

PLAYTOBER, GAMETOBER

GAMETOBER to akcja i projekt artystyczny zainicjowany przez dr. hab. inż. arch. Rafała Szrajbera, prof. uczelni. Jego celem jest prezentacja gier wideo w przestrzeniach galerii sztuki – jako dzieł wielowymiarowych, powstających dzięki pracy wielu artystów i projektantów. To okazja do zaprezentowania dorobku twórców gier oraz artystów powiązanych z projektowaniem środowisk wirtualnych – zarówno profesjonalistów, jak i przedstawicieli środowiska akademickiego: studentów i pedagogów.

Zobaczyć tu można będzie pełne wspomnień i nawiązań do dziedzictwa animacji lokacje z Mouseburga, przyjrzeć się wnikliwie, co skrywa Nowa Huta ukazana w zupełnie innej odsłonie, a także sprawdzić, jak w przyszłości będzie wyglądać Detroit. Parowe Szczeliny i Neon City pozwalają spojrzeć na Łódź z innej perspektywy, która łączy postindustrialne dziedzictwo z nowoczesną tożsamością cyfrową. Prace dyplomowe studentów oraz zwycięskie projekty z Game Graphics Concept z 18. edycji konkursu Zespołowego Tworzenia Gier Komputerowych ukazują kolejny punkt na mapie odkrywców i twórców wirtualnych światów. Wybrane wirtualne uniwersa zmateriaлизują się w postaci obiektów, które przybliżają i materializują obecność w wykreowanych cyfrowo przestrzeniach.

Na tegoroczną edycję składają się cztery wystawy, które pozwolą odkrywać światy wykreowane w wyobraźni:

PLAYTOBER * PHOTOTOBER * MAGICTOBER * DYPLOMTOBER

PLAYTOBER to wystawa prezentująca kunszt artystyczny i projektowy stojący za wirtualnym doświadczeniem, jakim są gry wideo. Zobaczmy tutaj rekwizyty i obiekty z gier oraz usłyszymy towarzyszącą rozgrywce muzykę by zanurzyć się w detektywistyczną przygodę w Mouse: P.I. for Hire odkrywając współcześnie przetworzony styl rubber-hose. Odkryjemy Nową Hutę przez fotografie z cyfrowej podróży oraz rekwizyty przybliżające wykreowany świat przez pryzmat dziedzictwa miejsca. Na wystawie zobaczymy Parowe Szczeliny i Neon City jako działania artystyczne mające na celu budowanie współczesnej cyfrowej tożsamości miasta Łodzi. Wystawę uzupełniają prace studentów i pedagogów akademickich, których działalność dydaktyczna powiązana jest z kreacją gier wideo, projektowaniem interaktywnych opowieści oraz eksploracją wirtualnych światów.

Na wystawie zaprezentowane zostaną także zwycięskie prace ze ścieżki artystycznej Game Graphics Contest z 18. finału konkursu ZTGK 2026 oraz

materiały z wybranych gier finalistów ścieżek technologicznych i projektów realizowanych przez studentów. Podczas finisażu, będzie można zagrać w wybrane tytuły i poznać młodych twórców.

Kuratorzy wystawy:

dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber, prof. uczelni

dr inż. Dominik Szajerman (PŁ)

dr inż. Jarosław Andrzejczak (PŁ)

mgr inż. arch. Michał Kruszyniak

mgr Małgorzata Zawada