Dom historii rysunkowych

– Jesteśmy dumni, że możemy realizować taki nowatorski projekt, rzadkość w skali europejskiej – mówiła na konferencji prasowej Dorota Duszyńska z firmy Erekta Budownictwo. – Mam nadzieję, że nowoczesność i interaktywność obiektu zachęci szczególnie młodych ludzi do odwiedzania ekspozycji.

– Zaadaptowaliśmy istniejący przy EC1 budynek dawnych warsztatów, wzbogacając go o elementy łączące kilka kubatur i nadbudowując nieistniejące już chłodnie kominowe. Obiekt łączy stare przestrzenie z elementami współczesnej architektury – wyjaśniał współautor projektu Piotr Zuterek. Zakończenie robót budowlanych przewidziano na 26 maja 2019 roku. Wykonawcą jest konsorcjum firm Lider Erekta Budownictwo Specjalistyczne, Partner Erekta Budownictwo. Projekt wykonała pracownia Kanon Architekci Jander Zuterek.

Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej to pierwsza w Polsce innowacyjna instytucja kultury, która będzie prowadzić działalność edukacyjną w zakresie sztuki komiksu i nowych mediów, ze szczególnym uwzględnieniem narracji interaktywnej – w obszarze kultury cyfrowej silnie związanej z przemysłami kreatywnymi, takimi jak produkcja gier wideo i innymi projektami z obszaru mediów interaktywnych. Centrum ma pomóc w lepszym ich zrozumieniu oraz umożliwić szersze wykorzystanie osiągnięć twórców komiksu oraz światów interaktywnych.

Zespół pracuje nad przetargami na wyposażenie centrum. Wiadomo już jak zostaną zagospodarowane przestrzenie poddanego rewitalizacji budynku. W hallu przy wejściu będzie można zapoznać się z tym, co proponuje centrum, zapowiedziane zostaną wszystkie atrakcje. Tam też znajdzie się strefa retro – prezentacja przypominająca historię polskich gier i sprzętu z lat 80. XX wieku. Na parterze będzie się mieścić największa przestrzeń do wykorzystania na rozmaite sposoby – organizowanie wystaw i spotkań, ale przede wszystkim umieszczonych tam zostanie siedem kapsuł. Każda z nich będzie zawierała świat jednej gry lub jednego komiksu. Jeśli przestrzeń będzie potrzebna na dużą wystawę, kapsuły będzie można usunąć. Na najniższym poziomie znajdą się pomieszczenia do eksperymentów z zakresu wirtualnej rzeczywistości i rzeczywistości rozszerzonej oraz escape room. Parter to także kawiarnia oraz sklep z grami i komiksami.

Pierwsze piętro dedykowane jest grom komputerowym – to będą ścieżki edukacyjne. Pierwsza z nich w sposób przystępny wytłumaczy proces powstawania gry. Kolejne dwie będą miały formę bardziej fachowych warsztatów, których uczestnicy pod okiem instruktorów stworzą własne aplikacje. Powstanie tutaj również przestrzeń technologii motion capture służąca przenoszeniu ruchu postaci do komputera, co umożliwia budowanie wirtualnych postaci.

Podobne działania będą prowadzone na drugim piętrze, ale w odniesieniu do komiksu – nauka pisania scenariusza, wymyślania historii, bohaterów. Tu będzie również miejsce na czasowe wystawy tematyczne, czyli na przykład artystów zagranicznych. Dawne chłodnie kominowe przeznaczone zostaną na galerię historyczną polskiego komiksu – to będzie pierwsza w Polsce prezentacja opowiadająca o tym, skąd wziął się komiks w Polsce i kim byli jego mistrzowie.

– To będzie, według mojej wiedzy, pierwsze takie miejsce na świecie, gdzie pod jednym dachem opowiada się o komiksie i grach – powiedział szef Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnej Adam Radoń. – Przecież te dwa światy wzajemnie wprawiają się w ruch. Mam nadzieję, że spotkamy się tu podczas otwarcia 30. Międzynarodowego Festiwalu Komiksu i Gier.