

Kraków, 13.04.2015

Uzasadnienie wyników Sądu Konkursowego

W dniu 8 kwietnia 2015 roku, Sąd Konkursowy w składzie: prof. Ewa Kutryś (Rektor PWST w Krakowie), Barbara Kwiatkowska (Dział Promocji NST), Anna Litak (kierownik Muzeum NST), Aleksander Nowak (Z-ca Dyrektora ds. Technicznych i Administracyjnych NST), prof. Artur Tajber (Dziekan Wydziału Intermediów ASP w Krakowie) - ocenił prace przysłane na konkurs: „Opracowanie koncepcji kontentu multimedialnego Muzeum Interaktywnego w Narodowym Starym Teatrze (Centrum Edukacji Teatralnej). Kryteria oceny przyjęto zgodnie z ustaleniami zapisanymi w Regulaminie Konkursu. Dotyczyły one:

1. Zgodność z wytycznymi Zamawiającego: zgodność z wytycznymi stanowiącymi załącznik Nr 1 do niniejszego Regulaminu – waga kryterium: 10 pkt.
2. Kreatywność: twórcze wykorzystanie i przetworzenie dostarczonych przez Zamawiającego (w zał. do Regulaminu konkursu) materiałów źródłowych i inspiracji; oryginalny i udany sposób montażu warstwy tekstowej, obrazu i grafiki – waga kryterium: 20 pkt.
3. Walory artystyczne: estetyka wykonania elementów graficznych, estetyka tekstur, konsekwencja kolorystyczna, atrakcyjność wizualna zachęcająca do korzystania z aplikacji, atrakcyjny wizualnie przekaz, jakość nagrania (wideoklipu) – waga kryterium: 15 pkt.
4. Jakość modelu 3d: realizm, wierność, precyzja, szczegółowość odwzorowania detali (w porównaniu do dostarczonych i wskazanych przez Zamawiającego materiałów) - waga kryterium: 15 pkt.
5. Funkcjonalność: łatwość korzystania z aplikacji; sposób obsługi i czas trwania interakcji dopasowany do czasu przewidzianego na pobyt uczestnika na danym stanowisku; funkcjonalność dostosowana do profilu uczestnika (odbiorcy) – waga kryterium: 25 pkt.
6. Innowacyjność: wykorzystanie nowoczesnych metod obsługi, pełne wykorzystanie możliwości sprzętu prezentującego, zastosowanie nowoczesnych elementów graficznych i sposobów animacji, możliwość wprowadzania zmian - waga kryterium: 15 pkt.

Każda praca konkursowa mogła otrzymać maksymalnie 100 punktów.

Celem konkursu było wyłonienie najlepszego Wykonawcy do zbudowania kontentu multimedialnego dla MICET. Sąd konkursowy przyznał I nagrodę dla zwycięskiej pracy, i nie nagradzał reszty projektów.

Zamawiający bardzo dokładnie określił wymagane w tworzonych dziełach konkursowych materiały, funkcje, kryteria oraz estetykę. Podał technologie i sprzęt AV, a także narzędzia, z pomocą których dzieła będą tworzone. Opisano istotę tworzonych przestrzeni wiedzy i ćwiczeń dla celów edukacyjnych. Dla MICETU najważniejszym jest wypracowanie nowoczesnego języka komunikacji, by w oparciu o dzieła teatralne prowadzić edukację o sensie uprawiania sztuki jako możliwości poznania siebie, świata, zdobywania wiedzy czy estetycznego myślenia. Ideę MICET, oparto na pojęciu gry, proponując zwiedzającym aktywne uczestnictwo w procesie tworzenia sztuki teatru poprzez poddanie się próbie. Programy edukacyjne budowane będą w oparciu o historyczne i współczesne inscenizacje Starego Teatru, ułożone w pięć ścieżek zwiedzania (aktywności) do tematów: Wolność i zniewolenie, Pamięć i tożsamość, Ciało i emocje, My i Oni, Nowe światy.

Ocenie Sądu konkursowego podlegały prace przygotowane przez każdego z Wykonawców: teaser, gra scenograficzna oraz część opisowa. Sąd konkursowy oceniał umiejętność dostosowania Prac Konkursowych przez Wykonawców do wytycznych określonych w Regulaminie oraz ich intelektualny i artystyczny potencjał. Organizator pragnie podkreślić, iż zgodnie z treścią Regulaminu, Prace Konkursowe oceniane były jako całość, na którą składały się ww. elementy. Zatem o posiadaniu odpowiednich walorów przez pracę decydował jej ogólny odbiór (wszystkich materiałów składających się na pracę konkursową), Organizator nie dokonywał ocen częściowych dla poszczególnych jej elementów.

Teaser, zgodnie z wytycznymi Organizatora, miał wyjaśniać sens i charakter powstającego Centrum Edukacji Teatralnej oraz zapraszać widzów do MICET. Teaser, którego czas trwania określono na 60 s, należało zbudować w oparciu o materiał podany w załącznikach do konkursu: aktor wiek ok. 40 lat, tekst do zagrania/wypowiedzenia przez aktora, ikonograficzny materiał graficzny do animacji w ilości 5 sztuk, ścieżkę dźwiękową z przedstawienia „Akropolis” Łukasza Twarkowskiego. Używanie innych materiałów niż proponowane było wykluczone w treści Regulaminu. Określono tropy estetyczne, sposób montażu, rodzaj języka dla teasera MICET, podając w załącznikach do konkursu klip reklamujący wystawę Jean Paul Gaultiera w Brooklyn Museum of Art w Nowym Jorku. Oznaczało to, że klip dla MICET powinien mieć reklamowy charakter o określonej estetyce i wysokiej jakości. Być wysmakowaną produkcją z nowoczesnym, dynamicznym montażem, inteligentnie budującym dramaturgię z tekstu, obrazu i grafiki.

Gra scenograficzna, aplikacja do ćwiczeń na touchscreen i projektor, miała być testem dla Wykonawcy na rozumienie budowania dekoracji w teatrze do określonego tekstu literackiego. Aplikacja miała pozwolić zwiedzającemu zbudować wirtualną scenografię w oparciu o gotowe elementy: szablony układu ścian, rekwizyty, układy oświetlenia na wirtualnej scenie, tekstury ścian. Zgodnie z treścią kryteriów oceny prac, oceniana była m.in. mechanika gry - liczyła się jego prostota w sensie przejrzystości, funkcjonalność i intuicyjność – projektowana dla użytkownika oraz dostosowanie do wytycznych rozumiana jako zgodność z wytycznymi technicznymi (dostosowanie aplikacji do wykorzystania na planowanym sprzęcie ze szczególnym uwzględnieniem ekranów dotykowych) oraz ideowych (dostosowanie do celu gry); natomiast w estetyce - grafika layoutów wyświetlana na ekranie.

Specyfika miejsca (stanowiska dedykowanego dla gry, MICET) sprawia, co opisano w założeniu i wytycznym zawartych w Regulaminie, że najważniejsza dla całej przestrzeni MICET jest idea, sens. Czas pobytu w MICET i na poszczególnych stanowiskach jest siłą rzeczy ograniczony i wymaga od widza / uczestnika skupienia na tym co najważniejsze i kluczowe.

Regulamin określał wytyczne i kryteria, w oparciu o które należało przygotować grę. Wprowadzanie innych elementów lub odmienne niż przyjęł to Organizator, zastosowanie wagi kryteriów, zakłócało podstawowy cel gry, zaburzało sensy.

Gra scenograficzna powinna być złożona w postaci działającej aplikacji z wykorzystaniem silnika 3d czasu rzeczywistego, korzystającego z akceleracji sprzętowej karty graficznej - jako wykonywalny plik z rozszerzeniem exe wraz zależnościami, które nie wymagają doinstalowania żadnych dodatkowych elementów do systemu operacyjnego oraz modelu. Dostarczony materiał powinien umożliwiać oglądanie modelu 3D wraz z jego obracaniem (zmianą punktu widzenia) bez konieczności korzystania z oprogramowania niewbudowanego w aplikację.

Zamawiający udostępnił w Regulaminie konkursu materiał niezbędny do przygotowania gry scenograficznej.

Na użytek konkursu wytypowano wirtualne elementy dekoracji i rekwizytów scenografii Mirka Kaczmarka do sztuki „Do Damaszku” w reż. Jana Klaty, wystawionej na Dużej Scenie Starego Teatru: podłogę, ściany (tylną i dwie boczne) zbudowane z gabionów wypełnionych trzema typami czaszek oraz szklaną, podświetlaną trumnę ze szkieletem. Modele czaszek mogły być przygotowane z mniejszą szczegółowością (widok dekoracji z widowni), model 3d trumny ze szkieletem realistycznie (widok dla osoby stojącej obok rekwizytu). Zasada gry powinna uświadomić zwiedzającemu sensy zawarte w tekście sztuki, bo do sensów buduje się dekoracje. Niewłaściwa tu zatem była np. prezentacja możliwości mechanizmów wirtualnych gier. Pokaz walących się ścian, uciekającej trumny, spadających z góry dekoracji, mgły, czy śniegu. Bo w przypadku przedstawienia „Do Damaszku” to fałszywy obraz sensu sztuki i tym samym zasady tworzenia dekoracji w teatrze. W warunkach konkursu zapisano wymogi techniczne dotyczące budowy i prezentacji gry scenograficznej.

Praca AB0033 (AdVenture S. Mazan, J. Szandar Sp. Jawna z siedzibą w Katowicach) ocena 46 punktów.

Teaser

Autorzy odnieśli się ogólnie do idei MICET opisanej w materiałach konkursowych, wprowadzili do filmu dodatkowe elementy, co stało w sprzecznej sprzeczności z wytycznymi konkursu (postać kobiety). Powyższe musiało prowadzić do obniżenia oceny pracy w kryterium zgodności z wytycznymi. Montaż teasera nie wydobywa sensów tekstu, obrazu, grafiki, nie tworzy dramaturgii całości. Dodatkowo należy wskazać na słabe strony przedstawionego teasera w postaci słabej animacji, złego oświetlenia, niewykorzystania twarzy i reakcji aktora. Przekaz wizualny obrazu mało atrakcyjny, funkcja reklamowa teasera niewielka.

Gra scenograficzna

Autorzy swobodnie rozbudowali grę nie trzymając się wytycznych konkursu (tworząc rendery widowni i spacer wirtualny, postać kobiety). Gra zawiera pewne elementy nieistotne z punktu widzenia kryteriów i wymagań Zamawiającego, które niewiele wnoszą w sensie edukacji widza / odbiorcy, a utrudniają rozumienie istoty, sensu, metody pracy scenografa i technologii budowy scenografii teatralnej (przykładem tego może być efekt / technika fotogrametrii).

Autorzy gry przygotowali ogólną informację o scenografii i pracy scenografa, nie odnieśli się jednak do sensów zaproponowanej sztuki. Pokaz spadających z góry dekoracji, mgły, czy śniegu był sprzeczny z założeniami Organizatora. Bo w przypadku przedstawienia „Do Damaszku” to fałszywy obraz zasady tworzenia dekoracji w teatrze i tym samym sensu sztuki. Oceniono, że popełniono tym samym poważny merytoryczny błąd: spadający z góry gabiony z czaszkami bardzo sugestywnie sugerują, że właśnie w ten sposób buduje się scenografie teatralne. Wywoływanie takich skojarzeń u odbiorcy / uczestnika jest absolutnie niedopuszczalne. Efekty nie mogą zastępować ani wypaczać sensu – zwłaszcza w miejscu takim, jak MICET. Wszystkie efekty i funkcjonalności muszą być podporządkowane sensom.

Generalnie: mechanizmy gry Wykonawca zaprojektował prosto, przy czym na starcie widz / uczestnik widzi zbyt dużo (kilkanaście) ikon. Osłabia to intuicyjność gry. Zbyt wiele czasu uczestnik musi poświęcić na wprowadzenie, za poznanie się ze wszystkimi możliwymi opcjami. A podkreślić trzeba, że czas określony na korzystanie z gry jest ograniczony (ze względu na specyfikę MICET, założony czas pobytu i ścieżki zwiedzania).

Jako zbędne ocenić należy efekty, które nie służą sensom, nie przekładają się na wyjaśnienie technologii budowy scenografii, na zrozumienie istoty pracy scenografa. Takich zbędnych efektów, jak wyżej zaznaczono, nie ustrzeżono się w grze. Ma to wpływ na ocenę złożonego materiału ze względu na ideę MICET oraz ze względu na ograniczony czas pobytu w MICET i na stanowisku wyznaczonym dla gry dedykowanej budowie scenografii teatralnej.

Nie wiadomo, po co Wykonawca zamieścił spacer 3d. Być może chodziło o to, aby pokazać, że scenografię ogląda się podczas tworzenia z różnych punktów widzenia. Spacer uatrakcyjnia grafikę, ale jednocześnie istotnie wydłuża (zabiera) czas i odciąga uwagę od sceny. Można ten sam efekt było osiągnąć inaczej: np. przez szybki wybór jednego z kilku widoków na scenę.

W złożonej pracy nie pokazano, w jaki sposób konsola ma być dostosowana do touchsreen'a. Gra uruchamia się z poziomu administratora. Wykonawca nie w pełni dostosował się do wymagań, jakie Zamawiający określił dla gry i dla stanowiska dedykowanego dla gry.

Sposób prowadzenia interakcji z aplikacją został oceniony jako niezbyt innowacyjny i nieintuicyjny – przedstawione sterowanie elementami nie wykorzystuje potencjału, jaki dają współczesne rozwiązania ekranów dotykowych, tworząc dodatkową warstwę między użytkownikiem a aplikacją.

Znaczna ilość elementów menu ciągle widoczna na ekranie, w tym ciągły dostęp do różnych etapów i funkcji aplikacji, zamiast prowadzić do przejrzystości wywołuje chaos i zagubienie, zwłaszcza zważywszy na krótki czas, jaki został przeznaczony na zapoznanie się i przejście gry. Dodatkowo odczytywane instrukcje uruchamiane przy wyborze poszczególnych funkcjonalności nie stanowią

ułatwienia w korzystaniu a przeszkadzają, zwłaszcza przy elementach mogących być obsługiwanymi intuicyjnie.

W złożonym materiale starannie zostały opracowane elementy graficzne prezentowane przez grę (za wyjątkiem czcionki, ikon). Estetyka tekstur, konsekwencja kolorystyczna, atrakcyjność wizualna – te cechy pracy zachęcają do korzystania z aplikacji. Przekaz jest atrakcyjny wizualnie. Grafika nie może jednak zdominować funkcjonalności, przekazu merytorycznego, funkcji edukacyjnych poznawczych i nie może negatywnie wpływać na rozumienie sensów – a z taką sytuacją mamy tutaj do czynienia.

Gra ogranicza możliwość wprowadzania zmian do koloru oświetlenia i efektów powietrznych wymuszając w pozostałym zakresie idealną zgodność z zaprogramowanym rozwiązaniem – konieczność wpasowania elementów dokładnie w miejsce do tego przeznaczone.

Autorzy gry modele 3D odtworzyli z dużą wiernością, zastosowali dobre tekstury i światła. Materiał został przygotowany przy wykorzystaniu silnika 3d.

Praca G33z22 (Tomorrow sp. z o.o., z siedzibą w Warszawie) ocena 78,8 punktów.

Teaser

Autorzy projektu odnieśli się do idei MICET opisanej w materiałach konkursowych, ale wprowadzili do dzieła dodatkowe elementy / motywy, co stało w sprzeczności z wytycznymi określonymi w regulaminie konkursu (skrzydła, serce, ptaki). Nie uwzględniono estetyki zaproponowanej we wzorcowym teaserze. Powyższe musiało skutkować obniżeniem oceny pracy w kryterium zgodności z wytycznymi Organizatora.

Twórcy zaproponowali własny artystyczny język opowiadania, stosunkowo nowoczesny montaż warstwy tekstowej, obrazu, grafiki, ciekawą animację. Teaser tworzy samodzielne dzieło. Tymczasem w MICET podstawowym tworzywem będą dzieła sztuki scenicznej, nie będziemy z nich tworzyć nowych dzieł, będziemy poszukiwać współczesnego języka komunikacji dla społeczeństwa epoki Internetu.

Nie wykorzystano ponadto pracy (sylwetki) aktora, bazując na zbliżeniu twarzy oraz opierając przekaz w głównej mierze na pojawiających się w tle animacjach, co obniżyło wartość artystyczną i kreatywną pracy.

Praca konkursowa zdobyła mniej punktów w kryterium kreatywności też m.in. ze względu na monotonne przejścia między sekwencjami animacji (kamera przesuwająca się z „pokoju do pokoju”).

Złożony materiał jest zbyt mało „reklamowy” w charakterze, odnosząc się do kondycji ludzkiej i roli teatru we współczesnym świecie.

Gra scenograficzna

Aplikacja bardzo ciekawie przygotowana. Pomyślano o dramaturgii gry: wyznaczanie przestrzeni sceny, budowanie dekoracji, stawianie światła. Przez naukę i zabawę pokazano myślenie scenografa, chociaż nie odniesiono się bezpośrednio do zaproponowanego tekstu sztuki. Szczególnie ciekawie rozwiązano prezentację światła z możliwością dowolnego zapalania reflektorów, sterowania nimi i

nakładania filtrów. Światło w teatrze pokazano w roli czynnika kreującego atmosferę, wydobywając w ten sposób wizualną atrakcyjność aplikacji. Stworzono bardzo dobre modele 3d trumny i szkieletu, wiernie i precyzyjnie odwzorowując rodzaj materiału, tekstury, odbite światło. Mechanizmy gry zaprojektowano funkcjonalnie, z wyjątkową intuicją. Prosty, minimalistyczny layout strony.

Bardzo dużo wysiłku włożono w modelowanie ścian bocznych. Uzyskano dzięki temu bardzo dobry efekt estetyczny.

Zachowana jest konsekwencja kolorystyczna. Przygotowana dla gry grafika jest ze sobą stylistycznie spójna. Zachowano spójność formy komunikatów poprzez konsekwencję stosowania kolorów, definicji typografii, dominujące motywy. Przekaz jest atrakcyjny wizualnie, zachęca do korzystania z gry.

Mankament pracy to pierwszy etap gry („Plan scenografii”) – nie wiadomo po co został zamieszczony, nie ma on żadnych walorów dydaktycznych, trudno zrozumieć jego sens.

Zbyt sugestywne są podpowiedzi dla uczestnika gry, gdzie należy ułożyć poszczególne elementy scenografii. Gra nie uczy przez to „myślenia scenograficznego”. Bardzo dobrym pomysłem jest natomiast możliwość podglądu zbudowanych fragmentów scenografii.

Zbyt dużo czasu zabiera zapoznanie się z mechaniką gry.

Ikonografia gry dostosowana jest do touchsreen’a.

Materiał został przygotowany przy wykorzystaniu silnika 3d.

Praca tS2015 (Mojotribe S.A. z siedzibą w Warszawie) 50,4 punktów.

Teaser

Autorzy odnieśli się ogólnie do idei MICET-u opisanej w materiałach konkursowych. Wykorzystali materiał załączony do konkursu, tworząc dynamiczną w formie, ale chaotyczną w treści opowieść. Popkulturowa, na granicy kiczu estetyka trasera zaprasza nas do miejsca, gdzie możemy odgrywać wiele ról, ale wszystkie z ‘przymrużeniem oka’. W sumie do jakby zabawy na niby, na dodatek w krakowskim guście (dołączono dźwięk hejnału z wieży Mariackiej). Forma teasera mało twórcza, bardzo tradycyjna (sposób animacji, łączenia tekstu, obrazu, grafiki), stanowi gabinet osobliwości teatralnych w starym stylu nie wykraczający poza XX wiek.

Gra scenograficzna

Autorzy przygotowali przed wszystkim prezentację możliwości mechanizmów gier komputerowych na przykładzie dekoracji „Do Damaszku”.

Zbyt ciemne tło strony oraz zastosowane rozwiązania w zakresie wyświetlania menu może utrudniać Uczestnikowi odnalezienie funkcji menu i szybkie „odnalezienie” się w nim.

Różnorodność proponowanych funkcji nie idzie w parze ze zrozumieniem zasad budowania dekoracji w teatrze, sensów przedstawienia do „Do Damaszku”. Autorzy podeszli do aplikacji gry scenograficznej, jak do każdej innej gry (walące się ściany, interakcje między elementami).

Aplikacja pozwala zwiedzającemu / uczestnikowi na zbudowanie wirtualnych scenografii w oparciu o gotowe elementy: szablony układu ścian, rekwizyty, układy oświetlenia na wirtualnej scenie, tekstury ścian –Sposób realizacji celów i zadań postawionych przed graczem oraz przebieg akcji gry (mechanika gier) nie w pełni odpowiada założeniom i wytycznym określonym w Regulaminie konkursu.

Jako zbędne ocenić należy efekty, które nie służą sensom, nie przekładają się na wyjaśnienie technologii budowy scenografii, na zrozumienie istoty pracy scenografa. Takich zbędnych efektów nie ustrzeżono się w grze. Jest dużo niepotrzebnych efektów: np. widok znad sceny. Ma to wpływ na ocenę złożonego materiału ze względu na ideę MICET oraz ze względu na ograniczony czas pobytu w MICET i na stanowisku wyznaczonym dla gry dedykowanej budowie scenografii teatralnej.

Mechanizm budowania dekoracji (ustawiania na scenie, poruszania) jest skomplikowany. Przedstawiona aplikacja jest uciążliwa w obsłudze mało funkcjonalna i estetycznie niezachęcająca. Aplikacja wyraźnie najmniej jest niedodopracowana, zawiera błędy istotnie utrudniające jej wykorzystywanie (np. łatwość przewrócenia ścian, których nie można podnieść inaczej jak resetując całość ustawień, co stoi w sprzeczności z celem gry).

Niepoprawny jest sposób zilustrowania budowy scenografii. Nie może zostać pozytywnie oceniona zaprezentowana fizyka scenografii: ściany się chwieją i przewracają. Brak jest czytelnego komunikatu, co uczestnik gry ma robić, do czego zmierzać. Uczestnik gry najprawdopodobniej skoncentruje się na efektach destrukcyjnych, niż na zbudowaniu scenografii i poznaniu technologii budowy scenografii.

Gra nie jest w wystarczającym stopniu intuicyjna. Wykorzystano odpowiednie dla tworzenia gier 2d i 3d środowisko, które umożliwi zbudowanie odpowiedniej mechaniki (przebiegu akcji), efektów, osiągnięcie celów.

Modele trumny i szkieletu 3D odwzorowano wiernie pod względem materii, formy i światła.

Trudno ocenić layout strony ze względu na bardzo ciemne tło, zaproponowano standardowe fonty o nieciekawym kształcie. Brak jest możliwości jednoznacznej i wyczerpującej oceny całej grafiki ze względu na zbyt ciemne tło. Dodatkowej wiedzy na ten temat dostarcza nam złożona prezentacja i część opisowa.

Zachowana jest konsekwencja kolorystyczna. Przygotowana dla gry grafika jest ze sobą stylistycznie spójna, choć została uznana za niedostosowaną do charakteru MICET. Zachowano spójność formy komunikatów poprzez konsekwencję stosowania kolorów, definicji typografii, dominujące motywy. Ikony są oszczędne, rozpoznawalne, ale bardziej odtwórcze niż kreatywne.

Złożona, jako element pracy, część opisowa w części poświęconej grze scenograficznej nasuwa wątpliwość, na ile wystarczająco Wykonawca odczytał i zaakceptował wytyczne Zamawiającego zawarte w Regulaminie konkursu i w zał. Nr 1 do Regulaminu konkursu (i tym samym specyfikę MICET oraz przewidzianego dla tej przestrzeni kontentu multimedialnego).

Materiał został przygotowany przy wykorzystaniu silnika 3d.

Praca K6w1Dm (Zespołowego Uczestnika Konkursu Artfm sp. z o.o. i NewAmsterdam Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie) 86 punktów.

Teaser

Autorzy projektu odnieśli się do idei MICET-u opisanej w materiałach konkursowych. Idea teasera jest w pełni zgodna z założeniami Zamawiającego opisanego w Regulaminie konkursu i w zał. Nr 1 do Regulaminu konkursu.

Teaser zbudowano z tych elementów, jakich Zamawiający wymagał i opublikował w zał. Nr 3 do Regulaminu konkursu. Tworząc teaser Wykonawca wykorzystał i przetworzył wyłącznie ten materiał, jaki Zamawiający załączył do Regulaminu konkursu – co jest w pełni Zgodne z wymaganiami Zamawiającego określonymi w pkt 2: Zakres i forma prac konkursowych.

Przygotowany przez nich teaser sposobem montażu, estetyką i jakością obrazu, najbardziej zbliżony jest do wzorcowego klipu Jean Paul Gaultiera. Klarowność i jasność przekazu intencji, nowoczesna forma animacji, budowa kadru, sposób oświetlenia, dystansują pozytywnie ten teaser od prac innych wykonawców. Jakość osiągnięto głównie poprzez grę aktora o mocnej osobowości i wyrazistej twarzy, odpowiednio dobranej osoby do tematu reklamy. Dobrze zbudowano dramaturgię teasera, wydobywając sens powstającego Centrum: aktor zachęca zwiedzających do poddania się próbie, wprowadza ich na wirtualną scenę teatru, sam zmienia się w wirtualnego aktora, nauczyciela w kapsule aktorskich ćwiczeń w MICET, proponując etiudę z metody Biomechaniki Wsiewołoda Meyerholda „Człowiek strzelający z łuku”. Teaser opowiada historię językiem współczesnej reklamy, zachęcającym do odwiedzenia powstającego Centrum.

Zastosowano dynamiczny montaż.

W teaserze bardzo udanie zaadaptowano stylistykę charakterystyczną dla początku XXI wieku: multiplikowanie rzeczywistości, powielanie rzeczywistości, różnorodny wachlarz rozmaitych materiałów i mediów, poruszanie się na ich granicach, powiększanie, deformacja. Bardzo wysoki poziom reprezentuje sobą teaser pod względem montażu warstwy tekstowej, obrazu i grafiki. Praca wyróżnia się kreatywnością. Materiały dostarczone przez Zamawiającego wykorzystano i przetworzono w twórczy sposób, zachowując przy tym w pełni zgodność z Wymaganiami Zamawiającego.

Zachowana została konsekwencja kolorystyczna. Zastosowano grę różnymi planami i tłami. Gra tłami, kadrami i motywami: białym i czarnym jest dynamiczna, konsekwentna. Współgra to z osobowością aktora. Zbudowano dzięki temu w doskonały sposób napięcie, dynamikę, ale i spójność i konsekwencję przekazu. Wysoka jest jakość nagrania. Przekaz jest bardzo atrakcyjny pod względem wizualnym. Walory estetyczne teasera, podobnie jak jego warstwa znaczeniowa, są bardzo wysokie.

Gra scenograficzna

Autorzy przygotowali aplikację do ćwiczeń na touchscreen i projektor, rodzaj symulatora wirtualnych scenografii Starego Teatru, zgodnie z założeniem opisanym w materiałach konkursowych. Prezentację rozpoczęli od układu materiału edukacyjnego na monitorze dotykowym do 6 ścieżek zwiedzania, z aktywną ikoną do ćwiczeń scenograficznych z tytułem „Do Damaszku”. Najpierw zaproponowali minutowy fragment z przedstawienia z komentarzem narratora o sensie prezentowanego tekstu.

Autorzy podeszli do gry jak do tematycznego ćwiczenia prowadzonego przez zwiedzających wspólnie z artystą. Jest to właściwe nawiązanie do proponowanych w przyszłości działań w MICET, zgodnie z wytycznymi Organizatora. Autorzy stworzyli prostą, inteligentną i intuicyjną nawigację, zaprojektowali, jako jedyni, ikony na tablet, nawiązując formą grafiki do stworzonego przez Teatr znaku MICET. Modele trumny i szkieletu 3D odwzorowano wiernie ze względu na materię, formę i światło.

Mankamentem pracy jest, że jej autorzy skupili się na budowie scenografii z wykorzystaniem głównie oświetlenia. Ale docenić należy też, że aplikacja pozwala zwiedzającemu / uczestnikowi na zbudowanie wirtualnych scenografii ze zrozumieniem sensu pracy scenografa: nie rozprasza uczestnika, pozwala mu skupić uwagę na tym co w przekazie gry najważniejsze.

Wykonawca uniknął pokusy wstawienia do złożonej gry zbędnych elementów, które odwrócić mogłyby uwagę od kluczowych wymagań i kryteriów, takich jak np. funkcjonalność. Praca nie „czaruje” renderami, ale pokazuje możliwości kluczowe dla funkcjonalności, dla zrozumienia idei MICET, dla zrozumienia istoty pracy scenografa w teatrze. Złożona gra nie „zabiera czasu” uczestnikowi (siłą rzeczy ograniczonego) na przypatrywanie się czy podziwianie zbędnych efektów lub na konieczność zapoznawania się ze zbyt rozbudowaną instrukcją (jest w dużym stopniu intuicyjna).

Wykorzystano odpowiednie dla tworzenia gier 2d i 3d środowisko, które umożliwia zbudowanie odpowiedniej mechaniki (przebiegu akcji), efektów, osiągnięcie celów. Sposób obsługi i czas trwania interakcji dopasowany do czasu przewidzianego na pobyt uczestnika na danym stanowisku. Odpowiada też profilowi Użytkownika.

Sposób realizacji celów i zadań postawionych przed graczem oraz przebieg akcji gry (mechanika gier) w pełni odpowiada złożeniom i wytycznym określonym w Regulaminie konkursu.

Grafika 3d oceniana na podstawie trumny ze szkieletem jest dobra, wystarczająca, choć nie na najwyższym poziomie.

Pod względem grafiki trochę do życzenia pozostawia estetyka tekstur. Ale zachowana jest konsekwencja kolorystyczna. Przygotowana dla gry grafika jest ze sobą stylistycznie spójna. Zachowano spójność formy komunikatów poprzez konsekwencję stosowania kolorów, definicji typografii, dominujące motywy. Grafika nie konkuruje ze scenografią teatralną, nie odciąga uwagi od tego co w grze najważniejsze. Nie znaczy to jednak, że przekaz nie jest atrakcyjny wizualnie, że nie zachęca do korzystania z gry. Ikony są oszczędne, ale pod względem formalnym mieszczą się w nowoczesnej, oszczędnej i bazującej na sensach stylistyce.

Specyfika miejsca (stanowiska, MICET) sprawia, co opisano w założeniach i wytycznym zawartych w Regulaminie, że najważniejsza dla całej przestrzeni MICET jest idea, sens. Czas pobytu w MICET i na

poszczególnych stanowiskach jest siłą rzeczy ograniczony i wymaga od widza / uczestnika skupienia na tym co najważniejsze i kluczowe. Tym samym więc niedostatki artystyczne gry, proste do usunięcia w fazie produkcji, zniwelowane są w dużym stopniu przez, opisane wyżej, walory funkcjonalne gry i fakt, że Wykonawca udowodnił, że zrozumiał istotę MICET i sensy jakie dla MICET zdefiniował Zamawiający.

Sterowanie złożoną grą nie jest problematyczne, co potwierdza jej prezentacja i opis funkcjonalności.

Gra umożliwia zarówno budowę scenografii fizycznej jak i zastosowanie oświetlenia efektowego sceny (co było wymagane). Gra daje możliwość porównania zbudowanej przez Uczestnika gry scenografii z pierwowzorem. Efekty oświetleniowe – są, choć nie zostały zbyt wyczerpująco rozbudowane (gra nie daje tu zbyt dużych możliwości do osiągnięcia w krótkim czasie).

Bardzo pozytywnie należy ocenić demo: prezentujące sztukę i autentyczną scenografię.

Gra dostosowana jest do możliwości sprzętowych, które w Regulaminie konkursu określił Zamawiający. Jak wyżej zaznaczono, aplikacja przygotowana została dla sprzętu, który założył do jej prezentacji Zamawiający: tj. tablet + projektor multimedialny.

Materiał został przygotowany przy wykorzystaniu silnika 3d.

Podsumowanie

Zgłoszono cztery prace na przygotowanie koncepcji kontentu multimedialnego dla MICET w Starym Teatrze. Ich jakość prezentuje różny poziom ze względu na zrozumienie zadań do wykonania, kreatywność i walory artystyczne dzieł tworzonych w oparciu o podany materiał konkursowy, funkcjonalność i layouty aplikacji. Wykonawcy oznaczeni symbolami AB0033 i tS2015 stworzyli teasery mało przekonujące artystycznie, natomiast aplikacje do gier scenograficznych bardzo rozbudowali tylko dla samych mechanizmów gier, nie dbając o sensy ćwiczeń. Z tego powodu ich prace Jury konkursowe oceniło na poziomie 46 i 50,4 punktów.

Wykonawcy oznaczeni symbolami G33z22 i K6w1Dm przygotowali teasery jasne w przekazie, artystycznie wysmakowane. Wykazali się także pomysłowością i zrozumieniem budowania aplikacji dla ćwiczeń scenograficznych. Wykonawca G33z22 tworząc teaser nie uwzględnił jednak wymagań konkursowych, proponując własne estetyczne rozwiązania. Pewne zastrzeżenia budziła także wartość estetyczna i kreatywność teasera. Między innymi z tego powodu Jury Konkursowe oceniło jego pracę na 78.8 punktów. Pod względem funkcjonalności – wszystkie prace, w mniejszym lub w większym stopniu, odbiegają od oczekiwań Zamawiającego określonych w Regulaminie konkursu. Część Wykonawców nie uniknęło pokusie, aby niedostatki funkcjonalne zniwelować zabiegami efektowymi (specjalnymi), które jednak najczęściej nie służą ani poprawie funkcjonalności, ani przekazowi merytorycznemu (niektóre z zabiegów wywołują niewłaściwe skojarzenia – co absolutnie jest niedopuszczalne w przypadku edukacji widza).

Konkurs wygrała praca oznaczona K6w1Dm Zespołowego Uczestnika Konkursu Artfm sp. z o.o. i NewAmsterdam Sp. z o.o., z siedzibą w Krakowie - otrzymując 86 punktów. Zwycięzcy najlepiej uwzględnili wytyczne Organizatora w swojej pracy, prezentując wyróżniający się teaser oraz

funkcjonalną i intuicyjną grę, dostosowaną do założeń Organizatora, choć mniej atrakcyjną wizualnie od niektórych z kontrproponycji.

Zwycięzcy, ze względu na jakość przedstawionych prac oraz uwzględnienie wszystkich warunków konkursowych przy tworzeniu trasera i gry scenograficznej, rokują na dobrą współpracę z Zamawiającym.

Z upoważnienia Sądu Konkursowego

Przewodnicząca Sądu Konkursowego

Anna Litak