



MICET.

Twórz, doświadczaj, działaj.
Projektowanie doświadczeń.

MICET. Twórz, doświadczaj, działaj. Projektowanie doświadczeń

Autorki i autorzy: Daniel Arbaczewski, Anna Litak, Katarzyna Peplinska-Pietrzak, Łukasz Zaleski

Redakcja i korekta: Malina Szczepańska

Opracowanie graficzne: Karolina Walas

Kraków 2026



**KRAJOWY
PLAN
ODBUDOWY**



**Rzeczpospolita
Polska**

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Spis treści

2	MICET. Twórz, doświadczaj, działaj. Projektowanie doświadczeń
4	MICET. Twórz, doświadczaj, działaj. Projektowanie doświadczeń
5	KREATYWNE SKANOWANIE – czyli o czym jest dla mnie ta przestrzeń?
7	Działania twórcze w przestrzeni MICET
10	Wolność to świadomy wybór
14	MICET. Przestrzeń, która działa na ciało, zmysły i wyobraźnię
21	OPOWIEŚCI Z JEDNEJ FOTOGRAFII – ćwiczenia z wyobraźni
24	autorzy

MICET. Twórz, doświadczaj, działaj. Projektowanie doświadczeń

Muzeum Interaktywne/Centrum Edukacji Teatralnej (MICET) w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie od początku swojego istnienia było przestrzenią spotkań, działań twórczych i eksperymentów, w której wszyscy mogą nie tylko oglądać, ale także doświadczać, współtworzyć i uruchamiać wyobraźnię. Postanowiliśmy przyjrzeć się tej idei jeszcze uważniej i zadać pytanie: jak może wyglądać muzeum i miejsce edukacji teatralnej przyszłości?

Publikacja, którą oddajemy w Państwa ręce, jest jednym z efektów tego procesu. Powstała w ramach projektu „MICET 4.0” sfinansowanego przez Unię Europejską NextGenerationEU i jest zapisem inspiracji, pytań i praktyk związanych z projektowaniem doświadczeń w kulturze.

Nazwa projektu odwołuje się do czwartej rewolucji przemysłowej, ale dla nas oznacza przede wszystkim próbę szukania nowych modeli działania instytucji kultury. Interesowało nas, jak łączyć technologie z cielesnością i doświadczeniem zmysłowym. Poszukiwaliśmy rozwiązań, które pozwolą tworzyć bardziej dostępne, angażujące i otwarte przestrzenie dla różnorodnych potrzeb użytkowników i użytkowniczek.

W trakcie projektu przyglądaliśmy się MICET jak żywemu organizmowi. Badaliśmy wpływ architektury na emocje, uwagę, relacje i sposób uczestnictwa w kulturze. Wspólnie z ekspertami z obszaru projektowania doświadczeń, neuroarchitektury, dostępności i nowych technologii zastanawialiśmy się, jak przestrzeń może aktywnie wspierać uczenie się, działania twórcze i budowanie relacji z teatrem.

Ważnym elementem projektu były także wizyty studyjne i spotkania z przedstawicielami instytucji, które eksperymentują z nowymi modelami pracy z publicznością, a także projektowaniem przestrzeni doświadczeń. Zdobyta wiedza stała się punktem wyjścia do tworzenia i testowania prototypów działań sensorycznych, cyfrowych i hybrydowych. Powstawały immersyjne działania, laboratoria rodzinne, performance i warsztaty, w których technologia spotykała się z ruchem, dotykiem, dźwiękiem i działaniem wspólnotowym.

Ta publikacja to mapa inspiracji i zaproszenie do dalszych poszukiwań. Pokazuje, że projektowanie doświadczeń może stać się ważnym narzędziem pracy instytucji kultury. Mamy nadzieję, że będzie impulsem do własnych eksperymentów, działań i refleksji nad tym, jak chcemy tworzyć kulturę i doświadczać ją w przyszłości.

Do zobaczenia w MICET!

Daniel Arbaczewski

KREATYWNE SKANOWANIE – czyli o czym jest dla mnie ta przestrzeń?

Muzeum MICET, oprócz zebranej w nim kolekcji obiektów, aplikacji i stanowisk kreatywnych jest jednocześnie ciekawą, a nawet intrygującą przestrzenią, w której znajduje się wiele pokoi, zaułków i zakamarków. Każdy z nich, w zależności od indywidualnej perspektywy może stać się miejscem akcji, tłem sytuacji, czy zaproszeniem do stworzenia teatralnej etiudy.

Zaprośmy uczestników do swobodnego chodzenia po muzeum (lub innej przestrzeni, w której pracujesz — scenie lub sali w domu kultury, klasie, a nawet korytarzu) i nazywania w głowie tego, co widzą (faza osvajania). Skanowanie warto zacząć od dużych elementów, przechodząc do coraz mniejszych, aż w końcu przyglądamy się i nazywamy bardzo drobne detale. Ta faza może wydawać się nużąca. Doświadczenie pokazuje, że szybko się rozkojarzamy, wykonujemy zadanie, ale jednocześnie zaczynamy myśleć o czymś innym. Dlatego w drugim etapie nazywamy wszystko ponownie, jednak tym razem głośno i na dodatek wskazując je palcem. Ten ruch wymaga już zastanowienia, zawahania się, ale też kreatywności i odwagi.

Obserwujemy uczestników, gdy po kilku minutach zaczynają wątpić, wpadać w stan pustki w głowie. Zaczynają chodzić wolniej, leniwiej, a nawet snują się po przestrzeni. Niektórzy wręcz wyraźnie się niecierpliwią. W ich głowach pojawia się pytanie: po co to robimy? Albo też niepewność co teraz, skoro wszystko już nazwaliśmy?

I tu warto zatrzymać akcję. Chwila pustki, gdy pozornie nic już nam nie przychodzi do głowy to właśnie moment, gdy tak naprawdę zaczynamy tworzyć i pracować, patrzymy uważniej. Wcześniej nasza pamięć pracuje na podstawie gotowych schematów, kalek, widzi i nazywa to, co już znamy. Dopiero faza pustki wyzwala w uczestnikach kreatywność. Warto się w niej zatrzymać, rozgościć się na chwilę, zamiast panikować czy wpadać w irytację. Możemy wtedy zacząć jeszcze raz. Otworzyć oczy szerzej.

Wracamy do zadania. Dalej nazywając głośno otaczające nas elementy, spróbujmy określić, jakie są (np. szorstkie, zimne, gładkie, przytulne, kanciaste), ale też co robią (tkwią, wiszą, zalegają, coś ukrywają, zasłaniają albo irytują). Zbierzmy jak najwięcej tych informacji. Nie bójmy się eksperymentować ze słowami, bawić abstrakcją, a nawet pożartować czy powyglądać.

Jako wyzwanie dodajmy do zestawu intencję. Nazywajmy wszystko tak, jak gdybyśmy dawali rozkaz, albo jakby wszystko wokół przygotowywało nas o efekt WOW!

A może niech wszystko się lepi? Lub wygląda smakowicie?

Co zrobić dalej z tą całą zdobytą i zeskanowaną wiedzą? Możemy stworzyć wspólną mapę. W MICET lubimy zapraszać naszych gości do spotkań i pracy w małych zespołach roboczych. Projektowanie mapy spostrzeżeń i doświadczeń pozwala skonfrontować różne perspektywy i sposoby widzenia. Jak to, co widzieliśmy, poznaliśmy i obserwowaliśmy, nazwać wspólnie i nadać temu formę szkicu, notatki, rysunku, infografiki? A co, gdyby ta przestrzeń była laboratorium medycznym - co mogłoby się tu wydarzyć? A gdyby była miejscem zbrodni pełnym ukrytych wskazówek i poszlak? Albo mapą mózgu, w której każdy pokój odpowiada za inne jego funkcje?

To dopiero początek przygody. Teraz wyobraźmy sobie sytuacje, bohaterów, dramaturgie, które mogą wydarzyć się w każdej z poznanych przez nas przestrzeni. Teraz widzimy i wiemy znacznie więcej.

Działania twórcze w przestrzeni MICET

SKRZYNKI INSPIRACJI (ID BOHATERA) / działanie manualne / sensoryczne /

W niewielkim pudełku znajdują się przedmioty, które na pierwszy rzut oka wydają się przypadkowe: kapsel od piwa, gumka recepturka, piórko, klucz, zagraniczna moneta czy kawałek szkła. Przyjrzyjmy się im uważnie. Te przedmioty to ID naszego bohatera, wskazówki i tropy. Zastanówmy się, kim jest ta postać, ile ma lat, czym się zajmuje, jakie ma za sobą porażki albo jakie skrywa tajemnice. Wejdźmy na scenę, popatrzmy na widownię i wcielając się w swojego bohatera, spróbujmy powiedzieć improwizowany monolog.

TWOJA WŁASNA HISTORIA – MOOD BOARD / działanie cyfrowe

Na ekranie widzimy tytuły spektakli. Wybierzmy ten, który nas interesuje albo który już widzieliśmy.

Po wejściu do wybranego katalogu zobaczymy rozrzucone zdjęcia z przedstawienia. Przesuwając dotykowo poszczególne obrazy, ułożmy je w takiej kolejności, która według nas buduje spójną historię. Gdy uznamy, że nasza dramaturgia „skleja” się, naciskamy przycisk „zakończ”. Poniżej pojawi się druga linia zdjęć, w kolejności zaproponowanej przez reżysera. Porównajmy obie wersje. Która wydaje się ciekawsza i dlaczego?

MOOD BOARD / WERSJA DRUGA / działanie cyfrowe

Na ekranie widzimy kilkadziesiąt niepodpisanych zdjęć ze spektakli Starego Teatru. Możemy je swobodnie przesuwać i powiększać dotykowo. Wybierzmy pięć zdjęć, które naszym zdaniem pochodzą z tego samego spektaklu i umieśćmy je w okienkach na dole ekranu. Następnie ułożmy je w kolejności odpowiadającej przebiegowi akcji. Jeśli wykonamy zadanie prawidłowo – w pasku na dole pojawi się tytuł spektaklu. Nie przejmujemy się porażkami. Liczba prób jest nieograniczona.

AKTOR PRZEWODNIK / działanie hybrydowe

50 kart. 50 zdjęć. 50 aktorów. Tyle liczy zespół Starego Teatru.

Na odwrocie każdej karty znajduje się jedno zdanie – wskazówka, esencja. Co jest ważne w momencie wejścia na scenę? Jak wygląda przygotowanie do roli? Z jakich sprawdzonych narzędzi korzystamy w pracy nad spektaklem? To właśnie tymi tropami i praktykami dzielą się członkowie zespołu aktorskiego.

Wyberzmy jedno zdanie, które wydaje się najcenniejsze. Możemy je zapamiętać, zapisać, czy sfotografować telefonem.

Na każdej karcie jest też QR kod. Zeskanujmy go i przejdźmy do spotkania wideo z wybranym aktorem. W jednodominutowych nagraniach aktorzy Starego Teatru dzielą się swoim doświadczeniem i narzędziami pracy. To my decydujemy, kto zostanie naszym przewodnikiem.

Anna Litak

Wolność to świadomy wybór

Niewielka przestrzeń stałej ekspozycji MICET determinuje zwartą, wielowarstwową formę narracyjną. Oś zwiedzania wyznacza pięć tematów: Wolność, My–Oni, Emocje, Ciało, Nowe – na tyle pojemnych, by pomieścić różnorodne inscenizacje, a jednocześnie wystarczająco konkretnych, by prowadzić nas przez doświadczenie teatru jako procesu.

Główne pytanie ekspozycji – „jak powstaje przedstawienie?” – zostaje rozpisane na kolejne etapy pracy nad realizacją: od pierwszej próby, przez decyzje artystyczne i techniczne, aż po premierę i spotkanie z widzem. W tym procesie wolność ujawnia się jako świadomy wybór – podejmowany w ramach ograniczeń, relacji i konkretnych narzędzi twórczych.

Przestrzeń

Wybór przestrzeni – fizycznej, dźwiękowej i mentalnej – jest jednym z pierwszych i najważniejszych aktów twórczych. Reżyser, scenograf, kompozytor czy choreograf projektują ją, a następnie weryfikują w procesie prób.

Egzemplarz reżyserski – przygotowywany często we współpracy z dramaturgiem – wyznacza ramy działań scenicznych i sposób organizacji świata przedstawienia. Scenografia materializuje tę wizję, budując relacje między obiektami, proporcjami i znaczeniami. Muzyka prowadzi aktora przez emocjonalną i rytmiczną strukturę spektaklu, otwierając przestrzeń wewnętrzną niezbędną do stworzenia postaci.

Aktor

Aktor jest centralną postacią teatru dramatycznego. To on organizuje przestrzeń sceniczną, buduje relację z widzem i nadaje znaczenie działaniom. W MICET możemy poznać różne techniki aktorskie – od Stanisławskiego, przez Brechta, po współczesne praktyki improwizacyjne, a także zobaczyć, jak zmieniał się aktorstwo na przestrzeni ostatnich dekad.

Kostium

Kostium, projektowany przez scenografa w dialogu z reżyserem i aktorem, jest integralną częścią postaci. Wpływa na ruch, sposób bycia, psychologię bohatera. Może wzmacniać relację aktora z rolą, ale też tworzyć dystans – przestrzeń gry między aktorem a postacią.

Aplikacje – doświadczenie procesu twórczego

Aplikacje w MICET umożliwiają widzowi wejść w proces twórczy poprzez działanie. Łączą elementy cyfrowe i multisensoryczne, umożliwiając eksperymentowanie, wybór i zapis własnych doświadczeń.

Scenografia (multisensoryczna)

Pozwala tworzyć wirtualne przestrzenie poprzez wybór i układ rekwizytów na dużej ścianie projekcyjnej. Każdemu obiektowi towarzyszy komentarz twórcy. Uczymy się, jak relacje między przedmiotami budują dramaturgię spektaklu.

Projektowanie kostiumów (multisensoryczna)

Stworzona przez Mirka Kaczmarka aplikacja umożliwia komponowanie postaci z elementów kostiumów i przypisanych im cech. Pokazuje, jak ubiór buduje znaczenie i psychologię postaci.

Audioteka (multisensoryczna)

Przestrzeń dźwięku i muzyki, w której można tworzyć własne kompozycje, remiksy i ścieżki dźwiękowe. Obrazuje, jak muzyka wpływa na emocje i dramaturgię spektaklu.

Aktor (multisensoryczna / cyfrowa)

Prezentuje techniki aktorskie oraz archiwalne nagrania ról. Pokazuje ewolucję języka teatru – od „tam i wtedy” do „tu i teraz”.

Wirtualny aktor (hybrydowa)

Interaktywne kabiny, w których pracujemy z nagraniami aktorów, ćwiczymy wypowiedzi i nagrywamy własne interpretacje. To przestrzeń pracy z emocją, komunikacją i relacją.

Scenografia – przykład pracy twórczej

Aplikacja Scenografia korzysta z materiałów ze spektakli Starego Teatru, m.in.:

- Factory 2 (reż. Krystian Lupa) – rekonstrukcja przestrzeni pracowni Warhola i praca z improwizacją,
- Niewinna (reż. Paweł Miśkiewicz, scen. Barbara Hanicka) – motyw wody jako symbolu niepewności i migracji,
- Towiańczycy, królowie chmur (scen. Mirek Kaczmarek) – przedmioty jako nośniki znaczeń historycznych i symbolicznych.

Dla najmłodszych przygotowano sekcję mini MICET, gdzie scenografie powstają z elementów codzienności, a procesowi towarzyszy głos Jana Peszka oraz warstwa dźwiękowa.

Wolność jako doświadczenie

W MICET wolność nie jest abstrakcyjnym pojęciem. Objawia się w działaniu: w wyborze, eksperymencie, popełnianiu błędów, budowaniu własnych interpretacji. To przestrzeń, w której możemy stać się współtwórcami i odkryć, że teatr nie jest oddzielony od rzeczywistości, lecz stanowi jeden ze sposobów jej rozumienia.

Katarzyna Peplinska-Pietrzak

MICET. Przestrzeń, która działa na ciało, zmysły i wyobraźnię

W pracy w Muzeum Interaktywne / Centrum Edukacji Teatralnej lubię patrzeć na przestrzeń w ruchu. Nie jak na coś stałego, zamkniętego, ale jak na proces, który wydarza się tu i teraz. Widzę, jak się zmienia pod wpływem ludzi, ich obecności, ruchu, energii, sposobu bycia. Jest dla mnie narzędziem do działania, czymś, co uruchamia ciało, wyobraźnię i relacje. W MICET ważne jest dla mnie projektowanie doświadczeń.

To przestrzeń otwarta na interpretację. Traktujemy ją jak białą kartkę, którą można wypełniać ruchem, światłem, dźwiękiem i obecnością. To podejście pozwala widzom i uczestnikom wejść w rolę współtwórców, a nie tylko odbiorców.

Ważne jest dla mnie to, że można tu próbować. Bez gotowego scenariusza i bez konieczności osiągnięcia konkretnego efektu. Próbować, zatrzymywać się, wracać, zmieniać kierunek. Twórczość zaczyna się właśnie w tym miejscu: w zawieszeniu pomiędzy „jeszcze nie wiem” a „zaraz sprawdzę”. To przestrzeń, która daje zgodę na proces.

W projektowaniu doświadczeń warto wyjść poza dominację wzroku. Doświadczenie w MICET budujemy poprzez różne zmysły: dotyk, słuch i węch, a także odczuwanie temperatury czy ruchu. Ważne jest jednak, by bodźce były zróżnicowane, ale nie przytłaczające, oraz by dawały możliwość wyboru i regulacji.

Ciało odgrywa w tym procesie centralną rolę. Ważne jest dla mnie projektowanie sytuacji, w których uczestnicy mogą poruszać się, zmieniać perspektywę i wchodzić w relację z przestrzenią oraz innymi osobami.

Równie istotne jest wzmacnianie wyobraźni. Przestrzeń nie musi wszystkiego dopowiadać. To, co niedookreślone, otwarte i pozostawiające miejsce na interpretację, uruchamia kreatywność i pozwala budować osobiste znaczenia.

Ważnym elementem działań jest także praca rąk. Działania manualne, takie jak dotykanie, budowanie i przekształcanie, wspierają koncentrację, pomagają regulować emocje i pogłębiają kontakt z materią. To proste narzędzia, które często okazują się najbardziej angażujące i dostępne.

W centrum tego wszystkiego znajduje się bycie „tu i teraz”. Uważność na ciało, oddech i otoczenie pozwala uczestnikom głębiej wejść w doświadczenie. W świecie nadmiaru bodźców i ciągłego pośpiechu takie momenty zatrzymania mają szczególną wartość.

Projektowanie dla zmysłów prowadzi do myślenia o dostępności. Tworzenie przestrzeni dla różnych sposobów percepcji, języków i ciał jest podstawą jakościowego doświadczenia. Rozwiązania związane z dostępnością, takie jak możliwość wyboru intensywności bodźców, czytelność przestrzeni czy różnorodność form uczestnictwa, służą wszystkim, nie tylko wybranym grupom.

W MICET uczymy się ufać temu, co nie do końca jest przewidywalne. Zamiast projektować gotowy efekt, projektujemy sytuacje twórcze i doświadczenia. Nie da się w pełni zapisać ich w scenariuszu. Powstają w działaniu, w relacji i w uważności na to, co się wydarza. Każda osoba wnosi do przestrzeni muzeum coś innego: swoje tempo, wrażliwość i sposób odczuwania.

Podobnie jak każdy spektakl teatralny jest niepowtarzalny, tak każda wizyta jest nowym doświadczeniem. Nawet jeśli przestrzeń pozostaje ta sama, zmieniają się ludzie, ich ruch, emocje i relacje. Dzięki temu MICET nie jest miejscem do jednorazowego odwiedzenia, ale przestrzenią, do której można wracać, za każdym razem odkrywając coś innego.

Spacer sensoryczny

Wejdź do przestrzeni MICET powoli. Nie spiesz się. Daj sobie chwilę na bycie tutaj.

Zatrzymaj się zaraz po wejściu. Nie rób nic przez moment. Po prostu stój albo usiądź.

Zauważ swoje ciało. Poczuj stopy, jak dotykają podłoga. Sprawdź, czy ciężar ciała jest równomiernie rozłożony, czy może bardziej opierasz się na jednej stronie. Zauważ oddech. Czy jest spokojny, czy przyspieszony? Nie zmieniaj go, po prostu obserwuj.

Zamknij oczy. Zobacz, co dzieje się bez patrzenia. Jak brzmi ta przestrzeń? Czy słyszysz głosy, kroki, dźwięki urządzeń, szum? Czy panuje tu cisza, czy raczej wiele nakładających się dźwięków?

Otwórz oczy. Pozwól, żeby coś przyciągnęło Twoją uwagę. Może to być światło, kolor, cień, ruch, dźwięk, fragment ściany albo coś bardzo małego.

Zrób pierwszy krok w tamtym kierunku. Idź wolniej niż zwykle. Zauważ, jak zmienia się przestrzeń, kiedy się poruszasz.

Zwróć uwagę na odległości. Jak blisko jesteś ścian? Jak daleko od innych osób? Czy masz ochotę podejść gdzieś bliżej? A gdzie czujesz potrzebę zatrzymania się albo odsunięcia?

Pozostań przez chwilę w wybranym miejscu. Jeśli to możliwe, dotknij powierzchni. Rób to powoli. Sprawdź, jaka jest jej faktura. Czy jest gładka, chropowata, miękka, twarda, zimna, ciepła? Jak zmienia się pod Twoim dotykiem?

Poruszaj się dalej. Zbieraj doświadczenia.

Posłuchaj jeszcze raz przestrzeni. Czy w różnych miejscach brzmi inaczej? Czy dźwięki są bliżej albo dalej? Czy gdzieś pojawia się echo? Czy jest miejsce, które wydaje się bardziej ciche?

Zacznij zauważać, jak Twoje ciało reaguje na nią. Czy gdzieś się rozluźnia, a gdzieś indziej napina? Czy masz ochotę przyspieszyć, czy raczej zwolnić?

Znajdź teraz trzy miejsca.

Pierwsze: takie, w którym czujesz się dobrze. Może bezpiecznie, spokojnie, stabilnie. Zatrzymaj się tam na chwilę. Sprawdź, co dokładnie sprawia, że tak się czujesz.

Drugie: takie, które budzi Twoją ciekawość. Może coś jest tam nieoczywiste, nieznane, trochę dziwne. Zostań tam chwilę i zobacz, co się wydarzy, jeśli dasz sobie czas.

Trzecie: takie, które jest dla Ciebie trudniejsze. Może mniej wygodne, bardziej intensywne, zbyt głośne, zbyt jasne, zbyt ciasne albo zbyt puste. Zatrzymaj się tam tylko na tyle, na ile chcesz. Sprawdź, co się dzieje z Twoim ciałem.

Na koniec wybierz jedno miejsce, w którym czujesz się najlepiej. Takie, do którego najchętniej powrócisz.

Zatrzymaj się tam. Możesz usiąść, stanąć, oprzeć się. Poczuj ciężar swojego ciała. Zauważ oddech. Zobacz, co dzieje się wokół Ciebie. A co dzieje się teraz w Tobie?

Kolekcja

Odwiedź wszystkie przestrzenie w MICET. Sprawdź aplikacje, obiekty, stanowiska i fragmenty ekspozycji. Możesz zrobić to bardzo dokładnie albo przejść przez przestrzeń szybko, łapiąc tylko pierwsze wrażenia.

Nie próbuj zapamiętać wszystkiego. Zwróć uwagę tylko na to, co Cię przyciąga. Może to być obraz, kolor, faktura, głos, światło, słowo, dźwięk, detal scenografii, twarz, gest.

Kiedy przejdziesz przez całą przestrzeń, znajdź wygodne miejsce. Usiądź, oprzyj się albo połóż, jeśli jest taka możliwość. Zamknij oczy.

Zapytaj siebie:

- Co zostało ze mną po spacerze?
- Jaki obraz pojawia się w mojej głowie jako pierwszy?
- Jaki dźwięk pamiętam?
- Czy coś skojarzyło mi się z własnym doświadczeniem?
- Czy przypomniała mi się jakaś scena, osoba, miejsce, zapach, sytuacja?

Po chwili wróć do przestrzeni. Teraz wybierz elementy do swojej prywatnej kolekcji. Możesz:

- zrobić zdjęcie detalu,
- nagrać dźwięk,
- zapisać jedno zdanie,
- nagrać swój głos,
- sfotografować światło, cień, fragment ściany, ekran, obiekt,
- uchwycić coś, co zwykle zostałoby pominięte.

Utwórz album w telefonie. To będzie Twoja osobista kolekcja muzealna. Nadaj jej tytuł.

Co było wcześniej? Co będzie później?

Podejdź do Mediateki. Przejrzyj zdjęcia. Nie wybieraj od razu. Pozwól, żeby jedno z nich przyciągnęło. Twoją uwagę.

Może to być twarz, gest, światło, kostium, pustka, napięcie między osobami, dziwny przedmiot albo przestrzeń.

Zatrzymaj się przy wybranej fotografii.

Popatrz na nie jak na scenę ze spektaklu.

Zadaj sobie pytania:

- Co widzę?
- Gdzie dzieje się ta scena?
- Jaka panuje atmosfera?
- Czy to moment spokoju, konfliktu, oczekiwania, święta, straty, tajemnicy?
- Kim mogą być osoby na zdjęciu?
- Co je łączy?
- Czy ktoś przed kimś coś ukrywa?
- Czy ktoś właśnie podjął decyzję?

Możesz zadawać kolejne pytania.

Zastanów się teraz, co wydarzyło się 5 minut wcześniej, przed momentem uchwyconym na zdjęciu. Czy ktoś wszedł? Czy ktoś uciekł? Czy padło ważne zdanie? Czy coś się zepsuło? Czy ktoś czegoś szukał?

A co wydarzy się pięć minut później po momencie uchwyconym na zdjęciu? Czy sytuacja się uspokoi, czy wybuchnie? Czy bohaterowie zostaną razem, czy się rozdzielą? Czy przestrzeń się zmieni?

Następnie podejdź do pudełka z rekwizytami i materiałami plastycznymi w przestrzeni Scena. Wybierz kilka elementów.

Zbuduj dwie małe kompozycje:

1. Przeszłość zdjęcia, czyli to, co wydarzyło się pięć minut wcześniej.
2. Przyszłość zdjęcia, czyli to, co wydarzy się pięć minut później.

Możesz używać rekwizytów, tkanin, papieru, światła, cienia, układu przedmiotów, podpisów, śladów, linii, kolorów. Nadaj swojej pracy tytuł.

Następnie opowiedz w trzech zdaniach:

1. „Na zdjęciu widzę moment, w którym...”
2. „Pięć minut wcześniej...”
3. „Pięć minut później...”

Łukasz Zaleski

OPOWIEŚCI Z JEDNEJ FOTOGRAFII – ćwiczenia z wyobraźni

Na początek zapraszamy Cię w sam środek wystawy – do części zwanej Mediateką. Jest to zbiór setek fotografii z historii Narodowego Starego Teatru. Widzimy tu obrazy stare i te całkiem nowe; czarno-białe i kolorowe; ujęcia ogólne całej sceny oraz te skupione na detalu. Wybieramy jedno zdjęcie, które stanie się dla nas punktem wyjścia do dalszej pracy i eksploracji. Jeśli jednak nie możemy dokonać wyboru lub z jakiegoś powodu jest to dla nas niekomfortowe, możemy poprosić osobę z obsługi o jego wylosowanie.

Następnie czekają na nas cztery stacje – pracownie. Sami decydujemy, w jakiej kolejności będziemy je poznawać, a tym samym, jaka dramaturgię nadamy naszej pracy.

Stacja A

TEKST

Na białej dużej ścianie zapisujemy jedno zdanie albo krótki dialog, który mógłby paść ze sceny widocznej na wybranej fotografii. Może on być bardzo oczywisty i bliski temu, co na niej widać, ale możemy też dać się ponieść wyobraźni i stworzyć coś absurdalnego lub abstrakcyjnego. Tworzymy coś w rodzaju komiksowej chmurki dorysowanej do zdjęcia, to, czego nie słychać.

Stacja B

PRZESTRZEŃ

W Sali Scena stajemy się aranżerami przestrzeni. Naszym zadaniem jest stworzenie artystycznej instalacji nawiązującej do wybranego zdjęcia. Możemy odnieść się bezpośrednio do tego, co widzimy na fotografii, albo spróbować wyobrazić sobie to, co znajduje się poza kadrem. Możemy też pomyśleć o innych, wyobrażonych scenach z tego przedstawienia. Mamy do dyspozycji zestaw rekwizytów, elementów scenografii oraz aplikację do sterowania światłem i dźwiękiem. W aplikacji dostępne są pojedyncze dźwięki oraz przykłady muzyki. Zastanówmy się, jak przekuć konkretne zdjęcie w abstrakcyjną sztukę – taką, która jest wielowymiarowa, dotykalna, widoczna i słyszalna?

Stacja C

ZACHĘTA

W aplikacji ARCHITEKTURA za pomocą elementów wyświetlanych na ścianie tworzymy plakat lub grafikę zapraszającą do udziału w przedstawieniu, które widzimy na wybranym zdjęciu. Zastanówmy się, jak zachęcić, ale nie zdradzić zbyt wiele? Jak stworzyć obraz przykuwający uwagę, zapamiętywalny, a jednocześnie bliski temu, co widzimy na scenie? Autorski mural powstaje w miejscu, widocznym jako pierwsze po wejściu do muzeum. Czy ma szokować, czy przyciągać urodą? Tworzenie sztuki współcześnie to nie tylko kreacja samego dzieła, ale też budowanie narracji wokół niego - reklamy, obecności w mediach i interpretacji odbiorców.

Stacja D

MUZYKA

W aplikacji KOMPOZYTOR za pomocą dostępnych narzędzi tworzymy krótki utwór muzyczny oddający atmosferę wybranego zdjęcia. Zastanówmy się, jak przełożyć klimat fotografii na melodię, aranżację i rytm? Powstałą w ten sposób muzyczną pocztówkę, jako pamiątkę z działania, możemy wysłać sobie na adres e-mail.

Po naszej wizycie w MICET muzeum już nie jest takie samo – widać naszą ingerencję. Na jednej ścianie pojawia się mural, na drugiej autorski tekst, w przestrzeni sceny funkcjonuje instalacja artystyczna, a w słuchawkach brzmi muzyka. Jeśli mamy ochotę, możemy oprowadzić osobę z zespołu MICET-u po naszej wersji tych przestrzeni. Interaktywne muzeum daje możliwość tworzenia autorskich narracji, kierowania własnymi ścieżkami tak jak reżyser kieruje dramaturgią tekstu.

autorzy

Daniel Arbaczewski

Aktor, reżyser, pedagog teatru i menedżer kultury. Absolwent wrocławskiej PWST, wydziału lalkarskiego. Przez wiele lat związany z Teatrem im. H.Ch. Andersena w Lublinie oraz Centrum Rozwoju Dziecka w Lublinie, następnie z Miejskim Teatrem w Gliwicach. Ukończył Szkołę Pedagogów Teatru w Instytucie Teatralnym w Warszawie, Inkubatory Kultury w Warsztatach Kultury w Lublinie oraz Podyplomowe Studia Menedżer Kultury w SGH w Warszawie. Współpracuje z wieloma teatrami, ośrodkami artystycznymi i centrami kultury w Polsce i za granicą (m.in. w Palestynie, Norwegii, Grecji, Belgii, Turcji, Indonezji, Meksyku i Kuwejcie), biorąc udział w projektach teatralnych, społecznych, edukacyjnych oraz w wizytach studyjnych. Prowadzi cykle warsztatowe dla studentów, młodzieży i nauczycieli. Od 2021 roku pracuje w zespole Centrum Edukacji Teatralnej Muzeum Interaktywnym MICET w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie.

W swojej pracy twórczej łączy grę aktorską z wykorzystaniem teatru przedmiotu, teatru lalek i teatru formy, tworząc i badając nowe kanały komunikacji w relacji z widzem.

Anna Litak

Historyczka sztuki, polonistka, teatrolożka, od 1984 roku kierowniczka Muzeum Starego Teatru w Krakowie. Autorka ponad 40 ekspozycji poświęconych artystom polskiego teatru prezentowanych w wielu europejskich galeriach (m.in.: Helenie Modrzejewskiej, Karolowi Wojtyłe, Konradowi Swinarskiemu, Tadeuszowi Kantorowi, Jerzemu Jarockiemu, Andrzejowi Wajdzie, Jerzemu Grzegorzewskiemu Krystianowi Lupie). Redaktorka katalogów i autorka artykułów („Helena Modrzejewska/Modjeska” I Nagroda za najpiękniejszy album o sztuce wydany w Polsce w 2010 r.), współorganizatorka sesji naukowych (m.in. Władysław Krzemiński, Konrad Swinarski i teatr niemieckojęzyczny), spotkań teatralnych (Tydzień Krystiana Lupy, Stanisław Radwan rozmawia z Józefem Tischnerem, Andrzej Wajda - Moje spotkania z Dostojewskim). Autorka ponad 100 wystaw prezentowanych w oknach Muzeum budynku przy placu Szczepańskim, komentujących bieżący repertuar Starego Teatru.

Twórca Cyfrowego Muzeum Starego Teatr w 2010 roku, jednej z pierwszych platform edukacyjnych w Polsce, dokumentującej historię inscenizacji i budynku Starego Teatru w Krakowie. Kurator unikalnej multimedialnej ekspozycji Muzeum Interaktywne/Centrum Edukacji Teatralnej (MICET), opartej na współpracy zwiedzających z wirtualnymi artystami otwartej w 2016 roku.

Katarzyna Peplinska-Pietrzak

Pedagożka teatru, reżyserka, koordynatorka i trenerka dostępności oraz audiodeskryptorka spektakli teatralnych i tanecznych, pracuje w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie. Prowadzi warsztaty twórcze oraz programy artystyczno-społeczne dla różnych grup odbiorców: dzieci, młodzieży, dorosłych, seniorów, a także osób z niepełnosprawnościami, osób Głuchych i osób neuroróżnorodnych. Stworzyła koncepcje trzech artystycznych innowacji społecznych realizowanych we współpracy z osobami z niepełnosprawnościami i społecznością g/Głuchych: „Zmysły w ruchu. Model choreografii dla osób niewidomych”, „Scena otwarta. Samorzecznicy w teatrze” (model dostępnej edukacji artystycznej) oraz „Teatr: laboratorium zmysłów” (multisensoryczny spektakl w ciemności z poetycką audiodeskrypcją). Specjalizuje się w projektach łączących sztukę, neuronaukę i projektowanie dla zmysłów.

Łukasz Zaleski

Reżyser, dramaturg, dramatopisarz, pedagog teatru. Absolwent filologii polskiej (specjalność filmoznawcza) na UMK w Toruniu i reżyserii w krakowskiej PWST (dziś AST). W latach 2015-2018 kierownik literacki Teatru Dramatycznego w Wałbrzychu, w latach 2019-2020 specjalista ds. edukacji w Teatrze im. A. Fredry w Gnieźnie. Od 2021 roku pracuje jako edukator w Narodowym Starym Teatrze w Krakowie.

Wyreżyserował m.in. „Przekleństwa niewinności” w PWST w Krakowie, „Błękitnego ptaka” w Teatrze im. W. Bogusławskiego w Kaliszu, „Spowiedź szaleńca” w Teatrze Polskim w Poznaniu, „Sztukę” i „W góry i w morze!” w Teatrze Dramatycznym w Wałbrzychu, „Granice otwarte” w krakowskiej Łażni Nowej, „Morze ciche” i „Inwazję jaszczurów” w Teatrze Nowym w Zabrzu, „Być jak Thelma i Louise...” w Teatrze im. W. Horzycy w Toruniu czy „Tajemnicę góry” w Teatrze Ludowym.

Jako dramaturg współpracował z Maciejem Podstawnym, Marcinem Wierzchowskim, Magdaleną Miklasz i Marcinem Gawłem. Magdalena Miklasz wystawiła jego dwa autorskie teksty: „Darwin albo dzieci ewolucji” w AT w Białymstoku i „Żyję!” w AST we Wrocławiu oraz adaptację powieści „Pasztyty, do boju!” w Teatrze Komedia w Warszawie, Przemysław Jaszczak wyreżyserował jego adaptację „Piotrusia Pana” w Teatrze Papahema / Teatrze Ludowym, a Gabriel Gietzky spektakl na podstawie jego adaptacji książek Petera Wohllebena.

Dużą część swojej pracy zawodowej poświęca na projekty zaangażowane społecznie, pracę z młodzieżą czy dorosłymi amatorami. Prowadził szereg warsztatów teatralnych na terenie całej Polski, a także w Pekinie.

Mieszka w Krakowie. Kocha podróże, zwłaszcza do krajów nordyckich. Od dwóch lat prowadzi instagramowy profil @foodiezales o kulturze gastronomii.