

Raport ewaluacyjny

„Teatralne Innowacje” - Trzydniowy przegląd spektakli wykorzystujących przełomowe technologie

Dokument został stworzony w ramach zadania „Teatralne Innowacje” - Trzydniowy przegląd spektakli wykorzystujących przełomowe technologie finansowanego przez Unię Europejską NextGeneration EU w ramach Programu wspierania działalności podmiotów sektora kultury i przemysłów kreatywnych na rzecz stymulowania ich rozwoju w ramach Krajowego Planu Odbudowy i Zwiększania Odporności.

SPIS TREŚCI

1. <u>Wprowadzenie i założenia ewaluacji</u>	3
2. <u>Realizacja działań projektowych</u>	4
3. <u>Technologie cyfrowe i AI w projekcie</u>	5
4. <u>Działania edukacyjne i publikacja materiałów</u>	6
5. <u>Odbiór projektu i analiza rezultatów</u>	7
6. <u>Wnioski i rekomendacje</u>	8

Wprowadzenie i założenia ewaluacji

Niniejszy raport ewaluacyjny został przygotowany w celu podsumowania działań zrealizowanych w ramach projektu „Teatralne Innowacje” – trzydniowego przeglądu spektakli wykorzystujących przełomowe technologie, realizowanego przez Gminny Ośrodek Kultury w Lesznowoli w ramach programu KPO dla Kultury. Dokument ma charakter podsumowujący i koncentruje się na analizie przebiegu projektu, rezultatów działań oraz odbioru przedsięwzięcia przez uczestników i odbiorców.

Projekt obejmował działania artystyczne, edukacyjne i cyfrowe związane z organizacją przeglądu teatralnego, produkcją spektaklu „Legenda o Pannie i Smoku” z wirtualną scenografią, realizacją paneli eksperckich, szkoleń online oraz publikacją materiałów cyfrowych i edukacyjnych. Istotnym elementem przedsięwzięcia było wykorzystanie nowych technologii, w tym narzędzi AI, streamingu oraz rozwiązań związanych z realizacją wydarzeń hybrydowych.

Celem ewaluacji było zebranie informacji dotyczących sposobu realizacji działań projektowych, poziomu zaangażowania uczestników oraz odbioru wydarzeń i materiałów publikowanych online. Analizie poddano również działania związane z rozwojem kompetencji cyfrowych i ekologicznych uczestników oraz wykorzystaniem nowych technologii w praktyce teatralnej i organizacyjnej.

W procesie ewaluacji wykorzystano analizę dokumentacji projektowej, obserwację przebiegu wydarzeń, materiały publikowane online, dokumentację fotograficzną i filmową, a także opinie uczestników warsztatów, paneli i wydarzeń realizowanych w ramach projektu.

Raport ma charakter jakościowy i podsumowujący. Oprócz analizy rezultatów przedsięwzięcia uwzględnia również wnioski i rekomendacje dotyczące realizacji podobnych działań teatralnych wykorzystujących nowe technologie oraz rozwiązania cyfrowe i ekologiczne.

Realizacja działań projektowych

W ramach projektu zrealizowano działania artystyczne, edukacyjne, cyfrowe oraz promocyjne związane z organizacją przeglądu „Teatralne Innowacje”, którego głównym założeniem była prezentacja nowoczesnych form teatralnych wykorzystujących przełomowe technologie oraz rozwiązania cyfrowe.

Kluczowym elementem przedsięwzięcia była organizacja trzydniowego przeglądu spektakli teatralnych z udziałem zespołów i twórców wykorzystujących w swoich działaniach między innymi wirtualną scenografię, multimedia, streaming oraz rozwiązania oparte na AI i technologiach immersyjnych. Wydarzenie realizowane było w formule stacjonarnej oraz online, co umożliwiło szerszy dostęp do prezentowanych działań.

Integralną częścią projektu była produkcja spektaklu „Legenda o Pannie i Smoku” realizowanego przez Teatr Telimena i Teatr Telimenka. Spektakl wykorzystywał elementy wirtualnej scenografii przygotowanej z użyciem narzędzi cyfrowych i rozwiązań AI. W ramach działań prowadzono próby, przygotowanie materiałów wizualnych, realizację nagrań oraz dokumentację wydarzenia.

W projekcie zrealizowano również trzy panele eksperckie poświęcone nowym technologiom w teatrze, zagadnieniom związanym z dostępnością oraz rozwiązaniom proekologicznym w sektorze kultury. Spotkania zostały zarejestrowane i opracowane w formie materiałów publikowanych online.

Istotnym elementem przedsięwzięcia były także szkolenia online skierowane do uczestników z całej Polski oraz szkolenia wewnętrzne dla zespołu Wnioskodawcy. Działania obejmowały zagadnienia związane z wykorzystaniem AI, organizacją wydarzeń hybrydowych, komunikacją cyfrową oraz zieloną produkcją teatralną.

W ramach projektu przygotowano również dedykowaną stronę internetową zawierającą materiały edukacyjne, nagrania wydarzeń, podcasty oraz dokumentację projektu. Integralną częścią realizacji przedsięwzięcia były działania promocyjne prowadzone w mediach społecznościowych i przestrzeni internetowej, obejmujące publikację materiałów informacyjnych, grafik, teaserów i materiałów wideo związanych z projektem.

Technologie cyfrowe i AI w projekcie

Jednym z kluczowych elementów projektu było wykorzystanie nowoczesnych technologii cyfrowych oraz narzędzi opartych na sztucznej inteligencji w działaniach artystycznych, edukacyjnych i promocyjnych. Rozwiązania cyfrowe wspierały zarówno organizację wydarzeń, jak i proces tworzenia materiałów wizualnych, komunikacji internetowej oraz realizacji działań hybrydowych.

Istotną rolę odegrało wykorzystanie wirtualnej scenografii podczas realizacji spektaklu „Legenda o Pannie i Smoku”. Elementy scenografii przygotowywano z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych oraz rozwiązań AI wspierających tworzenie materiałów wizualnych i multimedialnych. Technologie te pozwoliły rozszerzyć możliwości inscenizacyjne oraz połączyć tradycyjną formę teatralną z nowoczesnymi środkami przekazu.

Narzędzia AI wykorzystywano również podczas działań promocyjnych i komunikacyjnych związanych z projektem. Rozwiązania cyfrowe wspierały przygotowanie grafik, materiałów informacyjnych, teaserów oraz treści publikowanych w mediach społecznościowych i przestrzeni internetowej.

Ważnym elementem przedsięwzięcia była także realizacja wydarzeń w formule hybrydowej. Streaming wydarzeń oraz publikacja materiałów online umożliwiały udział odbiorców korzystających z cyfrowych form uczestnictwa w kulturze oraz zwiększały dostępność rezultatów projektu.

W ramach projektu realizowano również działania edukacyjne związane z wykorzystaniem nowych technologii w teatrze. Szkolenia i panele eksperckie dotyczyły między innymi zastosowania AI w działaniach teatralnych, organizacji wydarzeń online, tworzenia wirtualnej scenografii oraz wykorzystania narzędzi cyfrowych w promocji i komunikacji.

Istotnym aspektem projektu było również zwrócenie uwagi na rozwiązania związane z zieloną transformacją sektora kultury. W działaniach projektowych wykorzystywano cyfrowe formy komunikacji i dokumentacji, ograniczając konieczność produkcji materiałów drukowanych oraz zwiększając dostępność treści publikowanych online.

Działania edukacyjne i publikacja materiałów

Istotnym elementem projektu były działania edukacyjne związane z wykorzystaniem nowych technologii, narzędzi cyfrowych oraz zagadnień ekologicznych w sektorze teatru i kultury. Przeprowadzono szkolenia online skierowane do uczestników z całej Polski, obejmujące tematykę AI w działaniach teatralnych, projektowania wirtualnej scenografii, organizacji wydarzeń hybrydowych oraz zielonej produkcji teatralnej.

W ramach projektu zrealizowano również wewnętrzne szkolenia dla zespołu Wnioskodawcy dotyczące zarządzania projektami z wykorzystaniem AI, komunikacji cyfrowej, streamingu oraz rozwiązań związanych z transformacją ekologiczną instytucji kultury. Działania miały charakter praktyczny i były dostosowane do specyfiki organizacji wydarzeń teatralnych i działań online.

Integralną częścią przedsięwzięcia były także trzy panele eksperckie poświęcone nowym technologiom w teatrze, dostępności oraz wykorzystaniu rozwiązań cyfrowych i ekologicznych w działalności artystycznej. Spotkania zostały zarejestrowane i opracowane w formie materiałów publikowanych online.

W ramach projektu przygotowano dedykowaną stronę internetową pełniącą funkcję archiwum materiałów edukacyjnych i dokumentacyjnych związanych z przedsięwzięciem. Na stronie opublikowano nagrania spektakli, wideopodcasty, materiały szkoleniowe oraz treści dotyczące realizowanych działań projektowych.

Istotną rolę odegrała również publikacja materiałów cyfrowych w mediach społecznościowych i przestrzeni internetowej. Obejmowała ona działania promocyjne, publikację materiałów wideo, grafik oraz informacji związanych z przebiegiem projektu i organizacją wydarzeń.

Cyfrowa forma publikacji materiałów zwiększała dostępność rezultatów projektu oraz umożliwiała korzystanie z treści edukacyjnych również po zakończeniu działań stacjonarnych. Ważnym elementem było także uwzględnienie standardów dostępności cyfrowej oraz publikacja materiałów z napisami i rozwiązaniami zwiększającymi dostępność dla różnych grup odbiorców.

Odbiór projektu i analiza rezultatów

W ramach działań ewaluacyjnych analizie poddano odbiór przeglądu teatralnego, spektaklu „Legenda o Pannie i Smoku”, działań edukacyjnych oraz materiałów publikowanych online. Uwzględniono opinie uczestników wydarzeń, osób biorących udział w szkoleniach i panelach eksperckich, a także odbiorców korzystających z materiałów cyfrowych udostępnianych w ramach projektu.

Uczestnicy projektu zwracali uwagę przede wszystkim na połączenie tradycyjnej formy teatralnej z nowoczesnymi rozwiązaniami cyfrowymi i multimedialnymi. Pozytywnie oceniano wykorzystanie wirtualnej scenografii, elementów wizualnych oraz możliwość uczestnictwa w wydarzeniach realizowanych równolegle w formule stacjonarnej i online.

W opiniach odbiorców podkreślano również wartość działań edukacyjnych związanych z wykorzystaniem AI, streamingu oraz nowych technologii w teatrze. Szczególne zainteresowanie wzbudzały zagadnienia dotyczące praktycznego zastosowania narzędzi cyfrowych w działaniach artystycznych, promocyjnych i organizacyjnych.

Pozytywnie odbierano również dostępność materiałów publikowanych online, w tym nagrań wydarzeń, paneli eksperckich oraz materiałów edukacyjnych udostępnionych na stronie internetowej projektu. Cyfrowa forma publikacji zwiększała możliwość uczestnictwa w projekcie także dla osób spoza miejsca realizacji wydarzeń.

W trakcie ewaluacji pojawiały się również sugestie dotyczące dalszego rozwijania podobnych działań, w szczególności organizacji kolejnych wydarzeń hybrydowych, rozszerzania oferty szkoleń praktycznych oraz kontynuowania działań związanych z wykorzystaniem nowych technologii w teatrze i kulturze.

Analiza rezultatów projektu wskazuje, że działania łączące teatr, edukację i technologie cyfrowe spotykają się z zainteresowaniem odbiorców oraz mogą stanowić istotny element rozwijania nowoczesnej oferty kulturalnej i edukacyjnej instytucji kultury.

Wnioski i rekomendacje

Realizacja projektu pokazała, że działania teatralne wykorzystujące nowe technologie oraz formułę hybrydową mogą skutecznie zwiększać zainteresowanie kulturą i angażować zróżnicowane grupy odbiorców. Szczególnie istotne okazało się połączenie tradycyjnych działań scenicznych z rozwiązaniami cyfrowymi, streamingiem oraz elementami multimedialnymi.

Pozytywnie oceniono wykorzystanie narzędzi AI i technologii cyfrowych w działaniach artystycznych i promocyjnych. Rozwiązania te zwiększały atrakcyjność materiałów wizualnych oraz umożliwiały realizację działań teatralnych w bardziej elastycznej i nowoczesnej formule.

Wnioski z realizacji projektu wskazują również na potrzebę dalszego rozwijania działań edukacyjnych związanych z wykorzystaniem nowych technologii w teatrze i sektorze kultury. Szczególne zainteresowanie uczestników wzbudzały zagadnienia dotyczące praktycznego zastosowania AI, streamingu oraz tworzenia materiałów multimedialnych i promocyjnych.

Istotnym elementem przedsięwzięcia była możliwość uczestnictwa w wydarzeniach i szkoleniach online, co zwiększało dostępność projektu dla odbiorców z różnych regionów Polski. Hybrydowa forma realizacji działań pozwoliła połączyć wydarzenia stacjonarne z trwałą obecnością materiałów edukacyjnych i dokumentacyjnych w przestrzeni internetowej.

Doświadczenia z realizacji projektu pokazują również znaczenie tworzenia dostępnych cyfrowo zasobów edukacyjnych i archiwalnych związanych z działalnością teatralną. Publikacja nagrań, wideopodcastów i materiałów szkoleniowych zwiększa trwałość rezultatów projektu oraz umożliwia dalsze wykorzystywanie treści po zakończeniu przedsięwzięcia.

Wśród rekomendacji dotyczących przyszłych działań można wskazać dalsze rozwijanie projektów łączących teatr z nowymi technologiami, organizację kolejnych wydarzeń hybrydowych oraz rozszerzanie oferty praktycznych szkoleń dotyczących AI, streamingu i cyfrowych narzędzi wykorzystywanych w sektorze kultury.