

KALEJDOSKOP MAGAZYN KULTURALNY ŁODZI I WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO — 10/23

ISSN 0860-3057



# Kalejdoskop

magazyn kulturalny Łodzi  
i województwa łódzkiego

cena 5 zł  
(w tym 5% VAT)

nr ind. 323489 | ISSN 0860-3057  
nakład 1300 egz.

## 10/23

### Temat numeru: Nowe szanse Łodzi?

### Co z Szekspira? Z klubu do gwiazd Gorąco w teatrze





KALEJDOSKOP – 10/23

**OSQAR.**  
Na Great September w Łodzi,  
14 IX 2023,  
fot. Bogdan Sobieszek



### WOJTEK LEPIANKA.

„Bóg przy pracy”  
– fotografia

Wystawa „Storytelling”  
w Galerii Opus,  
czynna do 25 X

#### WYDAWCA

**ŁÓDZKI DOM KULTURY**  
INSTYTUCJA KULTURY SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA ŁÓDZKIEGO

#### ADRES REDAKCJI

ŁDK, 90-113 Łódź, ul. Traugutta 18  
tel. 797 326 217  
e-mail: [kalejdoskop@ldk.lodz.pl](mailto:kalejdoskop@ldk.lodz.pl)  
[www.e-kalejdoskop.pl](http://www.e-kalejdoskop.pl)

#### REDAGUJĄ

Bogdan Sobieszek  
– p.o. redaktora naczelnego,  
Aleksandra Talağa-Nowacka

#### PROJEKT GRAFICZNY

Jakub Stępień,  
współpraca Oliwia Adamkowska

#### DRUK

SilverPrint  
ul. Gliniana 13, 91-336 Łódź

Nakład: 1300 egz.

#### INFORMACJE O IMPREZACH

prosimy przesyłać na adresy:  
[kalejdoskop@ldk.lodz.pl](mailto:kalejdoskop@ldk.lodz.pl)  
[kalendarium@ldk.lodz.pl](mailto:kalendarium@ldk.lodz.pl)

PARTNEREM PISMA JEST

**MONOPOLIS**

#### PRENUMERATA

„Kalejdoskopu”  
Cena za numer – 4 zł

RUCH – mieszkańcy Łodzi  
i województwa mogą zamówić  
prenumeratę, korzystając ze strony  
[www.prenumerata.ruch.com.pl](http://www.prenumerata.ruch.com.pl)  
pytania: [prenumerata@ruch.com.pl](mailto:prenumerata@ruch.com.pl)  
lub tel.: 22 693 70 00,  
801 800 803 (pn.-pt. w godz. 7-17).  
KOLPORTER – tylko instytucje mogą  
zamawiać prenumeratę w oddziałach  
firmy Kolporter S.A.  
na terenie całego kraju.  
Informacje pod numerem infolinii  
0 801 205 555  
lub na stronie internetowej  
<http://sa.kolporter.com.pl/>



# NOWY rozdział

Bogdan Sobieszek, p.o. redaktora naczelnego

Łodzi filmowej dawno już nie ma, ale pozostało nam zadanie pielęgnowania jej dziedzictwa. Otwarcie dwóch wystaw i pięciu sal edukacyjnych w Narodowym Centrum Kultury Filmowej wydaje się krokiem ku wypełnieniu tego ważnego dla tożsamości miasta obowiązku. Od ogłoszenia pomysłu utworzenia NCKF autorstwa filmoznawców Tomasza Majewskiego i Konrada Klejsy minęło 11 lat. Działająca od 2016 roku instytucja pod wodzą Rafała Syski nie zaznaczyła się jakoś szczególnie w animowaniu życia filmowego miasta. No tak, ale po drodze była do wykonania gigantyczna praca związana z przygotowaniem wystaw stałych i zaplecza edukacyjnego, borykanie się z różnymi kryzysami i konieczność okrojania przyjętych koncepcji. Wreszcie można będzie zwiedzać ekspozycje „Kino Polonia” i „Materia kina”, zdobywać kompetencje filmowe w świetnie wyposażonych pracowniach. Może teraz NCKF rozwinie skrzydła. I kto wie, czy to nie najtrudniejsze zadanie – uczynić z NCKF prawdziwe centrum kultury filmowej. Jakże inaczej potoczyły się losy Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej (instytucji mniejszego kalibru). I tu nie obyło się bez kryzysów i przesuwania terminów realizacji. Jednak to przykład pozytywnego uporu i konsekwencji w działaniu jednego człowieka. Adam Radoń z zespołem od ponad trzydziestu lat buduje prestiż Łodzi jako ważnego miejsca dla komiksu w Polsce, organizując Międzynarodowy Festiwal Komiksu i Gier. Doprowadził do powstania centrum i unikatowej wystawy. Ma teraz doskonałe narzędzie dalszego popularyzowania swego ukochanego medium. Jestem pewny, że szansę dobrze wykorzysta i wraz z Narodowym Centrum Kultury Filmowej oraz Centrum Nauki i Techniki (istniejącym od 2018 roku) otworzy nowy rozdział w dziejach miasta.





# SPIS TREŚCI

## 16

Idę tęsknić.  
**Andrzej  
Poniedziałki**

---

## 18

Szansa  
na sukces?  
**Krzysztof  
Jajko**

---

## 22

Scieżką przez  
polskie kino.  
**Bogdan  
Sobieszek**

---

## 26

Gra w komiks.  
**Bogdan  
Sobieszek**

---

## 30

Próżna izba.  
**Łukasz  
Maciejewski**

---

## 32

Filmowa  
uroda miasta.  
**Mieczysław  
Kuźmicki**

---

## 33

Galeria  
Kalejdoskopu  
- **Aleksandra  
Kmita**

---

## 38

Światy  
równoległe

---

## 40

Off, jak  
gorąco!  
**Piotr  
Grobliński**

---

## 44

Trzy ciała  
kobiety  
**Paulina Ilska**

---

## 46

Co da się  
wyczytać  
z Szekspira?  
**Michał  
Rzepka**

---

## 48

Festiwal  
piosenki  
młodzieżowej.  
**Bogdan  
Sobieszek**

---

10/23

50

Gitara  
z blaskiem.  
Rozmowa  
z Maciejem  
Staszewskim



52

Na fali.  
Dariusz Bilski



54

Klecki:  
skazany  
na muzykę.  
Magdalena  
Sasin



56

Ranga  
zwyczajności.  
Aleksandra  
Talaga-  
Nowacka



58

Sensacja  
(krótka)  
wisiąca  
w powietrzu.  
Maciej  
Cholewiński



60

Wielogłos  
o Wielkiej  
Szperze.  
Rozmowa  
z Markiem  
Millerem



63

Magia  
powieści.  
Łukasz Barys



64

Regionalne  
ścieżki Wandy  
Modzelewskiej.  
Damian  
Kasprzyk



66

Pabianicka  
miłość Kafki.  
Andrzej  
Sznajder



68

Małe piwko.  
Maciej Robert



69

Kalendarium



NOWE SZANSE ŁÓDZI?

I str. okładki: ALEKSANDRA KMITA,  
praca z serii „Martwa natura. Tryptyk”  
– galeria artystki na str. 33

**FILM**  
**KOMIKS**  
**INTERAKTYWNOŚĆ**  
**NOWOCZESNOŚĆ**  
**DZIEDZICTWO**  
**WIEDZA**  
**ROZRYWKA**

**NOWE SZANSE ŁODZI?**

Po latach zawirowań dwa spektakularne centra kulturalno-rozrywkowe otwierają swoje podwoje dla zwiedzających – miłośników kina, komiksu i gier komputerowych. Narodowe Centrum Kultury Filmowej udostępnia dwie wystawy stałe i pięć sal edukacyjnych (zaaranżowane i wyposażone za ponad 26 mln zł). Centrum Komiksu, Gier i Narracji Interaktywnej – również dwie ekspozycje stałe, sale warsztatowe oraz strefę VR i AR (co kosztowało 9,5 mln; w wypadku obu instytucji duża część środków pochodzi z UE). Wraz z działającym od 2018 roku Centrum Nauki i Techniki stanowią kompleks unikatowy w skali kraju. Ambicją ich twórców jest olśniewać wyobraźnię odbiorców kaskadą doznań wywoływanych nowoczesnymi środkami i angażować nie tylko umysł, ale całe ciało. I jakby mimochodem – do czego nie przyznają się wprost – jak każde muzeum zajmują się gromadzeniem, opisywaniem i przechowywaniem rzeczy stanowiących dziedzictwo kulturowe, by produkować na ich podstawie wiedzę. Nie idzie więc tu tylko o rozrywkę.



# SZANSA NA SUKCES?

Krzysztof Jajko

**W październiku działalność rozpoczynają Narodowe Centrum Kultury Filmowej (NCKF) oraz Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnych (CKNI). Choć te dwie instytucje wchodzące w skład EC1 Łódź – Miasto Kultury powołano do życia kilka lat temu, a łodzianie mieli już okazję uczestniczyć w organizowanych przez nie wydarzeniach, dopiero teraz dojdzie do oficjalnego otwarcia ich sal wystawienniczych i edukacyjnych.**

Jak przystało na współfinansowaną z budżetu centralnego instytucję narodową, NCKF szczydzi się przede wszystkim poświęconą historii polskiej kinematografii oraz kultury filmowej wystawą „Kino Polonia”. CKNI, choć brak mu w nazwie nobilitującego przymiotnika „narodowe”, także stawia na promocję rodzimej kultury: ekspozycje dotyczące medium komiksowego prezentują w dużej mierze polskich autorów, zaś jedną z atrakcji w części poświęconej grom komputerowym stanowi ścieżka edukacyjna wyjaśniająca kolejne etapy prac nad flagową produkcją firmy CD Projekt „Wiedźmin”. Obie instytucje łączy jednak coś więcej aniżeli tylko misja szerzenia wiedzy o historii kultury audiowizualnej. Jak podkreślają ich twórcy, są to przedsięwzięcia na wskroś oryginalne i nowoczesne, które za sprawą wykorzystania interaktywnych oraz immersyjnych technik ekspozycyjno-edukacyjnych dostarczą odczuć wykraczających daleko poza tradycyjne wystawy muzealne.

## Bez gorsetu

Można odnieść wręcz wrażenie, że w obu miejscach słowa „muzeum” unika się jak ognia. Kierownik CKNI Adam Radoń określa prowadzoną przez siebie instytucję jako „krajne marzeń”, zaś stojący na czele NCKF Rafał Syska mówi o przestrzeni „wypełnionej obrazami i dźwiękami”. Oba centra bazować

mają zatem na tym, co niematerialne i potencjalne, prowokując zwiedzających do aktywnego uczestnictwa oraz odbioru wszystkimi zmysłami. Czy to jednak oznacza, że instytucje takie jak NCKF i CKNI nie mają nic wspólnego z instytucją muzeum i stanowią nowe zjawisko na polu upowszechniania wiedzy o dziedzictwie kulturowym? Warto odwołać się do rozważań polskiej muzeolog Doroty Folgi-Januszewskiej. Jak dowodzi badaczka, nawet jeżeli tak modne obecnie centra są „rozbudowanymi multiinstrumentalnymi instytucjami kultury, nauki, edukacji, rozrywki i ekonomii”, a ich „skala rozrasta się w pewnym momencie ponad dziedziczną przez tradycję rolę”, to jednak nadal nastawione są one na realizację podstawowego zadania, jakie przyświecało muzeum od XVIII wieku, a mianowicie kolekcjonowania rzeczy oraz wiedzy w celu ich udostępniania zwiedzającym. Nie inaczej rzecz ma się z łódzkimi instytucjami.

Zbiory materialne CKNI budowano przez 30 lat, głównie poprzez pozyskiwanie obiektów w trakcie kolejnych edycji Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier. Składają się na nie oryginalne prace twórców, archiwalne wydania komiksów oraz sprzęt do gier komputerowych. Kolekcja NCKF, której początek dała narodowa zbiórka eksponatów, obejmuje obiekty związane z produkcją filmów, ich dystrybucją oraz eksploatacją, m.in. sprzęt filmowy i kinowy, kostiumy, nagrody oraz materiały promocyjne: fotosy, plakaty czy informatory. Zachowanie

dziedzictwa kulturowego, a jednocześnie jego prezentacja na ekspozycji w przypadku takich mediów jak film czy gry komputerowe rodzi jednak problemy. Zgodnie z powszechnie przyjętą praktyką muzealną każdy obiekt stanowi nienaruszalną całość, którą należy chronić przed zniszczeniem, co skutkuje odseparowaniem zwiedzających od eksponatu w gablocie. Prezentowanie w taki sposób historycznych urządzeń przeznaczonych do odtwarzania filmów lub gier komputerowych mija się jednak z celem, ponieważ stają się one wówczas martwymi przedmiotami odartymi z pierwotnej funkcji. Prawdziwa wartość instytucji takich jak NCKF czy CKNI może wynikać zatem nie tyle ze stopnia nasycenia wystaw urządzeniami multimedialnymi, ile z tego, że będą one starały się porzucić sztywny gorset muzealnej ekspozycji, stawiając na używalność i wymiennialność obiektów. Doskonałym przykładem realizacji takiej strategii jest „Strefa retro”, wystawa scenograficzna CKNI, w ramach której odtworzono pokoje graczy, giełdę komputerową oraz barakowóz z automatami, a jednocześnie dano zwiedzającym możliwość zagrania na dawnych modelach konsol oraz komputerów i doświadczenia wrażeń, jakie były udziałem ich użytkowników na przełomie lat 80. i 90. Aby urzeczywistnić tak śmiałą koncepcję ekspozycyjną, zakupiono wiele egzemplarzy poszczególnych urządzeń, co pozwala na ich wymianę w przypadku awarii, a także dokonano przeróbek technicznych, np. w celu przyspieszenia procesu uruchamiania gier. W przypadku ekspozycji NCKF obiekty z zakresu techniki filmowej i kinowej prezentowane będą raczej jako typowe eksponaty muzealne, co związane jest z faktem, iż ich obsługa wymaga fachowej wiedzy i umiejętności. Jednak bezpośredni dostęp do tych urządzeń uzyskać będzie można w ramach drugiej wystawy stałej „Materia kina”. Proponowane tu działania edukacyjne mają polegać np. na rejestracji filmów na amatorskich kamerach 16 mm, a także montażu taśmy filmowej. Takie działania, wpisujące się w szerszy trend we współczesnej muzeologii, jakim jest przejście od tradycyjnego i elitarnego muzeum zamkniętego do nowoczesnego i egalitarnego muzeum otwartego, rodzą obawy i wątpliwości. Wydaje się jednak, że o ile prezentacja w takiej

formule wystawienniczej oryginalnych dzieł malarskich czy rzeźbiarskich ma swoje oczywiste ograniczenia, o tyle w przypadku wytwarzanych masowo eksponatów związanych z historią filmu i gier komputerowych umożliwienie odbiorcom bezpośredniego z nimi kontaktu jest jedynym sensownym sposobem wyjaśnienia meandrów rozwoju technik medialnych, a także pokazania różnic między analogową a cyfrową technologią realizacji utworów audiowizualnych.

## W równowadze

Oprócz wymiaru materialnego i powiązanych z nim wyzwań ekspozycyjnych każda kolekcja zawiera także aspekt znaczeniowy. Jej rozmiary, kształt i charakter wskazują na to, jaką formę pamięci kulturowej ma zamiar upowszechnić dana instytucja. Jak dowodzi jedna z najważniejszych przedstawicielek *memory studies*, Aleida Assmann, zbiory tradycyjnego muzeum były tak organizowane i prezentowane, aby tworzyć kulturowy kanon. Poprzez selekcję i hierarchizację dzieł oraz twórców budowano uproszczony obraz przeszłości, odpowiadający panującym w danym okresie przekonaniom i wartościom. Przeciwnością takiego podejścia jest typowa dla instytucji archiwum akumulacja, czyli gromadzenie różnorodnych przejawów przeszłości w celu oddania w miarę wierne obrazu jej złożonej natury. Rozpatrując z tej perspektywy ofertę NCKF i CKNI, można dostrzec dążenie do szukania równowagi między tymi dwiema skrajnymi postawami. Ekspozycje CKNI opowiadające o historii i konwencjach gatunkowych komiksu w oparciu o dorobek uznanych polskich artystów, jak i planowana na otwarcie instytucji wystawa twórczości Grzegorza Rosińskiego w dużej mierze wpisują się we wzorzec tworzenia kanonu. Podobnie jest z ekspozycją „Kino Polonia”, w kontekście której często padają nazwiska wielkich twórców rodzimej kinematografii, na czele z Andrzejem Wajdą i Wojciechem Jerzym Hasem. Z drugiej strony w obu instytucjach sporo uwagi poświęcono mniej oczywistym fenomenom związanym z rozpowszechnianiem i odbiorem filmów, komiksów i gier komputerowych. Nawet wspomniana wystawa „Kino Polonia” uzupełnia narrację

# Ścieżką przez polskie kino

Bogdan Sobieszek

Nadeszła wiekopomna chwila. Po 11 latach od pomysłu utworzenia Narodowego Centrum Kultury Filmowej w Łodzi, po blisko ośmiu latach działania tej instytucji i sześciu od chwili powstania projektu trzech wystaw stałych 12 października dwie z nich zostaną udostępnione zwiedzającym, a wraz z nimi – przebudowane wewnątrz EC1 Wschód oraz pięć sal edukacyjnych wyposażonych w nowoczesny sprzęt do produkcji filmów. Z końcem roku mają być otwarte jeszcze trzy sale kinowe.

Blisko cztery tygodnie przed godziną zero zwiedziłem przestrzenie przygotowywanych wystaw, zaczynając od olbrzymiego hallu na parterze charakterystycznego obiektu znanego jako hełm Vadera, gdzie zbudowano wielką romboidalną bryłę o białych ścianach, na których wyświetlane będą obrazy. Z bryłą połączony jest rodzaj kontuaru, gdzie umieszczone zostaną kasy. Tutaj kupimy bilety oddzielnie na „Kino Polonię” i na „Materię kina” oraz do planetarium.

Dominujące kolory wystroju we wszystkich wnętrzach NCKF to czern (sali kinowej) i biel (ekranu). Pierwsza wystawa stała „Materia kina” na drugim piętrze, poświęcona procesowi powstawania filmu, ma formę gry. Uczestnik wciela się w rolę producenta i przechodzi kolejne poziomy: wybór tematu, organizacja budżetu, wybór ekipy, planu zdjęciowego i tak dalej aż do premiery. Stanowiska dla graczy w dwóch pomieszczeniach znajdują się przy pulpach zaaranżowanych jak wnętrze futurystycznego statku kosmicznego (prace trwały, testowanie gry niebawem).

Zwiedzanie wystawy „Kino Polonia” rozpoczyna się na czwartym piętrze, gdzie z parteru prowadzą klatki schodowe oraz windy. Wszędzie jeszcze trwały prace, ale ten poziom był już prawie gotowy. Narracja ekspozycji startuje od „Sztafety wynalazców”. Jednym z nich był Kazimierz Prószyński. – Mamy tu jego biopograf zrekonstruowany przez nas przed kilku laty – mówił Piotr Kulesza, kurator wystawy, który oprowadzał mnie po NCKF. Przez środek trzech pozio-

mów budynku pionowo przechodzi biała bryła, kształtem przypominająca kryształ albo diament, na której ścianach wyświetlane są projekcje, a wewnątrz stanowi wydzieloną przestrzeń wystawienniczą. Na zewnątrz stoją aparaty filmowe z początków kina. Opowieść prowadzona jest z perspektywy widza, aby pokazać, jak kino u zarania było odbierane. A było nieme i nie miało narodowości. Nieważne, skąd pochodził aktor, gdzie kręcono: w Skandynawii czy na ziemiach polskich, wystarczyło zmienić podpisy.

Wystawa pokazuje zjawiska charakterystyczne dla początków kina, czyli przede wszystkim aktorów, wywodzących się z ziem polskich Polę Negri, podbijającą wówczas kino niemieckie, i Antoniego Fertnera, który zrobił wielką karierę w Rosji carskiej. Pomędzy nimi w rogu znalazł się pionier filmu animowanego Władysław Starewicz. Gabłota była pusta, ale już przyjechały oryginalne lalki Starewicza, wypożyczone od Muzeum Kinematografii. Ekranu dotykowe dają dostęp do informacji o początkach kina w Łodzi i pierwszych polskich filmach, których fragmenty można obejrzeć.

Następny etap to „Lata dwudzieste i kino niepodległości”. Tu również prezentowana jest technika filmowa. Wnętrze bryły w centralnej części przestrzeni wystawienniczej przeznaczone jest na tematy niechronologiczne, ponadczasowe lub zjawiska, które się skończyły. Z „Pollywood”, czyli galerią osób wywodzących się z ziem polskich, które zrobiły karierę w amerykańskim przemyśle filmowym, sąsiaduje konkurs „Czy jesteśmy fotogeniczni?”. To z niego „wzięła się” większość polskich aktorów filmowych okresu międzywojennego. Kolejne tematy to akademizm lwowski i wileński, opowieść o grupie miłośników kina „Start” oraz kino jidysz.

dalej jest strefa poświęcona przedwojennej kinofilii. Będzie można poczytać gazety z tamtego okresu. Zwiedzający zobaczą całe strony, również z reklamami. – Chciałem pokazać, czym się ludzie wtedy interesowali, o czym dyskutowano publicznie i że



tak naprawdę niczym się od nas współczesnych nie różnili – tłumaczył Piotr Kulesza. Kolejna strefa to kino popularne. Możemy tu zobaczyć w gablotach zwanych żyletkami zdjęcia największych gwiazd tamtego okresu, część poświęconą produkcji, w tym największemu ówczesnemu atelier filmowemu „Falanga”, kamery, plakaty filmowe. – Mamy też ekran dotykowy z informacjami na wzór dzisiejszego Pudelka – mówił Piotr Kulesza – pokazujemy, co gwiazdy mówiły o sobie, ale też zdradzamy ich romanse. Tę część kończymy makietą studia filmowego Falanga i przechodzimy do czasów wojny.

Z jednej strony to obraz września 1939 roku. Te najbardziej ikoniczne kadry zarejestrował amerykański reżyser Julien Bryan, ekipy sowieckie albo Niemcy. Z takim obrazem września zostały zestawione filmy

W trzech pomieszczeniach pokazano wojenne drogi filmowców – armia Andersa, co się działo w kraju i trzecia droga, czyli armia Berlinga, która prowadzi nas do udzi, którzy budowali zręby kina powojennego w Polsce i do stalinizmu. Znalazło się tu miejsce dla dokumentalnego filmu Aleksandra Forda „Majdanek”. Pokazywany jest w trzech wersjach: z muzyką, bez dźwięku i z narratorem, żeby uzmysłowić widzom, jak zmienia się odbiór filmu.

Strefa poświęcona stalinizmowi nazwana jest „Ulicą”. Mamy tu plakaty filmowe, kinofikację, czyli upaństwowienie kin oraz Polską Kronikę Filmową, jest kino objazdowe jako fenomen tamtego okresu, otwarcie wytwórni filmowej przy Łąkowej w Łodzi. Jest też fragment dotyczący kina Przedwojnie – jednego z dwóch, które nie zostały w Łodzi upaństwowione (drugie to Styłowy). Oglądamy początki Szkoły Filmowej, „Przygodę na Mariensztacie” Buczkowskiego jako realizację idei socrealizmu w kinie. Opowieść o polskim kinie na czwartym piętrze kończymy na 1955–1956 roku.

Piętro niżej zaczynamy od wybitnego dokumentu „Warszawa 1956” Brzozowskiego i Bossaka, zdezerżającego socrealistyczne wizje z tym, jak Warszawa wyglądała naprawdę. Kolejne tematy to czarna seria polskiego dokumentu

(twórcy próbowali przezwyciężyć tradycję kina przedwojennego oraz dogmatyczną poetykę socrealizmu i krytycznie ukazywać rzeczywistość), kino nowego obyczaju, tzw. kawiarnia, odwołanie do jazzu – Melomani, wnęka na szafę grającą. (– Za chwilę po nią idę – zapewniał Kulesza). Dalej instalacja pokazująca najwybitniejsze postacie epoki – aktorów, literatów, reżyserów, projektantów mody – i zwykłych ludzi, jak przeplatało się życie ulicy i filmu. Ścieżka zwiedzania płynnie przechodzi do polskiej szkoły filmowej – plakaty, nazwiska, nagrody, scenariusze i hołd oddany Zbigniewowi Cybulskiemu. – Zaraz rozpoczniemy montaż oryginalnego eksponatu, ikonicznej figury Chrystusa z „Popiołu i diamentu” Wajdy – dodał Piotr



Zdjęcia: Bogdan Sobieski

propagandowe PAT sprzed wojny. Na ekranach pojawiają się również filmy amatorskie z tego czasu. Z drugiej strony mamy instalację „Losy Polaków” – pokazuje ona zwykłych mieszkańców ziem polskich i aktorów. Na odwrocie panelu z fotografią są informacje o tym, co się z tymi ludźmi stało. Aktor Adam Brodzisz walczył w AK. Piękna blondwłosa aktorka Ina Benita w czasie powstania weszła do kanału z nowo narodzonym dzieckiem i przez następnych 80 lat uważano, że zginęła. Jakiś czas temu okazało się, że wyszła za mąż za amerykańskiego oficera, wyjechała do Stanów i tam dożyła późnej starości. Nikomu nigdy nie powiedziała, kim była w Polsce. Kiedy w internecie ukazał się o niej artykuł, odezwał się jej wnuk.

# Gra w komiks

Bogdan Sobieszek

Zwiedziłem Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej EC1 w Łodzi niespełna miesiąc przed jego udostępnieniem publiczności 7 października. Trwały testy systemu nadzoru elektronicznego, narady z wykonawcą w sprawie ostatnich poprawek.

W hallu wejściowym gości wita wieźmin walczący z południcą (bliskodwumetrowa realistyczna rzeźba podarowana przez CD Project Red, polskiego potentata w branży gier i zarazem partnera strategicznego centrum) oraz duża czasowa wystawa poświęcona twórczości klasyka polskiego i światowego komiksu Grzegorza Rosińskiego. Trudno o lepsze referencje dla ekspozycji przygotowanych przez centrum.

Komiks i gry usadowiły się w zespole dawnych warsztatów i chłodni pary – ostatniej części zrewitalizowanego kompleksu EC1, zabytkowej elektrociepłowni przy Targowej. Tak naprawdę wystawy Rosińskiego nie mogłem jeszcze zobaczyć (ale wieźmin był). Większość pomieszczeń, które odwiedziłem, była jednak gotowa na przyjęcie odwiedzających, wymagały zaledwie ostatnich muśnięć związanych z systemem znaków komunikacyjnych.

Nie ma jednej ścieżki zwiedzania centrum. Można skorzystać ze wsparcia przewodnika, ale też każdy może poruszać się według własnego pomysłu. Są mapki całego kompleksu (każda część ma inny kolor). W salach na gości czekają animatorzy, którzy objaśniają, jak korzystać z oferty. Podstawowymi przewodnikami są narysowane na podłodze linie, za którymi można podążać.

Zaczynamy od parteru, który łączy wiele funkcji. Tu są kasy biletowe (ceny biletów: 27 zł w zwykły dzień, 34 zł w weekend, ulgowe odpowiednio – 21 i 26 zł), szatnia, kawiarnia i sklep. Na parterze mieści się też strefa chilloutu, czyli miejsca do siedzenia, materiały do czytania – książki o grach, o komiksach oraz automat z grami. Zwiedzanie można zacząć od cofnięcia się do początków ery komputerowej. W strefie retro stanął salon gier z przełomu lat 80. i 90. w barakowozie na kołach, podpięty pod słup energetyczny.

W takiej scenografii umieszczono odtworzone z oryginalnych części automaty z grami arkadowymi oraz flipper. Obok salonu mamy giełdę komputerową oraz zrekonstruowane wnętrza pokoi ówczesnych graczy – w oryginalnym umeblowaniu polskie komputery Elwro, Meritum, sprzęt Atari, Commodore, łącznie ze stacjami dysków, magnetofonami, słynna konsola Pegasus. Na ścianach plakaty z idolami z tamtych czasów, na podłodze tornister, gitara klasyczna, kasety wideo – wszystko z epoki. – W chwili otwarcia centrum wszystkie te oryginalne urządzenia komputerowe będą działać, ale jak długo pociągną, nie wiadomo – uprzedza Piotr Kasiński z Centrum Komiksu i Narracji In-



teraktywnej EC1, który jest moim przewodnikiem. – Mamy dodatkowe egzemplarze, które posłużą do napraw, ale... zobaczymy. W strefie retro ustawiono też nowe panele, będące bazami wiedzy na temat rynku komputerowego w Polsce i na świecie. Ekspersi opowiadają o tym, jak rodziły się technologie, świat komputerów i gier.

W sąsiedztwie głównej sali wystawowej, gdzie prezentowany jest Rosiński, mamy część dodatkowo płatną – strefę VR i AR (kupujemy odrębny bilet, gdy mamy już podstawowy bilet do centrum). Obowiązują zapisy: ograniczona liczba osób na konkretnie godzinę. Wymaga tego specyfika urządzeń, które się tu znajdują. Cztery stanowiska służą do wejścia w wirtualną rzeczywistość – m.in. w świat komiksów w wersji VR, np. „Tytusa, Romka i A'Tomka”, „Przygód bezro-

botnego Froncka” z okresu międzywojennego, „Piekła” Przemka Truścińskiego oraz „Antresolki profesorka Nerwosolka” Tadeusza Baranowskiego. W pomieszczeniu obok są stanowiska percepcyjne, tzw. bieżnie VR (wygląda to trochę jak batut z uprzężą i goglami), oddziałujące nie tylko na zmysł wzroku, ale i na całe ciało. W strefie VR i AR zainstalowany został escape room łączący rzeczywistość ze światem wirtualnym – tu rozwiązuje się zagadkę z pomocą tabletu, na którym wyświetlają się różne elementy rzeczywistości rozszerzonej oraz kody służące rozwiązaniu. Akcja, do której trafiają uczestnicy, osadzona jest w fabrykanckiej Łodzi.

„Właściwe” zwiedzanie rozpoczyna się na pierwszym piętrze. Przy wejściu po lewej stronie od schodów skanujemy opaskę na rękę. Monitor wyświetla informacje o zawartości danej strefy. Za drzwiami znajduje się Game Lab, stworzone we współpracy z firmą CD Project Red. Tutaj można doświadczyć, jak tworzy się grę komputerową na przykładzie „Wiedźmina 3: Dzikiemu Gonu”. Przewodnikiem po tym świecie jest wiedźmin, a sam proces tworzenia jest grą rozłożoną na siedem etapów przy siedmiu stanowiskach (prototyp, postać, środowisko, narracja, udźwiękowanie, postprodukcja, testowanie), które najlepiej obsługiwać w parach,



bo do opanowania jest jednocześnie ekran dotykowy i pad. Po drodze na natchnionych zdobytym doświadczeniem czeka specjalna budka. Masz 30 sekund, żeby opowiedzieć



Zdjęcia: Bogdan Sobieszek

producentowi swój pomysł na grę. – Choć należy to traktować w kategoriach zabawy, niewykluczone, że jakiś genialny pomysł dostanie szansę realizacji – wyjaśnia Piotr Kasiński. Zwiedzający mogą skorzystać z pomieszczenia motion capture, gdzie za pomocą kostiumu z czujnikami zaanimują postać z gry, przenosząc własny ruch do komputera. Częścią procesu tworzenia gry jest również jej udźwiękowanie. W odpowiednich boksach nagrywa się głos postaci, lektora, podkłada odgłosy rekwizytów czy muzykę odpowiadającą zawartości emocjonalnej poszczególnych scen (np. pościgu). Zanim część groma została oddana do użytku, wiele grup w różnym wieku testowało wszystkie urządzenia, zostały przeprowadzone przez wiele rąk, a na ekranach zostały ślady palców.

**Z**salą praktycznych działań sąsiaduje ciąg pomieszczeń, w których krok po kroku dowiadujemy się, jak funkcjonuje branża. W każdym pokoju poznajemy inny zawód związany z tworzeniem gier. Na początku możemy wziąć udział w procesie rekrutacyjnym i dzięki temu poznać swoje predyspozycje. W kolejnych pokojach dowiadujemy się, czym inspiruje się scenarzysta, jak pracuje grafik i programista. Próbujemy wczuć się w ich role, wykonując zadania na stanowiskach interaktywnych.

Z pierwszego poziomu wchodzimy również do wnętrza tzw. okrągłaków, czyli dawnych chłodni pary. Tu na dwóch piętrach mieści się stała wystawa poświęcona komiksowi (podzielona na sześć części). Jej przestrzeń przypomina wnętrze pogrubionego znaku





# GALERIA KALEJDOSKOPU

—

## ALEKSANDRA KMITA

KALEJDOSKOP — 10/23

### **TRYPTYK Z WNETRZEM**

23-letnia Aleksandra Kmita jest jedną z trojga laureatów Nagrody „Kalejdoskopu” w tegorocznym Konkursie im. Strzeмиńskiego – Sztuki Piękne dla studentów Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Doceniliśmy jej dojrzały, nieco niepokojący malarski tryptyk z martwą naturą.

## Interpretacja otoczenia

Aleksandra Kmita jest jedną z trojga laureatów Nagrody „Kalejdoskopu” w tegorocznym Konkursie im. Strzemińskiego – Sztuki Piękne dla studentów Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Doceniliśmy jej dojrzały, nieco niepokojący malarcki tryptyk z martwą naturą.

Ma 23 lata i zaczyna drugi rok studiów magisterskich na kierunku edukacja artystyczna w zakresie sztuk plastycznych, specjalność projekty wizualne. Na studia licencjackie przyjechała w 2019 roku z nieodległych Prusinowic. Łódzką uczelnię wybrała ze względu na jej bogatą historię i zróżnicowany program nauczania.

W rodzinie Aleksandry nie było zawodowych artystów, ale mama malowała amatorsko i dzięki temu córka zainteresowała się sztuką. – Moim ulubionym środkiem wyrazu jest malarstwo, ze względu na to, że wywołuje u mnie refleksje, nie tylko podczas malowania, ale i w przerwach między sesjami – mówi.

Poza malarstwem młoda artystka zajmuje się rysunkiem, kostiumem i scenografią multimedialną. Wszystkie te dziedziny się zająwiają. Jej rysunki są głównie monochromatyczne, lubi eksperymentować z papierem jako podłożem. Projektując kostiumy, farbuje tkaniny, a następnie na nich maluje i rysuje. W scenografii multimedialnej również wykorzystuje doświadczenie malarskie i rysunkowe.

– Dzięki materiałom takim jak farby akrylowe, własnoręcznie przygotowane pasty strukturalne, tusz, grafit oraz węgiel mogę najlepiej oddać to, co chcę przekazać przez swoją twórczość, czyli artystyczną interpretację mojego otoczenia i zjawisk, których jestem świadkiem – mówi. – Inspiruje mnie sztuka i kultura Dalekiego Wschodu oraz natura.

Pionowe obrazy zaprezentowane na konkursie to trzy martwe natury o tożsamej gamie kolorystycznej i skali. Autorka tłumaczy: – Martwe natury sfotografowałam, a uzyskane fotografie poddałam obróbce cyfrowej. W efekcie powstał jeden obraz cyfrowy, z którego wybrałam trzy fragmenty tworzące tryptyk i namalowałam je, wykorzystując farbę akrylową i pastę strukturalną. Moim zamysłem była próba przedstawienia wielopłaszczyznowości klasycznej martwej natury.

Po zakończeniu studiów artystka chciałaby nadal tworzyć, a jednocześnie promować, jak mówi, „refleksyjne i wzbogacające działanie sztuki”, prowadząc artystyczne warsztaty. ATN





**ALEKSANDRA KMITA.**  
„Martwa natura. Tryptyk”,  
akryl na płótnie,  
pasta strukturalna, 2023



**ALEKSANDRA KMITA.**  
Kostium dla postaci Kitsune  
i scenografia multimedialna, 2022





**ALEKSANDRA KMITA.**

„Yookai i moja przestrzeń  
domowa”,

instalacja malarska,  
akryl na płótnie, akryl na pleksi,  
2022



# ŚWIATY RÓWNOLEGŁE W PARKU OCALAŁYCH

**JAY POP.**  
Fot. ATN

Odbywający się co roku Festiwal Łódź Czterech Kultur to spektakle, koncerty, spotkania, spacer, dyskusje, ale i działania artystów wizualnych. Do tegorocznej edycji (8–17 IX) zaproszono między innymi dziesięcioro twórców streetartowych, którzy w Parku Ocalałych i Centrum Dialogu im. Marka Edelmana zrealizowali projekty wpisujące się w hasło festiwalu – „Tożsamość”. Kuratorem ich plenerowej wystawy „Światy równoległe”, uzupełnionej prezentacją plakatów w Art Gallery w Monopolis, był Artur Chrzanowski.

Twórcy, których prace znalazły się w parku oraz Centrum i zapewne zostaną tam na dłużej, to: NeSpoon, Gu-Tang Clan, Fruit of the Lump, H.E.R.O.D, Maciej Walczak, TOPE, Egon Fietke, S.C. Szyman, Jay Pop, Mateusz Milczak.



# Festiwal piosenki młodzieżowej

Bogdan Sobieszek

**P**odobno wielka muzyka zaczyna się od małych scen – tak przynajmniej głosi slogan promujący Great September, showcase'owy festiwal, którego główną ideą jest kreowanie karier poprzez prezentowanie młodych, nieznanymi wykonawców na wielu koncertach w małych klubach. Jak dalekie od prawdy jest dziś to hasło, przekonałem się, uczestnicząc w drugiej edycji wydarzenia.

Każda przyszła gwiazda musi kiedyś zacząć, ale nie dzieje się to jak niegdyś w piwnicach, garażach, salach prób w domach kultury czy na koncertach dla przyjaciół. Olbrzymia większość młodych adeptów pierwsze kroki w muzycznym świecie stawia przy komputerze. Najpierw tworząc za jego pomocą własne utwory, a potem zamieszczając je w sieci – bo to tu wszystko się zaczyna. Bez popularności w mediach społecznościowych i bez odsłon na portalach streamingowych nie ma kariery. Dopiero odpowiednia liczba followersów i odsłuchań w sieci otwiera drogę do stacji radiowych, festiwali i wytwórni płytowych. Przy czym to ostatnie określenie jest coraz bardziej umowne, bo kto dzisiaj kupuje płyty? Zaledwie garstka melomanów. Dlatego taki festiwal jak Great September, gdzie za koncerty „młodych nieznanymi” trzeba płacić (karnet na trzydniową imprezę to koszt około 200 zł), jest jeszcze jedną próbą zmonetyzowania w realu internetowej aktywności muzyków i fanów (tezie tej nie przeczy fakt, że na Great September można się samemu zgłosić, wysyłając demo). No bo jaki wpływ na karierę młodego wykonawcy (jeśli zostanie zakwalifikowany na festiwal) może mieć wysłuchanie jego półgodzinnego występu przez kilkadziesiąt przypadkowych osób? Cóż to więc znaczy, że nastoletni Jann „okazał się objawieniem” poprzedniej edycji festiwalu? Już wcześniej ukazała się jego EP-ka „Power”, profesjonalna produkcja na najwyższym poziomie, której nie zrobił w domu na komputerze. Nie dzięki występowi na Great September utalentowany artysta wziął udział w preselekcjach do Eurowizji, a dziś wraz z menedżerką planuje karierę i trasy koncertowe, również za granicą.

Technologia drastycznie przeobraziła branżę muzyczną w ostatnich latach. Zmiany podkreśliła jeszcze sztuczna inteligencja, udostępniona w sieci osiem miesięcy temu. Mówili o tym uczestnicy panelu dyskusyjnego „Biegać za trendami czy je tworzyć?”, co budziło moje zaciekawienie, ale i przerażenie. Jakim bowiem rarytasem stanie się za chwilę twórczość żywego człowieka. Konferencje poruszające aktualne problemy przemysłu muzycznego, spotkania z gwiazdami to istotny element programu festiwalu, zawsze gromadzący w kompleksie pofabrycznym przy Piotrkowskiej 217 sporą widownię.

Mam z uczestnictwem w Great September pewien kłopot. Chodzi o wybór koncertów, które powinienem zobaczyć, żeby – zgodnie z ideą showcase'owego festiwalu – wśród nieznanymi mi wykonawców odkryć tych najciekawszych, przyszłe gwiazdy. Czym się



Dominika Płonka,  
fot. Bogdan Sobieszek

kierować, na co się zdecydować, gdy odbywa się kilka występów jednocześnie w ośmiu klubach rozrzuconych po centrum Łodzi? W rezultacie wybrałem marszrutę, która pozwoliła mi zobaczyć i usłyszeć jak najwięcej. W ciągu trzech dni „zaliczyłem” więc 18 koncertów klubowych. Nie było odkryć ani olśnień, mimo że uwzględniłem rekomendacje dyrektora festiwalu Artura Rojka. Bardzo mi się podobało jazzowe granie zespołu Marcel Baliński Trio oraz umiarkowanie – postpunkowy występ Trupy Trupa, ale to profesjonalne propozycje dojrzałych muzyków, którzy swoje kariery rozpoczęli już jakiś