

ART.DATA

KONFERENCJA

12-13 WRZEŚNIA 2023

Cyfrowa rekonstrukcja i digitalizacja polskich filmów fabularnych, dokumentalnych i animowanych w celu zapewnienia dostępu na wszystkich polach dystrybucji (kino, telewizja, Internet, urządzenia mobilne) oraz zachowania dla przyszłych pokoleń polskiego dziedzictwa filmowego.

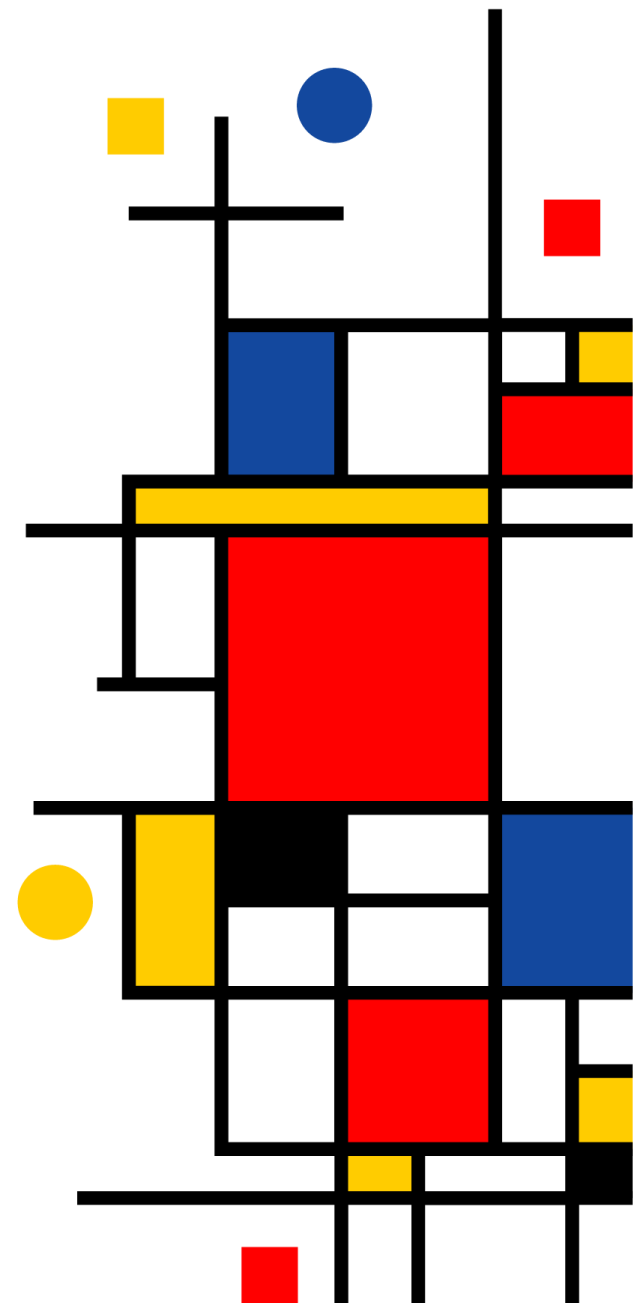
35mm
.online 



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Czas realizacji projektu

Projekt w założeniu miał być realizowany w latach 2017 – 2020 r.

Ze względu na pandemię COVID-19 czas jego realizacji został wydłużony do 2021 roku, co pozwoliło na przeprowadzenie wszystkich założonych działań i osiągnięcie celów projektu.

Oficjalny start platformy **35mm.online** miał miejsce podczas Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni w 2021 roku.

Partnerzy projektu

- **Polski Instytut Sztuki Filmowej** – Lider projektu odpowiedzialny za prowadzenie projektu, koordynację działań Partnerów.
- **Studio Filmów Rysunkowych** – Partner projektu posiadający prawa do filmów, odpowiedzialny za przeprowadzanie procesów rekonstrukcji.
- **Wytwórnia Filmów Dokumentalnych i Fabularnych** - Partner projektu posiadający prawa do filmów, odpowiedzialny za przeprowadzanie procesów rekonstrukcji i digitalizacji, odpowiedzialny za budowę Centrum Dystrybucji oraz operator platformy streamingowej **35mm.online**

Cel projektu

Pomysł na Projekt zrodził się dzięki inspiracji środowiska filmowego (producentów, twórców, dystrybutorów).

Jego głównym założeniem była rekonstrukcja, digitalizacja i udostępnienie zasobów polskiej sztuki filmowej, w tym także bajek oraz animacji.

Zrealizowanie Projektu zapewniło

- zwiększenie jego dostępności dla odbiorców na wszystkich polach dystrybucji (kino, telewizja, Internet, urządzenia mobilne),
- zachowanie dziedzictwa kulturowego dla przyszłych pokoleń - zabezpieczenie przed utratą materiałów zapisanych na taśmie celuloidowej lub magnetycznej,
- zmniejszenie nierówności społecznych w zakresie dostępu do kultury filmowej przez osoby z ubytkiem (całkowitą utratą) słuchu lub wzroku.

Finansowanie

Całkowita wartość Projektu –

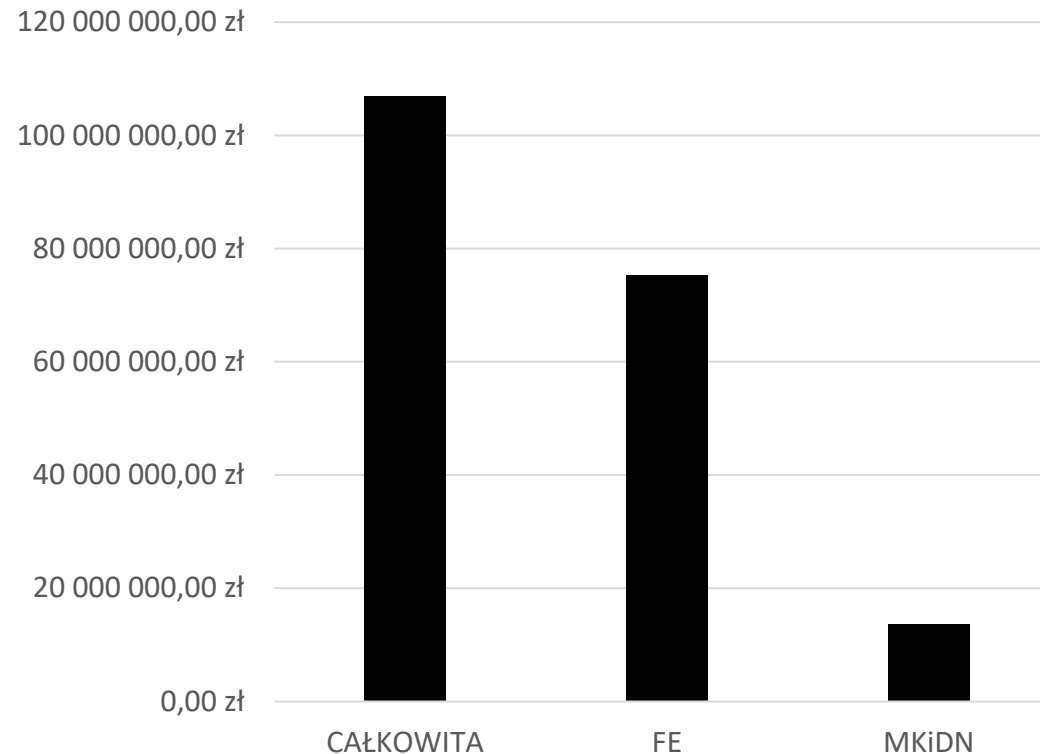
106 936 942,90 PLN

Wkład Funduszy Europejskich –

75 359 660,90 PLN

Dofinansowanie z MKiDN –

13 686 375,76 PLN



W ramach Projektu zrekonstruowano i zdigitalizowano

- 160 filmów fabularnych,
 - 71 filmów dokumentalnych,
 - 464 filmy animowane,
 - 10 filmów animowanych pełnometrażowych,
- oraz zdigitalizowano 3 108 wydań Polskiej Kroniki Filmowej.

Przykłady zrekonstruowanych filmów fabularnych:

- Głos z tamtego świata (1962) w reż. S. Różewicza,
- Kochaj albo rzuć (1977) w reż. S. Chęcińskiego,
- Pożegnania (1958) w reż. W. J. Hasa,
- Cwał (1995) w reż. K. Zanussiego,
- Lalka (1968) w reż. W. J. Hasa.



Przykłady zrekonstruowanych filmów dokumentalnych:

- Majdanek (1944) w reż. A. Forda,
- Z Powiśla (1958) w reż. K. Karabasza,
- Tylko Jazz (1996) w reż. I. Szczepańskiego,
- Lato w Żabnie (1977) w reż. K. Karabasza,
- Wieczór w „Szpaku” (1960) w reż. L. Perskiego.



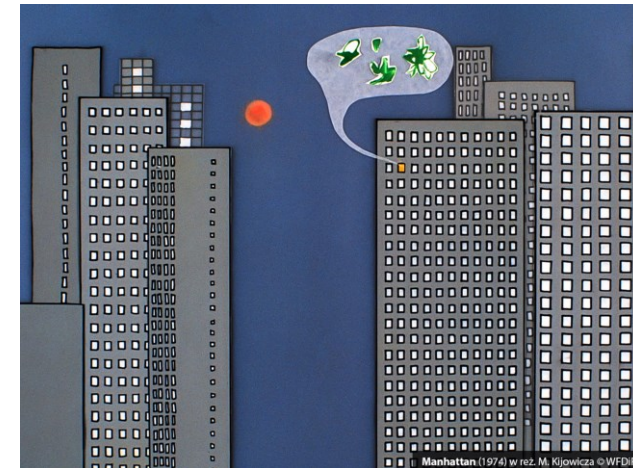
Tylko Jazz (1996) w reż. I. Szczepańskiego © WFDiF



Wieczór w „Szpaku” (1960) w reż. L. Perskiego © WFDiF

Przykłady zrekonstruowanych artystycznych filmów animowanych:

- Manhattan (1974) w reż. M. Kijowicza,
- Ladies and Gentlemen (1964) w reż. W. Giersza,
- Historia sentymentalna (1973) w reż. Z. Oraczewskiej,
- Jak działa jamniczek (1971) w reż. J. J. Antoniszczaka,
- Te wspaniałe bąbelki w tych pulsujących limfocytach (1973) w reż. J.J. Antoniszczaka.



Przykłady zrekonstruowanych filmów animowanych dla dzieci:

- Reksio (1967-1985),
- Porwanie Baltazara Gąbki (1969-1970),
- Przygody Wiklinowej Zatoki (1989) w reż. W. Zięby,
- Przygody Błękitnego Rycerzyka (1983) w reż. L. Marszałek.



Przykłady zdigitalizowanych wydań Polskiej Kroniki Filmowej:

- Polska Kronika Filmowa 45/12 (1945)
- Polska Kronika Filmowa 47/42 (1947)
- Polska Kronika Filmowa 75/05A (1975)
- Polska Kronika Filmowa 94/30 (1994)



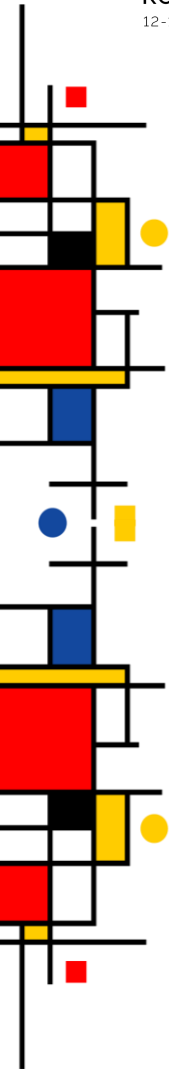
Odbiorcy Projektu

Projekt skierowany jest do wszystkich osób zainteresowanych polską kinematografią, a w szczególności do:

- widzów – Polaków w wieku 20-65 lat, zainteresowanych filmem jako rozrywką, sposobem spędzania wolnego czasu,
- rodziców posiadających dzieci w wieku 4-10 lat,
- studentów i absolwentów kierunków artystycznych związanych z kulturą i sztuką filmową,
- branży filmowej.

ART.DATA

KONFERENCJA
12-13 WRZEŚNIA 2023



35mm .online



Rzeczpospolita
Polska



CENTRUM
PROJEKTÓW
POLSKA
CYFROWA

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Studio w ramach Projektu poddało cyfryzacji i rekonstrukcji

267 filmów animowanych (**2 581 minut**), w tym:

- 4 filmy pełnometrażowe,
- 13 serii animowanych (179 odcinków),
- 15 filmów indywidualnych dla dzieci,
- 69 filmów indywidualnych dla dorosłych.

Procesy w Projekcie

- Identyfikacja dostępnych materiałów analogowych oraz ich konserwacja i czyszczenie
- Dokumentacja stanu zachowania nośników, procesu rekonstrukcji oraz wytworzonych masterów
- Proces digitalizacji nośników analogowych
- Proces rekonstrukcji obrazu i dźwięku
- Mastering (Kino, TV, Internet, wersje językowe)
- Archiwizacja (35mm, LTO, HDD)
- Udostępnienie

Cyfryzacja

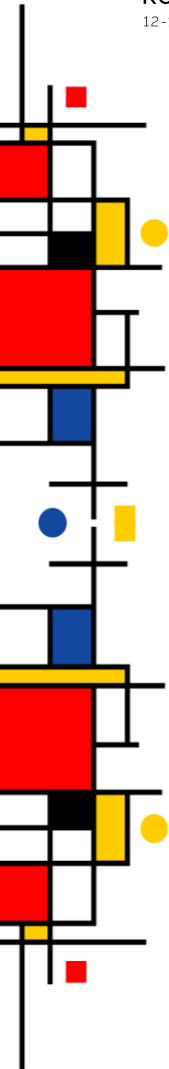
Wierne przeniesienie charakterystycznych cech treści obrazu i dźwięku, zapisanego na taśmach analogowych, do postaci plików cyfrowych.

Proces ten nie zmienia treści i struktury pierwotnego zapisu na taśmie filmowej.

Cechy rekonstrukcji

Zniwelowanie niedoskonałości technicznych materiału,

odtworzenie brakujących elementów filmu w warstwie wizualnej i dźwiękowej.



Cyfrowa rekonstrukcja obrazu i dźwięku – kolejne czynności:

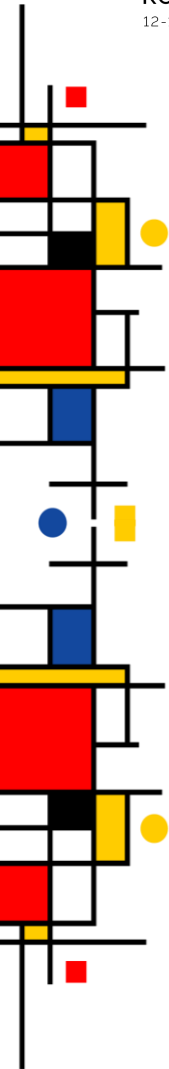
- Konforming - czyli ułożenie filmu z zeskanowanych materiałów, według materiału referencyjnego
- Stabilizacja - eliminacja drgań, odkształceń oraz zmian jasności w obrazie
- Czyszczenie - eliminacja ubytków w warstwie wizualnej i dźwiękowej
- Synchronizacja - dopasowanie z obrazem dialogów, muzyki i efektów dźwiękowych
- Korekcja barwna i kadrowanie - przywrócenie pierwotnych barw i formatu pod nadzorem twórcy filmu lub osoby delegowanej do opieki artystycznej.

Trudności napotkane w trakcie realizacji Projektu:

- nadzór autorski nad procesem rekonstrukcji,
- stan techniczny taśm filmowych,
- pandemia COVID-19.

ART.DATA

KONFERENCJA
12-13 WRZEŚNIA 2023



35mm .online



Rzeczpospolita
Polska



CENTRUM
PROJEKTÓW
POLSKA
CYFROWA

Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Inwestycyjne rezultaty projektu

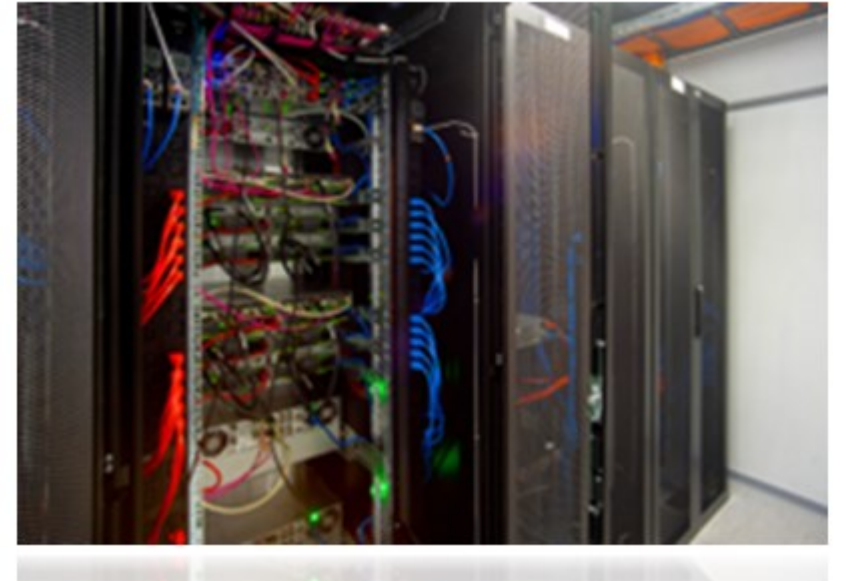
1. CENTRUM DYSTRYBUCJI

INWESTYCJE BUDOWLANE

- modernizacja obiektu, nowe instalacje techniczne

INWESTYCJE IT

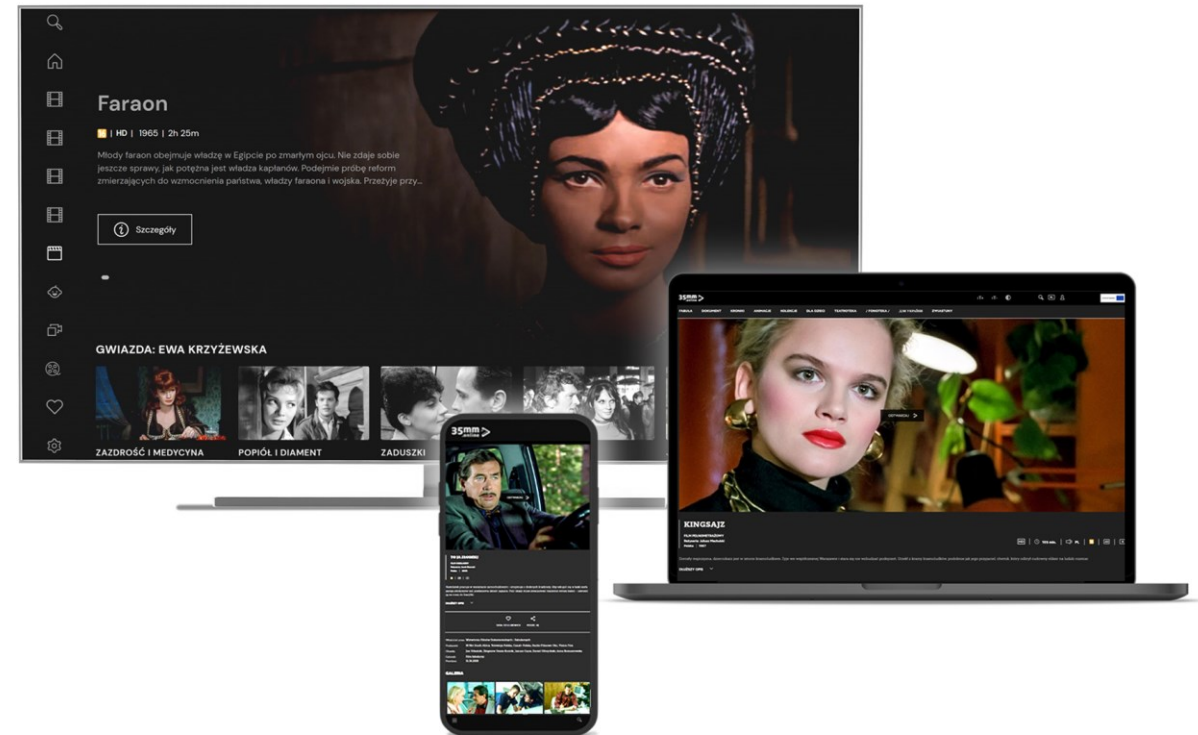
- nowoczesna serwerownia
- biblioteka taśmowa
- macierze
- infrastruktura sieciowa
- oprogramowanie i systemy informatyczne



2. Platforma streamingowa 35mm.online

INWESTYCJE TECHNOLOGICZNE

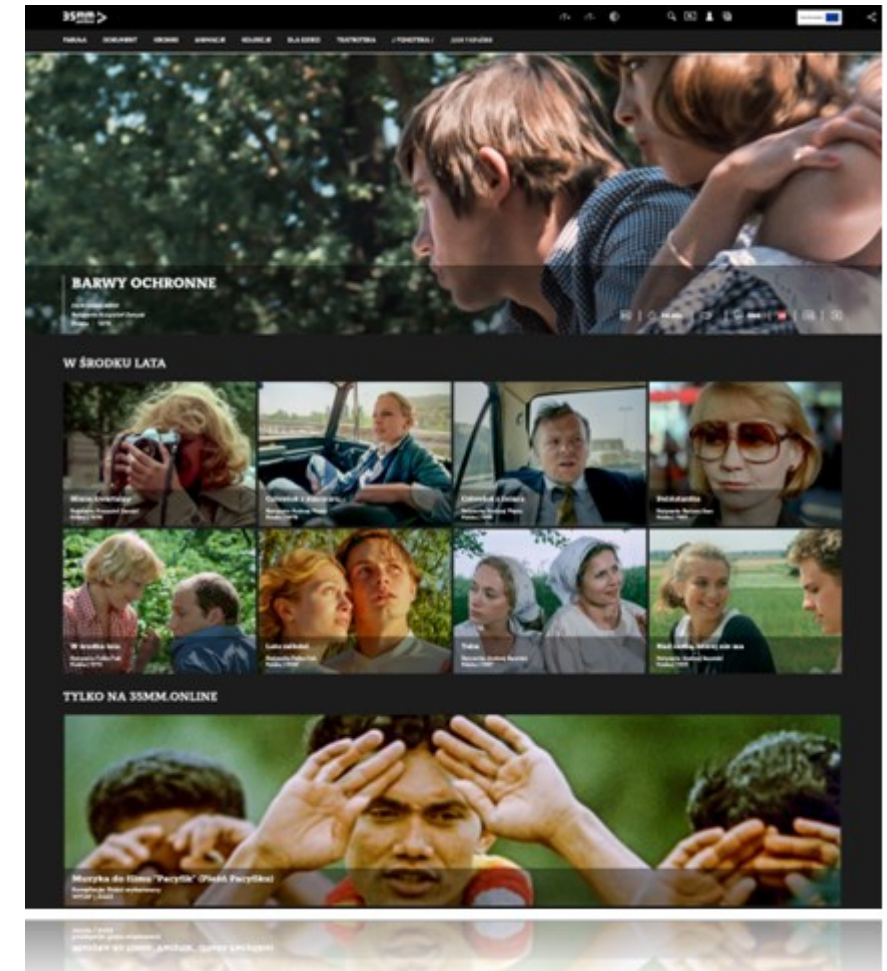
- Finalny produkt cyfrowy realizujący główny cel Projektu POPC – udostępnianie i upowszechnianie online zdigitalizowanych zasobów filmowych
- Cyfrowa przestrzeń prezentująca siedem dekad polskiej kinematografii
- Wybitne dzieła autorów i twórców polskiego kina w nowej, cyfrowej jakości
- PLATFORMA POLSKIEGO KINA
- Jedna z największych bibliotek filmowych polskiej kinematografii



2. Platforma streamingowa 35mm.online

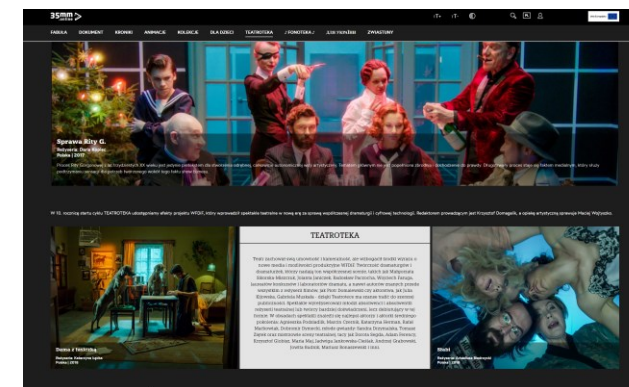
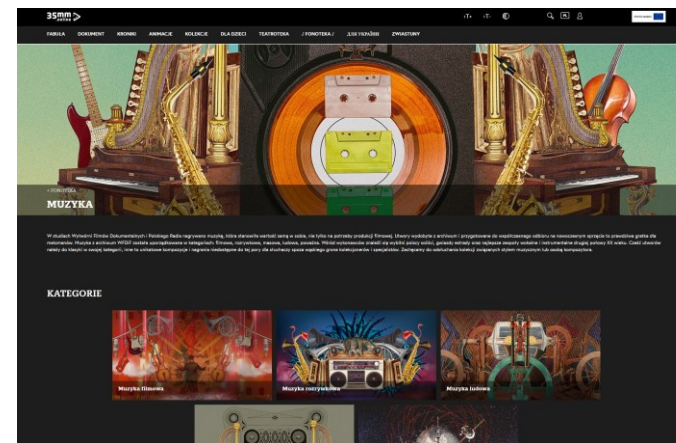
INWESTYCJE TECHNOLOGICZNE

- Blisko 4 000 materiałów filmowych scyfryzowanych w ramach projektów POPC
- filmy fabularne, dokumentalne, animacje i wydania Polskiej Kroniki Filmowej
- 2 000 utworów muzycznych i 8 000 efektów dźwiękowych z fonoteki WFDiF
- Dostępna w wersji aplikacji webowej, mobilnej oraz smart TV
- Konto standard (użytkownik indywidualny) , konto biznes (licencjobiorcy – komercyjni, instytucjonalni)



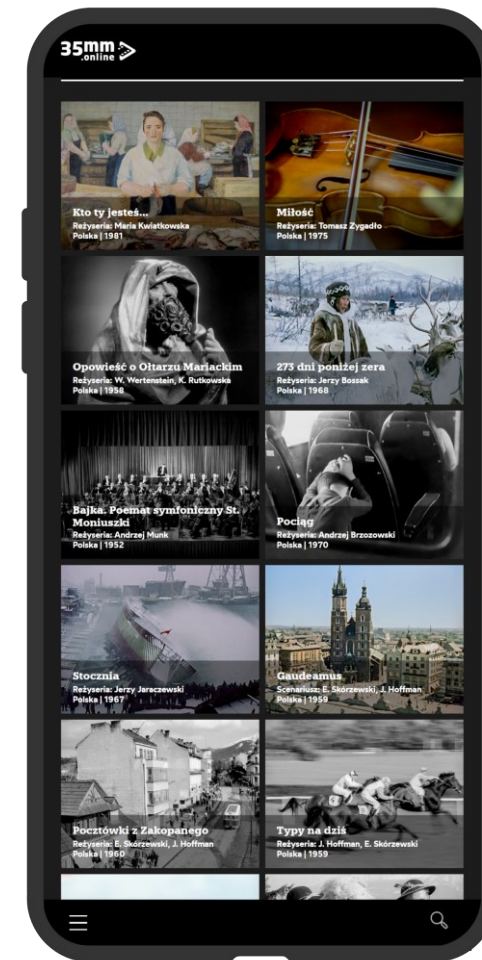
Platforma streamingowa 35mm.online

- Comiesięczne wydania
- Programming z motywem przewodnim
- Redakcyjne komentarze i opisy
- Home page - slidery z kolekcjami rekomendowanymi użytkownikom
- Strony kategorii gatunkowych: fabuła, dokument, kroniki, animacje
- Dedykowany, autorski moduł „KOLEKCJE” z comiesięczną „gwiazdą” wydania
- Kategoria „DLA DZIECI” – propozycje filmowe dedykowane dla najmłodszych
- FONOTEKA z playlistami – moduł z utworami muzycznymi oraz efektami dźwiękowymi
- TEATROTEKA – ekranizacje teatralne WFDiF
- „DLA UKRAINY” – moduł z filmami z napisami ukraińskimi



Funkcjonalność platformy streamingowej

- Standard funkcjonalny platform streamingowych (architektura, player, slajdery)
- Wyszukiwarka tagowa klasyczna + nowej generacji zaawansowana wyszukiwarka AI
- Moduł rekomendacji – w kategoriach filmowych, przy poszczególnych filmach oraz w zaawansowanej wyszukiwarce
- Audiodeskrypcje, transkrypcje, napisy w wersji polskiej i angielskiej, kompleksowe opisy do każdego filmu
- Wersja polska i angielska platformy
- Normy WCAG – platformy oraz filmów zrekonstruowanych w ramach projektu
- Grid – otwarty dostęp do wszystkich materiałów audiowizualnych
- Aplikacje



ART.DATA

KONFERENCJA

12-13 WRZEŚNIA 2023

Udostępnianie filmowych zasobów kultury przy zastosowaniu technologii nowej generacji – AI (artificial intelligence), digitalizacja fonoteki WFDiF oraz cyfrowa rekonstrukcja polskich filmów dokumentalnych

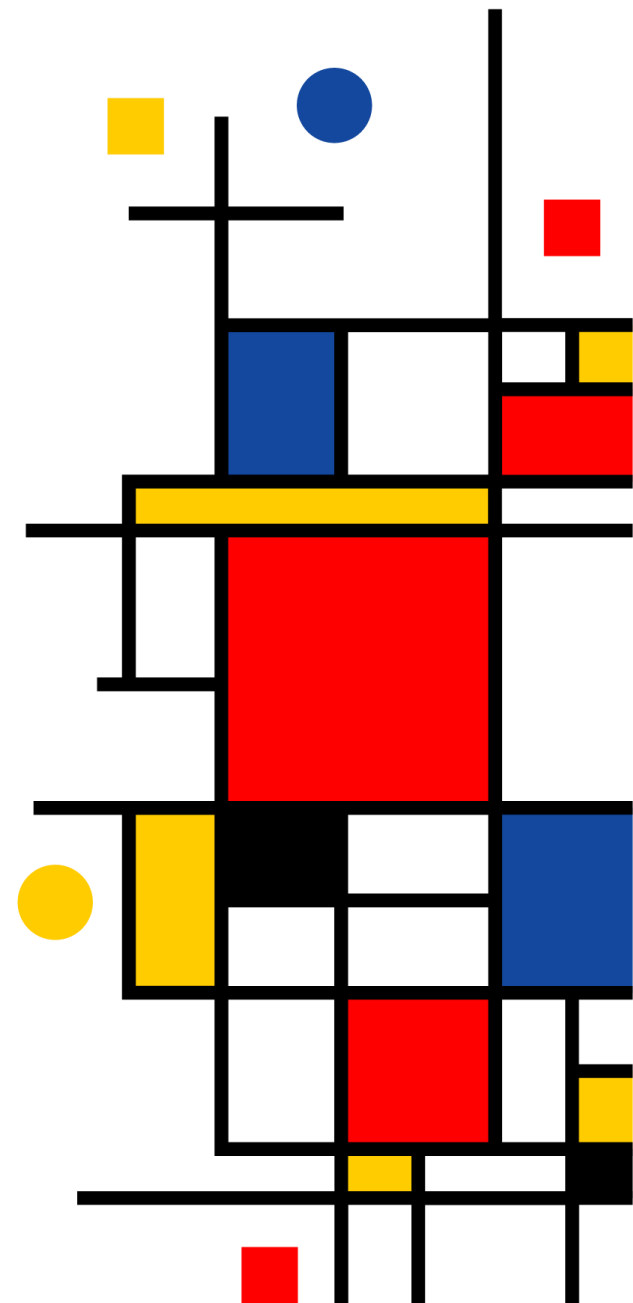
35mm
.online 



Rzeczpospolita
Polska



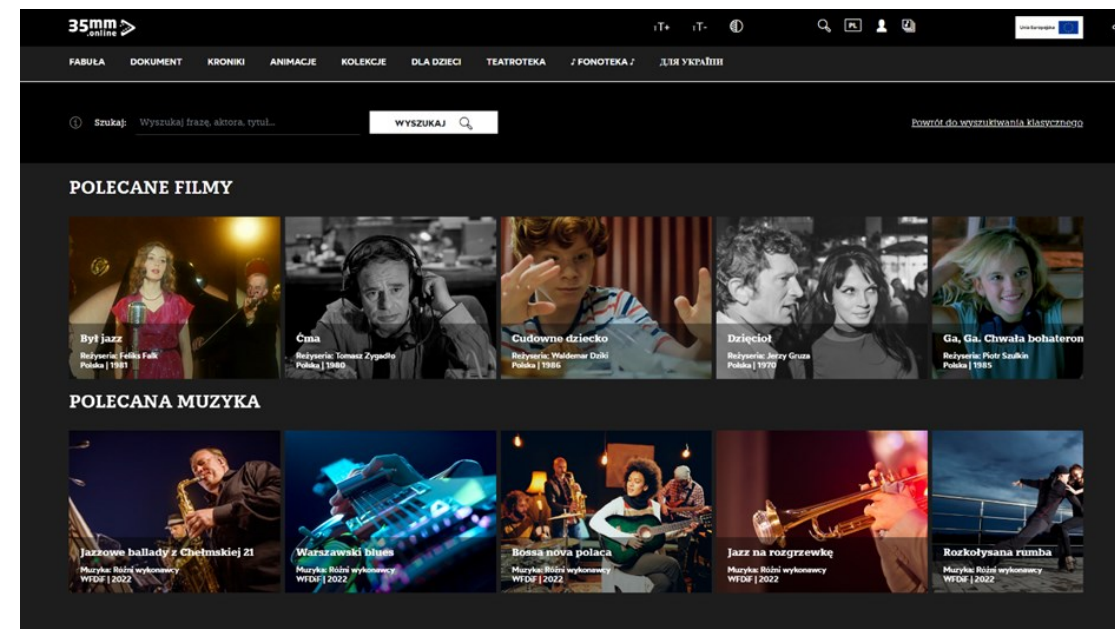
Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego



Zaawansowana wyszukiwarka z AI na 35mm.online

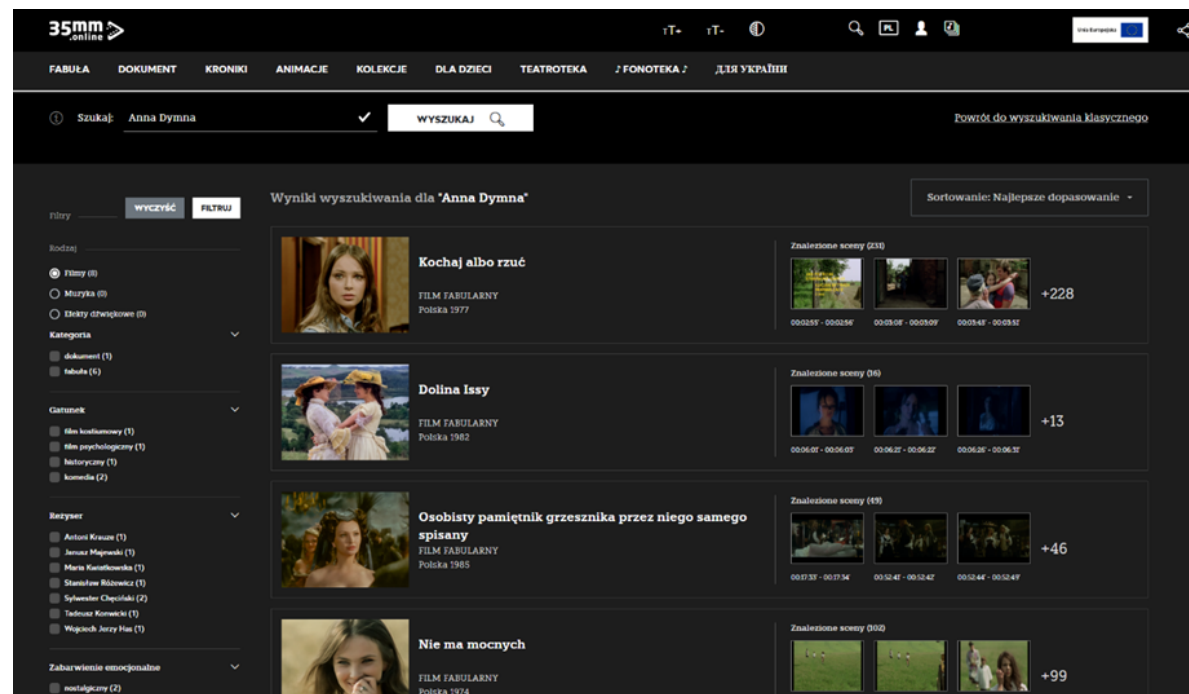
Wyszukiwanie dowolnych zapytań użytkowników na podstawie ANALIZY OBRAZU przez algorytmy AI (MM/SSN)

- Możliwość wyszukiwania materiałów według nazwisk aktorów, przedmiotów elementów ubioru, pojazdów, charakterystycznych atrybutów bohaterów filmowych czy wyrażanych emocji
- Możliwość przeszukiwania scen wg. występujących w nich dźwięków
- Tworzenie napisów - przetwarzanie mowy na tekst



Zaawansowana wyszukiwarka z AI na 35mm.online

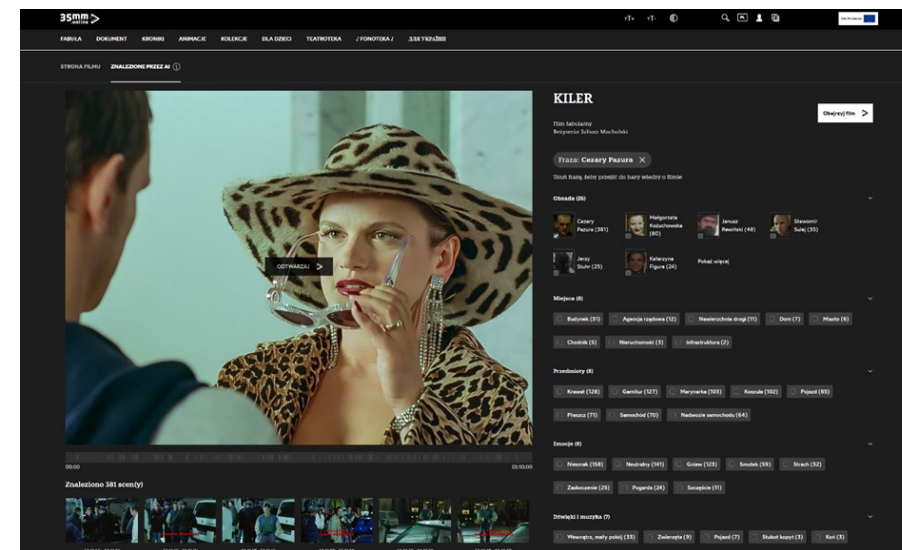
- Tworzenie ścieżek dźwiękowych – przetwarzanie tekstu na mowę
- Automatyczne tłumaczenie napisów oraz ścieżek dźwiękowych na różne języki (6)
- Wyszukiwanie dowolnych treści video ze znacznikami czasowymi (fragmentów) bez konieczności przeglądania całego materiału filmowego



Zaawansowana wyszukiwarka z AI na 35mm.online

Kluczowe funkcjonalności zastosowanej AI:

- Rozpoznawanie twarzy, osób czy postaci animowanych w kadrze, scenach filmowych
- Rozpoznawanie przedmiotów w danej scenie, miejsc akcji, charakterystycznej architektury
- Rozpoznawanie emocji
- Przetwarzanie języka naturalnego (text to speech, speech to text)
- Analiza scen pod kątem występujących w nich dźwięków
- Algorytmy wykrywania wulgaryzmów, wykrywania scen niedozwolonych dla osób małoletnich, czy odczytywanie napisów z klatek filmu (OCR)



ART.DATA

KONFERENCJA
12-13 WRZEŚNIA 2023

Zapraszamy na platformę

35mm
.online 



Rzeczpospolita
Polska



Unia Europejska
Europejski Fundusz
Rozwoju Regionalnego

