Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
ul. Raciborska 37
Katowice 40-074

za pośrednictwem:
Rady Doskonałości Naukowej
pl. Defilad 1
00-901 Warszawa
(Pałac Kultury i Nauki, p. XXIV, pok. 2401)

Marcin Nowrotek
Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach,
Wydział Projektowy, Katedra Nowych Mediów

Wniosek

z dnia 08.05.2025

o przeprowadzenie postępowania w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego w dziedzinie sztuki w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.

Wnioskuję – na podstawie art. 221 ust. 10 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 zm.) – aby komisja habilitacyjna podejmowała uchwałę w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego w głosowaniu jawnym

Zostałem poinformowany, że:

Administratorem w odniesieniu do danych osobowych pozyskanych w ramach postępowania w sprawie nadania stopnia doktora habilitowanego jest Przewodniczący Rady Doskonałości Naukowej z siedzibą w Warszawie (pl. Defilad 1, XXIV piętro, 00-901 Warszawa).

Kontakt za pośrednictwem e-mail: kancelaria@rdn.gov.pl , tel. 22 656 60 98 lub w siedzibie organu. Dane osobowe będą przetwarzane w oparciu o przesłankę wskazaną w art. 6 ust. 1 lit. c) Rozporządzenia UE 2016/679 z dnia z dnia 27 kwietnia 2016 r. w związku z art. 220 - 221 oraz art. 232 – 240 ustawy z dnia 20 lipca 2018 roku - Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, w celu przeprowadzenie postępowania o nadanie stopnia doktora habilitowanego oraz realizacji praw i obowiązków oraz środków odwoławczych przewidzianych w tym postępowaniu. Szczegółowa informacja na temat przetwarzania danych osobowych w postępowaniu dostępna jest na stronie www.rdn.gov.pl/klauzula-informacyjna-rodo.html

Marcin Nowrotek
.....
(podpis wnioskodawcy)

Załączniki:

Autoreferat

Dokumentacja dorobku artystycznego i projektowego

Oświadczenia współtwórców trzech wskazanych projektów

Kserokopia dyplomu doktora

Autoreferat

Marcin Nowrotek

Dokumentacja projektu habilitacyjnego

Ukończone studia

2008 Magister sztuki: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach, kierunek Projektowanie Graficzne, studia dzienne

2017 Doktor sztuki: Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
Rozprawa doktorska pt. „Nebula – projekt audiowizualny”
Promotor: dr hab. Bogdan Król
Recenzenci: dr hab. Marek Grzyb, dr hab. Piotr Welk
publiczna obrona pracy: 30 listopada 2017 r.

Informacja o dotychczasowym zatrudnieniu:

2008–2009

praca w charakterze asystenta-stażysty w pracowniach:
– Nowych Mediów (pod kierunkiem prof. Mariana Oslislo)
– Podstaw Animacji (pod kierunkiem dr hab. Bogdana Króla)

2009–2010

praca w charakterze instruktora w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w pracowni Podstaw Animacji (pod kierunkiem dr hab. Bogdana Króla)

2011–2018

praca w charakterze asystenta w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w pracowni Podstaw Animacji (pod kierunkiem dr hab. Bogdana Króla)

2018–obecnie

praca w charakterze adiunkta w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach w pracowni Podstaw Animacji (pod kierunkiem prof. dr hab. Bogdana Króla)

Legenda:

Kliknij lub zeskanuj kod QR,
aby zobaczyć video na temat projektu

vimeo.com/nowrotek

Kliknij w interaktywny link,
aby przejść na stronę www

Spis treści

CZĘŚĆ I **Wprowadzenie 7**

CZĘŚĆ II **Wskazane osiągnięcia 8**

- **Wiek Pary**
  wystawa stała w Zabytkowej Kopalni Ignacy w Rybnik
- **Śląskie Centrum Wolności i Solidarności**
  wystawa stała z okazji 40. rocznicy pacyfikacji kopalni „Wujek”
- **W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia**
  wystawa stała w zabytkowym ratuszu w Oświęcimiu

CZĘŚĆ III **Omówienie pozostałych osiągnięć w dziedzinie sztuki 56**

CZĘŚĆ IV **Działalność dydaktyczna, organizacyjna i popularyzatorska 60**

- Działalność dydaktyczna
- Początki kariery dydaktycznej
- Rozwój i zmiany w metodologii nauczania
- Promotorstwo i recenzowanie prac dyplomowych
- Współpraca z innymi wykładowcami i jej rezultaty
- Działalność organizacyjna i popularyzatorska
- Projekty międzynarodowe

CZĘŚĆ V **Jak rozumiem projektowanie 72**

CZ. I Wprowadzenie

Marcin Nowrotek

Moja aktywność zawodowa od początku przebiega na styku projektowania, dydaktyki i narracji wizualnej. Nie przypisuję się do jednej dziedziny ani specjalizacji – działam jako projektant, który korzysta z różnych mediów i narzędzi, dopasowując je do specyfiki danego zadania. W zależności od kontekstu tworzę animacje, filmy, aplikacje interaktywne, instalacje multimedialne lub systemy narracyjne wykorzystywane w przestrzeniach ekspozycyjnych.

Początki mojej drogi zawodowej były silnie związane z filmem i animacją. Przez pewien czas to właśnie autorski film animowany wydawał mi się głównym kierunkiem rozwoju – zarówno artystycznego, jak i zawodowego. Realizowałem krótkometrażowe animacje, eksperymenty audiowizualne, projekty edukacyjne i promocyjne. Doświadczenia z tamtego okresu – zarówno warsztatowe, jak i narracyjne – wciąż mają znaczący wpływ na sposób, w jaki dziś myślę o projektowaniu. Choć moja ścieżka zawodowa potoczyła się inaczej niż pierwotnie zakładałem, a animacja autorska pozostała raczej osobistą przestrzenią eksploracji niż głównym polem działania, warsztat filmowy i język wizualny wypracowany w tamtym czasie pozostają integralną częścią mojej codziennej praktyki projektowej.

W ciągu ostatnich kilkunastu lat realizowałem projekty o zróżnicowanej skali i charakterze – od samodzielnych działań artystycznych i projektowych po złożone realizacje zespołowe, takie jak wystawy „Wiek Pary” czy ekspozycja w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności. Równolegle, od 2009 roku, prowadzę działalność dydaktyczną na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach, współtworząc program Pracowni Animacji i Gier Komputerowych.

Refleksja nad rolą projektanta, jego odpowiedzialnością i wartościami, którymi się kieruje, dojrzewała we mnie równolegle z kolejnymi realizacjami i doświadczeniem pracy z ludźmi – zarówno w zespole projektowym, jak i w relacji ze studentami. Poniższy tekst jest próbą uporządkowania tych przemyśleń i zarysowania mojego obecnego sposobu rozumienia projektowania jako praktyki zawodowej, dydaktycznej i osobistej. ◆

Wskazane osiągnięcia

- **Wiek Pary**
  wystawa stała w Zabytkowej Kopalni Ignacy w Rybnik
- **Śląskie Centrum Wolności i Solidarności**
  wystawa stała z okazji 40. rocznicy pacyfikacji kopalni „Wujek”
- **W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia**
  wystawa stała w zabytkowym ratuszu w Oświęcimiu

Zgłaszam powyższe realizacje projektowe jako osiągnięcie aspirujące do spełnienia warunków określonych w art. 219 ust. 1 pkt. 2 ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. – Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (Dz. U. z 2021 r. poz. 478 z późn. zm.).

Każdy z trzech projektów stanowi rozbudowaną i wielowymiarową realizację, wymagającą integracji wielu kompetencji projektowych, technologicznych i narracyjnych. Występowałem w nich w różnych rolach – od projektanta i animatora, przez autora koncepcji artystycznej, po reżysera multimediów i koordynatora prac interdyscyplinarnych zespołów. Projekty te powstawały w ścisłej współpracy z historykami, scenografami, programistami, dźwiękowcami i specjalistami z innych dziedzin, a moja odpowiedzialność obejmowała zarówno warstwę koncepcyjną, jak i wykonawczą.

Szczególnie ważna dla mojego rozwoju zawodowego okazała się współpraca z Michałem Rodzińskim, z którym wspólnie realizowaliśmy wszystkie trzy projekty. Doświadczenia zdobyte przy wystawie W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia stały się punktem wyjścia do założenia przez nas autorskiego studia projektowego Vertigo Digital Studio. Od tego momentu rozpoczął się nowy rozdział w mojej karierze – ukierunkowany na kompleksową realizację projektów narracyjnych w obszarze kultury, edukacji i nowych mediów, prowadzonych we własnym, interdyscyplinarnym zespole.

Każda z realizacji łączy w sobie aspekt dokumentalny z emocjonalnym zaangażowaniem – opowiada o faktach, ale w sposób, który angażuje odbiorcę nie tylko intelektualnie, lecz także emocjonalnie. To projekty, które stawiają pytanie o to, jak opowiadać historię: w sposób rzetelny, ale też poruszający, otwarty na indywidualną interpretację.

Równocześnie stawiają istotne wyzwanie: muszą trafiać do bardzo zróżnicowanych odbiorców – dzieci, młodzieży, dorosłych – o różnych potrzebach, wrażliwościach i bagażu doświadczeń. Wymaga to dużej precyzji w projektowaniu narracji i środków wyrazu.

Ich szczególną wartością jest również doświadczeniowy charakter – wystawy te uczą poprzez osobisty kontakt z treścią i przestrzenią. Nie tylko przekazują wiedzę, ale pozwalają jej doświadczyć – poprzez interakcję, immersję i wielowarstwową narrację.

Realizacje te traktuję jako reprezentatywne dla mojego dotychczasowego dorobku zawodowego. W pewnym sensie stanowią one jego podsumowanie, koncentrując w sobie wcześniejsze doświadczenia, rozwinięte i przetestowane w skali dużych, wieloetapowych przedsięwzięć. W ich ramach miałem możliwość wykorzystania i weryfikacji rozwijanych przez lata kompetencji związanych z projektowaniem narracji wizualnych, współpracą zespołową, integracją mediów cyfrowych z przestrzenią wystawienniczą oraz pracą na styku edukacji, kultury i technologii. ◆

1 → Wiek Pary

Nowa wystawa stała „Wiek Pary” w Zabytkowej Kopalni Ignacy w Rybniku to nowoczesny projekt edukacyjno-muzealny, który w przystępny sposób przybliża zwiedzającym rewolucję przemysłową i jej wpływ na współczesność. Jako art director i projektant multimedialny, miałem możliwość współtworzenia tej wyjątkowej ekspozycji, która łączy historyczne dziedzictwo przemysłowe z nowoczesnymi technologiami interaktywnymi.

Otwarcie wystawy jest efektem długotrwałej rewitalizacji kompleksu kopalni, która niegdyś była symbolem przemysłowego rozwoju regionu. Celem ekspozycji jest pokazanie, jak maszyny parowe zrewolucjonizowały przemysł i wpłynęły na nasze codzienne życie.

Informacje o projekcie

INSTYTUCJA ZAMAWIAJĄCA: Zabytkowa Kopalnia Ignacy w Rybniku
DATA WDROŻENIA: 4 czerwca 2022 roku
CHARAKTER PROJEKTU: edukacyjny, popularyzatorski

Zakres projektu

Wystawa została rozmieszczona w zrewitalizowanych budynkach dawnej kopalni Ignacy, gdzie centralnym punktem ekspozycji jest działająca maszyna parowa z 1920 roku.

Projekt obejmował:

- Wielkoformatowe projekcje audiowizualne
- Interaktywne stanowiska multimedialne
- Aplikacje edukacyjne na ekrany dotykowe
- Animacje i filmy dokumentalne
- Symulatory i gry edukacyjne

Ekspozycja integruje różnorodne formy narracyjne, gdzie historyczne maszyny i urządzenia pełnią rolę dokumentalną, a główną oś narracyjną wyznaczają stanowiska multimedialne, filmy i interaktywne aplikacje.

Przebieg projektu

Problem projektowy:

Celem projektu „Wiek Pary” było stworzenie nowoczesnej wystawy, która w sposób interaktywny i atrakcyjny przybliży zwiedzającym, w tym zarówno dorosłym, jak i młodszym odbiorcom, rewolucję przemysłową oraz wpływ technologii parowej na rozwój gospodarki i społeczeństw. Wyzwaniem było nie tylko opracowanie ekspozycji, która z jednej strony zaspokoi potrzeby edukacyjne, ale z drugiej strony zaoferuje rozrywkę i zabawę. Kluczowe było opowiedzenie historii poprzez nowoczesne technologie multimedialne, aby zainteresować i zaangażować zwiedzających w różnym wieku.

Założenia projektowe:

- Edukacja przez rozrywkę: stworzenie interaktywnej wystawy, która łączy zabawę z nauką, umożliwiając zwiedzającym aktywne uczestnictwo w procesie edukacyjnym
- Harmonijne połączenie tradycji z nowoczesnością: efektywne zintegrowanie nowych technologii, aplikacji multimedialnych, filmów i animacji z imponującymi maszynami parowymi, które stanowią główny atut i centralny element wystawy
- Zaangażowanie wszystkich grup wiekowych: zapewnienie młodszym użytkownikom interaktywnych symulatorów i angażujących aplikacji, a starszym zwiQedzającym możliwości wnikliwego poznania zasad działania i historycznego znaczenia maszyn parowych

Etapy realizacji

Projektowanie wystawy „Wiek Pary” rozpoczęliśmy od analizy projektu wykonawczego i briefów dla poszczególnych stanowisk. Wraz z zespołem opracowaliśmy spójną ścieżkę narracyjną oraz charakterystyczny klucz wizualny łączący wszystkie elementy ekspozycji.

W procesie realizacji kluczową rolę odegrały regularne spotkania interdyscyplinarnego zespołu. Podczas nich szczegółowo omawialiśmy sposób prezentacji i animacji działania poszczególnych maszyn parowych. Istotnym członkiem zespołu był dr hab. inż. Kamil Barczak z Politechniki Śląskiej w Gliwicach, który odpowiadał za merytoryczne aspekty związane z funkcjonowaniem maszyn parowych.

Wyjątkowym wyzwaniem była przerwa spowodowana pandemią COVID-19. Po wznowieniu prac musieliśmy zmierzyć się ze zmianami w składzie zespołu i kierownictwie projektu, co wymusiło rewizję i modyfikację planu produkcyjnego. Mimo tych trudności, metodologia pracy pozostała niezmieniona, a wystawa spełniła wszystkie założone cele.

Moja rola w projekcie:

Proces tworzenia wystawy „Wiek Pary" rozpoczął się dla mnie już na etapie konkursowym. Wspólnie z Michałem Rodzińskim dołączyłem do zespołu agencji Adventure Multimedialne Muzea, która przygotowywała ofertę do przetargu. Na tym etapie byłem odpowiedzialny za wykonanie próbek konkursowych, które stanowiły wizualną i koncepcyjną podstawę naszej propozycji. Po wygranym przetargu, te próbki stały się punktem wyjścia do dalszego rozwoju projektu.

Jako współtwórca koncepcji artystycznej i osoba odpowiedzialna za projekty multimedialne, uczestniczyłem w opracowaniu planu narracji, która prowadzi zwiedzających przez różne etapy rozwoju technologii parowej i jej wpływu na miasto.

Moja rola w projekcie obejmowała:

- Reżyserię artystyczną widowisk multimedialnych
- Projektowanie interfejsów użytkownika dla aplikacji interaktywnych
- Tworzenie koncepcji wizualnych i animacji
- Tworzenie animacji i opracowanie materiałów wizualnych
- Koordynację prac między zespołami projektowymi

Współpracowałem z interdyscyplinarnym zespołem historyków, inżynierów i projektantów, aby zapewnić technologiczną spójność oraz atrakcyjność narracyjną ekspozycji.

Wykaz elementów projektu i ich autorów:

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I TREŚCI MULTIMEDIALNE

Reżyseria artystyczna, koncepcja widowisk i aplikacji multimedialnych:
Marcin Nowrotek, Michał Rodziński

Projekty graficzne, projektowanie UX/UI, animacja:
Marcin Nowrotek, Michał Rodziński

Prace graficzne: Katarzyna Olejarczyk, Magdalena Marczyńska, Magdalena Diec, Marta Gabiga, Agata Leniartek, Anna Patermann, Wojciech Kazimierczak, Michał Adamek, Iwo Panasiewicz

Muzyka i udźwiękowienie filmów oraz aplikacji: Adam Kamiński, Jacek Latoń

Zrzut ekranu z aplikacji dotyczącej zaworu bezpieczeństwa. Część doświadczalna, w której użytkownik ma możliwość sterowania zaworem bezpieczeństwa tak, aby utrzymać odpowiednie ciśnienie. Widoczny interfejs z manometrem, schematycznym rysunkiem zaworu oraz licznikiem czasu.

Zrzut ekranu z aplikacji multimedialnej „Zawór bezpieczeństwa” – część historyczna. Po lewej stronie widoczna animacja prezentująca zasadę działania wynalazku, a po prawej tekst informacyjny o Denisie Papinie jako autorze pierwszego regulowanego zaworu bezpieczeństwa, który został zastosowany w szybkowarze.

Opis projektu

Wystawa „Wiek Pary” stanowi próbę zbudowania dialogu między przeszłością a teraźniejszością poprzez połączenie tradycyjnych eksponatów z epoki rewolucji przemysłowej z nowoczesnymi technologiami cyfrowymi. Kluczowym wyzwaniem koncepcyjnym było stworzenie przestrzeni, która nie tylko prezentuje historyczne maszyny, ale pozwala zwiedzającym zrozumieć ich kulturowe i społeczne znaczenie – jak technologia parowa fundamentalnie zmieniła relacje człowieka z pracą, czasem i przestrzenią.

Centralnym założeniem projektu było odejście od tradycyjnego, linearnego modelu wystawy muzealnej na rzecz wielowarstwowej narracji, która umożliwia różne ścieżki eksploracji w zależności od zainteresowań i wieku odbiorcy. Dzięki temu wystawa funkcjonuje jednocześnie jako przestrzeń edukacyjna, rozrywkowa i refleksyjna, stawiając pytania o rolę technologii w kształtowaniu społeczeństw.

Zaprojektowane przeze mnie i mój zespół aplikacje multimedialne pełnią funkcję interpretacyjną – nie tylko wyjaśniają zasady działania maszyn, ale kontekstualizują je w szerszym krajobrazie przemian cywilizacyjnych. Ekrany dotykowe i interaktywne stanowiska umożliwiają zwiedzającym samodzielne odkrywanie historii technologii parowej, tworząc przestrzeń dla indywidualnego doświadczenia.

Aplikacje multimedialne

Aplikacje na wystawie mają dwojaki charakter: historyczny i doświadczalny. Część historyczna prezentuje fakty związane z daną maszyną i kontekstem jej powstania, natomiast część doświadczalna umożliwia aktywne poznanie zasad działania urządzenia poprzez interakcję.

Szczególnie istotnym aspektem jest synchronizacja aplikacji z fizycznymi maszynami. Dzięki specjalnie zaprojektowanym interfejsom zwiedzający mogą sterować aplikacją za pomocą elementów obecnych w oryginalnych maszynach, co tworzy pomost między materialnym dziedzictwem a cyfrową narracją.

Symulator pojazdu parowego Józefa Bożka. Na dużym ekranie projekcyjnym wyświetlana jest wizualizacja historycznego krajobrazu z XIX wieku. Symulator umożliwia wirtualną podróż po terenach z epoki rewolucji przemysłowej.

Marcin Nowrotek

Symulatory jazdy

Symulatory stanowią przykład stanowisk, które przełamują tradycyjny podział na eksponat i widza. Łącząc autentyczne elementy historyczne z technologiami cyfrowymi, pozwalają zwiedzającym doświadczyć historii poprzez aktywne uczestnictwo. Dzięki fizycznym elementom sterującym zintegrowanym z aplikacjami, zwiedzający mogą nie tylko obserwować, ale również przeżywać zasady działania maszyn parowych.

Symulatory te pełnią funkcję edukacyjną, doświadczalną, immersyjną i integracyjną, umożliwiając zwiedzającym wejście w rolę operatorów historycznych pojazdów i zrozumienie, jak rewolucja przemysłowa zmieniła postrzeganie mobilności i przestrzeni.

Symulator lokomotywy parowej z wbudowanym ekranem multimedialnym. Stanowisko wyposażone w autentyczne elementy sterujące, takie jak czerwone zawory i manometry, które są zintegrowane z aplikacją interaktywną. Na ekranie widoczna symulacja jazdy oraz schemat działania mechanizmów parowych.

Panorama pojazdów parowych

Monumentalna, 40-metrowa panorama pojazdów parowych stanowi przykład, jak technologia może służyć budowaniu narracji o przeszłości. Interaktywność tej instalacji pozwala zwiedzającym na współtworzenie doświadczenia – to oni decydują, który pojazd chcą zobaczyć i jakie informacje są dla nich istotne.

Ta demokratyzacja dostępu do wiedzy historycznej odzwierciedla szerszą filozofię wystawy – odejście od tradycyjnego modelu przekazywania wiedzy na rzecz partycypacyjnego doświadczenia, w którym zwiedzający stają się aktywnymi uczestnikami procesu odkrywania przeszłości.

Galeria pojazdów – wielka, 40-metrowa panorama wyświetlana na ścianie hali wystawowej. Na antresoli znajdują się stanowiska sterujące z ekranami dotykowymi, umożliwiające zwiedzającym interakcję z projekcją i wybór prezentowanych treści.

Portrety wynalazców

Projekcje przedstawiające sylwetki wynalazców, którzy przyczynili się do rozwoju technologii parowej, stanowią element humanizujący wystawę. Poprzez opowiadanie historii konkretnych osób, wystawa przypomina, że za każdą technologiczną innowacją stoi człowiek z jego wizją, determinacją i często niepowodzeniami.

Animacje te, uruchamiane przez czujniki ruchu, tworzą intymną przestrzeń spotkania między zwiedzającym a postacią historyczną, podkreślając rolę jednostki w procesie przemian cywilizacyjnych i stawiając pytanie o etyczną odpowiedzialność twórców technologii.

Animacja prezentująca sylwetki wynalazców, wyświetlana na posadzce muzeum. Projekcja aktywowana czujnikiem ruchu, z narracją lektora z offu wspieraną nagłośnieniem kierunkowym. Stanowisko umożliwia zwiedzającym poznanie kluczowych postaci związanych z rozwojem technologii parowej oraz ich wynalazków.

Klatka z interaktywnego filmu „Galeria pojazdów” – animacja w bardzo wysokiej rozdzielczości przeznaczona na projekcję czterdziestometrowej ściany. Ukazuje historyczny krajobraz portowy z epoki rewolucji przemysłowej.

Marcin Nowrotek

Odbiór projektu

Wystawa stała „Wiek Pary” w Zabytkowej Kopalni Ignacy w Rybniku, otwarta 4 czerwca 2022 roku, spotkała się z dużym zainteresowaniem zarówno zwiedzających, jak i mediów lokalnych. W weekend otwarcia (4–5 czerwca) sprzedano aż 1149 biletów na samą wystawę, co świadczy o znaczącym zainteresowaniu tym projektem[1]. Łącznie w trakcie tych dwóch dni obiekt odwiedziło ponad 2000 osób, co potwierdza atrakcyjność ekspozycji i całego kompleksu kopalni.

Szczególne uznanie wśród zwiedzających zyskały interaktywne elementy wystawy, które umożliwiają empiryczne poznanie zasad działania maszyn parowych. Portal Silesia.travel podkreślił wyjątkowość stanowiska z maszyną parową z 1920 roku, którą zwiedzający mogą zobaczyć w ruchu podczas specjalnych pokazów[2]. W recenzjach odwiedzających obiekt często pojawiają się pozytywne opinie na temat multimedialnych ekspozycji, w tym 40-metrowej panoramy pojazdów parowych, która według jednego z gości jest „na prawdziwie europejskim poziomie”[3].

Media lokalne zwracały uwagę na edukacyjny wymiar wystawy, która łączy tradycyjną ekspozycję historyczną z elementami centrum nauki. Podkreślano, że wystawa „Wiek Pary” stanowi ważny element rewitalizacji poprzemysłowego obszaru Rybnika i przyczynia się do zachowania dziedzictwa industrialnego Górnego Śląska. Zabytkowa Kopalnia Ignacy, wraz z interaktywną wystawą, została określona przez portal rybnik.com.pl jako „największa atrakcja Rybnika i okolicy”[4].

Istotnym elementem odbioru projektu jest jego rola w przywracaniu pamięci o przemysłowej historii regionu. Jak zauważyła jedna z odwiedzających na portalu TripAdvisor: „U nas zostawicie za sobą XXI wiek i przeniesiecie się w ‘Wiek Pary’. Czeka na Was podróż w czasy węgla i pary. W Zabytkowej Kopalni Ignacy zrozumiecie, jak maszyny parowe napędziły rozwój współczesnego świata”[5].

Wystawa i cały kompleks Zabytkowej Kopalni Ignacy zostały docenione również za profesjonalne podejście do prezentacji dziedzictwa przemysłowego.

1. *„Ignacy” poleca się na weekend*, rybnik.eu, 10.06.2022, rybnik.eu/czas-wolny/kalendarz-wydarzen/wydarzenie/ignacy-poleca-sie-na-weekend, dostęp 30.04.2024

2. *Zabytkowa Kopalnia Ignacy*, Śląska organizacja turystyczna, silesia.travel/culturalheritage/1718, dostęp 30.04.2024

3. Anna Piernikarczyk, *Zabytkowa Kopalnia Ignacy w Rybniku*, Polskie Szlaki, polskieszlaki.pl/zabytkowa-kopalnia-ignacy-w-rybniku.htm, dostęp 30.04.2024

4. *Strona główna*, Kopalnia Ignacy, kopalniaignacy.pl, dostęp 30.04.2024

5. *Dla zwiedzających*, Kopalnia Ignacy, kopalniaignacy.pl/dla-zwiedzajacych, dostęp 30.04.2024

Obiekt wraz z wystawą „Wiek Pary” stał się ważnym punktem na mapie Szlaku Zabytków Techniki województwa śląskiego, przyciągając nie tylko mieszkańców regionu, ale również turystów z całej Polski i zagranicy.

Warto podkreślić, że sukces wystawy potwierdza słuszność założenia, iż nowoczesne podejście do projektowania przestrzeni wystawienniczych, łączące autentyczne eksponaty historyczne z multimedialnymi i interaktywnymi elementami, może skutecznie angażować współczesnych odbiorców i zmieniać ich postrzeganie dziedzictwa przemysłowego.

Moja perspektywa

Wystawa „Wiek Pary” była dla mnie doświadczeniem, które ugruntowało moje przekonanie o kluczowej roli narracji w projektowaniu ekspozycji edukacyjnych. Choć projekt obfitował w zaawansowane rozwiązania technologiczne i multimedialne, to właśnie spójność opowieści i jej zrozumiałość dla różnych grup odbiorców uznałem za największe wyzwanie – i sukces. Z perspektywy projektanta było to również ważne ćwiczenie z pokory wobec ograniczeń przestrzennych, technicznych i czasowych, a także lekcja współpracy w zespole o bardzo zróżnicowanych kompetencjach. Dużo nauczyłem się także o balansowaniu formy i treści – o tym, że eksperyment techniczny powinien wynikać z potrzeby narracyjnej, a nie odwrotnie. To projekt, który pokazał mi, że najbardziej satysfakcjonujące rezultaty powstają wtedy, gdy projektowanie służy komunikacji, nie tylko formie. ◆

2 → Śląskie Centrum Wolności i Solidarności

Nowa stała ekspozycja w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności, otwarta z okazji 40. rocznicy pacyfikacji kopalni „Wujek", to przykład nowoczesnego projektowania przestrzeni wystawienniczej, w której zaawansowane technologie multimedialne zostały połączone z obszerną dokumentacją historyczną. Głównym tematem wystawy jest strajk górników w grudniu 1981 roku, brutalnie zakończony interwencją oddziałów ZOMO, a także szerszy kontekst społeczno-polityczny związany z oporem polskiego społeczeństwa wobec komunistycznego reżimu w XX wieku.

Jako art director, projektant i animator, miałem możliwość współtworzenia tej wyjątkowej ekspozycji, która łączy klasyczne elementy muzealne z nowoczesnymi rozwiązaniami multimedialnymi, tworząc immersyjne doświadczenie dla zwiedzających.

Informacje o projekcie

INSTYTUCJA ZAMAWIAJĄCA: Śląskie Centrum Wolności i Solidarności
DATA WDROŻENIA: 16 grudnia 2021 roku
CHARAKTER PROJEKTU: edukacyjny, popularyzatorski

Zakres projektu

Wystawa została rozmieszczona na trzech kondygnacjach dawnego kopalnianego magazynu odzieżowego, o łącznej powierzchni ponad 1100 m². Projekt obejmował:

- Ponad 120 stanowisk interaktywnych
- Wielkoformatowe projekcje audiowizualne
- Instalacje multimedialne
- Aplikacje interaktywne na ekrany dotykowe

Ekspozycja integruje różnorodne formy narracyjne, gdzie klasyczne elementy muzealne pełnią rolę dokumentalną, a główną oś narracyjną wyznaczają stanowiska multimedialne, filmy dokumentalne i interaktywne tablice.

Przebieg projektu

Problem projektowy:

Głównym wyzwaniem było zaprojektowanie nowoczesnej wystawy opowiadającej o tragicznych wydarzeniach z 16 grudnia 1981 roku w Kopalni Wujek, przy użyciu współczesnych technologii i trendów projektowych. Celem było odejście od tradycyjnej narracji historycznej na rzecz immersyjnych, interaktywnych rozwiązań, które lepiej zaangażują młodsze pokolenia.

Założenia projektowe:

- Przybliżenie wydarzeń stanu wojennego młodym odbiorcom poprzez nowoczesne formy przekazu
- Stworzenie innowacyjnej wystawy, która opowiada historię za pomocą nowych technologii, angażując odbiorców w interaktywny sposób
- Zrezygnowanie z tradycyjnych plansz i drukowanych materiałów na rzecz aplikacji, filmów, animacji i słuchowisk jako głównych nośników informacji

Etapy realizacji

W procesie projektowym pierwszym krokiem była analiza projektu wykonawczego oraz briefów dotyczących poszczególnych stanowisk wystawy. Następnie, wspólnie z zespołem, przystąpiłem do projektowania ścieżki narracyjnej oraz opracowania klucza wizualnego, który miał spajać całą ekspozycję.

Kolejnym etapem było stworzenie scenariuszy widowisk audiowizualnych oraz ich produkcja, obejmująca zarówno pracę na planie filmowym, jak i animację. Równolegle zespół projektował aplikacje i stanowiska multimedialne, współpracując interdyscyplinarnie z zespołem technicznym, aby zapewnić pełną spójność technologiczną i narracyjną.

Moja rola w projekcie:

Realizacja tak złożonego projektu wymagała ścisłej współpracy specjalistów z różnych dziedzin. Jako współtwórca koncepcji artystycznej i osoba odpowiedzialna za aplikacje multimedialne, projekty graficzne i animacje, miałem możliwość koordynowania prac między różnymi zespołami.

Kluczową rolę odegrała współpraca z Michałem Rodzińskim przy reżyserii artystycznej i tworzeniu koncepcji widowisk i instalacji multimedialnych oraz aplikacji. Wspólnie wypracowaliśmy spójny język wizualny, który połączył różnorodne elementy wystawy.

Moja rola w projekcie obejmowała:

- Reżyserię artystyczną widowisk i aplikacji multimedialnych
- Projektowanie graficzne i tworzenie koncepcji wizualnych
- Projektowanie UX/UI dla aplikacji interaktywnych
- Tworzenie animacji i opracowanie materiałów wizualnych
- Koordynację prac pomiędzy zespołami

Odbywały się regularne spotkania z kierownikiem projektu oraz dyrektorem muzeum Robertem Ciupą, podczas których prezentowałem postępy prac i konsultowałem kluczowe decyzje projektowe.

Dzięki regularnemu procesowi konsultacji i wspólnym warsztatom projektowym udało się stworzyć spójną wizualnie i koncepcyjnie ekspozycję, która skutecznie łączy różnorodne elementy multimedialne w jedną, angażującą opowieść.

Wykaz elementów projektu i ich autorów:

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I TREŚCI MULTIMEDIALNE

Reżyseria artystyczna, koncepcja widowisk i aplikacji multimedialnych:
Marcin Nowrotek, Michał Rodziński
Projekty graficzne, projektowanie UX/UI, animacja:
Marcin Nowrotek, Michał Rodziński
PRACE GRAFICZNE: Katarzyna Olejarczyk, Magdalena Marczyńska, Magdalena Diec, Marta Gabiga, Agata Leniartek, Anna Patermann, Wojciech Kazimierczak, Michał Adamek, Iwo Panasiewicz
TYPOGRAFIA: Zofia Oslislo-Piekarska
MUZYKA I UDŹWIĘKOWIENIE FILMÓW ORAZ APLIKACJI:
Adam Kamiński, Jacek Latoń

Opis projektu

Wystawa stała w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności została zaprojektowana jako przestrzeń, która nie tylko dokumentuje, ale przede wszystkim interpretuje i przepracowuje traumatyczne wydarzenia z 16 grudnia 1981 roku w Kopalni „Wujek". Kluczowym wyzwaniem koncepcyjnym było znalezienie języka wizualnego i narracyjnego, który pozwoliłby opowiedzieć o tragedii w sposób rzetelny, a zarazem empatyczny – z szacunkiem dla ofiar i ich rodzin, ale także z myślą o młodych odbiorcach, dla których wydarzenia stanu wojennego są już odległą historią.

Projektując wystawę, świadomie zrezygnowaliśmy z linearnej, encyklopedycznej narracji na rzecz wielowarstwowej opowieści, która pozwala odbiorcy samodzielnie eksplorować i interpretować prezentowane treści. Zamiast narzucać gotowe odpowiedzi, ekspozycja stawia pytania o wolność, solidarność i cenę, jaką płaci się za opór wobec przemocy. W centrum uwagi znalazły się emocje – zarówno te historyczne, jak i współczesne – oraz indywidualne doświadczenie zwiedzającego.

Szczególną wagę przywiązaliśmy do etycznej odpowiedzialności projektanta w kształtowaniu narracji o trudnej historii. Każda decyzja – od doboru archiwalnych materiałów, przez sposób prezentacji świadectw, po wybór środków wyrazu – była konsultowana nie tylko z historykami, ale również z świadkami i uczestnikami tamtych wydarzeń. Zależało nam, by wystawa nie tylko informowała, ale także budowała przestrzeń do refleksji i dialogu międzypokoleniowego.

Widowiska audiowizualne

Monumentalne widowiska audiowizualne, takie jak „Pęknięcie w systemie", zostały zaprojektowane tak, by nie tylko przekazywać fakty, ale również oddziaływać na emocje widza. Zastosowanie wielkoformatowych projekcji na czterech ścianach, dynamicznego montażu i wielokanałowego dźwięku pozwoliło nam stworzyć immersyjne doświadczenie i przestrzeń totalnego zanurzenia w historii.

Kolaż ujęć z widowiska audiowizualnego „Pęknięcie w systemie". Zastosowałem koncepcję „wędrującego obrazu", gdzie główne elementy projekcji pojawiają się na wybranych ścianach, podczas gdy pozostałe tworzą tło. Widz znajdujący się w centrum projekcji jest prowadzony przez narrację dzięki wielokanałowemu systemowi audio. Zestawiłem czarno-białe archiwalne materiały (widoczne na górze) z kolorowymi ilustracjami Anny Patermann oraz animacjami 3D (dolne kadry), co wzmacnia emocjonalny przekaz. Dzięki cyfrowej obróbce i uprzestrzennieniu archiwalnych fotografii oraz symulacji ruchu kamery, statyczne materiały zyskały dynamikę i głębię.

Jako reżyser tego widowiska poświęciłem szczególną uwagę balansowi między dokumentalizmem a ekspresją. W projekcie kluczowe było połączenie aspektu edukacyjnego, opartego na rzetelnych materiałach historycznych, z emocjonalnym przekazem, który pozwala poczuć atmosferę tamtych dni. „Pęknięcie w systemie" opowiada o pierwszych strajkach robotniczych i genezie Solidarności, stanowiąc wprowadzenie do opowieści o pacyfikacji kopalni „Wujek".

Instalacje multimedialne

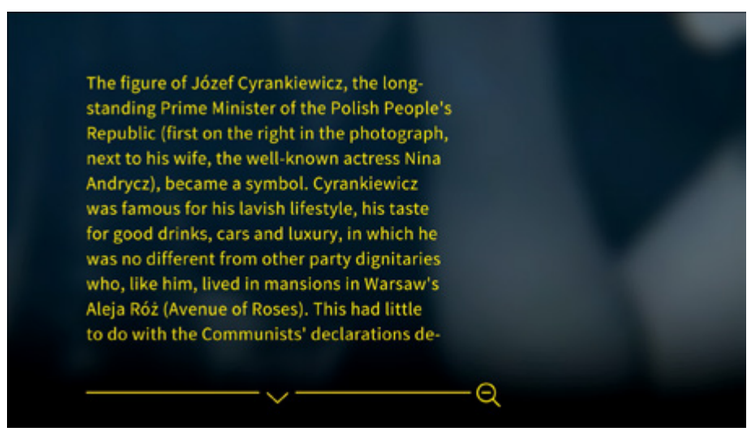
Instalacje multimedialne, w tym rekonstrukcja przemówienia gen. Jaruzelskiego, zostały zaprojektowane jako przestrzenie konfrontacji z propagandą i mechanizmami władzy. Klaustrofobiczne pomieszczenie z dziesiątkami ekranów i powielanym wizerunkiem generała odzwierciedla przytłaczającą atmosferę stanu wojennego.

Moim zadaniem było opracowanie koncepcji, reżyseria widowiska oraz montaż, efekty wizualne i postprodukcja całości. W tej części wystawy nie chodziło o przekaz stricte edukacyjny – choć wypowiedzi Jaruzelskiego są przerywane głosem lektora z offu, który buduje kontekst wystąpienia, to przede wszystkim dążyliśmy do emocjonalnego oddziaływania na zwiedzających. Instalacja ta stanowi swoiste preludium do kolejnych sal, które krok po kroku prowadzą odbiorcę do punktu kulminacyjnego – pacyfikacji w kopalni Wujek.

Instalacja multimedialna „Przemówienie Jaruzelskiego" – klaustrofobiczna przestrzeń wypełniona kilkudziesięcioma ekranami stylizowanymi na kineskopowe telewizory z lat 80. Wypolerowana podłoga odbija obrazy, zwielokrotniając efekt przytłoczenia. Na dole widoczny kadr z hiperrealistycznej animacji 3D generała (model i animacja twarzy: Katarzyna Olejarczyk i Wojciech Kazimierczak). Dzięki technice 3D miałem możliwość stworzenia niepokojących ujęć przemawiającego generała, a subtelny mastering dźwięku wykonany przez Jacka Latonia wzmocnił emocjonalny wydźwięk całości.

Przykład stanowiska dwuekranowego – wielkoformatowa projekcja prezentuje treści historyczne, a nawigacja odbywa się za pomocą małego ekranu dotykowego wbudowanego w element scenograficzny. Takie rozwiązanie pozwala zwiedzającym skupić się na głównym przekazie, jednocześnie zapewniając intuicyjną obsługę i potęgując wrażenie immersji.

Interfejs aplikacji na ekran dotykowej wykorzystuje intuicyjny system nawigacji oparty na gestach – przesuwanie w lewo i prawo umożliwia przechodzenie między rozdziałami, a gest góra-dół pozwala na przeglądanie fotografii. System wizualnych podpowiedzi w postaci kropek ułatwia orientację użytkownika w strukturze treści.



Przykład interfejsu, który zaprojektowałem z myślą o inkluzywności – zamiast klasycznych oznaczeń dostępności zastosowałem uniwersalny symbol lupy, umożliwiający powiększenie tekstu. Dzięki temu rozwiązaniu każdy użytkownik, niezależnie od wieku czy sprawności, może wygodnie korzystać z aplikacji.

Marcin Nowrotek

Przykład aplikacji o linearnej strukturze z cyklu „Epitafia", które zaprojektowałem, upamiętniając tragicznie zmarłych górników. Nawigacja odbywa się za pomocą jednego fizycznego przycisku, co pozwala zwiedzającym przechodzić przez kolejne części prezentacji w indywidualnym tempie i skupić się na osobistych historiach ofiar pacyfikacji kopalni „Wujek".

Aplikacje multimedialne

Aplikacje stanowiły kluczowy element wystawy w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności, nie tylko ze względu na ich ilość (blisko 100), ale przede wszystkim przez obszerność prezentowanych treści i różnorodność interakcji. W projektowaniu wszystkich aplikacji szczególną uwagę zwróciłem na user flow – ścieżkę interakcji zwiedzającego z ekspozycją. Istotnym elementem procesu projektowego było wczucie się w perspektywę odbiorców i dostosowanie interfejsów do ich naturalnych oczekiwań.

Na wystawie zaimplementowaliśmy kilka typów aplikacji multimedialnych, każdy dostosowany do specyfiki prezentowanych treści. Klasyczne aplikacje na ekrany dotykowe sąsiadowały z rozwiązaniami dwukanałowymi, gdzie duży ekran wyświetlał treść, a mniejszy służył do nawigacji. Interaktywne tablice dotykowe pozwalały użytkownikom wybierać treści bezpośrednio na powierzchni projekcji, podczas gdy aplikacje o linearnej strukturze były sterowane pojedynczym przyciskiem lub innym fizycznym interfejsem.

Wszystkie aplikacje zostały zaprojektowane zgodnie z jednolitym językiem projektowym, który zapewnia spójność wizualną i funkcjonalną całej ekspozycji, jednocześnie pozwalając na dostosowanie poszczególnych elementów do specyfiki prezentowanych treści i ich lokalizacji w przestrzeni wystawienniczej.

Dostępność i inkluzywność

Inkluzywność dotyczyła nie tylko osób z niepełnosprawnościami, ale również różnych grup wiekowych. Choć głównym odbiorcą wystawy byli młodzi ludzie, zadbałem o to, by interfejsy były przyjazne również dla starszych użytkowników. Zaprojektowałem wraz z zespołem krótkie animacje instruktażowe, które pokazują wyłącznie sposób obsługi interfejsu. Animacje te uruchamiają się automatycznie po dłuższym okresie bezczynności, co ułatwia mniej doświadczonym użytkownikom intuicyjne korzystanie z wystawy.

Odbiór projektu

Wystawa stała w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności spotkała się z pozytywnym odbiorem zarówno w Polsce, jak i za granicą. Warto wspomnieć, że ekspozycja została doceniona przez czytelników brytyjskiego dziennika „The Guardian", którzy umieścili ją w rankingu 10 najciekawszych atrakcji wartych zobaczenia w Polsce. Obok takich miejsc jak Tatrzańskie szczyty, Białowieski Park Narodowy czy Zamość, Śląskie Centrum Wolności i Solidarności zostało wyróżnione za swoją nowoczesną formę prezentacji historii.

Szczególnie istotne są opinie mediów i ekspertów, które podkreślają wartość edukacyjną i innowacyjność zastosowanych rozwiązań:

„Ta wystawa dobrze oddaje klimat lat 80. Cała utrzymana w czarnej tonacji, z niewielkim oświetleniem, jednocześnie zestawia dwa oblicza tamtej epoki" – pisał „Dziennik Zachodni".

Portal dzieje.pl opisał wystawę jako „doskonale zbalansowaną, podkreślając, że z jednej strony ukazuje tragedię pacyfikacji kopalni ‚Wujek', z drugiej promuje wartości uniwersalne takie jak wolność i solidarność".

TVP Katowice zwróciło uwagę na kluczowe znaczenie edukacyjne ekspozycji: „Nowoczesne technologie nie tylko przyciągają uwagę młodych ludzi, ale również umożliwiają im głębsze zrozumienie wydarzeń stanu wojennego".

Dyrektor placówki Robert Ciupa podkreślał, że „głównym celem ekspozycji było i jest dotarcie do młodych ludzi”, co udało się osiągnąć dzięki nowoczesnej formie prezentacji historycznych treści.

Warto również wspomnieć, że Śląskie Centrum Wolności i Solidarności zostało nominowane w plebiscycie Wydarzenie Historyczne Roku 2022 w kategorii „wystawa”, jako jedyna instytucja z województwa śląskiego, która znalazła się w II etapie tego prestiżowego konkursu organizowanego przez Muzeum Historii Polski.

Moja perspektywa

Praca nad wystawą w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności miała dla mnie szczególny wymiar – zarówno osobisty, jak i zawodowy. To projekt, w którym po raz pierwszy na tak dużą skalę mierzyłem się z tematyką historyczną nacechowaną silnym ładunkiem emocjonalnym i politycznym. Jako projektant i art director musiałem wypracować język wizualny, który będzie w stanie unieść tę tematykę, nie popadając ani w dosłowność, ani w estetyzację. W szczególności dużo nauczyłem się tu o roli rytmu i dynamiki narracji oraz o pracy z przestrzenią, która nie tylko prezentuje treści, ale aktywnie buduje napięcie i prowadzi odbiorcę. To także projekt, który uświadomił mi, jak duże znaczenie mają konsultacje z zespołem merytorycznym i jak trudne (ale konieczne) jest pogodzenie perspektywy twórczej z wymogami dokumentalnymi i edukacyjnymi. ◆

3 W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia

Wystawa stała „W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia”, otwarta w 2018 roku w zabytkowym XIX-wiecznym ratuszu, to przykład nowoczesnego projektowania przestrzeni wystawienniczej, która przybliża zwiedzającym ponad 800 lat historii jednego z najstarszych polskich grodów. Głównym celem ekspozycji było pokazanie, że historia Oświęcimia jest znacząco bogatsza i bardziej różnorodna niż tylko wydarzenia związane z II Wojną Światową, z którymi miasto jest powszechnie kojarzone.

Jako art director, projektant i animator, miałem możliwość współtworzenia tej wyjątkowej ekspozycji, która łączy klasyczne elementy muzealne z nowoczesnymi rozwiązaniami multimedialnymi, tworząc angażujące doświadczenie dla zwiedzających.

Informacje o projekcie

INSTYTUCJA ZAMAWIAJĄCA: Muzeum Zamek w Oświęcimiu
DATA WDROŻENIA: 2018 rok
CHARAKTER PROJEKTU: edukacyjny, popularyzatorski

Zakres projektu

Wystawa została rozmieszczona na trzech kondygnacjach zabytkowego ratusza, gdzie każde piętro poświęcone jest innemu okresowi z historii miasta. Projekt obejmował:

- Prezentacje filmowe i animacje
- Plansze ekspozycyjne z infografikami
- Stanowiska i aplikacje interaktywne
- Gabloty multimedialne z eksponatami
- Gry edukacyjne i symulatory

Ekspozycja integruje różnorodne formy narracyjne, gdzie klasyczne elementy muzealne pełnią rolę dokumentalną, a główną oś narracyjną wyznaczają stanowiska multimedialne, filmy dokumentalne i interaktywne aplikacje.

Przebieg projektu

Problem projektowy:

Miasto Oświęcim w powszechnej świadomości nierozerwalnie łączy się z tragiczną historią obozu koncentracyjnego KL Auschwitz-Birkenau i II wojny światowej. Intencją twórców wystawy było ukazanie, że historia miasta – choć naznaczona dramatycznymi wydarzeniami XX wieku – sięga znacznie dalej i obejmuje także bogate i wielowątkowe dziedzictwo sięgające średniowiecza.

Proces projektowy:

- analiza projektu wykonawczego oraz briefów do poszczególnych stanowisk wystawy
- projekt ścieżki narracyjnej
- projekt klucza wizualnego
- scenariusze filmowe
- produkcja filmów (praca na planie i animacja)
- projektowanie aplikacji i stanowisk multimedialnych

Założenia:

- nowe spojrzenie na miasto, mierzące się ze stereotypem II Wojny Światowej
- przedstawienie bogatej 800-letniej historii miasta za pomocą infografik, filmów i aplikacji interaktywnych
- stworzenie wizytówki miasta, która zachęci turystów do odkrywania jego bogatej przeszłości

Moja rola w projekcie:

Wystawa multimedialna „W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia" była pierwszą tego typu realizacją, którą miałem okazję współtworzyć. Do przedsięwzięcia dołączyłem po realizacji projektu wykonawczego wystawy. Razem z Michałem Rodzińskim byliśmy odpowiedzialni za art directing i projektowanie.

Nasze zadanie obejmowało:

- Opracowanie ścieżki narracyjnej z wykorzystaniem drukowanych plansz z infografikami, aplikacji multimedialnych, filmów i animacji
- Zaprojektowanie sposobu funkcjonowania wszystkich treści w relacji z odbiorcą
- Opracowanie klucza wizualnego wystawy
- Tworzenie scenariuszy do filmów i animacji
- Projektowanie scenariuszy gier edukacyjnych
- Opracowanie struktury i layoutów aplikacji multimedialnych

Byliśmy również odpowiedzialni za filmy i animacje, gdzie do naszych obowiązków należała: reżyseria, praca na planie filmowym, postprodukcja, animacja 3D i 2D oraz montaż.

Moim indywidualnym wkładem w projekt była identyfikacja wizualna wystawy – zaprojektowałem prototypy plansz, które stały się wzorem dla dalszych realizacji przygotowywanych przez Pawła Mitulę.

Wykaz elementów projektu i ich autorów:

PROJEKTOWANIE GRAFICZNE I TREŚCI MULTIMEDIALNE

Reżyseria artystyczna, scenariusz i realizacja filmów:
Marcin Nowrotek, Michał Rodziński
Projekty graficzne, projektowanie UX/UI, animacja:
Marcin Nowrotek, Michał Rodziński
Prace graficzne: Katarzyna Ziomko, Katarzyna Trzcińska, Maciej Czapla, Izabela Dudzik, Katarzyna Olejarczyk, Gabriela Palicka, Magdalena Marczyńska, Magdalena Jaciów, Paweł Mitula
Obsada aktorska: Daria Polasik-Bułka, Piotr Bułka, Grzegorz Łukawski, Mirosław Neinert
Muzyka i udźwiękowienie filmów oraz aplikacji: Jacek Latoń, Adam Kamiński

Multimedialne stanowisko prezentujące rolę kolei w historii Oświęcimia. Na górnym ekranie narrator opowiada o wpływie linii kolejowych, a poniżej wyświetla się dynamiczna mapa synchronizowana z narracją. Model dworca zatopiony w przezroczystym sześcianie wysuwa się w kluczowym momencie prezentacji, podkreślając znaczenie kolei dla miasta.

Marcin Nowrotek

Opis projektu

Wystawa „W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia” stanowiła złożone przedsięwzięcie projektowe, wymagające kompleksowego podejścia do prezentacji wielowiekowej historii miasta. Główną trudnością było uporządkowanie i spójne zaprezentowanie niezwykle różnorodnych materiałów historycznych i wizualnych, obejmujących ponad 800 lat dziejów Oświęcimia. Musieliśmy zintegrować źródła z różnych epok – od średniowiecznych dokumentów, przez XIX-wieczne fotografie, po współczesne materiały audiowizualne – tworząc ekspozycję, która byłaby jednocześnie spójna wizualnie i angażująca narracyjnie.

Projektując wystawę, skoncentrowałem się na opracowaniu klarownego języka projektowego, który pozwoliłby na efektywne przekazanie złożonych treści historycznych w przystępnej formie. Kluczowym założeniem koncepcyjnym było stworzenie systemu komunikacji wizualnej umożliwiającego zwiedzającym wielopoziomową interakcję z treścią ekspozycji, niezależnie od prezentowanego okresu historycznego czy wykorzystanego medium.

Ekran przesuwny wbudowany w planszę informacyjną stanowi fizyczny, mechaniczny interfejs. Użytkownik poprzez manualne przesuwanie całego ekranu przemieszcza się między kolejnymi elementami aplikacji, która prezentuje zakłady przemysłowe powstałe w regionie. Przykład harmonijnej integracji tradycyjnych plansz z nowoczesnymi rozwiązaniami interaktywnymi.

Plansze i multimedia

Elementem spajającym całość wystawy stały się plansze informacyjne wzbogacone o nowoczesne media. Moją rolą było opracowanie kompletnego systemu komunikacji wizualnej dla plansz ekspozycyjnych. We współpracy z Pawłem Mitulą zaprojektowałem prototypowe plansze, które ustanowiły wszystkie kluczowe wytyczne: grid, typografię, hierarchię informacji oraz sposób integracji materiałów wizualnych. Te wzorcowe realizacje stały się fundamentem spójnego języka projektowego całej wystawy.

Aktywnie uczestniczyłem również w interdyscyplinarnych spotkaniach zespołu projektowego, gdzie miałem istotny wpływ na decyzje dotyczące integracji plansz z elementami multimedialnymi. Dzięki temu plansze harmonijnie współgrają z ekranami wyświetlającymi filmy, animacje czy interaktywne mapy.

Filmy i animacje

Filmy i animacje na wystawie w Oświęcimiu stanowiły dla mnie i Michała Rodzińskiego szczególnie istotny obszar twórczy. Był to nasz pierwszy tak obszerny wspólny projekt, w którym mieliśmy pełną odpowiedzialność za całościową wizję materiałów audiowizualnych – od koncepcji, przez pracę na planie filmowym, aż po zaawansowaną postprodukcję.

Kluczowym wyzwaniem było stworzenie spójnej narracji wizualnej, która łączy materiały archiwalne z naszą autorską kreacją. Opracowaliśmy koncepcję opartą na motywie projektora filmowego, który stał się metaforycznym łącznikiem między przeszłością a teraźniejszością. W praktyce oznaczało to budowanie symbolicznych scen 3D, na które „rzucaliśmy” materiały pozyskane z różnych źródeł historycznych. Ten zabieg pozwolił nam na płynne przejścia między materiałami dokumentalnymi a kreacyjnymi animacjami, tworząc spójną estetycznie całość.

Kolaż ujęć z filmów zrealizowanych wspólnie z Michałem Rodzińskim na wystawę w Oświęcimiu. Po lewej stronie dynamiczna animacja 3D przedstawiająca scenę batalistyczną, po prawej – poetycki obraz emigracyjnej rodziny na tle Statuy Wolności, z walizkami w pierwszym planie. Oba kadry ilustrują naszą autorską koncepcję łączenia archiwalnych motywów z kreacyjną animacją, tworząc wizualny dialog między przeszłością a teraźniejszością.

Sprowadzony z Czech samochód Praga, model Baby z 1936 roku, został poddany kompleksowej renowacji, a przednia szyba pojazdu stała się ekranem, na którym wyświetlana była interaktywna symulacja. Przy tym projekcie miała miejsce intensywna współpraca interdyscyplinarna – inżynierowie odpowiadali za system sterowania pojazdem, natomiast ja i mój zespół zajęliśmy się stworzeniem wirtualnej rekonstrukcji historycznego układu urbanistycznego miasta.

Interaktywne mapy

Interaktywne mapy stanowią kolejny typ stanowisk, które nasz zespół zaprojektował z myślą o przystępnej prezentacji przemian urbanistycznych i demograficznych Oświęcimia na przestrzeni wieków. Zwiedzający mogą obserwować, jak zmieniała się zabudowa miasta, przebieg ulic czy struktura społeczna w różnych okresach historycznych. Interfejs tych aplikacji umożliwia płynne przechodzenie między różnymi epokami, co pozwala na lepsze zrozumienie dynamiki rozwoju miasta. Szczególną uwagę poświęciliśmy intuicyjności obsługi i czytelnej wizualizacji danych historycznych, dzięki czemu nawet skomplikowane procesy urbanistyczne stają się zrozumiałe dla przeciętnego odbiorcy.

Interaktywna mapa Oświęcimia łącząca fizyczne modele z warstwą cyfrową. Szklane kostki z miniaturami budynków służą jako markery, które użytkownicy mogą przemieszczać po mapie. Umieszczenie kostki w odpowiednim miejscu aktywuje panel z historycznymi fotografiami i informacjami o obiekcie, zachęcając do aktywnego odkrywania architektonicznego dziedzictwa miasta.

Symulatory i gry edukacyjne

Jednym z najbardziej wyróżniających się elementów wystawy jest symulator samochodu Praga Oświęcim – pojazdu produkowanego w lokalnej fabryce w okresie międzywojennym. Stworzyliśmy trójwymiarowe, interaktywne środowisko, w którym zwiedzający mogą poruszać się po przedwojennym Oświęcimiu, używając fizycznych elementów sterowniczych autentycznego pojazdu.

Pod moim kierownictwem artystycznym oraz Michała Rodzińskiego, nasz zespół opracował szereg aplikacji edukacyjnych, które znacząco podniosły poziom interakcji zwiedzających z wystawą. Dostosowując rozwiązania do różnych grup wiekowych, dla najmłodszych zaprojektowaliśmy gry o prostszych mechanikach, wprowadzające dzieci w historyczne realia. Natomiast dla starszych odbiorców stworzyliśmy system quizów wiedzy o historii Oświęcimia, dostępnych na ekranach wbudowanych w plansze informacyjne w każdej sali wystawowej.

Odbiór projektu

Wystawa stała „W przestrzeniach historii. Dzieje miasta Oświęcimia” została otwarta 20 lipca 2018 roku w odrestaurowanym XIX-wiecznym ratuszu i szybko stała się ważnym punktem na kulturalnej mapie regionu. Ekspozycja, prezentująca osiem wieków historii jednego z najstarszych polskich grodów, spotkała się z pozytywnym przyjęciem zarówno wśród mieszkańców, jak i turystów.

Szczególnie istotnym aspektem odbioru wystawy jest jej rola w zmianie stereotypowego postrzegania Oświęcimia. Jak podkreślała dyrektor Muzeum Zamek Wioletta Oleś, jednym z głównych celów ekspozycji było pokazanie, że miasto ma bogatą, wielowiekową historię, wykraczającą daleko poza tragiczne wydarzenia II wojny światowej. Wystawa kończy się współczesnym wizerunkiem miasta, które chce być kojarzone jako „miasto pokoju i kultury”.

Prezydent Oświęcimia Janusz Chwierut zaznaczał, że odnowienie zabytkowego ratusza i stworzenie w nim nowoczesnej ekspozycji stanowi ważny element budowania lokalnej tożsamości. Władze miasta liczyły również, że ekspozycja zachęci turystów do odkrywania bogatej przeszłości Oświęcimia i odwiedzania innych historycznych miejsc.

Sukces wystawy potwierdza, że nowoczesne podejście do projektowania przestrzeni wystawienniczych, łączące tradycyjne eksponaty z multimedialnymi i interaktywnymi elementami, może skutecznie angażować współczesnych odbiorców i zmieniać ich postrzeganie historii lokalnej.

Moja perspektywa

To jeden z pierwszych dużych projektów, w których uczestniczyłem jako współautor koncepcji i materiałów audiowizualnych. Wystawa w Oświęcimiu była dla mnie szkołą budowania struktury narracyjnej w oparciu o materiały historyczne – zarówno w warstwie wizualnej, jak i treściowej. Po raz pierwszy w tak szerokim zakresie pracowałem z archiwaliami i strukturą miejskiej opowieści, którą trzeba było rozłożyć na wiele warstw: od plansz, przez animacje, po interaktywne mapy i symulatory. Dziś, z perspektywy czasu, widzę tę realizację jako punkt wyjścia do mojego dalszego rozwoju w obszarze projektowania narracji multimedialnej. ◆

Omówienie pozostałych osiągnięć w dziedzinie sztuki

Animacja artystyczna nie jest codzienną praktyką w mojej ścieżce zawodowej, lecz stanowi raczej wyjątek od reguły, którą tworzą projekty użytkowe. Mimo że te realizacje zajmują niewielką część mojej działalności, są dla mnie szczególnie istotne – to swoisty rodzaj twórczego oddechu, laboratorium doświadczeń i przestrzeń eksperymentowania zarówno z formą, jak i treścią. Właśnie w tych osobistych, często niekomercyjnych projektach nauczyłem się, jak opowiadać historie obrazem ruchomym, budować emocje poprzez montaż i synchronizować obraz z dźwiękiem. Animacja artystyczna jest dla mnie szkołą dyscypliny i precyzji, niezbędnych w projektowaniu zorientowanym na użytkownika – pomostem między czystą ekspresją artystyczną a funkcjonalnym projektowaniem, obszarem, w którym te dwa światy mogą się spotkać i wzajemnie wzbogacić.

Przedstawione poniżej przykłady to w większości projekty niekomercyjne, z jednym wyjątkiem – film edukacyjny „Wielka moc” był wprawdzie realizowany na zlecenie, jednak stowarzyszenie psychologów, które zwróciło się do mnie z propozycją współpracy, dało mi pełną swobodę w przygotowywaniu koncepcji, co czyni ten projekt równie osobistym jak pozostałe.

DARKNESS FALLING 2023

vimeo.com/903359109

„Darkness Falling” to narracyjny wideoklip zrealizowany we współpracy z amerykańskim kompozytorem muzyki filmowej, Ceirim Torjussenem. Krótkometrażowa animacja w sposób metaforyczny podejmuje temat powtarzających się cykli przemocy, ukazując ich destrukcyjny wpływ w sugestywnej formie wizualnej.

Projekt ten jest przykładem realizacji, której pomysł dojrzewał bardzo długo. Pierwotnie inspiracją dla animacji była przemoc internetowa, jednak koncepcja została odłożona na kilka lat. Dopiero gdy Ceiri Torjussen przedstawił mi swoją muzykę, przypomniałem sobie o tym pomyśle, który idealnie współgrał z charakterem ścieżki dźwiękowej. Nasza współpraca zbiegła się w czasie z inwazją Rosji na Ukrainę, co nadało całemu projektowi i jego idei nowy, bardziej aktualny kontekst. Realizując animację, starałem się jednak zachować uniwersalny przekaz, który wykracza poza konkretne wydarzenia historyczne i odnosi się do ponadczasowego problemu cykliczności przemocy.

NEBULA 2017

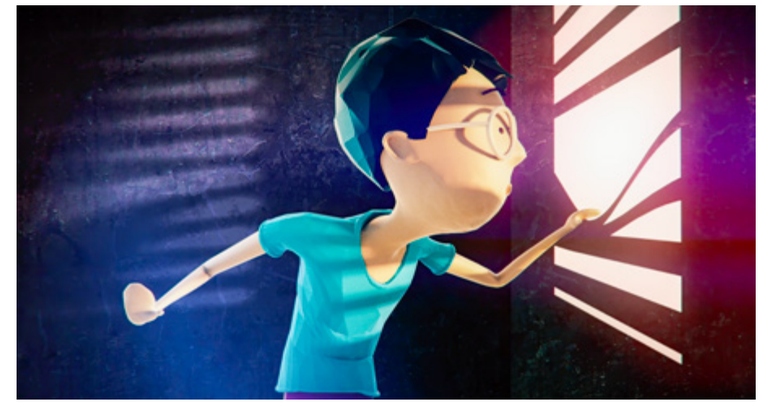
vimeo.com/256668685

NEBULA stanowi jeden z najistotniejszych projektów w mojej dotychczasowej karierze zawodowej, będący efektem mojej pracy doktorskiej, którą zrealizowałem we współpracy z Maciejem Obarą. To eksperyment łączący dwie fundamentalne tendencje w historii filmu – lumierowską koncepcję filmu jako rejestracji rzeczywistości oraz méliesowską filozofię kreowania fantazyjnych światów. Wykorzystując technikę filmowania wolumetrycznego, NEBULA z jednej strony rejestruje spotkanie muzyków wykonujących utwór, z drugiej – poprzez ścieżkę dźwiękową – tworzy abstrakcyjne kompozycje wizualne, będące próbą uzyskania wizualnego doświadczenia muzyki.

Film prezentowany był na kilkunastu prestiżowych wydarzeniach filmowych na całym świecie, w tym w Stanach Zjednoczonych, Kanadzie, Brazylii, Australii, w krajach europejskich oraz w Polsce. Animacja zdobyła kilka nagród na międzynarodowych festiwalach filmów animowanych, a także zyskała znaczną popularność na platformie Vimeo, osiągając liczbę 235 tysięcy wyświetleń.

WIELKA MOC 2017

vimeo.com/233272836



„Wielka moc” to projekt szczególnie mi bliski ze względów osobistych. Ten film edukacyjny, skierowany do młodych rodziców, powstawał w czasie, gdy sam zostałem ojcem, co sprawiło, że temat stał się dla mnie wyjątkowo istotny i poruszający. Ta osobista perspektywa przełożyła się na zaangażowanie znacznie wykraczające poza pierwotne oczekiwania zamawiającego – miała to być „prosta animacja 2D, bez fajerwerków”, a finalnie rozwinęła się w kompleksową animację 3D, która osiągnęła znaczący zasięg w przestrzeni internetowej (700 tysięcy odtworzeń w pierwsze trzy tygodnie na Facebooku) oraz znalazła swoje miejsce w telewizji.

Projekt nie zakończył się na realizacji filmu – kontynuowałem go, projektując stronę internetową i przygotowując kampanię billboardową. W efekcie „Wielka moc” stała się rozpoznawalną akcją edukacyjną, łącząc działania w mediach społecznościowych, przestrzeni publicznej i internecie, co pozwoliło dotrzeć do szerokiego grona odbiorców i realnie wpłynąć na świadomość społeczną w zakresie wczesnego rozwoju dziecka.

CZ. IV Działalność dydaktyczna, organizacyjna i popularyzatorska

Działalność dydaktyczna

Dydaktyka stanowi kluczowy obszar mojej pracy na Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Od początku mojej kariery akademickiej konsekwentnie łączyłem praktyczne doświadczenie zawodowe z nauczaniem, elastycznie dostosowując metody do dynamicznie zmieniających się realiów branży kreatywnej.

Stopniowo przesuwałem nacisk z nauki narzędzi na świadome budowanie komunikatów wizualnych i rozwijanie narracji. Dzięki temu program dydaktyczny, który współtworzyłem, ewoluował wraz z potrzebami studentów i rynku pracy. Moim celem jest przygotowanie studentów nie tylko do pracy z technologią, ale także do świadomego kształtowania treści i ich roli w komunikacji audiowizualnej.

Początki kariery dydaktycznej

Moja działalność dydaktyczna w Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach rozpoczęła się w 2009 roku, tuż po obronie pracy magisterskiej. Już rok wcześniej zdobyłem pierwsze doświadczenia pedagogiczne jako asystent-stażysta w dwóch pracowniach: **Pracowni Nowych Mediów** (prof. Marian Oslislo) oraz **Pracowni Podstaw Animacji** (prof. Bogdan Król).

Wybór tej drugiej pracowni jako mojego głównego obszaru działalności dydaktycznej wynikał z dynamicznie rozwijającej się potrzeby edukacji w zakresie animacji cyfrowej. Pracownie animacji i nowych mediów były wówczas stosunkowo młode i dopiero kształtowały swoje programy. Zarówno studenci, jak i wykładowcy musieli samodzielnie zdobywać wiedzę na temat nowoczesnych technologii. W szczególności dużym wyzwaniem było wprowadzenie animacji 3D, która w tamtym czasie dopiero zaczynała zdobywać popularność, a dostęp do materiałów edukacyjnych był znacznie bardziej ograniczony niż obecnie.

Od samego początku moim celem było uzupełnienie tej luki i opracowanie programu dydaktycznego, który umożliwiłby studentom efektywne wykorzystanie nowych technologii w ich procesie twórczym. Wspólnie z prof. Bogdanem Królem podjęliśmy się tego zadania, koncentrując się na wdrażaniu nowoczesnych narzędzi i metodologii pracy projektowej, które miały przygotować studentów do realiów rynku.

Wśród moich pierwszych zadań dydaktycznych znalazło się przygotowanie programu nauczania w obszarze szkolenia studentów z oprogramowania. Opracowałem dla studentów dwa kursy w formie warsztatów:

- **Adobe After Effects** – obejmujący podstawowe i zaawansowane techniki animacji oraz postprodukcji,
- **3D Studio Max** – wprowadzający studentów w świat grafiki i animacji trójwymiarowej.

W kolejnych krokach opracowaliśmy dla studentów zadania semestralne, które wymagały od nich utrwalenia i poszerzenia wiedzy zdobytej na warsztatach. Kolejne zadania ewoluowały, stając się coraz bardziej złożone i wymagające.

Przełomowym doświadczeniem dydaktycznym, które wpłynęło na moje podejście do nauczania, było stworzenie wraz z prof. Królem i Michałem Meiserem złożonego zadania semestralnego dla studentów II roku. Miało ono na celu stworzenie edukacyjnego wideo tłumaczącego wybrane zjawisko za pomocą środków audiowizualnych.

Zadanie okazało się wielowymiarowym wyzwaniem – studenci musieli nie tylko przyswoić kluczowe techniki motion designu, ale także nauczyć się skutecznej narracji wizualnej. To właśnie aspekt narracyjny stanowił największe wyzwanie, ponieważ w tamtym czasie, na naszej uczelni, nie było jeszcze wypracowanych metod nauczania storytellingu w animacji i metodologii budowania złożonych i merytorycznych komunikatów za pomocą ruchomego obrazu i dźwięku.

Ten moment był punktem zwrotnym w moim podejściu dydaktycznym i stanowił genezę późniejszej ewolucji całej pracowni. Zrozumiałem, że samo nauczanie technologii, choć niezbędne, nie jest wystarczające. Studenci potrzebowali umiejętności budowania spójnych narracji, które nadawałyby sens ich technicznym umiejętnościom.

Z czasem moje zainteresowania dydaktyczne ewoluowały – od eksperymentowania formą i nauczania warsztatu, po tworzenie komunikatów i coraz bardziej złożonych narracji, zarówno użytkowych, jak i artystycznych. Ta zmiana akcentów odzwierciedlała szerszą transformację w branży kreatywnej, gdzie technologia stała się bardziej dostępna, a kluczową wartością stała się umiejętność opowiadania angażujących historii.

Rozwój i zmiany w metodologii nauczania

W 2014 roku, po zakończeniu współpracy Michała Meisera z ASP, zespół pracowni zasilił Aleksander Caban. Jego doświadczenie w branży gier komputerowych pozwoliło nam rozszerzyć program pracowni o projektowanie gier, co zaowocowało zmianą nazwy na „Pracownia Animacji i Gier Komputerowych". Współpraca ta trwała przez osiem lat, po czym pracownia ponownie skupiła się na rozwijaniu narracji i animacji jako głównych obszarów kształcenia.

Obszar gier komputerowych nigdy nie był moim głównym zainteresowaniem, dlatego zajęcia w tej dziedzinie powierzono Aleksandrowi Cabanowi, który pod opieką prof. Króla, wniósł do pracowni specjalistyczną wiedzę. Dzięki temu mogłem skupić się na rozwijaniu storytellingu i narracji wizualnej, co stało się moim głównym obszarem dydaktycznym w kolejnych latach.

Przełom w moim podejściu do dydaktyki nastąpił w 2018 roku, kiedy powierzono mi stworzenie jednego z zadań dla studentów I roku studiów magisterskich. W tym czasie doświadczyłem własnej transformacji twórczej. Mój eksperymentalny film „NEBULA", skupiony głównie na formie wizualnej, był prezentowany na festiwalach na całym świecie. Choć wcześniej tworzyłem już różne historie narracyjne i fabularne, obserwacja filmów podczas tych festiwali skłoniła mnie do podjęcia pracy nad bardziej złożoną historią fabularną z wieloma bohaterami.

Podczas pracy nad tym ambitniejszym scenariuszem odkryłem, że tradycyjna metoda pisania w edytorze tekstu jest dla mnie ograniczająca i nieefektywna przy bardziej skomplikowanych narracjach. Poszukując alternatywnych rozwiązań, natknąłem się na metodę mapy myśli, która okazała się znacznie bardziej skuteczna w procesie tworzenia i rozwijania złożonych historii. To osobiste doświadczenie stało się bezpośrednią inspiracją do zmiany metod dydaktycznych.

Zainspirowany własnymi odkryciami, wprowadziłem do dydaktyki storytelling i metodę scenariopisarstwa opartą na mapie myśli, testując jej skuteczność w pracy ze studentami. Ta transformacja była efektem stopniowego rozwoju metod dydaktycznych – od pracy nad storyboardami, przez formalne scenariusze, aż po wykorzystanie map myśli jako narzędzia wspierającego proces tworzenia historii. Po wprowadzeniu kilku modyfikacji dostosowujących metodę do specyfiki naszej uczelni, w 2019 roku rozpoczęliśmy zajęcia w całości poświęcone tworzeniu historii w animacji.

Zastosowanie mapy myśli pozwalało studentom na swobodne rozwijanie pomysłów i eksplorację różnych wariantów narracyjnych bez ograniczeń narzuconych przez klasyczne podejście do scenariopisarstwa. Rezultaty tego eksperymentu były bardzo obiecujące – projekty zyskały na spójności narracyjnej, a studenci zaczęli tworzyć bardziej przemyślane i angażujące historie, co potwierdzało skuteczność nowego podejścia. Dlatego metoda ta na stałe zagościła w programie pracowni i jest wykorzystywana do dziś, choć stale ewoluuje. Z czasem zaczęła być stosowana nie tylko w narracji filmowej, ale także w całym procesie projektowym. Dziś jest dla mnie podstawowym narzędziem dydaktycznym i zawodowym.

Z czasem metoda ta znalazła zastosowanie także w analizie projektów interaktywnych, takich jak gry komputerowe, interfejsy użytkownika czy animacje eksperymentalne. Studenci, którzy początkowo mieli trudności z organizacją procesu projektowego i rozwijaniem swoich pomysłów, szybko dostrzegli potencjał wizualnego porządkowania myśli, co znacznie poprawiło ich umiejętności narracyjne i komunikacyjne.

Zmiana ta oznaczała odejście od dydaktyki skupionej na narzędziach i technologii na rzecz podejścia opartego na strukturze narracyjnej i świadomej komunikacji wizualnej. Metoda mapy myśli, dzięki swojej uniwersalności, stała się również niezwykle pomocnym narzędziem w pracy nad projektami dyplomowymi, pozwalając studentom na efektywne planowanie i rozwijanie złożonych koncepcji. W procesie promotorstwa metoda ta pozwala nie tylko uporządkować pomysły studentów, ale także wspiera budowanie spójnych i angażujących narracji – kluczowego elementu prac dyplomowych.

Promotorstwo i recenzowanie prac dyplomowych

Studenci wybierający mnie na promotora podchodzą do swoich prac dyplomowych z różnorodnymi postawami. Większość z nich, inspirowana wartościami uczelni, podejmuje tematy będące odpowiedzią na realne problemy społeczne lub ich komentarzem. Niezależnie od tego, czy prace mają charakter projektowy (użytkowy) czy artystyczny, często dotyczą zagadnień z zakresu psychologii, socjologii oraz problemów społecznych i ekologicznych.

Takie podejście jest mi szczególnie bliskie – wierzę, że każdy projekt powinien mieć określoną celowość. Nawet jeśli studenci decydują się na eksplorację świata fikcji, wspieram ich w świadomym kształtowaniu narracji, która niesie znaczenie zarówno dla twórcy, jak i odbiorców. Staram się pomagać im w odnajdywaniu głębszego sensu ich pracy oraz budowaniu spójnych i angażujących historii.

Promotor prac licencjackich

Jako promotor mam okazję wspierać studentów w realizacji różnorodnych projektów – od animacji eksperymentalnych przez filmy narracyjne po koncepcje gier komputerowych – co pozwala mi obserwować rozwój ich umiejętności zarówno technicznych, jak i narracyjnych.

Poniżej wykaz dyplomów, które prowadziłem:

2024

- *Złoty Step – Krótkometrażowy film animowany*
  autor: Maciej Lisek | recenzent: dr Anna Machwic
- *A no Ja – Autoportret animacyjny*
  autor: Maja Mulawka | recenzent: dr hab. Monika Starowicz
- *Koncept gry komputerowej inspirowanej mitologią Inuitów*
  autor: Piotr Staszak | recenzent: dr Filip Ciślak
- *Reduktor – Teledysk wykonawcy Babie Lato*
  autor: Piotr Pochwalski | recenzent: dr hab. Ksawery Kaliski

2023

- *Film edukacyjny o redukcji szkód związanych z zażywaniem substancji psychoaktywnych*
  autor: Agnieszka Kuzber | recenzent: dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
- *STATUeS – Krótkometrażowa animacja 2D przedstawiająca rywalizację dwóch postaci*
  autor: Martyna Luranc | recenzent: dr hab. Monika Starowicz

2022

- *Niedopowieść – Krótkometrażowy film animowany o wizycie wnuczki u babci*
  autor: Martyna Bąkowska | recenzent: prof. dr hab. Antoni Cygan
- *not a friend – Autorska animacja krótkometrażowa, poruszająca problemy pandemicznej sfery życia*
  autor: Marta Lalik | recenzent: dr Anna Machwic
- *Out – Krótkometrażowy film animowany. Surrealistyczna opowieść o czasie*
  autor: Michelle Kapinos | recenzent: dr hab. Ksawery Kaliski

2021

- *Rola kreacji postaci w grze komputerowej na przykładzie trylogii Księcia Nicości R. Scotta Bakkera*
  autor: Oliwia Wójcik | recenzent: dr Anna Machwic

- *Blue 52 – Krótkometrażowy film animowany ukazujący problematykę osób z wadą słuchu w relacji ze słyszącymi*
  autor: Katarzyna Stefańska-Gawor, Klaudia Wysiadecka | recenzent: dr hab. Justyna Szklarczyk-Lauer
- *Szalik – Autorska animacja krótkometrażowa, poruszająca problem wyjścia poza strefę komfortu*
  autor: Michał Adamek | recenzent: dr Anna Machwic
- *UPAŁ – Film animowany według własnego scenariusza. Impresja z upalnego dnia w mieście*
  autor: Iwo Panasiewicz | recenzent: prof. dr hab. Andrzej Tobis

2020

- *Dziedzictwo – Animowany film krótkometrażowy*
  autor: Małgorzata Seidel | recenzent: dr Anna Machwic
- *Podróż jedenastka – Projekt animacji na podstawie powieści Stanisława Lema*
  autor: Karolina Janus | recenzent: dr Anna Machwic
- *Meraki – Projekt gry przygodowej. Aplikacja skupiająca się na eksploracji uniwersum i poznawaniu jego zasad działania*
  autor: Ewa Piecha | recenzent: dr Anna Machwic
- *Historia kultury klubowej – Seria animacji*
  autor: Klaudia Szopa | recenzent: dr hab. Weronika Siupka

2019

- *Projekt animowanej identyfikacji wizualnej „Interference Festival”*
  autor: Katarzyna Olejarczyk | recenzent: dr Paweł Krzywda
- *Łajka – film krótkometrażowy*
  autor: Duda Aleksandra | recenzent: *dr Anna Machwic*

Recenzent prac licencjackich

Większość prac, które miałem okazję recenzować, dotyczy projektowania graficznego, a w mniejszym stopniu wzornictwa. Studenci chętnie podejmują tematy związane z inkluzywnością, ekologią oraz komunikacją wizualną, co odzwierciedla ich wrażliwość na współczesne wyzwania społeczne. Obok projektów o silnym przekazie pojawiają się także dyplomy użytkowe, skupione na typografii i dostosowywaniu treści do potrzeb różnych grup odbiorców.

Poniżej wykaz prac licencjackich i magisterskich, które recenzowałem:

2024

- *Koncepcja systemu zarządzania infrastrukturą uczelni. Projekt aplikacji*
  autorka: Klaudia Wawrowska | promotorka: dr hab. Agnieszka Małecka Kwiatkowska
- *Percepcja architektury w kontekście projektowania przestrzeni dla użytkowników neuroróżnorodnych. Narzędzie do zbierania informacji zwrotnej.*
  autorka: Sara Maksym | promotorka: dr Marta Więckowska

2023

- *Projekt krótkiego filmu promocyjnego oraz nowego logotypu dla katowickiego stowarzyszenia sportowo-kulturalnego Skate PTG*
  autor: Piotr Pucher | promotor: dr Ksawery Kaliski

2020

- *Emanacje Wirtualnej Rzeczywistości na przestrzeni dziejów. Telematyczne ciało w płynnej rzeczywistości. Projekt multimedialny*
  autorka: Katarzyna Trzcińska | promotor: dr hab. Marian Oslislo

2018

- *Mobilna aplikacja edukacyjna dla dzieci do nauki podstaw programowania*
  autor: Kacper Parzęcki | promotor: dr Bogdan Król
- *Projekt mobilnej aplikacji VR wizualizującej różne odmiany schorzeń daltonizmu*
  autor: Mateusz Frycz | promotor: dr Bogdan Król
- *„Widzenie zwierząt” – realizacja aplikacji w systemie VR dla dzieci i młodzieży w celu uświadomienia różnic i zależności w widzeniu zwierząt*
  autor: Maciej Czapla | promotor: dr Bogdan Król

Współpraca z innymi wykładowcami i jej rezultaty

Współpraca to fundament mojej pracy – zarówno dydaktycznej, jak i projektowej. Wierzę, że edukacja nie powinna być oparta na jednostkowych działaniach, ale na wspólnym budowaniu przestrzeni do rozwoju i wymiany doświadczeń. To właśnie dzięki pracy w zespole Pracownia Animacji i Gier Komputerowych mogła się zmieniać i ewoluować, a jej program stał się bardziej przemyślany i efektywny.

Ogromne znaczenie miało dla mnie wieloletnie partnerstwo z prof. Bogdanem Królem i Michałem Rodzińskim, które pozwoliło na stworzenie spójnego systemu nauczania, odpowiadającego na potrzeby studentów na różnych etapach edukacji. Naturalnym krokiem było podzielenie się obowiązkami i wprowadzenie struktury, w której:

- **1. i 2. rok licencjatu** (prowadzenie: prof. Król, mgr Rodziński) koncentrują się na nauce warsztatu, podstaw animacji i motion designu,
- **3. rok licencjatu i studia magisterskie** (prowadzenie: prof. Król, dr Nowrotek) rozwijają umiejętności koncepcyjne – scenariusz, storytelling, budowanie narracji.

Dzięki temu, że prof. Król i Michał Rodziński prowadzą zajęcia wprowadzające, studenci już od początku mają solidne przygotowanie techniczne. Ich praca nad krótkimi formami animacyjnymi – takimi jak czołówki filmowe czy animowane identyfikacje wizualne festiwali – daje im nie tylko biegłość w narzędziach, ale też świadomość wizualną. To doskonała podstawa do dalszego rozwoju.

Gdy trafiają na zajęcia w wyższych latach, nie muszą już walczyć z narzędziami – mogą skupić się na opowiadaniu historii, tworzeniu storyboardów, struktur narracyjnych i projektowaniu złożonych koncepcji animacyjnych.

Ten podział ról sprawił, że nasza pracownia stała się dobrze funkcjonującym organizmem, w którym każdy z nas wnosi swoje doświadczenie w odpowiednim momencie edukacji studentów. To dla mnie ogromna wartość – możliwość współpracy z ludźmi, którzy wnoszą swój wkład, patrzą na nauczanie z różnych perspektyw i dzięki temu tworzą inspirujące środowisko.

Kolejną zmianą w Pracowni jest pojawienie się Barbary Rupik, z którą współpracuję od dwóch lat na studiach licencjackich, prowadząc przedmiot uzupełniający. Ta doświadczona i wielokrotnie nagradzana na międzynarodowych festiwalach animatorka wnosi nową jakość do procesu dydaktycznego, a jej zupełnie inne niż moje podejście do problemów narracyjnych w filmie animowanym otwiera nowy, ekscytujący rozdział w pracy na ASP.

Praca w zespole nie tylko ułatwia organizację dydaktyki, ale przede wszystkim daje poczucie ciągłości i konsekwencji w procesie edukacji. Wspólne prowadzenie zajęć, rozmowy o zmianach w programie, dostosowywanie go do potrzeb rynku – to wszystko sprawia, że nauczanie nie jest statyczne, ale żywe i elastyczne.

To, co sprawdza się w tej współpracy, przekłada się też na moje podejście do projektów poza uczelnią – tam również najciekawsze rzeczy powstają w interdyscyplinarnych zespołach, gdzie każdy wnosi swoją perspektywę.

To właśnie współpraca i wymiana doświadczeń stanowią fundament jakości kształcenia w naszej pracowni – i są dla mnie największą wartością w dydaktyce. ◆

Działalność organizacyjna i popularyzatorska

Równolegle z działalnością dydaktyczną i projektową aktywnie angażuję się w działania organizacyjne oraz popularyzujące wiedzę z zakresu projektowania, animacji i sztuki nowych mediów.

Jestem współorganizatorem i kuratorem wydarzeń o zasięgu międzynarodowym, takich jak przegląd konkursowy prac studenckich Agrafa 2024, a także konferencja Art+Bits (2015), poświęcona sztuce nowych mediów, podczas której pełniłem funkcję koordynatora wydarzenia oraz twórcy animowanej identyfikacji wizualnej. Koordynowałem również warsztaty specjalistyczne (m.in. ZBrush w ramach wydarzenia *Dizajn na beztydzień*) oraz prowadziłem wykłady popularyzujące wiedzę z zakresu promocji filmów animowanych i strategii ich dystrybucji festiwalowej (wykład PromoShort).

Jako przedstawiciel Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach wielokrotnie uczestniczyłem w działaniach promujących działalność uczelni w mediach. Brałem udział w licznych programach telewizyjnych i audycjach radiowych poświęconych edukacji artystycznej i projektowej. Prowadziłem również przeglądy filmowe, m.in. przegląd węgierskiej animacji w ramach festiwalu Ars Independent. Uczestniczyłem w panelach dyskusyjnych i wydarzeniach branżowych, takich jak CEGEF – Central Europe Gamedev & E-Careers Festival, gdzie brałem udział w debacie poświęconej roli sztuki w projektowaniu gier komputerowych (*„Ars ludi, Ars populi”*).

Regularnie uczestniczę również w wydarzeniach związanych z branżą animacyjną. Od wielu lat biorę udział w festiwalu SLAM Animation w Gdańsku, gdzie występuję jako prelegent podczas konferencji poświęconych dydaktyce animacji oraz jako członek jury konkursu animacji studenckich. Równie istotna dla mnie jest obecność na Międzynarodowym Festiwalu Filmów Animowanych Animator w Poznaniu, na którym wielokrotnie prezentowane były filmy dyplomowe realizowane w naszej Pracowni Animacji i Gier Komputerowych.

W ramach współpracy z edukacją artystyczną na poziomie średnim, corocznie uczestniczę w egzaminach dyplomowych w Państwowym Liceum Sztuk Plastycznych im. Jacka Malczewskiego w Częstochowie, pełniąc funkcję członka komisji dyplomowej.

W strukturach uczelni współtworzę program nauczania oraz plany zajęć. Koordynuję proces realizacji prac dyplomowych, uczestniczę w ich ocenie jako członek komisji, a także biorę udział w pracach komisji podczas egzaminów wstępnych. Działania te traktuję jako integralny element pracy akademickiej – pozwalają one nie tylko kształtować jakość kształcenia, ale również wdrażać w praktykę wartości dydaktyczne, organizacyjne i projektowe, które stanowią fundament mojego podejścia do edukacji. ◆

Projekty międzynarodowe

Współpraca międzynarodowa odgrywa ważną rolę w mojej działalności organizacyjnej, umożliwiając wymianę doświadczeń i wprowadzanie innowacyjnych rozwiązań do praktyki dydaktycznej oraz projektowej.

W marcu 2010 roku poprowadziłem tygodniowe warsztaty animacji dla piętnastoosobowej grupy studentów University of Art and Design Helsinki (TaIK). Zajęcia koncentrowały się na technice rotoskopii, łącząc analogowe i cyfrowe metody pracy oraz indywidualne i zespołowe podejście. Warsztaty umożliwiły uczestnikom rozwijanie własnego stylu plastycznego na bazie nagranych sekwencji wideo i wymianę doświadczeń w międzynarodowym środowisku.

W 2018 roku nawiązaliśmy współpracę z francuską firmą Dynamixyz, specjalizującą się w technologii motion capture twarzy. Wraz z Michałem Rodzińskim odbyliśmy kilkudniowe szkolenie w siedzibie firmy, a następnie Dynamixyz udostępnił Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach profesjonalny sprzęt i oprogramowanie, umożliwiając studentom praktyczną naukę technologii facial motion capture. ◆

Jak rozumiem projektowanie

Marcin Nowrotek

Nie potrafię wskazać jednego momentu, w którym stałem się projektantem. To proces, który trwa – i który zmienia się wraz z kolejnymi projektami, zespołami, tematami, kontekstami. Na początku była fascynacja formą. Eksperymentowałem z ruchem, obrazem, dźwiękiem. Animacja i motion design dawały mi przestrzeń do poszukiwań i sprawdzania granic tego, co można opowiedzieć językiem wizualnym.

Jednak z czasem zrozumiałem, że nie każdy projekt potrzebuje eksperymentu. A niektóre wręcz go nie tolerują. Dziś jestem projektantem, który z jednej strony ma za sobą setki godzin pracy z obrazem ruchomym, z drugiej – traktuje te narzędzia jako element większej całości. Pracując nad wystawą „Wiek Pary" w Zabytkowej Kopalni Ignacy w Rybniku, nie chodziło o to, by stworzyć efektowną animację. Chodziło o to, by odbiorca – niezależnie od wieku – zrozumiał, jak działa maszyna parowa i dlaczego zmieniła bieg historii. I żeby przy tym nie był biernym widzem, ale uczestnikiem doświadczenia. Eksperyment pojawiał się tam, gdzie był sensowną odpowiedzią na potrzebę projektu.

W mojej praktyce projektowej punktem ciężkości coraz częściej staje się odbiorca. Ufam, że dobre projektowanie to takie, które działa – nie tylko estetycznie, ale funkcjonalnie, narracyjnie, emocjonalnie. Często oznacza to rezygnację z własnych ambicji formalnych na rzecz klarowności i dostępności przekazu. Pracując nad ekspozycją w Śląskim Centrum Wolności i Solidarności, wielokrotnie wracaliśmy z zespołem do pytania: dla kogo to robimy? Dla młodych, którzy nie znają lat 80. – i dla tych, którzy je pamiętają zbyt dobrze. Ta perspektywa zmienia sposób projektowania. I uczy pokory.

Współpraca to dla mnie wartość sama w sobie. Projekty, które realizuję, niemal zawsze powstają w zespołach interdyscyplinarnych. To w dialogu z historykami, inżynierami, programistami, scenografami i innymi projektantami rodzą się rozwiązania, które wykraczają poza sumę indywidualnych umiejętności. Korzystając wzajemnie z różnych doświadczeń, punktów widzenia, kompetencji i wrażliwości, wspólnie osiągamy w projekcie efekt synergii – czegoś, czego żaden z nas nie byłby w stanie osiągnąć w pojedynkę. W takich zespołach spotykają się różne ambicje, marzenia i potrzeby – również moje, choć nie zawsze prowadzą one w kierunku, który pierwotnie sobie wyobrażałem.

Choć film – rozumiany szeroko: dokumentalny, animowany, eksperymentalny – pozostaje moją pasją, nie jestem filmowcem. Korzystam z narzędzi filmowych, ale pozostaję projektantem. Projektuję narracje, doświadczenia, systemy wizualne. Czasem te narracje mają strukturę filmu, czasem przyjmują formę aplikacji, instalacji, a czasem gry edukacyjnej. To medium i cel decydują o formie – nie odwrotnie.

W projektowaniu stawiam na uczciwość. Uczciwość rozumianą jako szacunek dla odbiorcy. Nie interesuje mnie manipulacja ani projektowanie w służbie perswazji. Interesuje mnie projektowanie, które wspiera rozumienie, buduje ciekawość, uruchamia refleksję. Empatia, uważność i inkluzywność to dla mnie nie hasła, ale realne wyzwania projektowe. Uczę się ich – w pracy i w dydaktyce.

Bo dydaktyka i praktyka to dla mnie naczynia połączone. Praca ze studentami zmusza mnie do nazywania tego, co robię intuicyjnie. Do porządkowania procesu, stawiania pytań, których sam sobie bym nie zadał. Z kolei doświadczenie pracy zawodowej daje mi narzędzia, by w dydaktyce być blisko realiów, a nie tylko teorii.

Projektowanie to dla mnie nie zawód, który wykonuję – ale sposób myślenia o świecie. Sposób, który łączy odpowiedzialność z ciekawością, celowość z wrażliwością, strukturę z intuicją. Nie wiem, czy to się da zdefiniować raz na zawsze. I może właśnie dlatego ta praca nigdy mi się nie nudzi. ◆

Marcin Nowrotek

Dokumentacja Projektu Habilitacyjnego: Autoreferat

ZDJĘCIA: z archiwum autora, Jarema Szandar

KOREKTA: Edyta Biskup-Nowrotek

PROJEKT GRAFICZNY I SKŁAD: Zofia Oslislo-Piekarska

PUBLIKACJĘ ZŁOŻONO KROJAMI: Fira Sans oraz Monaspace Argon

DRUK: DuoColor, Katowice

OPRAWA: Angelika Rumińska

Katowice 2025