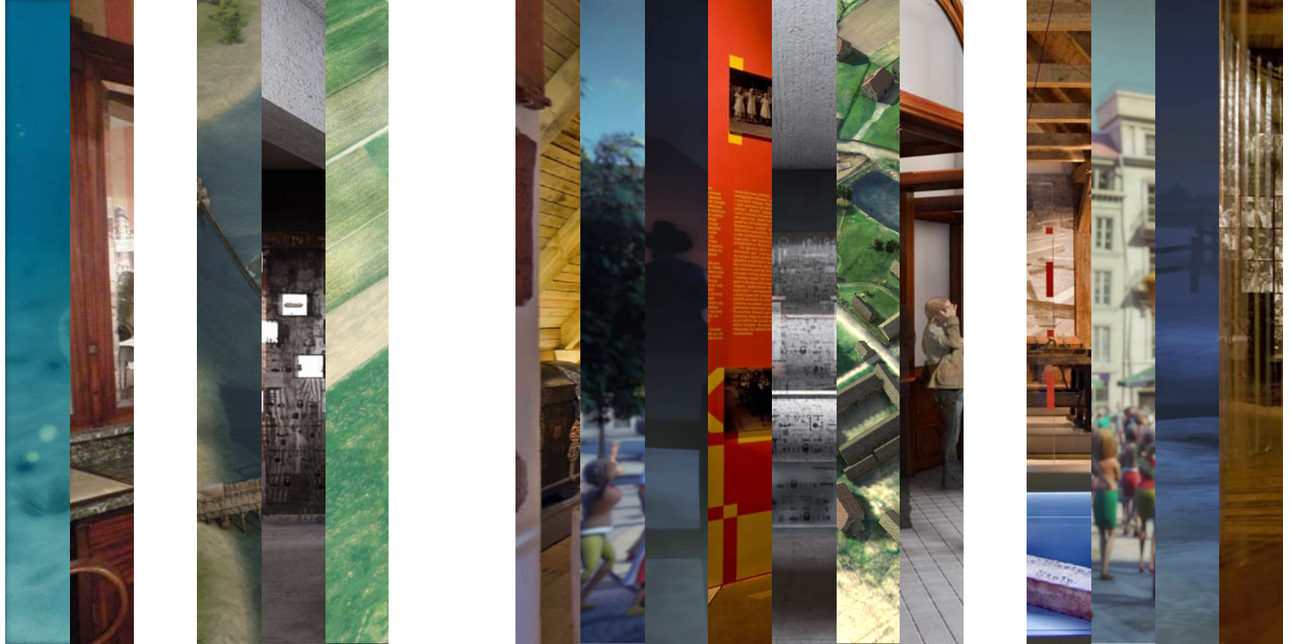
in*museum w muzeum



in*

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Animowana historia Góry Gradowej

Klient:
Park Kulturowy Fortyfikacji Miejskich „Twierdza Gdańsk” jednostka budżetowa Gminy Miasta Gdańsk

Miejsce:
Centrum Hewelianum w Gdańsku

Data:
2012

Zakres prac:
całość produkcji: scenariusz, scenopis, teksty, storyboard, koncepcja plastyczna, modelowanie, tesktury, animacja, rendering, postprodukcja, udźwiękowienie, montaż

Długość:
7 min

Od 2002 roku gdańskim fortem Grodzisko opiekuje się specjalnie do tego powołany: Park Kulturowy Fortyfikacji Miejskich. Wejście Polski do Unii Europejskiej otworzyło nowe źródła finansowania dla instytucji kulturalnych realizujących projekty rewitalizacji zabytków architektury. Pod egidą Centrum Hewelianum prowadzone były prace mające na celu przekształcenie zaniedbanych budowli fortyfikacyjnych w nowoczesną placówkę edukacyjno-wystawienniczą.

Na potrzeby ekspozycji o tematyce historycznej przygotowaliśmy film stworzony w technice animacji 3d opowiadający o historii Góry Gradowej, na której znajdują się obiekty fortu. Na ponad 50 ujęciach prezentujemy wydarzenia, które na przestrzeni 1000 lat ukształtowały losy Gdańska i jego zachodnich fortyfikacji.

Stworzyliśmy ponad 40 animowanych scenografii, zarówno malarskich jak i trójwymiarowych. Znalazły się pośród nich gdańskie zabytkowe scenerie, okoliczne pejzaże, pola bitew i zabytkowe wnętrza.

Powołaliśmy do życia ponad 30 animowanych aktorów: postacie pierwszoplanowe takie jak król Stefan Batory, Jan Strakowski czy Napoleon Bonaparte i drugoplanowe: mieszczanie, kupcy, robotnicy i żołnierze.

Wszystkie elementy animacji zostały stworzone w oparciu o opracowania naukowe, malarstwo i ryciny, co pozwoliło zachować wierność realiom historycznym. Dużą uwagę poświęciliśmy dokładnemu oddaniu architektury fortu – poza częścią fabularną, przedstawiającą w postaci impresji filmowych historię okolicy, powstało pięć krótkich dokumentalnych klipów, koncentrujących się na architekturze i roli umocnień Góry Gradowej.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Film animowany o odnawialnych źródłach energii

Klient:
Park Kulturowy Fortyfikacji Miejskich „Twierdza Gdańsk" jednostka budżetowa Gminy Miasta Gdańsk

Miejsce:
Centrum Hewelianum w Gdańsku

Data:
2012

Zakres prac:
całość produkcji: scenariusz, scenopis, teksty, storyboard, koncepcja plastyczna, modelowanie, tesktury, animacja, rendering, postprodukcja, udźwiękowienie, montaż

Długość:
4 min

Jednym z zadań Centrum Hewelianum jest działalność edukacyjna w zakresie popularyzacji nauki wśród młodzieży. Na tematycznych wystawach uczniowie zapoznać się mogą z zagadnieniami fizyki, chemii, astronomii czy biologii. Tematy te ujęte są głównie przy pomocy stanowisk pozwalających na własnoręczne przeprowadzenie eksperymentów naukowych. Duży nacisk został także położony na rozwój wiedzy ekologicznej.

Na potrzeby młodszego widza wyprodukowaliśmy animowaną bajkę przedstawiającą przygody sympatycznego robota OZKa. Robocik, który zawdzięcza swe imię skrótowi pochodzącemu od terminu: Odnawialne Źródła Energii, pomaga mieszkańcom zanieczyszczonego miasta rozprawić się z nadmierną emisją CO_2. Ozek stawia generatory wiatrowe, montuje na dachu panel słoneczny, pomaga ujarzmić moc rzek i drzemiących pod ziemią źródeł energii geotermalnej.

Czterominutowa animacja przygotowana jest z myślą o widzach w wieku od 5 do 8 lat. Film pełny jest sympatycznych postaci pierwszo- i drugoplanowych, akcja dzieje się pośród bajecznie kolorowych scenerii, a ruch przedstawiony jest w humorystyczny, stylizowany sposób znany ze współczesnych bajek Disneya, czy studia Pixar. Prezentując wesołą bajkę – uczymy ekologii, łączymy przyjemne z pożytecznym, tak aby wizytę w Centrum młody naukowiec zapamiętał jako dobrą zabawę.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Ekspozycje w zabytkowych budynkach: Historia magistra vitae est, Tradycje tkackie na Pomorzu, Kraina w Kratę – przeszłość, teraźniejszość, przyszłość

Klient:
Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku

Miejsce:
Muzeum Kultury Ludowej Pomorza w Swołowie

Data:
2011/2012

Zakres prac:
projekt ekspozycji wraz z nadzorem autorskim

Powierzchnia:
500 m2

Muzeum w Słupsku zdecydowało się poszerzyć swoją ofertę dla zwiedzających: poza istniejącą zagrodą Albrechta o charakterze skansenowym postanowiło zrealizować drugi kompleks, w którym tradycja łączy się z nowoczesnością.

W oparciu o przygotowane scenariusze pracowników merytorycznych muzeum oraz w ścisłej z nimi współpracy wewnątrz dziewiętnastowiecznych obiektów „Krainy w kratę" stworzyliśmy projekty trzech multimedialnych ekspozycji dotyczących regionu Pomorza.

Charakterystyczna architektura budownictwa szachulcowego stała się zdecydowanym elementem ekspozycji, wywierając duży wpływ na użyte środki.

W temat wprowadza nas „Historia magistra vitae est" – opowieść lawirująca między historią a legendą. Fakty mieszają się z przypowieściami unaoczniając ciekawostki dotyczące regionu. Treść zobrazowana jest przy pomocy scenografii. Poszczególne przestrzenie obrazują poruszane tematy, a użyte środki nawiązują do jej ludowego charakteru. Obiekty o znanej funkcji jak snopki słomy, wóz czy kolorowe wstążki znalazły tutaj nową wystawienniczą funkcję – ściany, siedziska, lekkie przegrody.

Tradycje tkackie pomorza to opowieść o kobietach i ich roli w gospodarstwie. W tej części eksponaty stały się głównym elementem ekspozycji - głównie tkaniny oraz sprzęty służące kobietom przy pracy. Użyte środki plastyczne opierają się na grze światłem i cieniem, podkreślając kobiecą naturę.

Męski świat ukazuje ekspozycja „Kraina w Kratę - przeszłość, teraźniejszość, przyszłość", która koncentruje uwagę zwiedzającego na tradycjach budowlanych, ciesielskich oraz stolarskich. Wśród eksponatów nie mogło zabraknąć pięknych drewnianych kufrów oraz przedmiotów pozornie tylko błahych jak klamki czy cegły.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Grafika ekspozycyjna do wystaw: Historia magistra vitae est, Tradycje tkackie na Pomorzu, Kraina w Kratę – przeszłość, teraźniejszość, przyszłość

Klient:
Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku

Miejsce:
Muzeum Kultury Ludowej Pomorza w Swołowie

Data:
2011/2012

Zakres prac:
projekt plansz wielkoformatowych wraz z przygotowaniem do druku, projekt identyfikacji graficznej oraz kierunkowej zagrody muzealnej

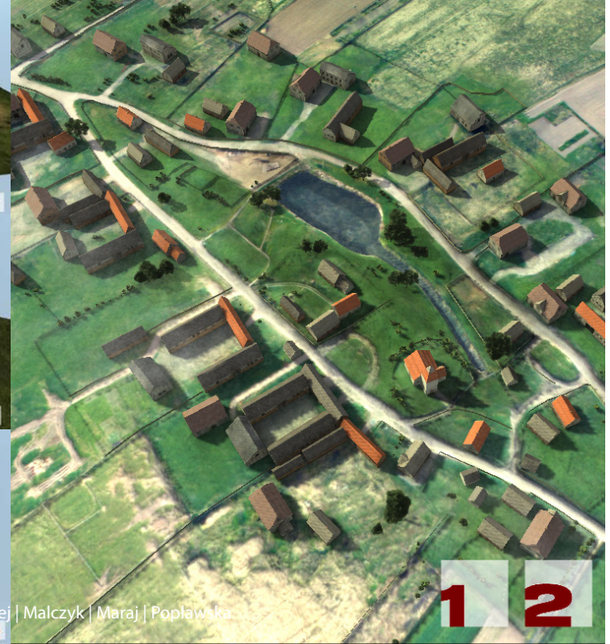
Częścią składową wystaw w Muzeum Kultury Ludowej Pomorza jest projekt plansz graficznych oraz wydruków wielkoformatowych.

Plansze informacyjne inspirowane są architekturą „Krainy w kratę". Kompozycja pionów i poziomów naśladuje podziały jakie możemy zaobserwować na fasadach budynków. W wielu wypadkach geometryczne kompozycje naklejane są na szkło współgrając z oryginalnym wykończeniem ścian.

Wystawa opiera się również na ciekawym materiale fotograficznym dostarczonym przez Muzeum. Wydruki wielkoformatowe to wykadrowane i powiększone zdjęcia lub skany negatywów, przy opracowywaniu których często musieliśmy się zmierzyć z ich niedoskonałościami i brakami.

Dla nowej zagrody zaprojektowaliśmy również oznakowanie poszczególnych budynków oraz pomieszczeń. Każdy budynek został opatrzony znakiem graficznym drukowanym na przezroczystej pleksi i zamocowanym na elementach konstrukcyjnych ścian.

©



© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Treści multimedialne do wystaw: Historia magistra vitae est, Tradycje tkackie na Pomorzu, Kraina w Kratę – przeszłość, teraźniejszość, przyszłość

Klient:
Muzeum Pomorza Środkowego w Słupsku

Miejsce:
Muzeum Kultury Ludowej Pomorza w Swołowie

Data:
2011/2012

Zakres prac:
interaktywne prezentacje dotykowe, film animowany, montaże wideo, słuchowiska

Od pierwszych faz projektowania koncepcyjnego multimedia były ważnym elementem ekspozycji stałej w Muzealnej Zagrodzie Albrechta w Swołowie. Pełnią tu one podwójną rolę: po pierwsze nagrania dźwiękowe i projekcje wkomponowane w bogatą scenografię pogłębiają uczucie immersji, przeniesienia do innej rzeczywistości. Po drugie interaktywne stanowiska multimedialne uzupełniają i rozszerzają treści merytoryczne zawarte w ekspozycji.

Na potrzeby wystawy w nowopowstałych budynkach (stodole bogatego chłopa i stolarni), poza projekcjami i nagraniami dźwiękowymi, przygotowaliśmy 6 interaktywnych aplikacji. Stworzyliśmy obsługiwane dotykiem mapy i prezentacje encyklopedyczne pozwalające w kontekstowy sposób zapoznać się z pobliskimi zabytkami architektury drewnianej i innymi ciekawymi obiektami.

Dwa stanowiska zrealizowane są w technologii rzeczywistości wirtualnej. Na potrzeby części ekspozycji poświęconej technikom ciesielskim napisaliśmy prostą w obsłudze grę komputerową pozwalającą na własnoręczne wybudowanie typowego pomorskiego budynku. Zwiedzający podejmuje decyzje na kilku etapach budowy: od fundamentów poprzez konstrukcję drewnianą, wypełnienia ścian, aż po sposób pokrycia dachu. W rezultacie powstaje jedna z kilku przygotowanych budowli: dom mieszkalny, kuźnia, stodoła. Cały proces przedstawiony jest za pomocą grafiki 3d generowanej w czasie rzeczywistym, co pozwala użytkownikowi w dowolny sposób obracać i kadrować obraz na ekranie.

W drugiej aplikacji VR zrekonstruowaliśmy Swołowo z czasów jego świetności. Użytkownik za pomocą dotyku kontroluje przelot nad wirtualną makietą odtworzonej wsi. Aplikacja pozwala także na wybór jednej z kilku atrakcyjnych panoram, przedstawiających najciekawsze aspekty tej wzorcowej owalnicy.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
„Lębork - system obronny średniowiecznego miasta" film animowany

Klient:
Urząd Miejski w Lęborku

Miejsce:
Muzeum w Lęborku

Data:
2010

Zakres prac:
całość produkcji: scenariusz, scenopis, teksty, koncepcja plastyczna, modelowanie, tesktury, animacja, rendering, postprodukcja, udźwiękowienie, montaż

Długość:
30 min.

W 2010 roku zakończyły się prace przywracające świetność pozostałościom średniowiecznych obwarowań miejskich Lęborka. Równolegle do prac konserwatorskich na szeroką skalę prowadzone były badania archeologiczne, które dostarczyły nam świeżych informacji o początkach i historii miasta.

Na zamówienie UM Lęborka i Muzeum w Lęborku wyprodukowaliśmy 30 minutowy film animowany zbierający wiedzę o pierwszych wiekach miasta.

Na podstawie inwentaryzacji archeologicznej mogliśmy odtworzyć przypuszczalny kształt przedlokacyjnej osady i początków systemu obronnego z połowy XIV wieku. W oparciu o późniejsze zapiski i ryciny uzupełniliśmy szczegóły konstrukcji urbanistycznej Lęborka, a także detale architektoniczne charakterystycznych budowli zabytkowych. Jako że Lębork był typowym krzyżackim miastem warownym, dalszych informacji dostarczyła analiza budowli znajdujących się w innych krzyżackich siedzibach jak Malbork, Gdańsk czy Toruń.

Sumarycznie odtworzyliśmy w postaci fotorealistycznych modeli 3d ponad 30 baszt i wież w ciągu murów obronnych, obiekty założenia zamkowego, ratusz miejski, miejską farę św. Jakuba i ponad 100 działek miejskich.

Kolejne sceny filmu obrazują rozwój Lęborka od małej osady, po kwitnące średniowieczne miasto. Ważnym zabytkom architektury ceglanej poświęcone są kolejne rozdziały opowiadające o ich roli w systemie obronnym i przedstawiające detale konstrukcji.

Film dostępny w trzech wersjach językowych wyświetlany jest w Muzeum w Lęborku, a pozytywne komentarze zwiedzających pozwalają mówić o sukcesie projektu.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Wirtualny Biskupin – edukacyjna aplikacja komputerowa

Klient:
Uniwersytet Warszawski i Muzeum w Biskupinie

Data:
2009/2010

Zakres prac:
produkcja, programowanie, modelowanie 3d, animacja

Wirtualny Biskupin jest edukacyjną aplikacją komputerową pozwalającą użytkownikowi przenieść się w czasy świetności łużyckiego grodu. Oprogramowanie zostało stworzone na potrzeby projektu NetConnect, Kultura 2000, na zamówienie Uniwersytetu Warszawskiego i Muzeum w Biskupinie. Oparte na autorskim silniku rzeczywistości wirtualnej, pozwala we wciągający, kipiący multimedialną treścią, sposób opowiedzieć historię osady, ukazać codzienne życie mieszkańców. Jednocześnie w przystępnej formie prezentuje obszerną wiedzę encyklopedyczną: materiał tekstowy, zdjęcia, filmy, interaktywne modele 3d.

Na potrzeby projektu odtworzyliśmy w pełnym detalu teren osady (niemal 3 hektary): palisadę, 13 chat, plac, sprzęty codziennego użytku rozmieszczone pośród zabudowań. Zrekonstruowaliśmy ponad 100 obiektów archeologicznych: narzędzia, przedmioty codziennego użytku, biżuterię, broń. Wszystkie obiekty trójwymiarowe zostały opracowane z filmową jakością: cyfrowo wymodelowane - by jak najwierniej przekazać kształt i oteksturowane - by odtworzyć kolor i fakturę. Na podstawie dostarczonych materiałów archeologicznych ożywiliśmy także 10 interaktywnych wnętrz przedstawiających różne aspekty życia i pracy sprzed 2700 lat.

Aby spotęgować wrażenie zanurzenia w wirtualnym świecie, tchnęliśmy życie w rekonstrukcję grodu. Stworzyliśmy cyfrowych aktorów, mieszkańców Biskupina, którzy towarzyszą użytkownikom w spacerze po osadzie. Animowani mieszkańcy przechadzają się uliczkami, gromadzą na placu, pracują przy krosnach, czyszczą sieci rybackie. We wnętrzach chat pracują tkaczka, bursztyniarz, brązownik i inni charakterystyczni dla przedstawianych czasów rzemieślnicy. Dodatkowo odtworzyliśmy zwierzęta gospodarskie jak i domowe, które towarzyszyły człowiekowi od tysięcy lat.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Opracowanie plansz graficznych do ekspozycji „Kraków – czas okupacji 1939–1945

Klient:
Muzeum Historyczne Miasta Krakowa

Miejsce:
Fabryka Schindlera w Krakowie

Data:
2010

Zakres prac:
projekt plansz graficznych/ informacyjnych, przygotowanie do druku

Ekspozycja w Fabryce Schindlera to opowieść o Krakowie oraz losie jego mieszkańców ukazana w teatralno-filmowy sposób. Zwiedzający przechadzają się zrekonstruowanymi uliczkami miasta, odwiedzają scenograficznie zaaranżowane wnętrza.

Warstwa graficzna wystawy to nie tylko w czytelny sposób przekazana informacja, ale również nieodłączna część narracji – tapeta czy malowidło iluzjonistyczne przedłużające perspektywę. W przygotowanych przez nas grafikach musieliśmy sięgnąć po różne środki, które wspólnie z przestrzennymi formami stworzą wiarygodną opowieść o losach ludzi.

©

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projekt:
Powstanie Doliny Prądnika - film w technologii 3d

Klient:
Ojcowski Park Narodowy

Miejsce:
Muzeum Ojcowskiego Parku Narodowego

Data:
2010

Zakres prac:
całość produkcji: scenariusz, scenopis, teksty, koncepcja plastyczna, modelowanie, tesktury, animacja, rendering, postprodukcja, udźwiękowienie, montaż

Długość:
5 min.

W ramach restrukturyzacji Muzeum Ojcowskiego Parku Narodowego zlecono nam przygotowanie trójwymiarowego filmu animowanego przybliżającego geologiczną historię krainy. Film ten będzie wyświetlany na sali projekcyjnej wkomponowany w ramy nowej stałej ekspozycji muzealnej.

Stworzyliśmy ponad 5 minut w pełni renderowanego materiału w wysokiej jakości (HDTV 720p). W kilkunastu ujęciach przedstawiamy widzowi tematy związane z biologicznym i geologicznym bogactwem Ojcowa, historią kształtującą piękno krajobrazu.

Kilka scen ukazuje zmiany rzeźby terenu, spowodowane ruchami tektonicznymi i zlodowaceniami. Widz obserwuje proces tworzenia doliny, podniesienie się poziomu morza i jego ucieczkę z głębi lądu. Kolejne kadry ilustrują nadejście lodowca, a następnie jego ustąpienie. W przyśpieszonym tempie wyłaniają się samotne skały wapienne - tak charakterystyczne dla parku - a okolica porasta gęstym lasem.

Drugą osią filmu, przeplatającą się z widokiem doliny, są ujęcia ukazujące życie na zalanych przez wodę terenach. Kamera przenosi nas na dno nowego ciepłego morza, obserwujemy powstawanie bajecznie kolorowej rafy koralowej, poznajemy faunę: amonity i belemity. Po ustąpieniu wód dowiadujemy się, skąd na terenie Ojcowskiego Parku Narodowego wzięły się morskie skamieliny.

Klamrę filmu stanowią ujęcia umiejscawiające obszar parku na kuli ziemskiej, współcześnie, jak i 150 milionów lat temu.

Całość animacji wykonana jest w technologii obrazu stereoskopowego i przystosowana do prezentacji przy użyciu okularów anaglifowych, polaryzacyjnych i synchronizacyjnych. Jest to pierwszy polski dokumentalny film animowany wyprodukowany w takiej technice.

©

Oferujemy współpracę w zakresie :

- **projektowania wystaw stałych oraz czasowych**
  - opracowanie koncepcji plastycznej,
  - opracowanie projektów wykonawczych,
  - tworzenie scenariuszy ekspozycji,
  - przygotowanie dokumentacji przetargowej,
  - nadzór autorski.
- **projektowania graficznego**
  - opracowanie identyfikacji wizualnej,
  - przygotowywanie plansz informacyjnych.
- **tworzenie kontentu multimedialnego**
  - realizacje filmów animowanych 2D oraz 3D,
  - tworzenie prezentacji interaktywnych,
  - opracowanie aplikacji edukacyjnych,
  - projektowanie oraz tworzenie gier.

© Wszelkie prawa zastrzeżone : Chociej | Malczyk | Maraj | Popławska

Projektowanie ekspozycji:

Anna Maraj +48 788 941 008

Anna Popławska-Szilder +48 531 774 830

Filmy animowane, grafika 3d, multimedia interaktywne:

Artur Malczyk +48 608 358 657