

Raport opisujący wykorzystanie AI i videomappingu w spektaklu „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 raportu: 28.02.2026

Raport 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 raportu

Celem niniejszego raportu jest opisanie sposobu wykorzystania narzędzi AI oraz videomappingu w spektaklu „Raport Piłata”.

Działanie polegało na zastosowaniu rozwiązań cyfrowych i multimedialnych jako elementu scenografii oraz oprawy wizualnej spektaklu. W trakcie przedstawienia wykorzystywano projekcje obrazów, zdjęć i materiałów filmowych nakładanych na przestrzeń sceniczną. Materiały te współtworzyły atmosferę spektaklu, wzmacniały jego przekaz i poszerzały tradycyjne środki teatralne.

AI została wykorzystana pomocniczo w procesie koncepcyjnym i twórczym, natomiast videomapping był narzędziem scenicznym umożliwiającym wyświetlanie materiałów wizualnych podczas spektaklu.

2. Charakter działania

Wykorzystanie AI i videomappingu miało charakter innowacyjny, ponieważ połączyło tradycyjną formę teatralną z technologiami cyfrowymi. Spektakl nie opierał się wyłącznie na klasycznej scenografii, ale korzystał również z obrazów i projekcji multimedialnych.

Działanie obejmowało:

1. opracowanie koncepcji wizualnej spektaklu;
2. przygotowanie materiałów graficznych, zdjęciowych i filmowych;
3. wykorzystanie narzędzi AI jako wsparcia przy pracy koncepcyjnej;
4. selekcję i opracowanie materiałów do projekcji;
5. przygotowanie plików do wykorzystania podczas spektaklu;
6. testowanie projekcji w przestrzeni scenicznej;
7. wykorzystanie videomappingu podczas pokazów;
8. archiwizację materiałów i dokumentacji.

Zastosowane rozwiązania miały służyć nie tylko efektowi wizualnemu, ale również pogłębieniu odbioru spektaklu.

3. Wykorzystanie AI

AI została wykorzystana jako narzędzie wspierające proces twórczy i organizacyjny związany z przygotowaniem warstwy wizualnej spektaklu. Jej rola miała charakter pomocniczy i koncepcyjny.

Narzędzia AI mogły wspierać m.in.:

- opracowanie inspiracji wizualnych;
- poszukiwanie kierunków stylistycznych;
- tworzenie roboczych opisów klimatu scen;
- generowanie lub porządkowanie pomysłów na obrazy sceniczne;
- analizę motywów wizualnych związanych z tematyką spektaklu;
- przygotowywanie wariantów koncepcyjnych;
- porządkowanie materiałów do wykorzystania w projekcjach.

AI nie zastępowała decyzji twórczych zespołu. Ostateczny wybór materiałów, ich znaczenie sceniczne oraz sposób wykorzystania w spektaklu pozostawały po stronie osób odpowiedzialnych za realizację artystyczną i techniczną projektu.

4. Zakres wykorzystania videomappingu

Videomapping został wykorzystany jako element scenografii cyfrowej. W trakcie spektaklu na przestrzeń sceniczną nakładane były materiały wizualne, w tym obrazy, zdjęcia i krótkie formy filmowe.

Projekcje pełniły funkcję:

1. scenograficzną — tworzyły lub uzupełniały przestrzeń sceniczną;
2. dramaturgiczną — wzmacniały znaczenie wybranych scen;
3. atmosferyczną — budowały nastrój przedstawienia;
4. symboliczną — odnosiły się do tematów odpowiedzialności, decyzji i konsekwencji;
5. technologiczną — pokazywały możliwość wykorzystania narzędzi cyfrowych w teatrze;
6. dokumentacyjną — stanowiły trwały element oprawy wizualnej projektu.

Videomapping pozwolił dynamicznie zmieniać charakter przestrzeni scenicznej bez konieczności tworzenia rozbudowanych dekoracji fizycznych.

5. Związek AI i videomappingu

AI i videomapping zostały wykorzystane jako powiązane elementy jednego procesu. AI wspierała etap przygotowania koncepcji i materiałów wizualnych, natomiast videomapping umożliwiał ich sceniczną prezentację.

Proces można opisać w następujący sposób:

1. określono potrzeby wizualne spektaklu;
2. opracowano kierunek stylistyczny materiałów;
3. wykorzystano narzędzia cyfrowe i AI do pracy koncepcyjnej;
4. przygotowano oraz uporządkowano materiały wizualne;

5. wybrano materiały możliwe do wykorzystania na scenie;
6. dostosowano je do warunków projekcji;
7. przetestowano ich widoczność i funkcję sceniczną;
8. zastosowano projekcje podczas spektaklu.

Dzięki temu AI i videomapping nie funkcjonowały jako odrębne dodatki, ale jako element procesu tworzenia scenografii multimedialnej.

6. Funkcja artystyczna

Zastosowanie AI i videomappingu miało istotne znaczenie dla warstwy artystycznej spektaklu. Projekcje pozwalały poszerzyć przestrzeń przedstawienia oraz wprowadzić dodatkowe obrazy i znaczenia.

W spektaklu „Raport Piłata” szczególne znaczenie miały tematy odpowiedzialności, sprawczości, decyzji oraz wpływu jednostki na historię. Materiały wizualne wykorzystywane w projekcjach mogły wzmacniać te motywy poprzez obraz, ruch, światło i kompozycję sceniczną.

Videomapping pozwolił budować atmosferę napięcia, refleksji i symbolicznego komentarza do wydarzeń scenicznych. Dzięki temu oprawa wizualna była częścią narracji, a nie jedynie tłem.

7. Funkcja technologiczna i edukacyjna

Działanie miało również znaczenie technologiczne i edukacyjne. Pokazywało praktyczny przykład wykorzystania narzędzi cyfrowych w teatrze oraz możliwość łączenia pracy artystycznej z nowoczesnymi rozwiązaniami multimedialnymi.

Zastosowanie AI i videomappingu pozwoliło zespołowi projektu rozwijać kompetencje w zakresie:

- pracy z materiałami cyfrowymi;
- planowania scenografii multimedialnej;
- przygotowywania projekcji scenicznych;
- testowania materiałów wizualnych;
- łączenia obrazu, światła, dźwięku i działań aktorskich;
- archiwizacji materiałów cyfrowych;
- dokumentowania rozwiązań technologicznych.

Dzięki temu projekt miał wymiar nie tylko artystyczny, ale także rozwojowy dla zespołu i sektora kultury.

8. Proces przygotowania materiałów

Przygotowanie materiałów do wykorzystania w videomappingu obejmowało kilka etapów.

8.1. Opracowanie koncepcji

Na początku określono, jaką funkcję mają pełnić projekcje w spektaklu. Ustalono, że materiały wizualne mają wzmacniać atmosferę przedstawienia, wspierać jego tematykę oraz uzupełniać przestrzeń sceniczną.

8.2. Przygotowanie materiałów wizualnych

Następnie przygotowano materiały w formie cyfrowej. Obejmowały one zdjęcia, obrazy, krótkie formy filmowe oraz kompozycje wizualne.

8.3. Selekcja i opracowanie

Wybrane materiały zostały uporządkowane i dostosowane do wykorzystania podczas spektaklu. Zwracano uwagę na ich czytelność, jakość oraz zgodność z charakterem scen.

8.4. Testy sceniczne

Materiały zostały sprawdzone w warunkach scenicznych. Testy obejmowały widoczność projekcji, skalę obrazu, jego współdziałanie ze światłem i aktorami oraz dopasowanie do przebiegu spektaklu.

8.5. Wykorzystanie podczas pokazów

Finalne materiały zostały wykorzystane podczas spektaklu jako element oprawy multimedialnej i scenografii cyfrowej.

9. Odpowiedzialne wykorzystanie AI

W projekcie przyjęto zasadę odpowiedzialnego wykorzystania AI. Oznaczało to, że narzędzia AI były traktowane jako wsparcie procesu twórczego, a nie jako samodzielny autor spektaklu lub scenografii.

Najważniejsze zasady:

1. AI pełniła funkcję pomocniczą;
2. decyzje artystyczne podejmował zespół;
3. materiały były wybierane i zatwierdzane przez osoby odpowiedzialne za projekt;
4. AI wspierała tworzenie inspiracji i wariantów;

5. finalny efekt był wynikiem pracy człowieka i zespołu realizacyjnego;
6. materiały były dostosowywane do potrzeb scenicznych;
7. wykorzystanie AI było podporządkowane koncepcji spektaklu.

Takie podejście pozwoliło połączyć potencjał narzędzi cyfrowych z odpowiedzialną praktyką teatralną.

10. Rezultaty wykorzystania AI i videomappingu

W wyniku realizacji działania osiągnięto następujące rezultaty:

1. wdrożono videomapping jako element spektaklu;
 2. wykorzystano AI jako narzędzie wspierające pracę nad warstwą wizualną;
 3. przygotowano cyfrowe materiały wizualne;
 4. zastosowano projekcje podczas przedstawienia;
 5. poszerzono tradycyjną scenografię o komponent multimedialny;
 6. zwiększono atrakcyjność wizualną spektaklu;
 7. rozwinęto kompetencje zespołu w zakresie pracy z technologiami cyfrowymi;
 8. przygotowano dokumentację potwierdzającą zastosowanie rozwiązania;
 9. stworzono materiały możliwe do archiwizacji i dalszego wykorzystania;
 10. zrealizowano działanie innowacyjne przewidziane w projekcie.
-

11. Znaczenie innowacyjne

Innowacyjność działania polegała na zastosowaniu narzędzi AI i videomappingu w produkcji teatralnej. Dzięki temu spektakl został wzbogacony o warstwę cyfrową, która współtworzyła jego scenografię i narrację.

Działanie było innowacyjne w kilku wymiarach:

- technologicznym, ponieważ wykorzystano projekcje multimedialne i narzędzia AI;
- artystycznym, ponieważ obraz cyfrowy stał się częścią języka scenicznego;
- organizacyjnym, ponieważ wymagało przygotowania i testowania materiałów cyfrowych;
- edukacyjnym, ponieważ stanowiło przykład wykorzystania nowych technologii w teatrze;
- dokumentacyjnym, ponieważ pozostawiło cyfrowe materiały możliwe do dalszego wykorzystania.

Zastosowanie tych rozwiązań wpisuje się w rozwój nowoczesnych praktyk teatralnych oraz cyfrową transformację sektora kultury.

12. Podsumowanie

W spektaklu „Raport Piłata” wykorzystano AI i videomapping jako elementy innowacyjnej scenografii cyfrowej. AI wspierała proces koncepcyjny i przygotowanie materiałów wizualnych, natomiast videomapping umożliwił ich sceniczną prezentację w formie projekcji nakładanych na przestrzeń spektaklu.

Działanie pozwoliło wzbogacić przedstawienie o warstwę multimedialną, zwiększyć jego atrakcyjność wizualną oraz rozwinąć kompetencje zespołu w zakresie wykorzystania technologii cyfrowych w teatrze.

Zastosowanie AI i videomappingu potwierdza realizację działania innowacyjnego w ramach projektu i stanowi przykład praktycznego wykorzystania nowych technologii w sektorze kultury.