



TEATR.

Scenariusze przyszłości

Teatr. Scenariusze przyszłości

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

- 5 TEATR NA PIASKU (scenariusze przyszłości)
- 13 Teatr przyszłości – w poszukiwaniu języka komunikacji
- 15 Teatr. Scenariusze przyszłości. Przestrzeń, w której wszystko jest możliwe
- 20 Scenariusz warsztatu TEATR. SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI
- 23 autorzy

Oddajemy w ręce czytelniczek i czytelników publikację, która powstała w ramach projektu „Teatr przyszłości. Projektowanie doświadczeń” sfinansowanego przez Unię Europejską NextGenerationEU. To zbiór scenariuszy, które zapraszają do myślenia o przyszłości nie jak o odległej wizji, ale jak o czymś, co można współtworzyć już dziś.

Punktem wyjścia projektu było przekonanie, że instytucje kultury nie powinny jedynie reagować na zmieniającą się rzeczywistość. Mogą stać się laboratoriami przyszłości, miejscami testowania nowych modeli współpracy, projektowania doświadczeń i tworzenia bardziej otwartego, dostępnego oraz zrównoważonego świata. Inspiracją była dla nas zarówno idea Bauhausu oparta na przekonaniu, że projektowanie może zmieniać rzeczywistość, jak i koncepcja Future Literacy rozwijana przez UNESCO, traktująca umiejętność myślenia o przyszłości jako jedną z kluczowych kompetencji współczesnego świata.

W trakcie projektu przyglądaliśmy się teatrowi z różnych perspektyw. Badaliśmy, jak przestrzeń wpływa na emocje, poczucie bezpieczeństwa, relacje czy dobrostan. Zastanawialiśmy się, jak projektować doświadczenie widza – od pierwszego kontaktu z instytucją, przez obecność w budynku, aż po pamięć i emocje pozostające po spektaklu. Rozmawialiśmy o ekologii, nowych technologiach, dostępności, komunikacji i o tym, jak tworzyć instytucje bardziej odporne na kryzysy i otwarte na różnorodne potrzeby.

Szczególne miejsce w projekcie zajęły warsztaty spekulatywne. To podczas nich wspólnie zadawaliśmy pytania: co by było, gdyby...? Jak może wyglądać teatr przyszłości? Jak będą wyglądały relacje między ludźmi, technologią i przestrzenią? Jakich miejsc będziemy potrzebować za kilka, kilkanaście czy kilkadziesiąt lat? I co możemy zrobić już dziś, by zacząć tworzyć bardziej empatyczne, kreatywne i dostępne sceny jutra?

Publikacja jest zaproszeniem do uruchomienia wyobraźni, eksperymentowania i tworzenia nowych scenariuszy. Zebrane w niej materiały można traktować jako inspirację do warsztatów, działań artystycznych i rozmów o kulturze i świecie jutra.

Przyszłość jest wynikiem decyzji, wyobraźni i odwagi do testowania nowych możliwości. Mamy nadzieję, że ta publikacja stanie się impulsem do odważnego i pełnego ciekawości myślenia.

Daniel Arbaczewski

TEATR NA PIASKU (scenariusze przyszłości)

Scenariusz, którego terenem działań jest storytelling design oraz user experience design czerpie z doświadczeń teatru przedmiotu, teatru stolikowego, metody Sand Therapy oraz obszaru projektowania gier planszowych.

CZEGO POTRZEBUJEMY?:

Piaskownice: Pracujemy przy wykorzystaniu stołów – piaskownic. Mogą to być zaaranżowane proste stanowiska dla kilku osób: stoliki na których stawiamy płytkie, drewniane lub plastikowe kuwety z piaskiem. Ale mogą to być również specjalnie zaprojektowane do tego celu stanowiska wypełnione piaskiem, wokół których zbierają się uczestnicy działań.

Króluje tu zasada, którą pamiętamy z dzieciństwa- im większa przestrzeń tym większa frajda. Ale otwarty, kreatywny umysł nawet w najmniejszej garści piasku zobaczy swoją pustynię.

Ekran: Każde stanowisko wymaga przygotowania powierzchni do projekcji obrazu. Może to być zarówno proste rozwiązanie, jak biała ściana czy zawieszony prześcieradło, jak i bardziej profesjonalne opcje, takie jak rozłożony lub podwieszany ekran. Wszystko zależy od dostępnych zasobów, przestrzeni oraz możliwości technicznych i finansowych.

Bank Obiektów / Bank Możliwości: Na osobnych stołach, regałach, w pojemnikach lub po prostu na podłodze organizujemy zbiór przedmiotów i materiałów. Mogą to być różnego rodzaju figurki ludzi, zwierząt, roślin, a także zmyślonych stworzeń czy bajkowych postaci. Warto uzupełnić go również o kamyki, muszelki, guziki, kulki oraz wiele innych drobnych elementów. W działaniach świetnie sprawdzają się również rozmaite faktury i tekstury, tkaniny, kolorowe papiery, wycinki z gazet, folie czy filtry. Już po pierwszej sesji wyobraźnia zaczyna pracować intensywniej i dostrzeżemy potencjał twórczy w niemal każdym napotkanym przedmiocie.

Nie ma więc powodu do obaw, jeśli na początku nasz zbiór będzie skromny i ograniczy się do kilku rzeczy znalezionych w kieszeniach, torebce czy plecaku. Warto przyjąć zasadę, że tworzymy go wspólnie, a wszystkie wykorzystane elementy po zakończeniu pracy wracają na swoje miejsce.

Sprzęt video: Do pracy potrzebne są telefony komórkowe, proste kamery typu GoPro oraz rzutniki multimedialne – najlepiej po jednym na każde stanowisko. Umożliwia to uczestnikom filmowanie i transmitowanie obrazu z żabiej perspektywy, dzięki czemu niewielka figurka na projekcji zyskuje skalę monumentalnego bohatera

Oświetlenie: W procesie tworzenia przydadzą się małe latarki LED, lampki biurkowe lub kolorowe filtry, czy inne oryginalne przedmioty emitujące światło. W UX i storytellingu światło pełni kluczową rolę, buduje hierarchię informacji i wpływa na emocje odbiorcy. Pozwala skupić uwagę widza na konkretnych elementach oraz tworzyć autorskie interpretacje i narracje.

WPROWADZENIE:

Wokół stołów z piaskiem zbierają się kiluosobowych grupach uczestnicy. Każdą z nich wyposażamy w ekran, kamerę i rzutnik. Nasze działanie od strony technicznej będzie polegało na umieszczaniu na piasku przedmiotów wypożyczonych z naszego „Banku”, budowaniu z nich kompozycji, a przede wszystkim przyglądanie się im w skali makro poprzez oko kamery i obserwowanie doświadczeń na ekranie. Streaming mikrozdążeń ze stołu, realizowany w czasie rzeczywistym za pomocą kamer i smartfonów, pozwala powiększyć je do skali makro na dużym ekranie. Daje to uczestnikom możliwość twórczego poszukiwania nowych znaczeń, swobody działania oraz wyjścia poza utarte schematy myślenia o teatrze.

Punktem wyjścia dla każdej opowieści i interpretacji jest piasek. Twórcami narracji są sami uczestnicy warsztatów – to od nich zależy, co pojawi się na powierzchni stołu: jakie układy, ścieżki czy konstelacje powstaną. Oni również decydują o kierunkach interpretacyjnych tworzonych obrazów.

Format spotkania przy stole tworzy przestrzeń bezpiecznej dyskusji, wymiany pomysłów i idei. Faktura piasku zaprasza do swobodnego tworzenia, gwałtownych przebudowań i zmian planów a nawet do bezkarnych destrukcji. Kamery, które nie skupiają się na twarzach tylko na dłoniach uczestników, pozwalają zachować anonimowość i nie wyciągają na scenę,

Wyjściem do każdej opowieści jest piasek. Twórcami opowieści są uczestnicy warsztatów. To, co pojawi się na piasku, jakie układy, ścieżki, konstelacje zależy właśnie od nich. Również to oni są odpowiedzialni za klucze narracyjne i interpretacje tworzonych obrazów.

Format pracy przy wspólnym stole tworzy bezpieczną przestrzeń do rozmowy, wymiany pomysłów i idei. Struktura piasku sprzyja swobodnemu działaniu, umożliwia szybkie przekształcenia, zmiany koncepcji, a nawet swobodne destrukcje. Kamery, które rejestrują nie twarze, lecz dłonie uczestników, pozwalają zachować anonimowość i nie wprowadzają klasycznego podziału scena–widownia, lecz budują wspólne pole działania.

ZADANIE:

Zadaniem uczestników będzie tworzenie scenariuszy przyszłości teatru w kontekście jego przestrzeni architektonicznej, miejsca spotkań, instytucji oraz przestrzeni twórczej. W czasie wspólnego swobodnego działania tworzymy i testujemy nowe i potencjalne wizje, kształty i funkcje.

Wizualnym językiem wypowiedzi i poszukiwań staje się piasek, wybrane przedmioty z „Banku Możliwości” umieszczane na makietach, a także eksperymenty ze światłem i kadrowaniem przy użyciu kamer w telefonach oraz urządzeń typu GoPro.

Jako wyjście i zapalnik do działania posłuży nam Manifest Teatru Przebudzenia Materii.

MANIFEST TEATRU PRZEBUDZENIA MATERII:

1. SCENA JEST PIASKOWNICĄ. Nie budujemy pomników. Tworzymy światy, które można zrównać z ziemią jednym ruchem ręki, aby zrobić miejsce dla nowych idei. Pokora wobec nietrwałości jest naszą siłą.
2. DEMOKRACJA OBIEKTÓW. W naszym teatrze plastikowa nakrętka, ziarno piasku i ludzka dłoń mają taką samą siłę sprawczą. Nie opowiadamy o ludziach – opowiadamy o relacjach między wszystkimi bytami.
3. OKO KAMERY JEST OKIEM EMPATII. Używamy technologii, by widzieć to, co niezauważalne na co dzień. Skala makro na ekranie uczy nas, że każdy najmniejszy gest w mikroświecie ma swoje potężne konsekwencje w ekosystemie.
4. INSTYTUCJA TO BANK MOŻLIWOŚCI. Nie jesteśmy magazynem dekoracji, lecz biblioteką znaczeń. Gromadzimy przedmioty-artefakty, by dawać im nowe życie w rękach uczestników.
5. WIDZ JEST ARCHITEKTEM. Koniec z ciemną widownią. Każdy, kto wchodzi do teatru, dostaje garść piasku i dostęp do soczewki. Teatr jutra to wspólne brudzenie rąk w poszukiwaniu scenariuszy przetrwania.
6. MOBILNOŚĆ JEST WOLNOŚCIĄ. Nasz teatr mieści się w walizce, kuwecie i projektorze. Gramy tam, gdzie pęka rzeczywistość, a nie tylko w murach budynków.
7. BŁĄD JEST WYKOPALISKIEM. Nie szukamy perfekcji. Szukamy tego, co wyłoni się z piasku po „katastrofie” lub nagłej zmianie scenariusza. Prawda kryje się w szczelinach między przedmiotami.

ZACZYNAMY OD HASŁA: ETYKIETY

Poniżej znajduje się zestaw haseł-etykiet, które uczestnicy mogą wbijać w piasek na patyczkach lub przyklejać do obiektów. Lista łączy język archeologii, technologii i emocji, nadając przedmiotom nową tożsamość w scenariuszach przyszłości. Zestawia zabawę, którą de facto jest warsztat, z obszarem działań i procesów badawczych o bardziej analitycznym charakterze. Traktuj poniższą listę jako propozycję wyjściową. Możesz ją dowolnie uzupełniać, dopisać swoje propozycje albo stworzyć listę haseł zupełnie od nowa i w bardziej autorski sposób. Do tworzenia haseł możesz również zaprosić uczestników warsztatu.

Zestaw Etykiet: Klasyfikacja Jutra

Kategoria: Pochodzenie (Kto/Co to jest?)

- [HYBRYDA] – przedmioty łączące naturę z technologią.
- [RELIKT 1.0] – przedmioty z naszej teraźniejszości, które w przyszłości będą niezrozumiałe.
- [PROTOTYP CZUJĄCY] – obiekty pełniących rolę nowych form życia.
- [ZASÓB KRYTYCZNY] – przedmioty o najwyższej wartości (np. kropla wody, bateria).

Kategoria B: Stan i Funkcja (Co to robi?)

- [NADAJNIK NADZIEI] – obiekt emitujący sygnał przetrwania.
- [WARSTWA PAMIĘCI] – przedmiot, który „pamięta” świat przed katastrofą.
- [ZAKŁÓCENIE SYSTEMU] – element wprowadzający chaos w uporządkowaną makietę.
- [PROMIENIOWANIE EMPATII] – obiekt budujący więzi między innymi elementami.

Kategoria C: Diagnoza Czasu (Kiedy to się dzieje?)

- [PUNKT ZWROTNY] – moment, w którym scenariusz zmienia kierunek.
- [HORYZONT ZDARZEŃ] – granica makiety, za którą znajduje się koniec wszystkiego.
- [ECHO PRZESZŁOŚCI] – coś, co przetrwało mimo zmian.

INSTRUKCJA UŻYCIA ETYKIET:

1. Etykieta startowa (wariant pierwszy): Po środku pustej piaskownicy uczestnicy umieszczają etykietę, która uruchamia proces tworzenia.
2. Tagowanie (wariant drugi): Podczas pracy przy piaskownicy uczestnicy „nazywają” etykietami swoje znaleziska i swoje utworzone koncepty.
3. Kontekst dla ekranu: Etykieta wbita obok miniaturowego przedmiotu na ekranie staje się monumentalnym billboardem, nadając akcji wyraźny kierunek narracyjny.
4. Wizualny system: Etykiety drukowane są na małych prostokątnych kartach z kodem QR, który (opcjonalnie) może prowadzić do krótkiego nagrania audio lub tekstu rozszerzającego opis danego „artefaktu”.

DZIAŁANIE FINAŁOWE: „Ostatni Kadr – Dokumentacja Wykopalisk Jutra”

1. Uczestnicy w swoich piaskownicach wyznaczają punkt kulminacyjny opowieści, wbijając w piasek etykietę [HORYZONT ZDARZEŃ]. To moment, w którym ich scenariusz przyszłości osiąga ostateczną formę.
2. Każda grupa wykonuje jeden, powolny przejazd kamerą (smartfonem/GoPro) przez całą makietę w skali makro. Obraz jest rzutowany na duży ekran, aby wszyscy mogli zobaczyć monumentalność stworzonego mikroświata.
3. Uczestnicy wybierają z makiety jeden przedmiot, który ich zdaniem jest najważniejszym „scenariuszem przetrwania” i oznaczają go etykietą [ZASÓB KRYTYCZNY].
4. Zgodnie z zasadą, że „scena jest piaskownicą”, na sygnał prowadzącego uczestnicy jednym ruchem ręki zrównują swoje światy z ziemią, pozostawiając jedynie przedmioty oznaczone jako [ZASÓB KRYTYCZNY].

Podsumowanie powinno odbyć się w formule swobodnej, bezpiecznej i moderowanej przez prowadzącego rozmowy. W dyskusji mogą się przydać poniższe pytania, zadania i wskazówki proponowane przez moderatora.

1. Który z przedmiotów w skali makro zyskał największą „siłę sprawczą”? Czy była to ludzka postać, czy może plastikowa nakrętka lub ziarno piasku?
2. Przejrzyjcie etykiety, które pozostały na piasku po „katastrofie”. Które z haseł wydaje Wam się bliskie i warte szerszego namysłu i dyskusji?
3. Co z naszej teraźniejszości warto ocalić dla przyszłego teatru jako instytucji?
4. Czy w trakcie budowania wydarzyło się coś nieprzewidzianego (np. osunięcie piasku, upadek figurki), co stało się cennym elementem opowieści?
5. Jak czuliście się jako „wizjonerzy-architekci”, którzy zamiast siedzieć w ciemności, mieli realny wpływ na kształtowanie świata?

ZAKOŃCZENIE:

Spotkanie kończy się uporządkowaniem piaskownic i odniesieniem przedmiotów do „Banku Możliwości”, co symbolizuje powrót artefaktów do obiegu idei i gotowość do kolejnych działań.

INSPIRACJA:

Inspiracją do warsztatu są projekty zespołów, które w swojej praktyce teatralnej wykorzystują pracę na makietach oraz miniaturyzację obiektów w połączeniu z nowymi technologiami: Señor Serrano (Barcelona, Hiszpania), De Mann Theater (Mechelen, Belgia), Hop Signore Theater (Grecja) oraz praktyki Gavina Glovera (Wielka Brytania).

Zaletą wymienionych twórców i zespołów jest nowatorskie podejście do środków i materiałów wykorzystywanych na scenie, budowanie autorskich języków znaczeń oraz duża mobilność w prezentacji projektów (wszystkie z wymienionych grup realizują swoje zaawansowane technologicznie spektakle głównie poza siedzibami instytucji).

Anna Litak

Teatr przyszłości – w poszukiwaniu języka komunikacji

Teatr od wieków współtworzy kulturę społeczeństw. Czerpie z historii, doświadczeń i emocji człowieka, a jednocześnie dla wielu osób pozostaje medium niewidocznym – trudnym do uchwycenia, czasem postrzeganym jako odległe lub niepotrzebne. Aby zmienić tę perspektywę, potrzebujemy na nowo zdefiniować język komunikacji teatru – znaleźć takie sposoby mówienia o nim, jakie będą bliskie, zrozumiałe i zakorzenione w codziennym doświadczeniu.

Proponowana wystawa opiera się na materiałach ze spektakli wystawianych na deskach Starego Teatru, wywiadach z artystami, rozmowach z widzami oraz osobami, które do teatru nie chodzą. Na ich podstawie powstają cztery bloki tematyczne, które zapraszają do aktywnego doświadczenia i współtworzenia znaczeń.

1. Jak opowiadać o teatrze osobom, które nie widzą jego związku z rzeczywistością?

W sali wystawienniczej zatytułowanej „Scenografia” możemy wejść w proces tworzenia świata przedstawienia razem z Mirkiem Kaczmarkiem – scenografem i współtwórcą spektaklu „Towiańczycy, królowie chmur”. Zobaczymy jak codzienne przedmioty, nawet tak proste jak, długopis budują dramaturgię na scenie. Następnie, wychodząc od usłyszonej i zobaczonej opowieści, stworzymy własną historię z wybranym obiektem.

2. Jak pokazać, że opowiadane historie łączą nas wszystkich i nie ma ucieczki od rzeczywistości?

W sali Reżyser zobaczymy wirtualny egzemplarz reżyserski do spektaklu „Krum” Krzysztofa Warlikowskiego. Wybieramy jedno z pojęć opisujących relacje rodzinne lub osobiste wybory życiowe. Zainspirowani scenami z przedstawienia – np. relacją matka–syn czy poszukiwaniem własnego miejsca – nagramy własną historię. Porównamy różne wypowiedzi i zaobserwujemy, jak zmienia się ich emocjonalność.

3. Jakich narzędzi potrzebujemy, by radzić sobie z emocjami, lękiem i relacjami?

W sekcji Aktor pracujemy z wirtualnym aktorem, który poprowadzi nas przez ćwiczenia wypowiedzenia prostych, ale emocjonalnie intensywnych słów. Następnie nagrywamy własną wypowiedź – np. „kocham cię” – wyobrażając sobie konkretną osobę i sytuację. Oglądamy te nagrania i zastanawiamy się, co buduje prawdę wypowiedzi: głos, spojrzenie, ciało.

4. Jak rozumieć teatr jako medium i budować wspólny język?

Każde z działań prowadzi do jednego celu: odkrywania teatru jako narzędzia rozumienia świata i siebie nawzajem. Poprzez doświadczenie, zabawę i własne działania stopniowo budujemy swój język kontaktu z tym medium – język, który nie oddziela, ale łączy.

Katarzyna Peplinska-Pietrzak

**Teatr. Scenariusze przyszłości.
Przestrzeń, w której wszystko jest możliwe**

Weź białą kartkę. Popatrz na nią przez chwilę. To niby tylko kartka. Ale jednocześnie może być wszystkim.

Zrób z nią coś.

Zegnij ją.

Zgnieć.

Rozprostuj.

Podrzyj.

Zwiń w rulon.

Dmuchnij w nią.

Sprawdź, czym może się stać.

Czy przypomina coś, co już znasz?

A może coś, czego jeszcze nie potrafisz nazwać?

Zatrzymaj się na moment.

Zobacz, jak zmienia się znaczenie tej samej rzeczy, kiedy zmienia się sposób patrzenia i użycia.

A teraz spójrz na scenę, swój pokój albo fragment podłogi. Potraktuj tę przestrzeń jak białą kartkę. To miejsce nie jest jeszcze gotowe. To przestrzeń, w której wszystko może się dopiero wydarzyć.

To przyszłość.

Rozejrzyj się. Zobacz, co już tu jest. Ściany, światło, przedmioty, cisza, dźwięki, ślady obecności...

Zadaj sobie pytanie: **Jak może wyglądać teatr przyszłości?**

Nie odpowiadaj od razu. Zaczynij budować odpowiedź w przestrzeni, w działaniu, krok po kroku.

Możesz użyć wszystkiego, co masz pod ręką: rekwizytów, obiektów, materiałów, mebli, papierowej taśmy. Dodaj pierwszy element. Zatrzymaj się. Zobacz, co się zmieniło.

Dodaj drugi element. Znowu się zatrzymaj. Nie spiesz się. Każda zmiana ma znaczenie.

Jeśli pracujesz z innymi osobami, działajcie po kolei. Jedna osoba dodaje element, reszta obserwuje. Obserwowanie jest tak samo ważne jak działanie.

Zwracaj uwagę na to:

- co pojawia się w przestrzeni,
- co znika,
- co się wzmacnia,
- co zaczyna ze sobą współgrać albo się rozchodzić?

Buduj dalej. Nie zatrzymuj się aż do momentu, w którym poczujesz, że obraz jest kompletny.

Przyjrzyj się temu, co powstało.

Obejdź tę przestrzeń. Zobacz ją z różnych stron. Zadaj sobie pytania:

Kto poczuje się tu dobrze?

Kto będzie chciał zostać dłużej?

Kto poczuje się zaproszony?

A kto może nie znaleźć tu miejsca?

Kogo tu brakuje?

Co w tej przestrzeni wspiera obecność?

A co ją utrudnia?

Czy to jest teatr dla wszystkich?

A jeśli nie, co można w nim zmienić?

Ponownie weź kartkę.

Ustaw minutnik na dziesięć minut i pisz. W tym czasie dokończ zdanie:

Teatr przyszłości jest...

Pisz bez zatrzymywania się.

Nie poprawiaj.

Nie oceniaj.

Nie wracaj do wcześniejszych zdań.

Pisz przez kilka minut.

Jeśli nie wiesz, co napisać, powtórz początek zdania jeszcze raz:

Teatr przyszłości jest...

Zaufaj temu, co przychodzi.

Po dziesięciu minutach się zatrzymaj.

Przeczytaj swój tekst na głos.

Posłuchaj, jak brzmi.

Zobacz, co z niego zostaje w Tobie najbardziej

Łukasz Zaleski

Scenariusz warsztatu TEATR. SCENARIUSZE PRZYSZŁOŚCI

AUTOR: Łukasz Zaleski

TEMAT: Teatr: Scenariusze przyszłości

CZAS TRWANIA WARSZTATU: 90 minut

WIEK UCZESTNIKÓW: 12-15 lat

LICZBA UCZESTNIKÓW: 9-21

KOŁO ZAPOZNAWCZE I KAPSUŁA CZASU

Uczestnicy siadają na krzesłach lub na podłodze w kole. Każda osoba przedstawia się i mówi, gdzie widzi siebie za dziesięć lat (możliwa wersja utopijna). Wszystkie wypowiedzi zostają zapisane na małych kartkach i zamknięte w kapsule czasu. Może zostać ona otwarta za 10 lat, a może nigdy.

Czas trwania: 15 minut

PLAN TEATRU

Uczestnicy dzielą się na trzy mniej więcej równe grupy. Dobrze, jeśli podział umożliwi spotkanie osób, które jeszcze ze sobą nie pracowały lub nie rozmawiały. Można również zastosować losowanie. Grupy dostają duże arkusze szarego papieru i mają za zadanie stworzyć plan / rzut teatru - tak jak sobie go wyobrażają. Odpowiadając na pytania, takie jak: które przestrzenie są potrzebne oraz kto pracuje w budynku.

Czas trwania: 20 minut

UTOPIA / DYSTOPIA / ABSURD

Każda z grup, na odwrocie kartki, tworzy nową wersję zaprojektowanego wcześniej teatru, pokazując jego możliwy kształt za pięćdziesiąt lat. Pierwsza grupa tworzy instytucje w wersji utopijnej, druga dystopijnej, trzecia absurdalnej. Jakie zawody znikną? Jakie pomieszczenia nie będą już potrzebne? Co wymaga rozbudowy?

Czas trwania: 10 minut

PREZENTACJA

Każda z grup ma pięć minut na zaprezentowanie pozostałym uczestnikom swoich prac i pomysłów.

Czas trwania: 15 minut

RACHUNEK PRAWDOPODOBIENSTWA

Wspólna dyskusja nad trzema wizjami przyszłości teatru. Co z każdej propozycji wydaje się najbardziej prawdopodobne, a co najmniej i dlaczego? Każdy projekt omawiany jest krótko w formie dyskusji i głosowania.

Czas trwania: 10 minut

PYTANIA O PRZYSZŁOŚĆ

Tworzą się nowe grupy. Uczestnicy w swoich nowych drużynach mają za zadanie stworzyć listę pytań, które chcieliby zadać teatralnemu widzowi w 2076 roku. O co zapytaliby kogoś, kto o teatrze w przyszłości wie wszystko? Pytania zostają zapisane na flipchartach i zawieszane na ścianach.

Czas trwania: 12 minut

GALERIA PYTAŃ

Uczestnicy mają czas na zapoznanie się z pytaniami stworzonymi przez inne grupy.

Czas trwania: 3 minuty

PODSUMOWANIE

Czas na krótką dyskusję lub zadanie pytań. Pożegnanie z prowadzącym.

Czas trwania: 5 minut

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 audiodeskrytorka 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 Zabrze, „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 „Paszty, 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.