

Nowe szanse Łodzi?

Działająca od 2016 roku instytucja nie zaznaczyła się jakoś szczególnie w animowaniu życia filmowego miasta. Ale po drodze była do wykonania gigantyczna praca związana z przygotowaniem wystaw stałych i zaplecza edukacyjnego, borykanie się z kryzysami i konieczność okrojania przyjętych koncepcji. 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 nieco mniejszego kalibru). I tu nie obyło się bez kryzysów i przesuwania terminów realizacji. Jednak to przykład pozytywnego uporu i konsekwencji w działaniu jednego człowieka.

Szansa na sukces?

W październiku działalność rozpoczynają Narodowe Centrum Kultury Filmowej (NCKF) oraz Centrum Komiksu i Narracji Interaktywnych (CKNI). Chociaż 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 podkreślają ich twórcy, są to przedsięwzięcia na wskroś oryginalne i nowoczesne, które za sprawą wykorzystania interaktywnych oraz immersyjnych technik ekspozycyjno-edukacyjnych dostarczą użytkownikom odczuć wykraczających daleko poza tradycyjne wystawy muzealne.

Cały artykuł Krzysztofa JAJKO można przeczytać w październikowym numerze „Kalejdoskopu” 10/2023.

Ścieżką przez polskie kino / Gra w komiks

Oprowadzamy po wystawach stałych nowych instytucji:

Zwiedzanie wystawy „Kino Polonia” w NCKF rozpoczyna się na czwartym piętrze, gdzie z parteru prowadzą klatki schodowe oraz windy. Narracja ekspozycji startuje od „Sztafety wynalazców”. Przez środek trzech poziomów budynku pionowo przechodzi biała bryła, kształtem przypominająca kryształ albo diament, na której ścianach wyświetlane są projekcje, a wewnątrz stanowi wydzielona przestrzeń wystawiennicza. Na zewnątrz stoją aparaty filmowe z początków kina. Opowieść prowadzona jest z perspektywy widza, aby pokazać, jak kino u zarania było odbierane...

Zwiedzanie CKNI 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...

Teksty Bogdana SOBIESZKA można przeczytać w październikowym numerze „Kalejdoskopu” 10/2023.