

Raport Film Spring Open Hackathon dla Wawelu

W tym roku już po raz drugi, dzięki wsparciu Województwa Małopolskiego podczas 17 edycji Plenerów Film Spring Open w terminie 14-16.10.2022 odbył się - Film Spring Open Hackathon dla Wawelu. Był to konkurs dedykowany programistom i artystom audiowizualnym, którego celem było powstanie studyjnych, interaktywnych koncepcji projektów dla Zamku Królewskiego na Wawelu. Making of z Hackathonu https://www.youtube.com/watch?v=itri_qbNJt0

Uczestnicy podczas trzech dni trwania Hackathonu tworzyli projekty aplikacji, gier komputerowych, a także interakcyjnych projektów VR i projekty multimedialne, których zadaniem było przybliżenie i uatrakcyjnienie odbioru zabytków na Wawelu, historii z nim związanych, a także ułatwienie zwiedzania Zamku Królewskiego na Wawelu, tak by zainteresować młodych odbiorców.

Interakcyjność i możliwość zaangażowania widza w czynne zwiedzanie zabytków to konieczność, dzięki której można zaangażować odbiorców w interakcyjną narrację stymulującą zwiedzanie zabytków połączoną z poznawaniem ich historii.

Wydarzenie miało na celu integrację filmowców, programistów i twórców gier. Było skierowane do: informatyków, grafików komputerowych, specjalistów VR i AR, producentów, dźwiękowców, ale także aktorów, reżyserów, twórców cinematików, projektantów gier, specjalistów od motion capture, wirtualnego studia, efektów wizualnych i twórców animacji, czyli przedstawiciele zawodów, które mają wpływ na rozwój branży audiowizualnej. Taka współpraca definiuje bowiem przyszłość dyscyplin kreatywnych.

Celem Hackathonu było stworzenie pomysłu edukacyjnego łączącego świat filmu z nowoczesnymi technologiami. Nagrodą rzeczową w konkursie była karta graficzna RTX 3080 ufundowana przez Filmołkę Narodową - Instytut Audiowizualny. Druga nagrodą był tablet Lenovo Tab P12 Pro ufundowany przez firmę Lenovo Polska. Dodatkowo najlepszy projekt wybrany przez Dyрекcję Zamku będzie miał szansę komercyjnej realizacji.

Przyszłość branży to współpraca artystów i programistów i dlatego zaprosiliśmy do współpracy z filmowcami informatyków. Uczestnicy Hackathonu mogli tworzyć projekty pod okiem wybitnych specjalistów i eksperymentować za pomocą profesjonalnego sprzętu AV, który otrzymaliśmy od naszych 61 partnerów technologicznych. Zamek Królewski udostępnił bezpłatną możliwość zwiedzania i kręcenia zdjęć.

Postprodukcję zrealizowanych materiałów umożliwił partner technologiczny Hackathonu - Lenovo Polska, który udostępnił laptopy o silnej mocy przeliczeniowej i dobrej karcie graficznej umożliwiającej programistom tworzenie i renderowanie swoich koncepcji. Komputery wyposażone były w oprogramowanie Cinema 4D do animacji (dzięki producentowi Maxon i polskiemu dystrybutorowi IT Serwis), a także dostępny był pełen pakiet programów Adobe (dzięki Graficzne.pl) oraz oprogramowania Nuke (Foundry) do tworzenia VFX.

Na zakończenie Hackathonu Jury w składzie: Magdalena Piejko (Dyrektor Filmołki Narodowej - Instytutu Audiowizualnego), Marta Graczyńska (Pełnomocnik Dyrektora ds. Działalności Edukacyjnej),

Konrad Ziąja (opiekun Hackathonu), Sławomir Idziak (opiekun artystyczny) wybrało projekt Franciszka Matysika.

Wśród pomysłów, które uczestnicy prezentowali podczas Hackathonu znalazły się m.in.: "Wawel at a glance" Edyty Jadowskiej, "Dragon Questions" Ananthy Krishnana, "Wanda I (Pierwsza)" Wojciecha Olchowskiego oraz projekt Franciszka Matysika, a także Jana Kłoczko i Adama Serafina.

Projekt Franciszka Matysika będący inicjatywą – mającą na celu przedstawienie oferty turystycznej Wawelu dla osób, które zwiedzają Wzgórze Wawelskie, ale nie odwiedzają wystaw – został przez Jury Hackathonu uznany za najbardziej interesujący. Pomysł łączy możliwości wirtualnej produkcji materiałów filmowych z silnikiem graficznym Unreal Engine 5 wykorzystywanym do tworzenia gier komputerowych.

Matysik wygrał konkurs po raz drugi z rzędu. W ubiegłym roku jego praca również została nagrodzona, a jej efektem jest aplikacja na telefony komórkowe oparta na AR, "Smok w Krakowie" stworzona przez CinematicVR. W zwycięskim teamie nad pomysłem pracowali także Marcin Jamrozik i Klaudia Sedlaczek.

Drugą nagrodę otrzymała Edyta Jadowska za "Wawel at a glance"- projekt aplikacji łączącej animację z rozwiązaniami AR - pozwalającej w sposób interaktywny zwiedzać wnętrza i oglądać eksponaty. Zwiedzający kierowany poprzez pytania zadawane przez aplikację łączy eksponaty ze znajomością historii i jest prowadzony w ten sposób przez wnętrza zabytku.

Film Spring Open Hackathon dla Wawelu stał się okazją do powstania także innych projektów:

- Pomysł Adama Serafina to "Smokotroniczny przewodnik", czyli autonomiczny robot przypominający smoka, poruszający się po dziedzińcu zamku i witający turystów, wchodzący z nimi w interakcje, pomagający w orientacji, wskazujący drogę etc.
- "Dragon Questions" - pomysł Ananthy Krishnana to interaktywny film VR, w którym widz spotyka na swojej drodze smoka wawelskiego i prowadzi z nim rozmowę. Smok niczym Sfinks zadaje widzowi różne pytania. Dobre odpowiedzi zbliżają widza do celu, złe mogą skazać go na pożarcie przez smoka.
- "Wanda I (Pierwsza)" Wojciecha Olchowskiego oparty był na legendzie o Wandzie i zakładał kampanię viralową w formie wideo rozprzestrzeniającą się w mediach społecznościowych, która byłaby głosem kobiet i podkreśleniem ich roli w kształtowaniu historii.
- pomysł Jana Kłoczko, który zaprezentował projekt aplikacji rozpoznającej oznaczenia porcelany połączonej z interaktywną grą dotyczącą eksponatów z tej dziedziny zgromadzonych na Wawelu.

Dzięki interdyscyplinarnej współpracy uczestników Hackathonu powstały zespoły twórcze, które już po zakończeniu konkursu mają szansę dalej wspólnie realizować swoje projekty.

Podkreślone zostały najważniejsze walory, poprawiające pozycjonowanie materiałów oraz ich sukces komercyjny, jakimi są oryginalność, efekt naturalności, dbałość warsztatowa (na poziomie sprzętu, oświetlenia, ale i postprodukcji).

Making of z Hackathonu https://www.youtube.com/watch?v=itri_qbNjt0



Making of Plenery <https://www.youtube.com/watch?v=olZC0zC16vM>

Strona internetowa: <https://filmspringopen.eu/edukacja/hackathon-dla-wawelu/>

Zdjęcia <https://filmspringopen.eu/edukacja/plenery/popzednie-edycje/plenery-film-spring-open-2022/>

Hackathon dla Wawelu zorganizowano przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego w ramach programu Innowacyjna Małopolska.

Swoim patronatem Hackathon objęła w tym roku FilMOTEKA Narodowa - Instytut Audiowizualny.

Partnerem technologicznym była firma Lenovo Polska.

Mamy nadzieję, że w przyszłym roku turyści z całego świata będą mogli korzystać już drugiego pomysłu dla Wawelu, który zrodził się podczas zorganizowanego przez nas Hackathonu dzięki wsparciu Województwa Małopolskiego.