

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH  
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Dyscyplina: Sztuki Projektowe

PRACA DOKTORSKA

# DZIEŁO PLASTYCZNE

Projekt działań wspomagających  
procesy rewitalizacji terenów przemysłowych  
w kontekście społecznym, w odniesieniu  
do kopalni odkrywkowych węgla brunatnego  
w Bełchatowie i w dolinie Geisel w Niemczech

Władysław Strzemiński  
ACADEMY OF ART in Łódź

Discipline: Design Arts

DOCTORAL  
DISSERTATION

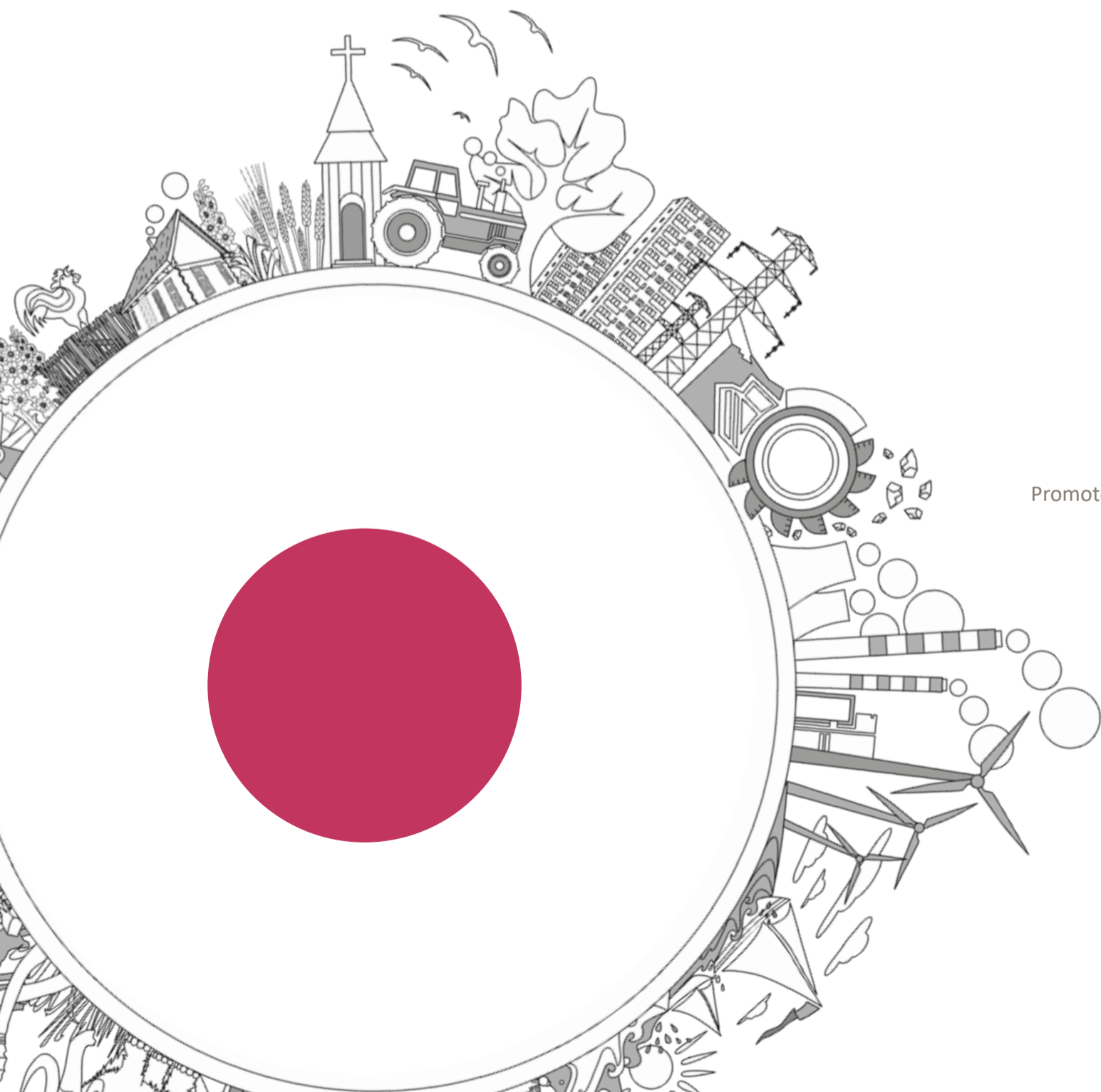
# ARTWORK

Design of measures to support  
revitalisation processes post-  
industrial sites in a social  
context, for opencast lignite  
mines in Belchatow and the  
Geisel Valley in Germany

Autor | Author:  
mgr Julita Jankowska-Barrot

Promotor | Supervisor:  
dr hab. Grzegorz Andrzej Reński

Promotor pomocniczy | Supporting supervisor:  
dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber



Łódź, 31.03.2023 r.

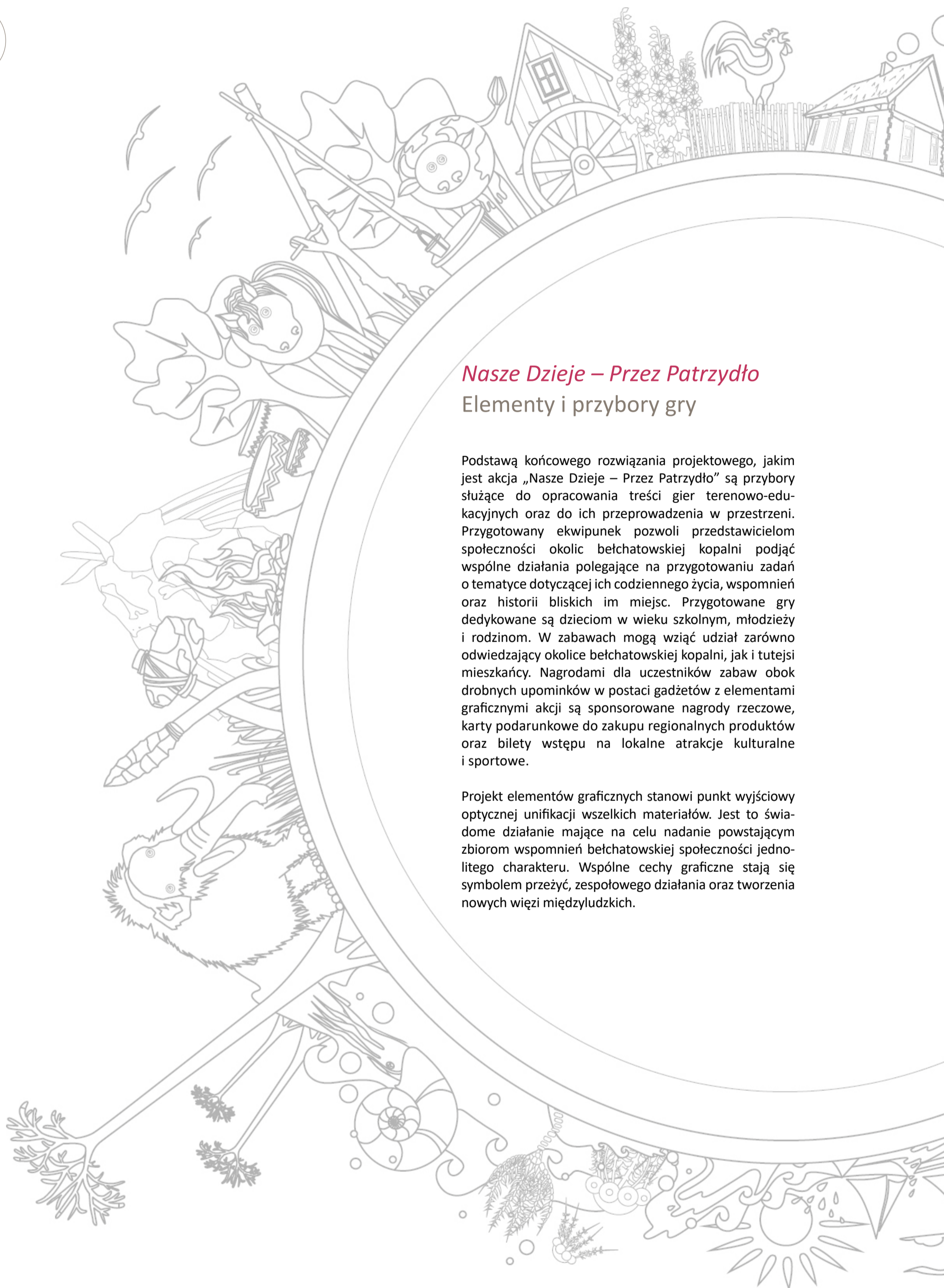


## Spis treści

## Table of contents

---

<b>Elementy i przybory gry</b>	<b>Elements and accessories of the game</b>	4
Elementy graficzne	Graphical elements	6
Patrzydło	Sight glass	8
Karty zadaniowe	Task cards	14
Bełchatowskie skrapki	Belchat's scrappers	17
Karta zwycięska	Winning card	18
Akcesoria	Accessories	19
<b>Projekt końcowy</b>	<b>Final project</b>	21
Schemat procesu	Diagram of the process	23
Spotkania warsztatowe	Workshop meetings	25
Gra z patrzydłem	Play with the sight glass	28



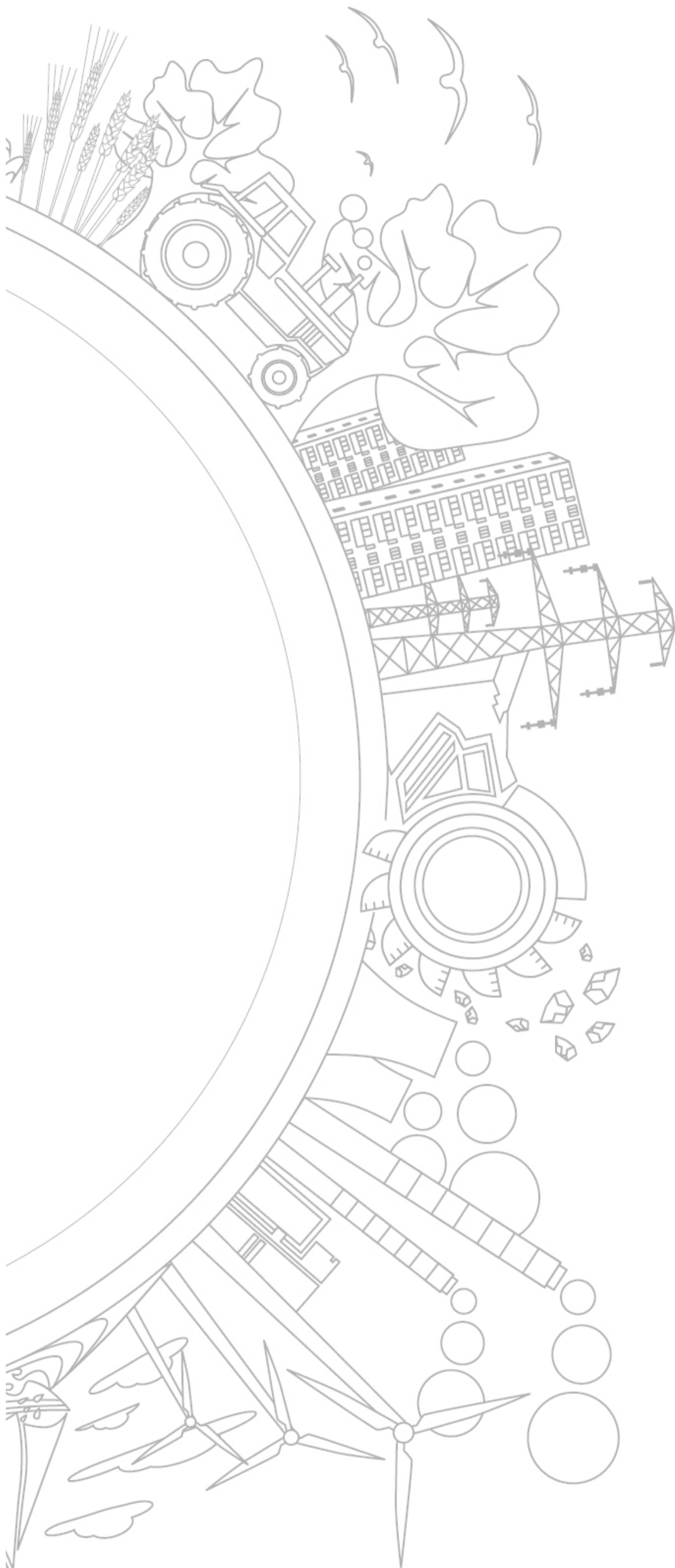
## *Nasze Dzieje – Przez Patrzydło*

### Elementy i przybory gry

Podstawą końcowego rozwiązania projektowego, jakim jest akcja „Nasze Dzieje – Przez Patrzydło” są przybory służące do opracowania treści gier terenowo-edukacyjnych oraz do ich przeprowadzenia w przestrzeni. Przygotowany ekwipunek pozwoli przedstawicielom społeczności okolic bełchatowskiej kopalni podjąć wspólne działania polegające na przygotowaniu zadań o tematyce dotyczącej ich codziennego życia, wspomnień oraz historii bliskich im miejsc. Przygotowane gry dedykowane są dzieciom w wieku szkolnym, młodzieży i rodzinom. W zabawach mogą wziąć udział zarówno odwiedzający okolice bełchatowskiej kopalni, jak i tutejsi mieszkańcy. Nagrodami dla uczestników zabaw obok drobnych upominków w postaci gadżetów z elementami graficznymi akcji są sponsorowane nagrody rzeczowe, karty podarunkowe do zakupu regionalnych produktów oraz bilety wstępu na lokalne atrakcje kulturalne i sportowe.

Projekt elementów graficznych stanowi punkt wyjściowy optycznej unifikacji wszelkich materiałów. Jest to świadome działanie mające na celu nadanie powstającym zbiorom wspomnień bełchatowskiej społeczności jednolitego charakteru. Wspólne cechy graficzne stają się symbolem przeżyć, zespołowego działania oraz tworzenia nowych więzi międzyludzkich.





## *Our History – Through the Sight Glass* Elements and accessories of the game

The basis of the final project solution, which is the „Our History – Through the Sight Glass” action, are the tools used to develop the content of field-educational games and to carry them out in space. The prepared equipment will allow representatives of the community in the vicinity of the Belchatow mine to undertake joint activities involving the preparation of tasks on topics related to their daily lives, memories and the history of places close to them. The prepared games are dedicated to school-age children, youth and families. Both visitors to the Belchatow mine area and local residents can take part in the games. Prizes for the participants of the games, in addition to small gifts in the form of gadgets with graphic elements of the action, are sponsored prizes in kind, gift cards for the purchase of regional products and tickets for local cultural and sports attractions.

The design of graphic elements is the baseline for the optical unification of all materials. This is a conscious effort to give the emerging collection of memories of the Belchatow community a unified character. Common graphic features become a symbol of experiences, teamwork and the creation of new interpersonal ties.

Rozwój wiejskiego charakteru okolic,  
wykorzystanie zasobów pobliskich rzek  
(Widawka i Rakówka) na przykład do  
napędu wodnych młynów

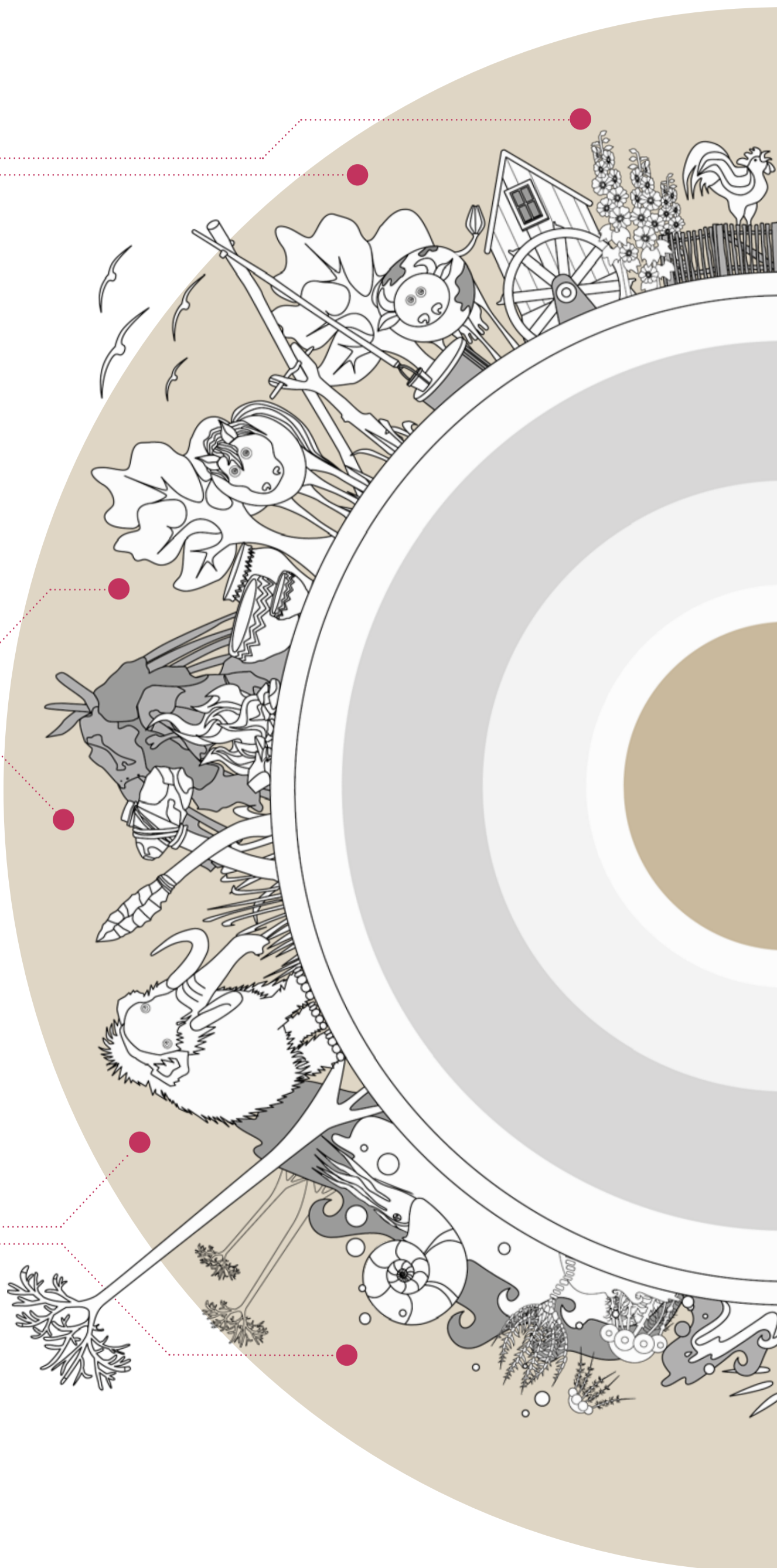
Development of the rural character of the  
area, use of the resources of the nearby  
rivers (Widawka and Rakowka),  
for example, to drive water mills

Elementy osadnictwa i najstarszej  
kultury człowieka stwierdzone podczas  
badań archeologicznych w okolicach  
bełchatowskiej kopalni

Elements of settlement and oldest  
human culture found during  
archaeological investigations near  
Belchatow mine

Stworzenia żyjące w dawnych dziejach  
ziemi, których skamieliny odkryto  
w okolicach bełchatowskiej kopalni

Creatures living in the ancient history of  
the earth, whose fossils were discovered  
in the vicinity of the Belchatow mine



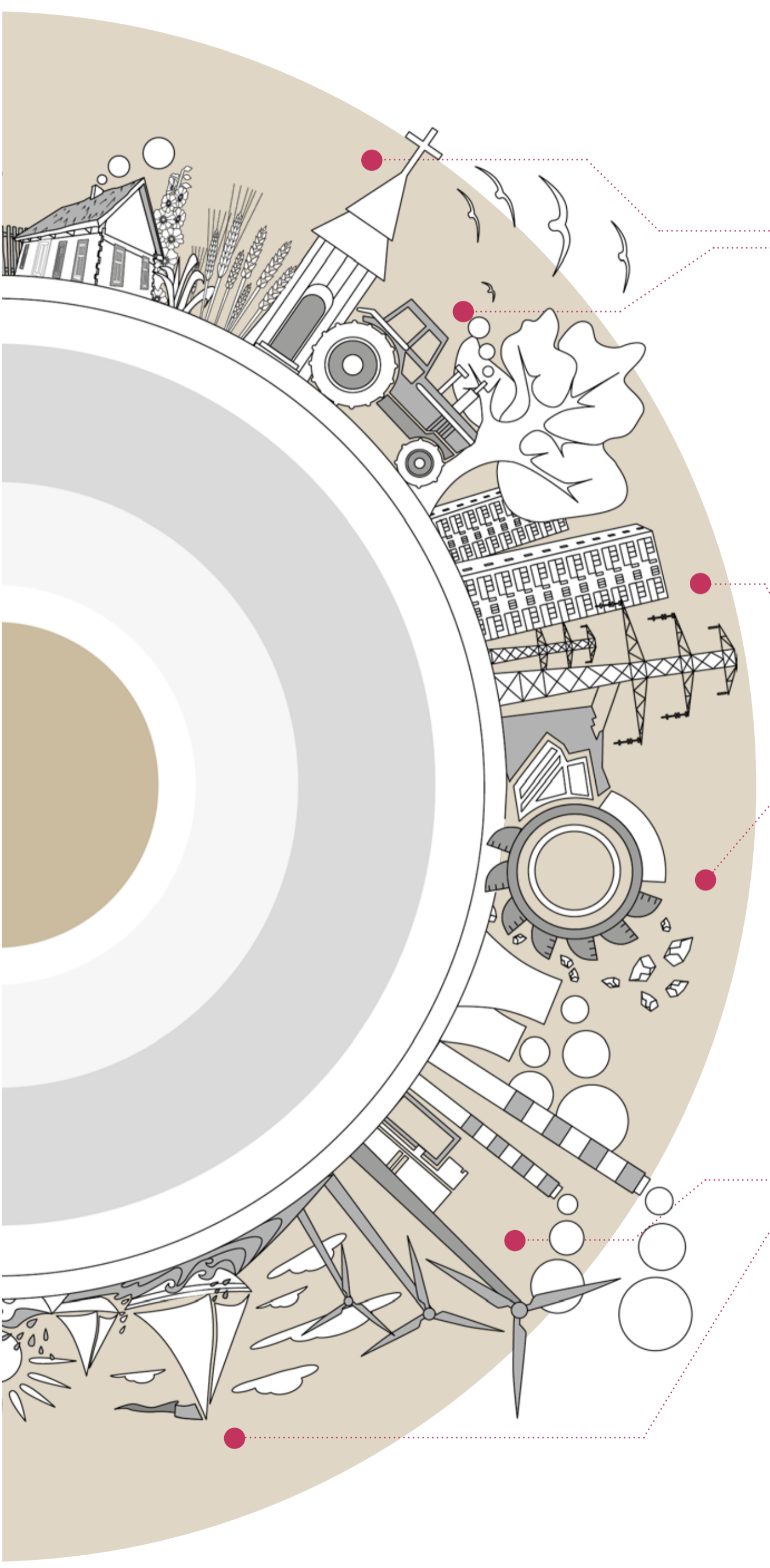




Wpływ religii chrześcijańskiej;  
rozwój motoryzacji i uprzemysławianie  
produkcji rolnej  
The influence of the Christian religion;  
the development of motorization and the  
industrialization of agricultural production

Powstanie Kopalni Węgla  
Brunatnego i Elektrowni „Bełchatów”  
oraz rozwój budownictwa mieszkaniowego  
The establishment of the Bełchatów lignite  
mine and power plant and the housing  
development

Wytwarzanie energii z węgla  
brunatnego oraz odnawialne źródła  
energii; plany zagospodarowania terenu,  
powstanie krajobrazu jeziornego  
i rozwój turystyki  
Lignite power generation and renewable  
energy sources; land use plans, emergence  
of lakescape and tourism development





**Patrzydło** jest kluczowym elementem zabawy. Sposób jego użycia pozwala na świadomy odbiór elementów przestrzeni. W pierwszej kolejności dla nadawców poprzez określenie miejsc do ukrycia informacji dotyczących zadań gier. W drugiej zaś dla odbiorców, którzy za pomocą patrzydła będą w stanie odnaleźć potrzebne im informacje.

**The gazebo (sight glass)** is a key element of play. The way it is used allows for the conscious perception of elements of space. In the first instance for the senders by identifying places to hide information about the game tasks. And secondly for the recipients, who will be able to use the gazebo to find the information they need.



PATRZYDŁO • SIGHT GLASS



**Patrzydło** | Skala 1:1 | Format zamknięty, 17 × 23 cm

Wykorzystane materiały: papier, tektura introligatorska (1 mm), płótno introligatorskie, tworzywo sztuczne, folie samoprzylepne, blacha stalowa (0,8 mm), magnesy; patrzydło wykonane jest prostymi technikami introligatorskimi; do produkcji pojedynczych elementów wykorzystano cięcie laserowe; grafiki naniesione w procesie druku cyfrowego

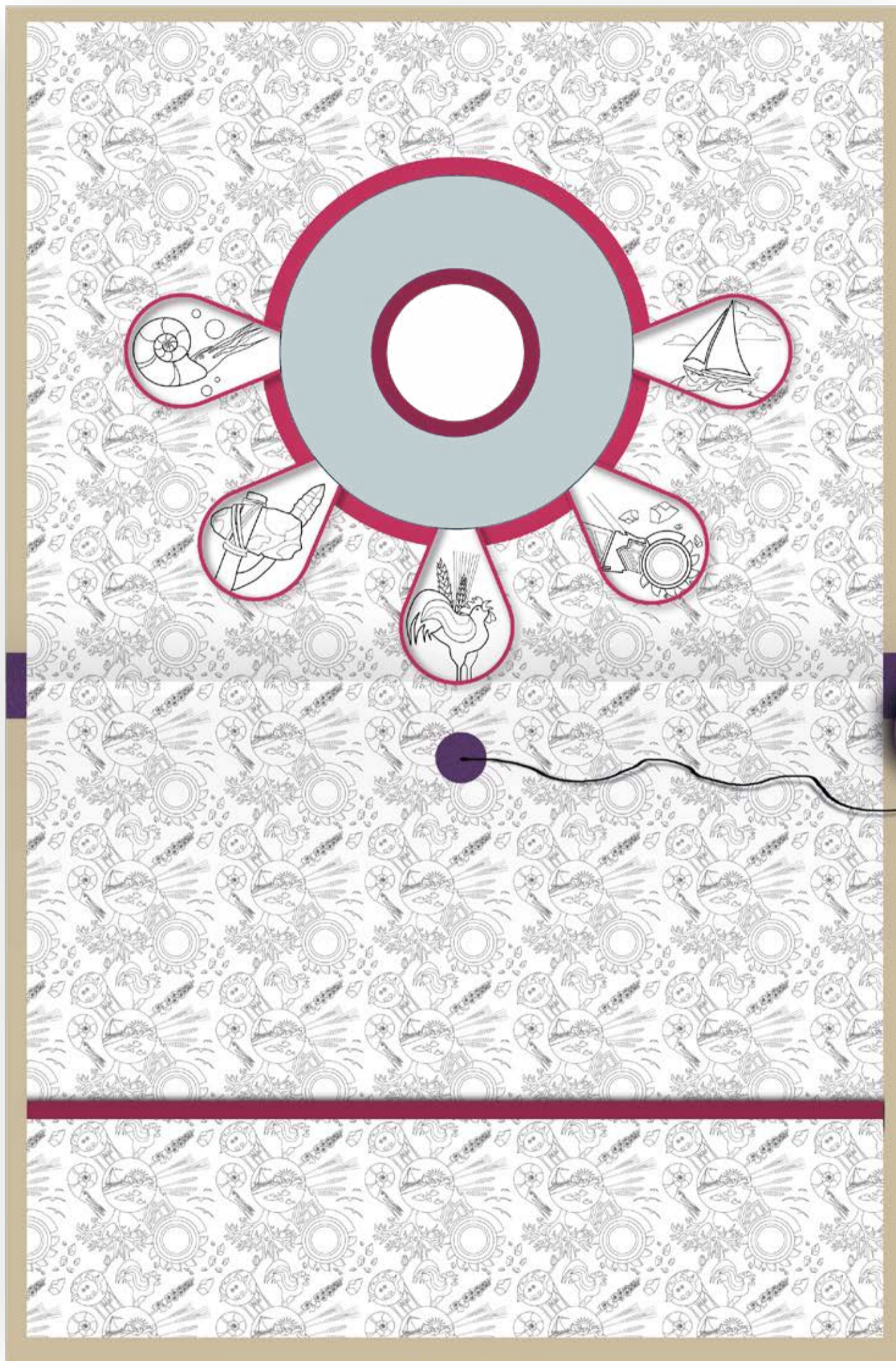
**Sight Glass** | Scale 1:1 | Closed format, 17 × 23 cm

Used materials: paper, bookbinding cardboard (1 mm), bookbinding cloth, plastic, self-adhesive foils, steel sheet (0.8 mm), magnets; the sight glass is made with simple bookbinding techniques; laser cutting was used for the production of individual elements; graphics applied in the digital printing process



23 cm

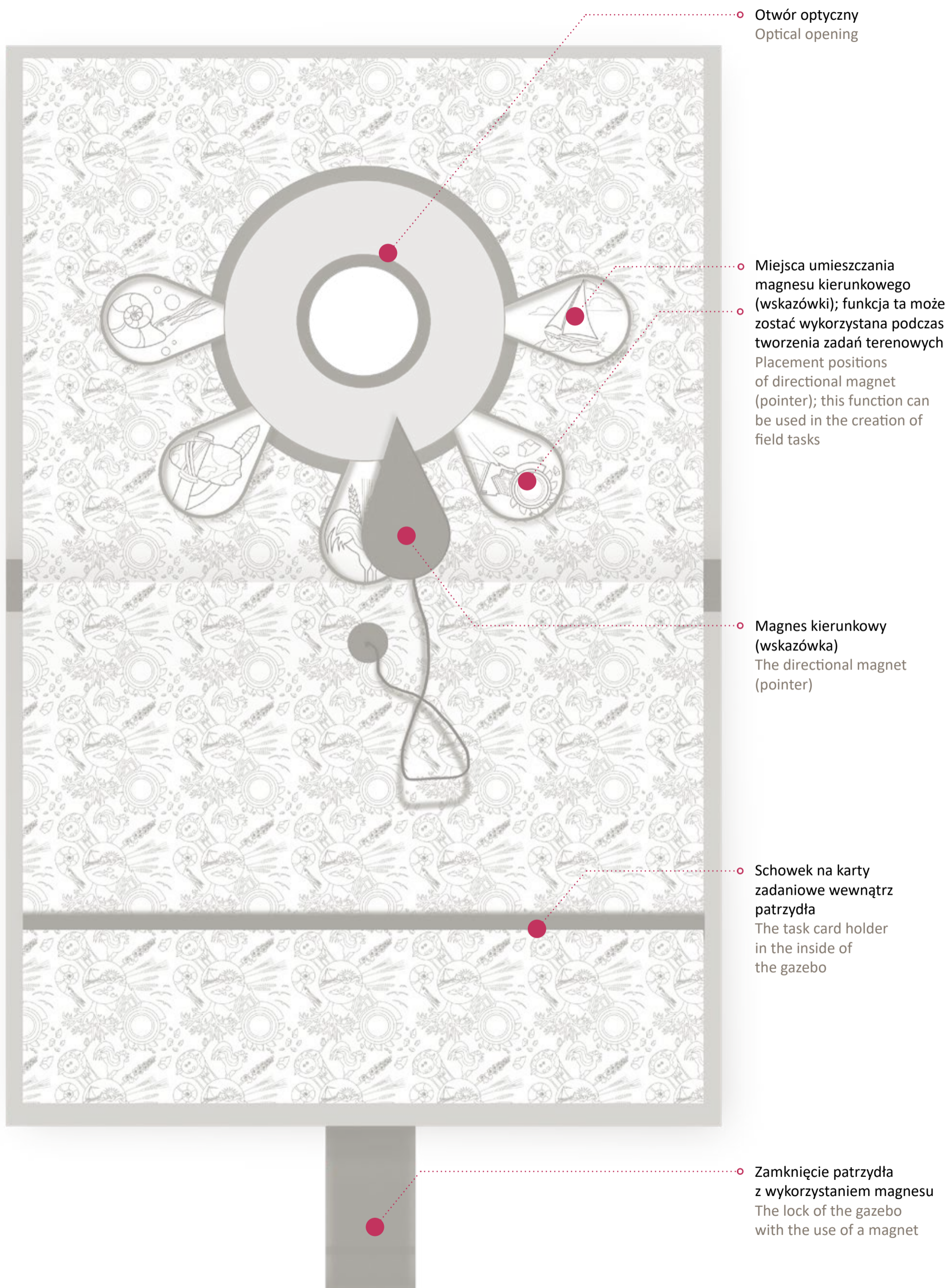
35 cm



Patrzydło | Format otwarty | Strona wewnętrzna  
Sight Glass | Open format | Inside page



PATRZYDŁO • SIGHT GLASS



Otwór optyczny  
Optical opening

Miejsca umieszczania  
magnesu kierunkowego  
(wskazówki); funkcja ta może  
zostać wykorzystana podczas  
tworzenia zadań terenowych  
Placement positions  
of directional magnet  
(pointer); this function can  
be used in the creation of  
field tasks

Magnes kierunkowy  
(wskazówka)  
The directional magnet  
(pointer)

Schowek na karty  
zadaniowe wewnątrz  
patrzydła  
The task card holder  
in the inside of  
the gazebo

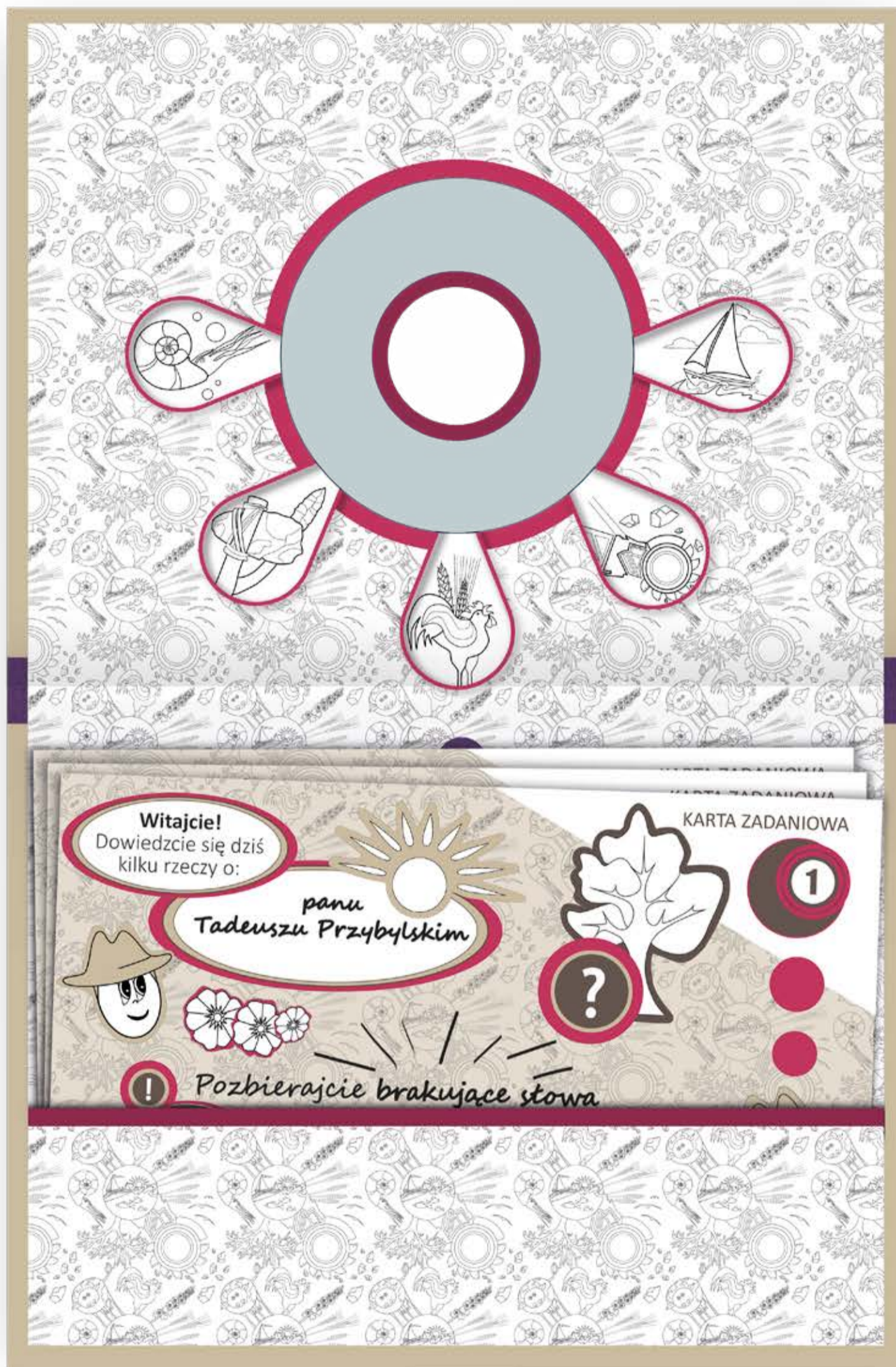
Zamknięcie patrzydła  
z wykorzystaniem magnesu  
The lock of the gazebo  
with the use of a magnet







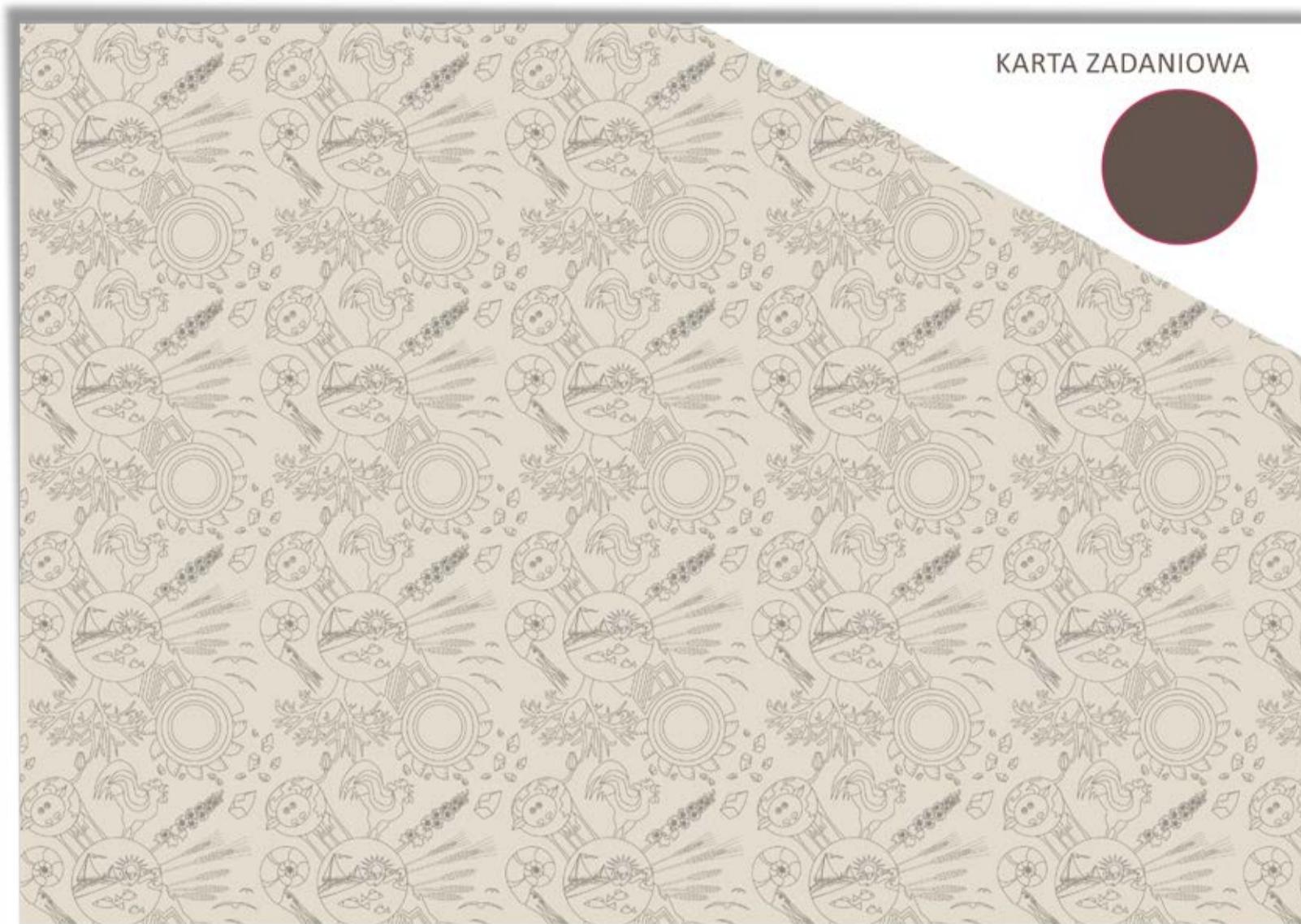
KARTY ZADANIOWE • TASK CARDS



Patrzydło | Format otwarty | Strona wewnętrzna z umieszczonymi kartami zadaniowymi  
Sight Glass | Open format | Inside page with task cards inserted



## KARTY ZADANIOWE • TASK CARDS



Karta zadaniowa | Skala 1:1 | Format A5

Karty zadaniowe zawierają opisy czynności do wykonania w postaci pytań, na które uczestnicy gry powinni znaleźć odpowiedzi oraz wytyczne co do miejsc, w których się one znajdują. Mamy więc tu do czynienia z zadaniami treściowymi i terenowymi. Zadania treściowe opracowane są przez uczestników spotkań warsztatowych za pomocą bełchatowskich skrapek. Nad przebiegiem i wynikiem takich spotkań czuwa koordynator projektu. Przygotowanie zadań terenowych odbywa się również w trakcie spotkań warsztatowych z tymi samymi osobami, które opracowały zadania treściowe. Do zadań treściowych dobrane zostają stanowiska pozycyjne i stanowiska informacyjne. Zostaje więc określona przestrzeń gry oraz konkretne punkty, w których znajdują się odpowiedzi i dalsze zadania.

Task card | Scale 1:1 | Format A5

The task cards contain descriptions of the activities to be performed by the players. These include questions to be answered by the players as well as directions to the locations. If the task is about specific content, it is a content task, while if the card shows descriptions or a map of the place the player has to go to, it is a field task. The content tasks are developed by the participants of the workshop meetings with the help of Belchatow scrapbooks. The course and outcome of such meetings is supervised by the project coordinator. The preparation of the field tasks also takes place during workshop meetings with the same people who developed the content tasks. For the content tasks, positioning and information stations are selected. In other words, the playing field is defined, as well as the specific points where the answers and further tasks will be located.



Przykład opracowanej karty zadaniowej | Format A5



Example of the developed task card | Format A5



KARTY ZADANIOWE • TASK CARDS



**Spotkania warsztatowe** | Opracowanie i wykonanie kart zadaniowych przy użyciu bełchatowskich skrapek

**Workshop meetings** | Development and production of task cards using belchat's scrappers



## BEŁCHATOWSKIE SKRAPKI • BELCHAT'S SCRAPPERS



**Bełchatowskie skrapki** | Arkusze z naklejkami | Format A5

Bełchatowskie skrapki to seria naklejek, które obrazują w bardzo uproszczonej formie tematy związane z okolicami bełchatowskiej kopalni. Skrapki służą do dowolnej dekoracji kart zadaniowych i pełnią też funkcję mocowania na nich własnych materiałów w postaci zdjęć lub tekstów. Arkusze z naklejkami mogą zostać wykorzystane jako drobne nagrody dla uczestników gier.

**Belchat's scrappers** | Sticker sheets | Format A5

Belchat's scrappers is a collection of stickers that illustrate, in a very simplified form, topics related to the vicinity of the Belchatow mine. The scraps are used for free decoration of task cards and also fulfill the function of attaching one's own materials on the cards in the form of photos or texts. Sheets with stickers can be used as small prizes for game participants.



KARTA ZWYCIĘSKA • WINNING CARD



Karta zwycięska | Skala 1:1 | Format A5

Karta zwycięska to wygrana. Jest to obiekt, który należy do zawodnika i stanowi dla niego pamiątkę. Karta zwycięska zostaje wypełniona przez samego zwycięzcę. Do karty zwycięskiej należy również zestaw bełchatowskich skrapek. Dzięki nim wygrana karta może zostać indywidualnie ozdobiona. Właściciel karty zwycięskiej może zachować ją jako dowód swoich sprawności lub też podzielić się z innymi swoim sukcesem, używając jej jako kartki pocztowej.

Winning card | Scale 1:1 | Format A5

A winning card is a win. It is an object that belongs to the contestant and is a memento for him or her. The winning card is filled in by the winner himself. The winning card also includes a set of Belchat scraps. With these, the winning card can be individually decorated. The owner of the winning card can keep it as proof of his or her prowess or share his or her success with others using it as a postcard.



Przykład opracowania karty zwycięskiej | Format A5

Opracowanie własne przy użyciu fotografii ze źródła: <http://historia-nieznana.blogspot.com/2015/04/rogowiec-bechatow-tadeusz-przybylski.html> (18.03.2023)



Example of developing a winning card | Format A5

Own elaboration using photographs from the source: <http://historia-nieznana.blogspot.com/2015/04/rogowiec-bechatowtadeusz-przybylski.html> (18.03.2023)

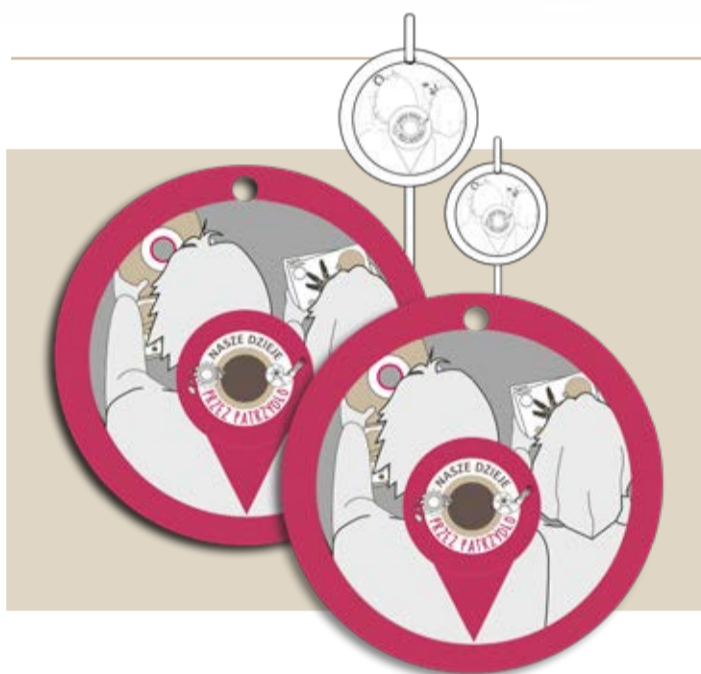


## AKCESORIA • ACCESSORIES



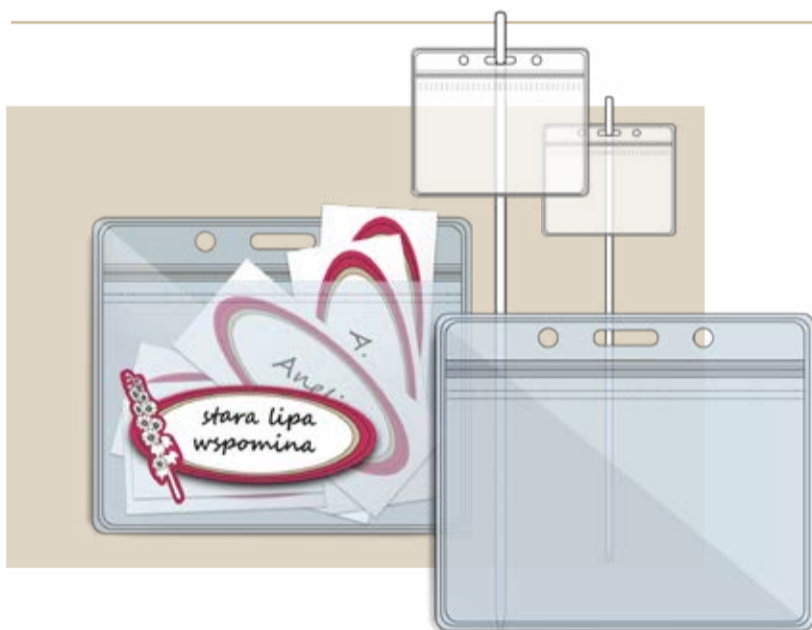
Podpowiadacz to niewielki obiekt zawierający podpowiedzi na pytania z kart zadaniowych w postaci obrazu lub tekstu. Do przygotowania podpowiadacza używane są belchatowskie skrapki wykonane z materiałów odpornych na warunki atmosferyczne. Podpowiadacze zawieszane są na specjalnych kołkach lub też na innych obiektach w przestrzeni. Do tego celu użyć można kilku produktów pomocniczych.

A prompter is a small object that contains answers to task card questions in the form of an image or text. Belchat's scrapers made of weather-resistant materials are used to prepare the hinters. The prompters are hung on special pins or on other objects in the space. Several support products can be used for this purpose.



Punkt „stop” jest oznakowaniem miejsca, w którym mają zostać wykonane opisane na kartach zadaniowych działania. Oznakowanie to w postaci krążka z naklejką może zostać zawieszony na umieszczonym w ziemi kołku. Za pomocą przygotowanych taśm punkt „stop” może również umiejscowiony zostać na gałęziach drzew, słupach lub na innych elementach w przestrzeni.

„Stop” point is a marking of the place where the activities described on the task cards are to be carried out. This marking in the form of a disc with a sticker can be hung on a pin placed in the ground. With the help of prepared tapes, the „stop” point can also be placed on tree branches, poles or other elements in the space.



Również inne produkty takie jak koszulki na wizytówki mogą posłużyć do przygotowania punktów informacyjnych dla graczy. W przedstawionym przykładzie znajdują się w nich naklejki z serii belchatowskich skrapek jako część rozwiązania zadania.

Also other products such as business card covers can be used to prepare information points for players. In the example shown here, they contain stickers from the belcha's scrapers series as part of the solution to the task.



Do akcesoriów gry należy przygotowana taśma z nadrukiem. Służy ona do oznakowania miejsc, umocowania lub zawieszenia podpowiadaczy, punktów „stop” i innych elementów gry.

The game accessories include prepared printed tape. It is used to mark places, fix or hang prompters, „stop” points and other elements of the game.



AKCESORIA • ACCESSORIES

**Akcesoria** to obiekty pomocnicze do zagospodarowania przestrzeni gier. Podstawą do stworzenia akcesoriów są produkty dostępne na rynku. Przykładem mogą być krążki z tworzywa sztucznego o średnicy 5 do 10 cm, foliowe koszulki na wizytówki lub wszelkiego rodzaju elementy do mocowania taśm i pasów. Przedmioty te stają się częścią zabaw po ich opracowaniu w trakcie spotkań warsztatowych za pomocą bełchatowskich skrapek. Uczestnicy spotkań mogą dowolnie wybierać dostępne na rynku produkty, aby oznaczyć punkty informacyjne w terenie.

Accessories are support objects for the development of game spaces. The basis for creating accessories are products available on the market. Examples include plastic discs with a diameter of 5 to 10 cm, foil covers for business cards or all kinds of items for attaching tapes and belts. These items become part of the games after they are developed during workshop meetings using belchat's scrapers. Participants in the meetings are free to choose commercially available products to mark information points in the field.

Przykłady akcesoriów  
i ich rozmieszczenia w przestrzeni  
Examples of accessories  
and their arrangement in the field

**Punkt „stop”** | Krążek z tworzywa sztucznego (np. szkła akrylowego) o średnicy od 5 do 10 cm | Opracowanie przy użyciu naklejek outdoor  
„Stop” point | Plastic disc (e.g. acrylic glass) with a diameter of 5 to 10 cm | Framing using outdoor stickers

**Taśma do znakowania i wieszania** | Taśmy rypsowe z nadrukiem o szerokości 15 lub 25 mm  
Tape for marking and hanging | Printed grosgrain ribbons with a width of 15 or 25 mm

**Koszulki na rozwiązania do zadań treściowych** | Przezroczyste pokrowce z PVC odporne na warunki atmosferyczne | Rozmiar: 100 × 86 mm  
Covers for solutions to content tasks | Transparent weatherproof PVC covers | Size: 100 × 86 mm

**Podpowiadacz** | Krążek z tworzywa sztucznego (np. szkła akrylowego) o średnicy od 5 do 10 cm | Opracowanie przy użyciu naklejek outdoor  
Prompter | Plastic disc (e.g. acrylic glass) with a diameter of 5 to 10 cm | Framing using outdoor stickers





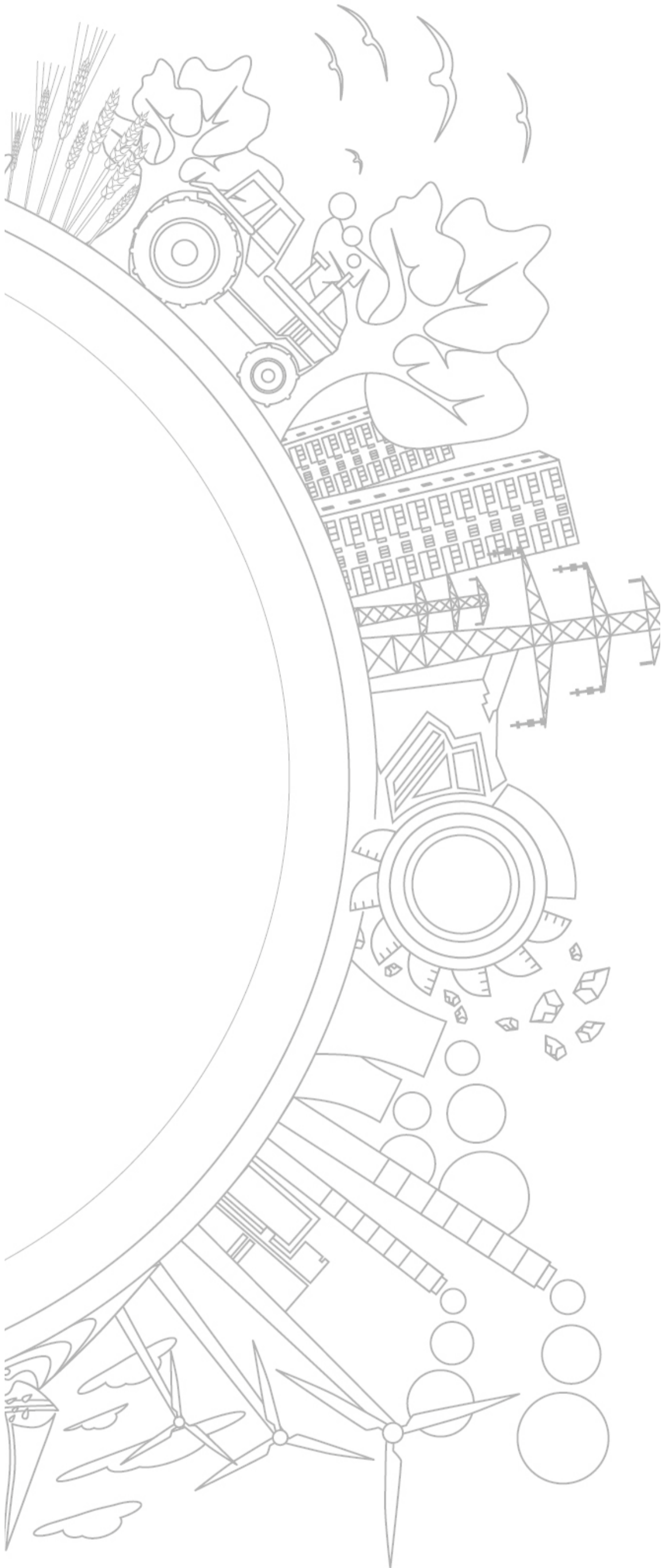


## *Nasze Dzieje – Przez Patrzydło* Projekt końcowy

Końcowe rozwiązanie projektowe nie koncentruje się jedynie na samym produkcie, a określa pole działania w procesie. Jego podstawową częścią jest aktywacja społeczności poprzez skierowanie głównego działania na realizację gier i zabaw odnoszących się do dziejów okolic bełchatowskiej kopalni i ich mieszkańców. Realizacja zadań dla dzieci i młodzieży ma zmobilizować zarówno dorosłych mieszkańców, jak i wszelkich lokalnych aktorów do współpracy. Zaprojektowany proces to zabawa edukacyjna, w której przekazywana będzie wiedza o szeroko pojętej historii regionu. Cała akcja i należące do niej narzędzia przeznaczone są dla dwóch głównych grup użytkowników. Zadaniem uczestników zabawy jest dla jednych opracowanie, a dla drugich rozwiązanie treści zadań. Bardzo ważnym elementem opracowania jest aspekt przestrzenny. Wynika on z nieustających zmian krajobrazu, jak i towarzyszącej im bezsilności ludzi.

Zaprojektowana akcja dotyczy dwóch części procesu, które są od siebie zależne. Pierwszą z nich jest powstanie treści gier na kartach zadaniowych. Opracowanie tych treści odbywa się w ramach spotkań warsztatowych, na które zapraszani są mieszkańcy bełchatowskich okolic. Spotkania mogą mieć charakter otwarty dla wszystkich lub też odbywać się w ramach istniejących już społeczności takich jak instytucje czy koła zainteresowań. Niewykluczony jest tu również udział ekspertów, naukowców lub artystów. W tej części projektu chodzi o mobilizację mieszkańców do wspólnych działań. Drugą częścią opracowanego procesu są akcje z patrzydłami. Mowa jest tu o grach i zabawach, których treści przygotowane zostały w pierwszej części procesu. Celem gier jest rozwiązanie przez uczestników wszystkich zadań z kart zadaniowych, a w rezultacie wypełnienie karty zwycięskiej.





## *Our History – Through the Sight Glass* Final project

The final design solution is not only focused on the product itself, but defines the field of action in a specific process. Its core part is the activation of the community by directing the main activity towards the realisation of games and activities relating to the history of the Bełchatów mine area and its inhabitants. The realisation of tasks for children and young people is intended to mobilise both adult residents and any local actors to cooperate. The designed process is an educational game, in which knowledge of the region's history in its broadest sense will be conveyed. The whole action as well as the tools belonging to it are intended for two main user groups. The task of the participants in the game is for one to develop and for the other to solve the content of the tasks. A very important element in my study is the spatial aspect. It stems from the constant changes in the landscape as well as the accompanying powerlessness of people.

The designed action concerns two parts of the process, which are interdependent. The first is the creation of game content through workshop meetings to which residents of the Bełchatów area as well as other visitors are invited. These meetings can be open to all or can take place within existing communities such as institutions or interest circles. Special guests such as experts, scientists or artists, for example, may also be invited to the workshop meetings. This part of the project is about mobilising residents to take joint action. The second part of the developed process is the gazebo games themselves, i.e. outdoor activities in the form of a play or educational game set in a given space. The aim here is for the participant or participants in the game to solve all the tasks on the task cards and, as a result, to fill in the winner's card.



## SCHEMAT PROCESU

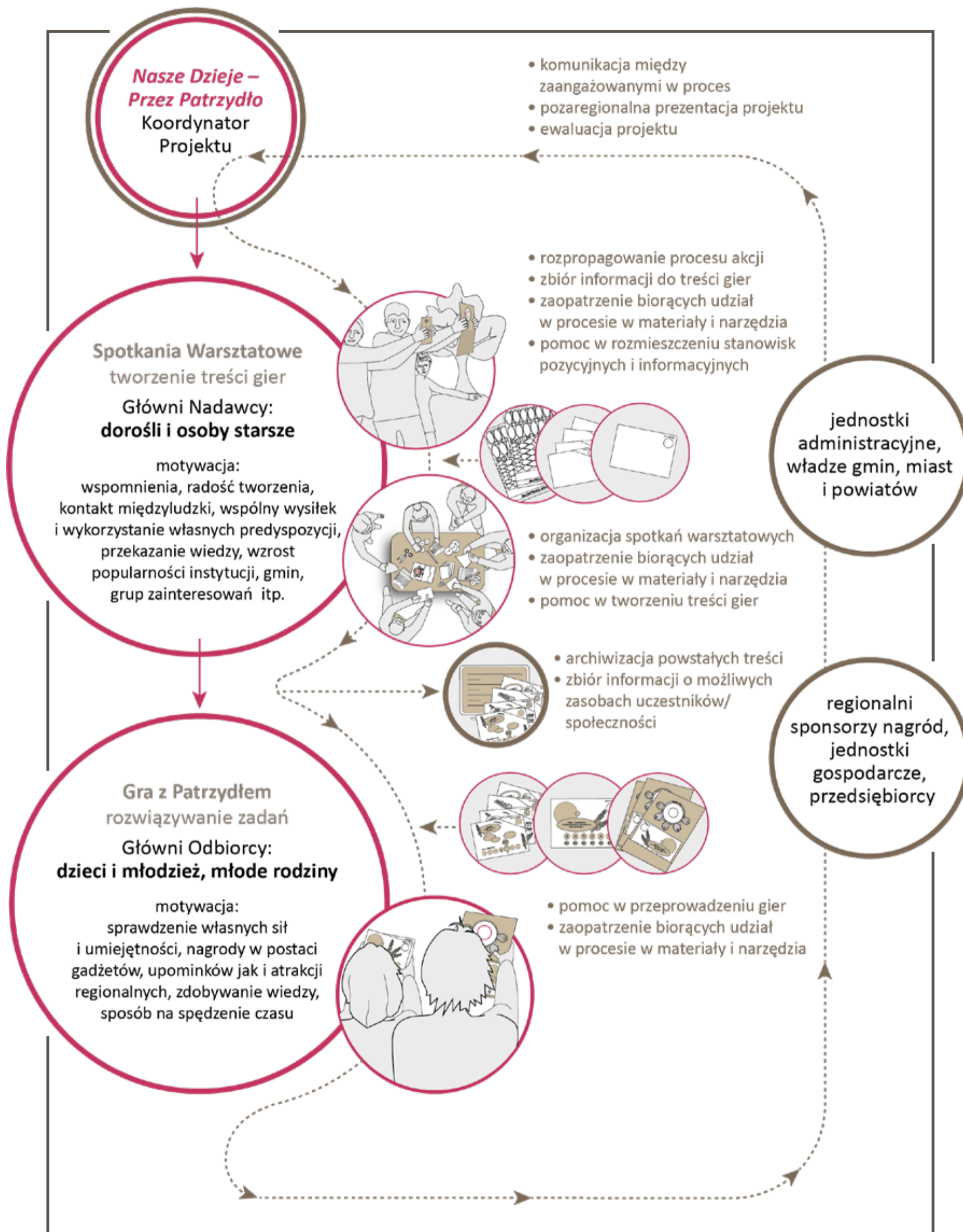
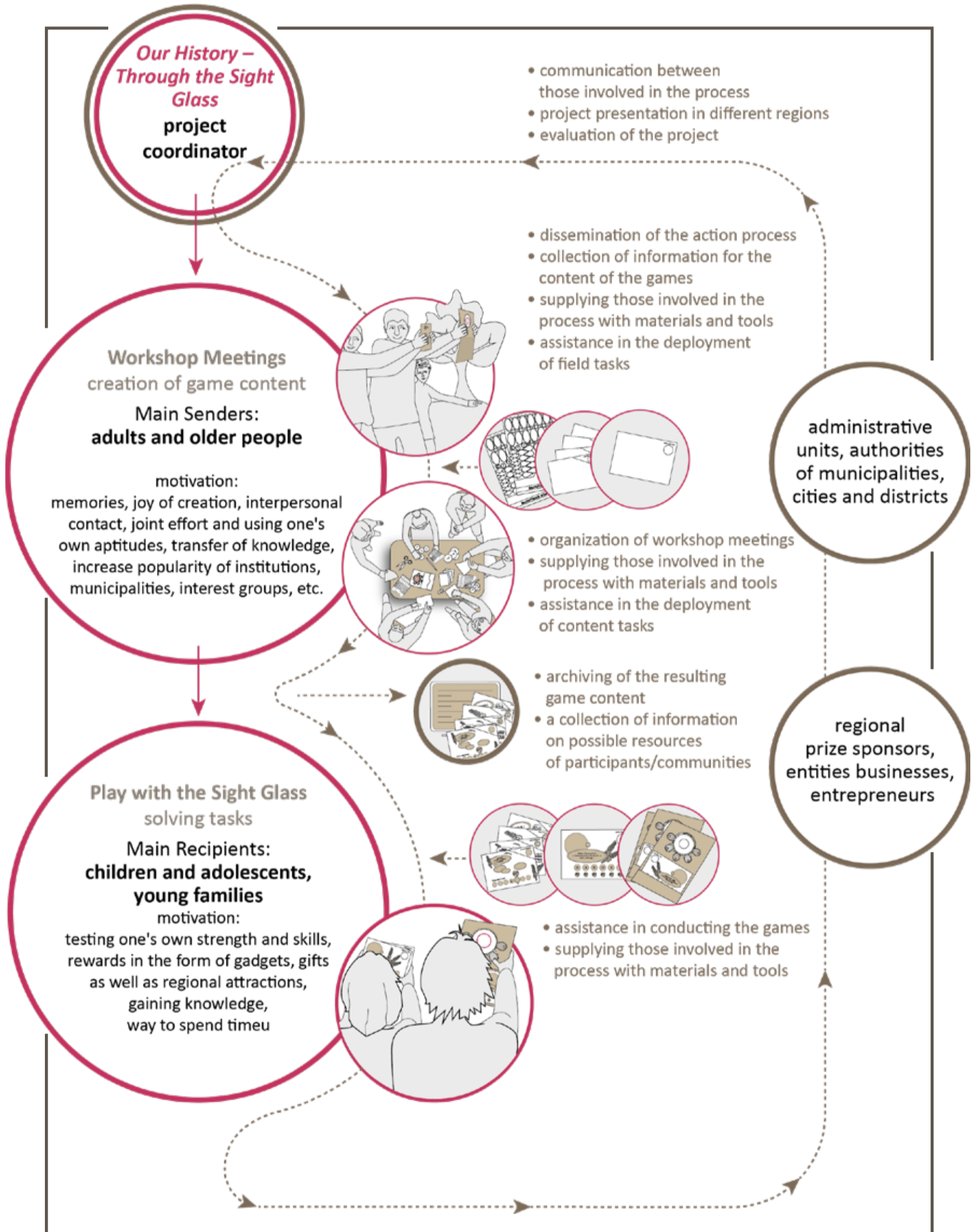




DIAGRAM OF THE PROCESS







#### Materiały promocyjne i informacyjne |

Inicjacja i organizacja spotkań warsztatowych jest jedną z najistotniejszych czynności koordynatora projektu. Do tego celu służą przygotowane materiały promocyjne i informacyjne w postaci plakatów, ulotek lub listów imiennych.

#### Promotional and informational materials |

The initiation and organization of workshop meetings is one of the most important activities of the coordinator. For this purpose there are prepared promotional and informational materials in the form of posters, flyers or name letters.





**Spotkania Warsztatowe |**  
Przygotowanie zadań treściowych

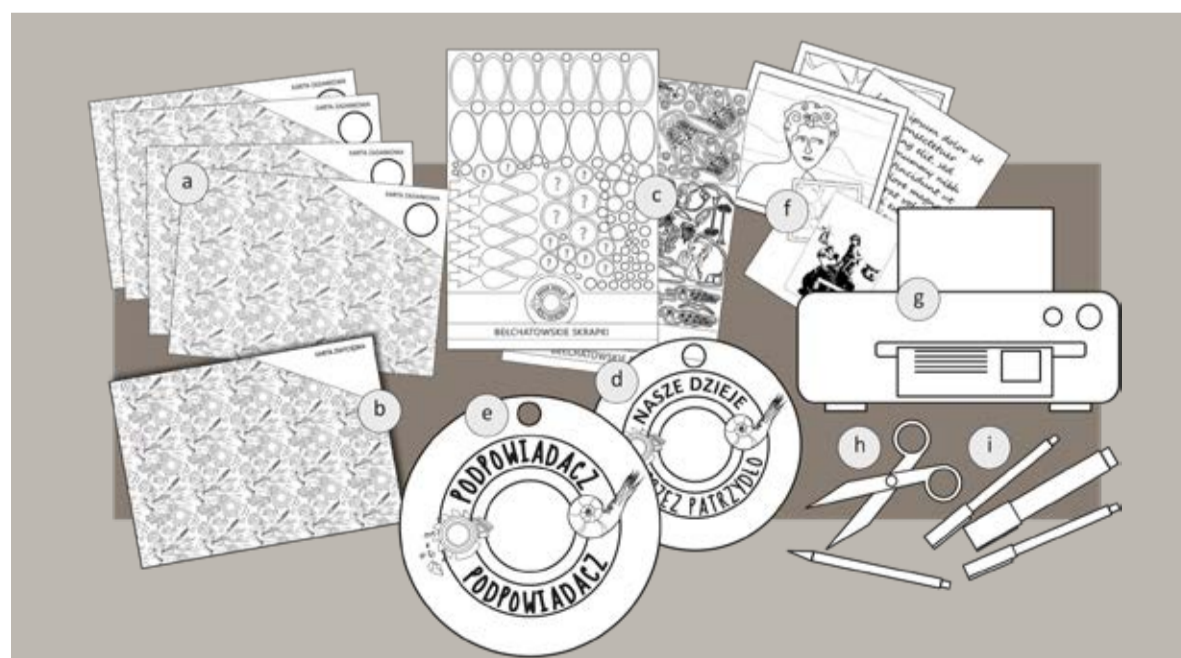
PRZYRZĄDY:

- a. karty zadaniowe
- b. karty zwycięskie
- c. skrapki
- d. postojówki
- e. podpowiadacze
- f. zdjęcia, teksty i materiały własne
- g. drukarka
- h. markery permanentne

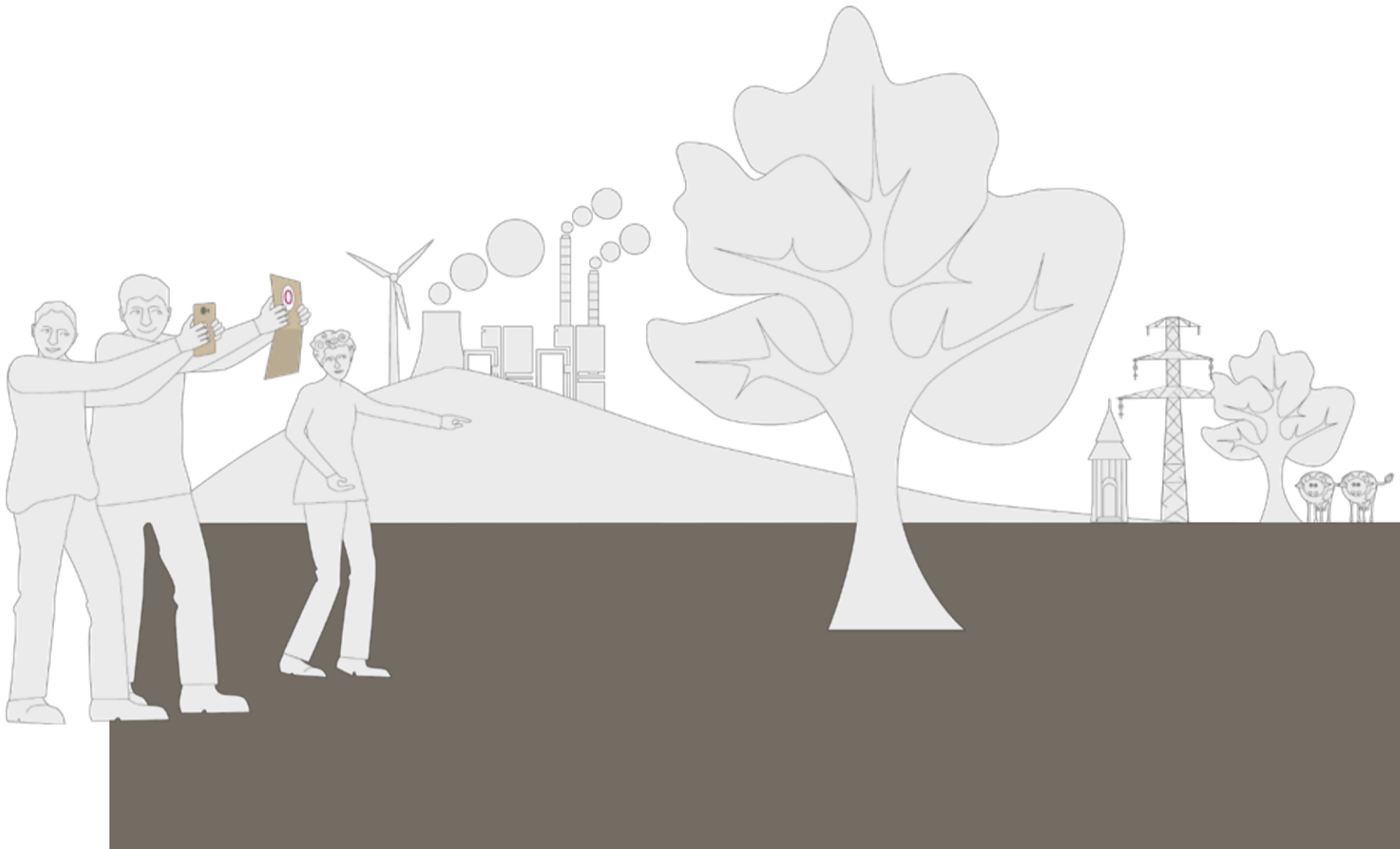
**Workshop meetings |**  
Preparation of content tasks

INSTRUMENTS:

- a. task cards
- b. winning card
- c. belchat's scrappers
- d. stop mark
- e. answer marks
- f. photographs, texts and other own material
- g. printer
- h. permanent markers





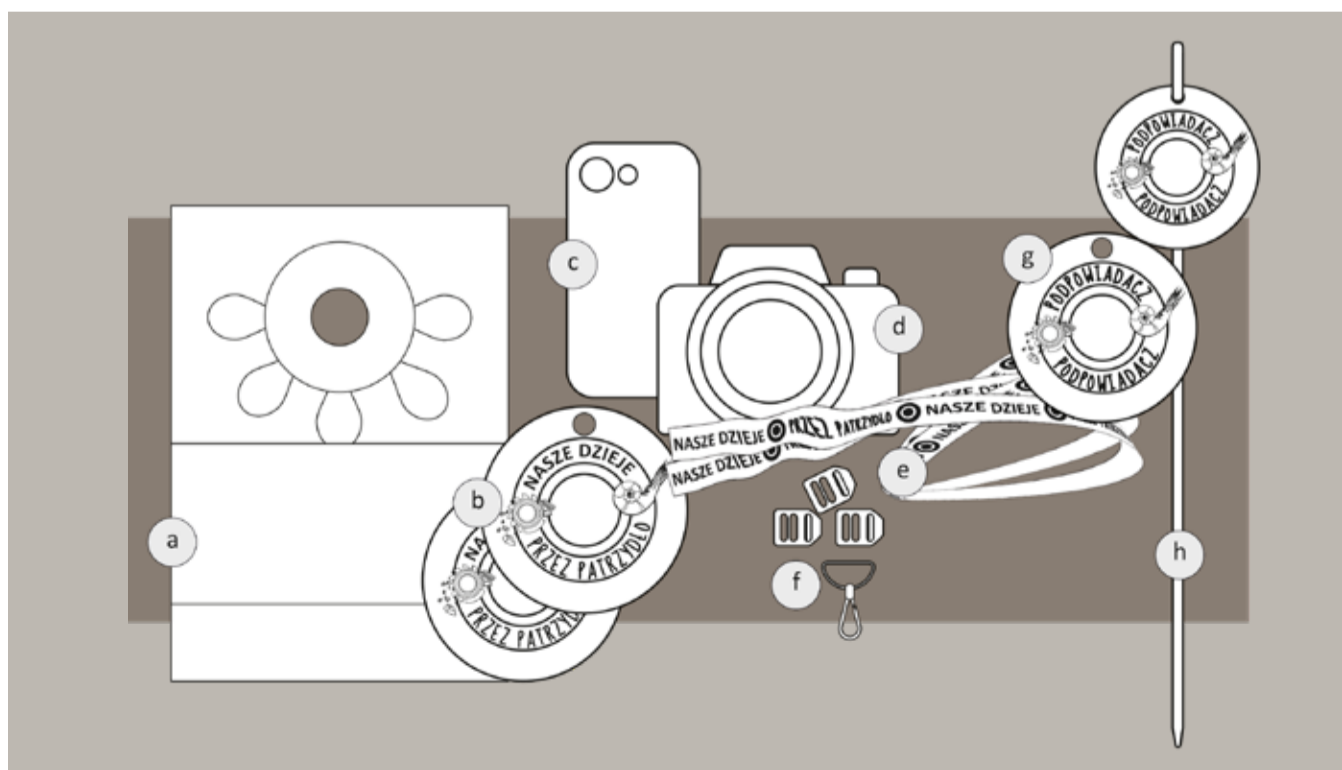


**Spotkania Warsztatowe |**  
Przygotowanie zadań terenowych

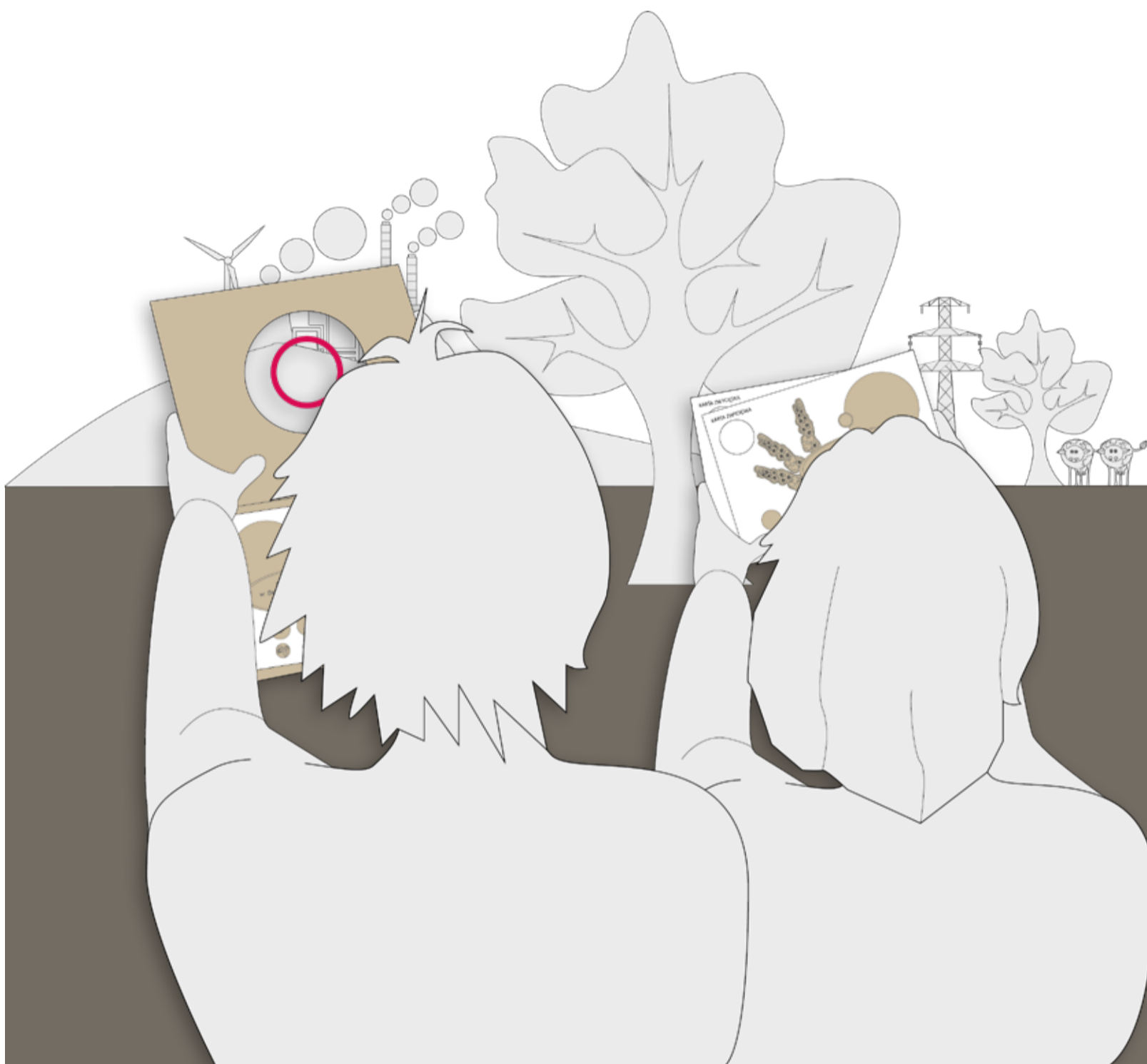
**PRZYRZĄDY:**  
 a. patrzydło  
 b. postojówki  
 c. smartfon  
 d. aparat fotograficzny  
 e. taśmy do oznaczania  
 f. mocowania  
 g. podpowiadacz  
 h. kołek

**Workshop meetings |**  
Preparation of field tasks

**INSTRUMENTS:**  
 a. sight glass  
 b. stop marks  
 c. smartphone  
 d. camera  
 e. marking tapes  
 f. fastenings  
 g. answer marks  
 h. spike







### *Nasze Dzieje – Przez Patrzydło*

„Nasze Dzieje – Przez Patrzydło” to zabawa, która inicjuje nietypowy sposób obcowania z otaczającym światem. Daje ona biorącym w niej udział możliwość ponownego „zawładnięcia” czy też nowego „przyswojenia” przestrzeni. Patrzydło to główny bohater zabawy. Pozwala ono na fragmentaryczną obserwację rzeczywistości i skupia uwagę jedynie na jej niewielkiej części. Rozdysponowanie zadań w otaczającej przestrzeni symbolizuje posiadanie nad nią pewnej władzy. Nie chodzi tu o bezgraniczne nią władanie, ale o akt podobny do pojednania. Ci, którzy starają się rozwiązać ukryte w terenie zadania, trzymając „Patrzydło” w ręku, stają się przynależni do grona obserwatorów bełchatowskiej przestrzeni. Obiekt ten zyskuje cechy artefaktu, który nie tylko pełni funkcję orientacji w terenie, ale też staje się symbolem wspólnoty.

### *Our History – Through the Sight Glass*

„Our History – Through the Sight Glass” is a game that initiates an atypical way of interacting with the surrounding world. It gives those taking part the opportunity to „take possession” again or to „assimilate” space in a new way. The sight glass is the main character of the play. It allows a fragmented observation of reality and focuses attention on only a small part of it. The distribution of tasks in the space symbolises the possession of a certain power over it. It’s not about possessing it without limits, but an act similar to reconciliation. Those who try to solve the tasks hidden in the space, holding the sight glass in their hands, become members of a certain group. The object becomes an artefact that not only has the function of orientation in the field, but also becomes a symbol of community.

