

Dokumentacja techniczna videomappingu

Spektakl „Raport Piłata”

Przedsięwzięcie: „Raport Piłata” – spektakl, technologia, działania edukacyjne dla sektora kultury

Wnioskodawca / organizator: Fundacja Dobra Historia

Numer wniosku: 3078/KPO. GRANTY 2025

Data opracowania dokumentacji: 28.02.2026

Dokumentacja dotyczy działania zrealizowanego w ramach przedsięwzięcia „Raport Piłata” – spektakl, technologia, działania edukacyjne dla sektora kultury, objętego wsparciem ze środków KPO, Inwestycja A2.5.1.

1. Cel dokumentacji

Celem niniejszej dokumentacji jest opisanie technicznego i organizacyjnego sposobu wykorzystania videomappingu w spektaklu „Raport Piłata”.

Videomapping został zastosowany jako element scenografii cyfrowej i multimedialnej. W trakcie spektaklu na przestrzeń sceniczną nakładane były materiały wizualne, w tym obrazy, zdjęcia oraz krótkie formy filmowe. Projekcje stanowiły uzupełnienie tradycyjnych środków teatralnych i wspierały budowanie nastroju, znaczeń oraz przestrzeni przedstawienia.

Dokumentacja została przygotowana w celu potwierdzenia realizacji działania innowacyjnego polegającego na zastosowaniu technologii videomappingu w produkcji teatralnej.

2. Charakter zastosowanego rozwiązania

Videomapping w spektaklu „Raport Piłata” polegał na wykorzystaniu projekcji multimedialnych w przestrzeni sceniczej. Obraz nie był traktowany wyłącznie jako tło, lecz jako element oprawy wizualnej spektaklu, współtworzący atmosferę i interpretację scen.

W ramach spektaklu zastosowano projekcje obejmujące:

- materiały filmowe,
- zdjęcia,
- obrazy i kompozycje wizualne,
- elementy scenografii cyfrowej,
- materiały wzmacniające nastrój i dramaturgię przedstawienia.

Projekcje były nakładane na wybrane obszary sceny i stanowiły część sceniczej kompozycji wraz ze światłem, działaniami aktorów, scenografią, muzyką i dźwiękiem.

3. Funkcja videomappingu w spektaklu

Videomapping pełnił w spektaklu kilka funkcji:

1. **funkcję scenograficzną** — poszerzał przestrzeń sceniczną i uzupełniał scenografię fizyczną;
2. **funkcję dramaturgiczną** — wzmacniał wybrane momenty spektaklu i pomagał budować napięcie;
3. **funkcję symboliczną** — pozwalał wprowadzać obrazy odnoszące się do odpowiedzialności, decyzji, historii i konsekwencji działań;
4. **funkcję atmosferyczną** — wspierał klimat poszczególnych scen poprzez światło, ruch i obraz;

5. **funkcję technologiczną** — pokazywał możliwość wykorzystania narzędzi cyfrowych w teatrze;
6. **funkcję edukacyjną** — stanowił przykład zastosowania nowoczesnych technologii w produkcji teatralnej.

Zastosowanie videomappingu pozwoliło odejść od wyłącznie statycznej scenografii. Dzięki projekcjom możliwe było dynamiczne zmienianie charakteru przestrzeni scenicznej bez konieczności każdorazowej zmiany elementów fizycznych.

4. Ogólny opis techniczny

Do realizacji videomappingu wykorzystano standardowe rozwiązania multimedialne umożliwiające prezentację materiałów wizualnych w przestrzeni scenicznej.

System pracy obejmował:

- przygotowanie materiałów graficznych i filmowych;
- uporządkowanie plików według kolejności wykorzystania;
- przygotowanie urządzenia do odtwarzania materiałów;
- wykorzystanie urządzenia projekcyjnego do wyświetlania obrazu;
- dostosowanie obrazu do przestrzeni scenicznej;
- sprawdzenie widoczności projekcji z perspektywy widowni;
- zsynchronizowanie projekcji z przebiegiem spektaklu;
- wykorzystanie projekcji podczas pokazów.

Dokumentacja nie wskazuje szczegółowych modeli sprzętu ani nazw oprogramowania, ponieważ dla potwierdzenia realizacji wskaźnika istotne jest udokumentowanie samego zastosowania technologii videomappingu oraz jej funkcji w spektaklu.

5. Materiały wykorzystane w projekcji

W ramach oprawy multimedialnej wykorzystano materiały wizualne przygotowane na potrzeby spektaklu. Były to przede wszystkim obrazy, zdjęcia i materiały filmowe dobrane do charakteru scen oraz tematyki przedstawienia.

Materiały wizualne pełniły rolę scenografii cyfrowej i były wykorzystywane jako:

- tło dla wybranych scen;
- wizualne uzupełnienie działań aktorskich;
- element zmiany nastroju;
- element podkreślający znaczenie sceny;
- obrazowy komentarz do tematu odpowiedzialności i wpływu jednostki na bieg wydarzeń;

- narzędzie umożliwiające poszerzenie przestrzeni teatralnej.

Materiały zostały przygotowane w formie cyfrowej, co umożliwiało ich odtwarzanie, archiwizację i ewentualne dalsze wykorzystanie przy kolejnych pokazach lub działaniach edukacyjnych.

6. Przygotowanie materiałów do wykorzystania scenicznego

Proces przygotowania materiałów obejmował kilka etapów.

6.1. Dobór materiałów wizualnych

Na początku wybrano materiały wizualne odpowiadające charakterowi spektaklu. Zwracano uwagę na to, aby obrazy i filmy były spójne z tematyką przedstawienia oraz nie odciągały nadmiernie uwagi od aktorów.

Dobór materiałów uwzględniał:

- temat spektaklu;
- klimat scen;
- czytelność obrazu;
- możliwość wyświetlenia materiałów na scenie;
- zgodność z przebiegiem spektaklu;
- walor artystyczny i dramaturgiczny.

6.2. Porządkowanie i opracowanie plików

Materiały zostały uporządkowane w sposób umożliwiający ich wykorzystanie podczas spektaklu. Przygotowano pliki cyfrowe przeznaczone do odtworzenia w określonych momentach przedstawienia.

W ramach przygotowania plików zwracano uwagę na:

- właściwą kolejność materiałów;
- czytelne nazewnictwo;
- możliwość szybkiego odnalezienia plików;
- poprawność odtwarzania;
- jakość obrazu;
- zgodność z planowanym sposobem prezentacji.

6.3. Dostosowanie do przestrzeni scenicznej

Materiały wizualne zostały dostosowane do warunków scenicznych. Sprawdzone ich widoczność, skalę, położenie oraz sposób oddziaływania na całość kompozycji scenicznej.

Uwzględniono:

- położenie projekcji względem sceny;
 - widoczność z perspektywy publiczności;
 - współdziałanie projekcji ze światłem;
 - obecność aktorów w przestrzeni projekcji;
 - wpływ obrazu na odbiór sceny;
 - możliwość wykorzystania projekcji bez zakłócenia działań aktorskich.
-

7. Testy techniczne

Przed wykorzystaniem videomappingu w pokazach wykonano testy techniczne. Ich celem było sprawdzenie, czy materiały wizualne mogą być poprawnie odtworzone i czy są czytelne w warunkach scenicznych.

Testy obejmowały:

1. sprawdzenie poprawności odtwarzania plików;
2. sprawdzenie widoczności obrazu;
3. sprawdzenie proporcji i położenia projekcji;
4. ocenę współdziałania projekcji z przestrzenią sceniczną;
5. ocenę wpływu światła scenicznego na czytelność obrazu;
6. sprawdzenie, czy projekcja nie zakłóca pracy aktorów;
7. weryfikację kolejności wyświetlania materiałów;
8. sprawdzenie zgodności projekcji z przebiegiem spektaklu.

Na podstawie testów wprowadzano bieżące korekty organizacyjne i techniczne, w szczególności dotyczące kolejności, intensywności, widoczności i dopasowania projekcji do scen.

8. Sposób wykorzystania podczas spektaklu

Podczas spektaklu videomapping był wykorzystywany w wybranych momentach przedstawienia jako element scenografii cyfrowej. Materiały były odtwarzane zgodnie z przebiegiem spektaklu i wspierały poszczególne sceny.

Projekcje były stosowane jako:

- tło dla działań scenicznych;
- element budowania atmosfery;
- wizualny komentarz do treści spektaklu;
- sposób zmiany charakteru przestrzeni;
- uzupełnienie kompozycji scenicznej;
- element wzmacniający warstwę multimedialną przedstawienia.

Videomapping został zintegrowany z pozostałymi elementami spektaklu: grą aktorską, scenografią, światłem, dźwiękiem i muzyką. Dzięki temu stanowił spójny element całości, a nie oddzielną prezentację multimedialną.

9. Parametry techniczne — opis ogólny

Ze względu na dokumentacyjny charakter niniejszego opracowania parametry techniczne opisano w sposób ogólny, bez wskazywania szczegółowych modeli sprzętu.

Obszar	Opis
Typ rozwiązania	projekcja multimedialna / videomapping sceniczny
Rodzaj materiałów	filmy, zdjęcia, obrazy, materiały cyfrowe
Forma prezentacji	wyświetlanie materiałów na wybrane obszary sceny
Funkcja	scenografia cyfrowa, tło, element atmosfery i dramaturgii
Nośnik materiałów	pliki cyfrowe
Sposób odtwarzania	odtwarzanie materiałów w trakcie spektaklu zgodnie z przebiegiem scen
Miejsce użycia	przestrzeń sceniczna spektaklu „Raport Piłata”
Archiwizacja	materiały cyfrowe i dokumentacja przechowywane w folderze projektu

10. Organizacja plików

Materiały związane z videomappingiem rekomenduje się przechowywać w uporządkowanej strukturze folderów, np.:

None

```
Raport_Pilata_videomapping/  
01_materiały_zrodlowe/  
02_materiały_robocze/  
03_pliki_finalne/  
04_zdjęcia_i_screeny/  
05_dokumentacja_tekstowa/  
06_raporty_i_opisy/
```

Opis folderów:

Folder	Zawartość
01_materiały_zrodlowe	zdjęcia, filmy, obrazy i inne materiały wyjściowe
02_materiały_robocze	pliki przygotowywane i testowane
03_pliki_finalne	materiały wykorzystane podczas spektaklu
04_zdjecia_i_screeny	dokumentacja fotograficzna i zrzuty ekranu
05_dokumentacja_techiczn a	niniejsza dokumentacja oraz opisy techniczne
06_raporty_i_opisy	raporty wdrożeniowe, opisy wykorzystania technologii

Taki układ umożliwia łatwe odnalezienie materiałów potwierdzających realizację działania oraz pokazuje, że proces miał uporządkowany charakter.

11. Kontrola jakości

W ramach kontroli jakości zwrócono uwagę na następujące elementy:

1. czy projekcje były widoczne dla publiczności;
2. czy materiały były spójne z koncepcją spektaklu;
3. czy obraz nie zakłócał działań aktorów;
4. czy projekcje wzmacniały sceny, a nie dominowały nad nimi;
5. czy materiały można było poprawnie odtworzyć;
6. czy kolejność projekcji była zgodna z przebiegiem spektaklu;
7. czy projekcje współgrały ze światłem i dźwiękiem;
8. czy materiały zostały zarchiwizowane.

Kontrola jakości miała charakter praktyczny i była związana z przygotowaniem spektaklu do pokazów.

12. Znaczenie innowacyjne

Zastosowanie videomappingu w spektaklu „Raport Piłata” miało charakter innowacyjny, ponieważ połączyło tradycyjną formę teatralną z technologią cyfrową. Projekcje multimedialne stały się częścią scenografii i rozszerzały możliwości opowiadania historii na scenie.

Innowacyjność działania polegała na:



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



- wykorzystaniu technologii cyfrowych w teatrze;
- poszerzeniu tradycyjnej scenografii o elementy multimedialne;
- zastosowaniu projekcji jako narzędzia narracyjnego;
- zwiększeniu atrakcyjności wizualnej spektaklu;
- rozwijaniu kompetencji zespołu w zakresie pracy z multimediami;
- stworzeniu materiałów możliwych do archiwizacji i ponownego wykorzystania.

Videomapping wspierał także cyfrową transformację działań teatralnych i pokazywał, że narzędzia multimedialne mogą być praktycznie stosowane w produkcjach scenicznych.

13. Znaczenie organizacyjne i proekologiczne

Wykorzystanie projekcji multimedialnych pozwoliło ograniczyć konieczność tworzenia części dodatkowych elementów scenografii fizycznej. Dzięki materiałom cyfrowym możliwe było zmienianie charakteru przestrzeni scenicznej bez potrzeby każdorazowego przygotowywania nowych dekoracji.

Rozwiązanie to miało znaczenie organizacyjne i proekologiczne, ponieważ:

- materiały cyfrowe mogły być używane wielokrotnie;
 - pliki mogły zostać zarchiwizowane;
 - część efektów scenograficznych została osiągnięta bez produkcji nowych elementów fizycznych;
 - ograniczono potrzebę transportu i magazynowania dodatkowej scenografii;
 - materiały mogły być wykorzystane również w dokumentacji i działaniach edukacyjnych.
-

14. Podsumowanie

W spektaklu „Raport Piłata” zastosowano videomapping jako element scenografii cyfrowej i oprawy multimedialnej. W trakcie spektaklu na przestrzeń sceniczną nakładane były obrazy, zdjęcia i materiały filmowe, które wspierały narrację, atmosferę i wizualny charakter przedstawienia.

Videomapping został wykorzystany jako narzędzie poszerzające język teatralny, łączące działania aktorskie z projekcją multimedialną. Działanie miało charakter innowacyjny, ponieważ wprowadzało technologię cyfrową do produkcji teatralnej i stanowiło praktyczny przykład wykorzystania multimedii w sektorze kultury.

Niniejsza dokumentacja potwierdza techniczny i organizacyjny sposób wdrożenia videomappingu w projekcie oraz stanowi materiał potwierdzający realizację wskaźnika.

