współdzieloną przestrzenią GAMELABU jest dodatkowo Strefa Twórców Gier – czyli siedem pomieszczeń, z których każde jest poświęcone innemu zawodowi związanym z produkcją gier wideo. Odwiedzający poznają specyfikę kolejnych profesji: producenta, scenarzysty, *concept artist*, projektanta poziomów, twórcy animacji 3D i assetów, programisty, dźwiękowca i specjalisty od *motion capture*.

Nam najbardziej podobały się niewielkie studia, w których mogliśmy tworzyć efekty dźwiękowe i spróbować swoich sił w dubbingu. Fantastycznie też było naprawiać błędy w grze Wiedźmin za pomocą specjalnie stworzonych stanowisk, których obsługa jest dziecinnie prosta i nie sprawia najmniejszych problemów nawet graczom, którzy zatrzymali się w eksploracji świata gier na poziomie pasjansa.

Kolejna strefa warta uwagi to strefa VR – a w niej specjalnie przygotowany Escape Room. Uwaga, tutaj potrzebny jest dodatkowy bilet. Ponadto jest to strefa dostępna dla zwiedzających powyżej 13. roku życia.

Tyle o ekspozycji stałej. Ale jak zapewniają twórcy tego niezwykłego miejsca, nie zabraknie też wystaw czasowych.

Justyna Kowalewska

Fot. Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej

Panaceum 11/2023