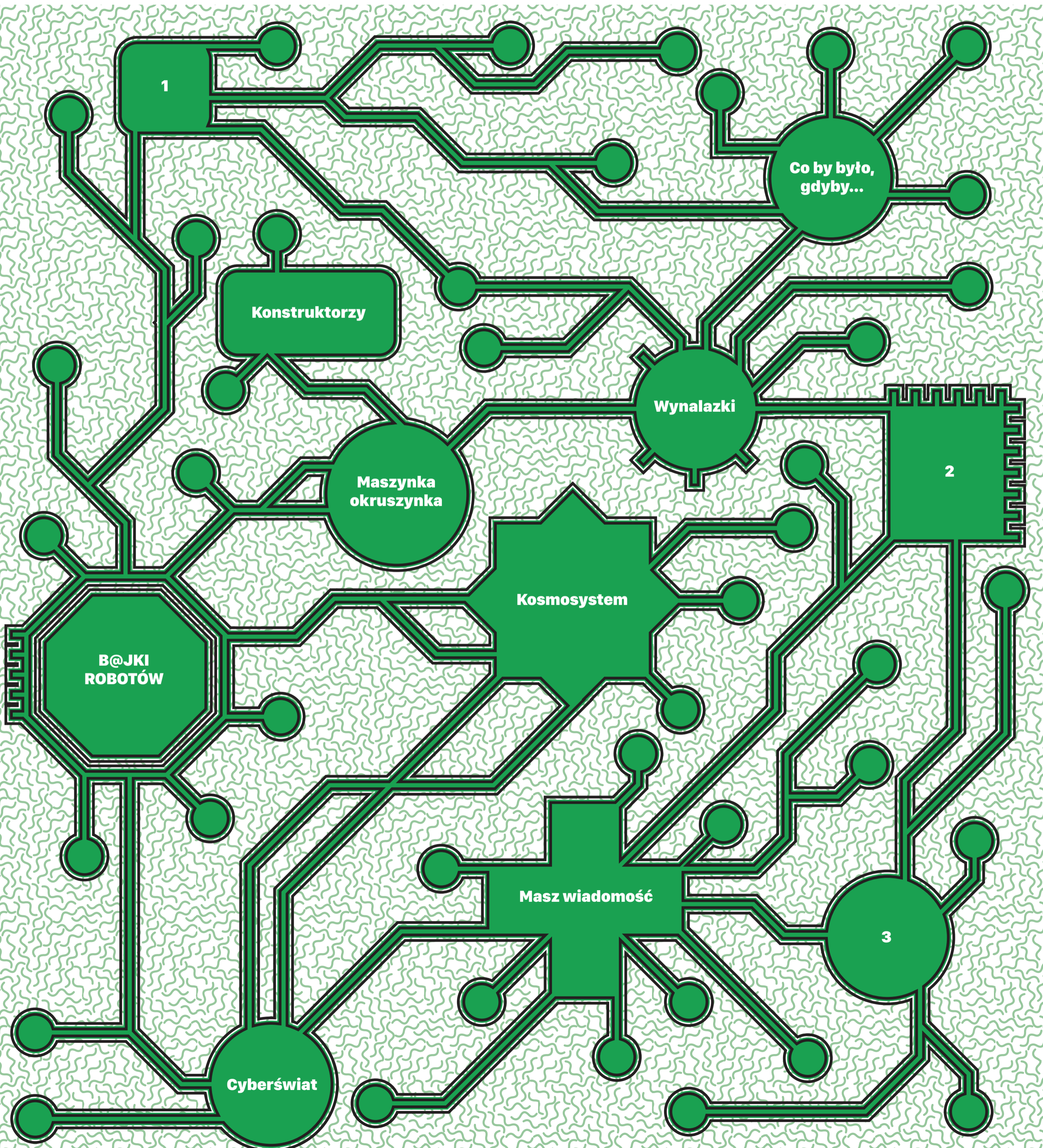


B@JKI ROBOTÓW



LEGENDA MAPY

Maszynka okruszynka

Wyobraźcie sobie, że naprawdę istnieje maszyna, która wykonuje wszystkie polecenia i spełnia życzenia. Możecie jej użyć i zaprogramować idealny świat. Jednak zanim to zrobicie, zapiszcie na kartkach, co nie podoba Wam się w świecie, w którym żyjemy. Następnie usiądźcie razem z kolegami w kręgu i wspólnie opiszcie maszynie wymarzony świat, spełniający wszystkie Wasze potrzeby. Co się tam znajduje? Kto się tam znajduje? Co się tam robi? Opowiadanie zaczynajcie tak: „Na tej wyjątkowej planecie o nazwie...”. Każdy po kolei dodaje jedno swoje zdanie, ale kontynuując to, co powiedziała osoba przed nim. Pamiętajcie, że maszyna może wszystko. Kiedy wszyscy poznają już reguły i pocują się swobodnie w wymyślaniu, powtórzcie zabawę, tym razem rejestrując powstającą opowieść na telefonie komórkowym lub dyktafonie. Na zakończenie wysłuchajcie razem nagrania, na pewno Was zaskoczy! Jak wyglądał Wasz idealny świat? Czym się różnił od rzeczywistego?

Konstruktorzy

Bładawiec, główny bohater spektaklu, zamienił się w wielkiego konstruktora Trurla i zaprogramował maszynę, której działania zupełnie go zaskoczyły. Przypomnij sobie, co z tego wyniknęło. A jak myślisz, czy konstruktorzy współczesnego świata bardziej odpowiedzialnie wymyślają wynalazki? Potrafią przewidzieć wszystkie konsekwencje swojego odkrycia? Czy są w stanie zatrzymać rozwój wymyślonych przez siebie maszyn lub technologii? Czy ich wynalazki są odpowiedzią na potrzeby wszystkich ludzi? Sprawdź to! Wybierz jeden z wynalazków: telefon komórkowy, SMS, Internet, karta bankowa, e-book i odpowiedź na pytania:

- 1** Jakie problemy rozwiązuje ten wynalazek?
- 2** Czyje są to problemy?
- 3** Kto korzysta z tego wynalazku?
- 4** Jacy ludzie i jakie instytucje mogą ucierpieć z powodu tego wynalazku?
- 5** Jakie nowe problemy mogą powstać w związku z rozwojem tego wynalazku?
- 6** Jakie problemy rozwiązuje ten wynalazek dla Ciebie?

Zaproponuj rozwiązanie tego testu dorosłym, a potem porównajcie swoje wyniki i porozmawiajcie. Czy zwróciście uwagę na to samo? Zastanówcie się też, czy możliwe jest dla Was obycie się bez któregoś z wymienionych wynalazków. Gdyby każdy z Was musiał wybrać tylko jeden z nich, który to by był i dlaczego?

Wynalazki

Czy wiesz, że nie wszystkie rzeczy/technologie niezbędne człowiekowi do życia lub czyniące je łatwiejszym, lepszym, ciekawszym zostały już wynalazone? A przecież nie ma na co czekać! To wcale nie jest takie trudne. Dobierzcie się w pary i sami wymyślcie wynalazek, program lub aplikację, która ułatwiłaby ludziom życie. Zaczynajcie od określenia i zapisania 10 sytuacji, z którymi Wy lub inni ludzie mają trudność na co dzień (np. ginące w praniu skarpetki, spóźniający się autobus miejski) lub te, które niepotrzebnie zabierają czas (np. codzienne pakowanie tornistra). Następnie wybierzcie jeden problem i wymyślcie maszynę lub technologię, która pozwoli go zniwelować lub zmniejszyć. Fantazujcie! Oczywiście dysponujecie nieograniczoną ilością pieniędzy i wspierają

Was specjaliści w każdej dziedzinie. Pomyślcie, jak mogłyby działać Wasz wynalazek. Nadajcie mu nazwę. Po opracowaniu szczegółów, przedstawcie swój pomysł innym w bardzo krótkiej, maksymalnie trzuminutowej prezentacji. Ważne, żeby wszystkie pary podzieliły się swoimi odkryciami. Co udało Wam się wynaleźć? Czy trudniejsze było dla Was wyszukanie problemu czy wymyślenie jego rozwiązania? Jak myślicie, dlaczego problem, który wybraliście nie został do tej pory rozwiązany?

Co by było, gdyby...

Nowe technologie sprawiają, że to, co kiedyś wydawało się zupełnie niemożliwe z dnia na dzień staje się realne. Być może niedługo w ogóle wszystkie bariery i ograniczenia znikną. Jak wtedy będzie wyglądał świat? Zabawcie się w prognozowanie i potrenujcie wyobraźnię. W tym celu proponujemy przewidywanie skutków zmian, które... nie mogłyby się wydarzyć. Zanim zaczniecie, zbierzcie kilka osób, przygotujcie piłkę i kartki z podanymi pytaniami (zapisując każde pytanie na oddzielnej kartce):
Co by było, gdyby zamiast deszczu padał sok malinowy?
Co by było, gdyby drzewa mogły mówić?
Co by było, gdyby wszyscy ludzie wyglądali tak samo?
Co by było, gdyby woda na kuli ziemskiej była czerwona?
Co by było, gdyby psy zaczęły mówić ludzkim głosem?
Co by było, gdyby ludzie spali przez 23 godziny i wstawali tylko na jedną?
Co by było, gdyby od jutra zlikwidowali cyfrę 3?

Ustawcie się w kręgu, na środku umieście pytania. Niech pierwsza osoba wylosuje jedną kartkę i zada pytanie, rzucając piłkę do innego uczestnika zabawy. Jego zadaniem jest wymyślenie jak najbardziej oryginalnej odpowiedzi i przekazanie piłki z pytaniem dalej. Rzucajcie piłkę aż do wyczerpania pomysłów. Dopiero wtedy zmieńcie pytanie.

Kosmosystem

Chcielibyście sami spróbować, jak to jest znaleźć się, niczym Bładawiec, w innym wymiarze zwanym KOSMOSYSTEMEM? Oto okazja! Postępujcie według instrukcji: Zbierzcie kilku chętnych. Znajdźcie miejsce, najlepiej pustą przestrzeń oddzieloną drzwiami. Przygotujcie kartki z zadaniami*. Wybierzcie osobę, która ma ochotę poprowadzić grę (może to być nauczyciel lub rodzic). Na jej znak rozpoczyna i kończy. Ona jest także odpowiedzialna za wybranie odpowiedniej muzyki do działania. Zgromadźcie się w korytarzu, gdzie czekają zadania*. Zza drzwi słycać muzykę. Prowadzący informuje wszystkich: „Za chwilę znajdziecie się w miejscu działania, co oznacza, że będąc tam nie można się zatrzymać, należy samodzielnie i bezwzględnie wykonywać zadanie, dopóki nie dam wyraźnego sygnału końca akcji. Pojedynczo losujcie swoje zadania. Przeczytajcie je po cichu, otwórzcie drzwi i wchodźcie po kolei. Za drzwiami rozpoczynajcie działanie, które zapisane jest w zadaniu”.

Grę zakończcie, kiedy wszyscy znajdują się w środku i będą mieli szansę choć przez chwilę wykonywać swoje zadanie. W tym ćwiczeniu każdy oddzielnie, ale i wszyscy razem stworzyliście niepowtarzalny Kosmosystem. Czym się charakteryzował? Czy przypominał Wam coś, co znacie z życia codziennego? Na które elementy zwróciliście szczególną uwagę i dlaczego? Jaki nadalibyście swój tytuł całości wydarzenia?

*ZADANIA:

Stań na środku, przodem do okien i mów cały czas „abonent niedostępny, proszę zadzwonić później”.

Stań na podwyższeniu i wypowiedz głośno wszystkie skojarzenia ze słowem „maszyna”.

Stań na podwyższeniu i wypowiedz głośno wszystkie skojarzenia ze słowem „sieć”.

Przez cały czas trwania działania masz za zadanie chodzić po sali. Licz swoje kroki. Wypowiadaj wszystkie liczby, które są wielokrotnością 10.

Zastanów się, jak możesz bez słów i rekwidatów „przedstawić” maszynę. Rób to nieprzerwanie przez cały czas trwania działania.

Wymyśl kilka ruchów lub gestów, które „przedstawiają” sieć. Wykonuj je przez cały czas trwania działania.

Wyznacz chodzeniem brzegi Kosmosystemu. Chodź po nim przez cały czas trwania działania. Zmieniaj tempa swojego chodzenia.

Przeglądaj się uważnie temu, co się dzieje. Wybierz dwa momenty podczas trwania działania i zrób coś, co znacząco zmieni obserwowaną sytuację.

Stań na krześle i w wybranym przez siebie momencie zacznij wydawać rozkazy/polecenia innym uczestnikom działania.

Przeglądaj się uważnie temu, co się dzieje. Wybierz dwa momenty podczas trwania działania, kiedy w widoczny dla wszystkich sposób przeobrazisz przestrzeń.

Jesteś obecny w przestrzeni jako „status niewidoczny”.

Jesteś systemem, który śledzi jednego z uczestników działania. Nie możesz być zauważony.

Jesteś systemem, który kopiuje każdy ruch wybranego uczestnika działania. Nie możesz być zauważony.

Jesteś „wirusem systemu”. Znajdź dwie osoby i namów je, żebyście po kolei krzyknęli: „CONTROL” (1 osoba), „ALT” (2 osoba), „DELETE” (3 osoba). Kiedy uda się Wam to zrobić, cały system zostanie dezaktywowany.

Cyberświat

Obok świata, w którym oddychamy, patrzymy w niebo i zjadamy posiłki, funkcjonuje też ten, do którego mamy dostęp za pomocą komputera lub telefonu komórkowego, nazywamy go cyberświatem. A gdyby tak przenieść się tam na zawsze? Wspólnie z kolegami i koleżankami zamieńcie się w pracowników biur podróży, które oferują takie wycieczki w jedną stronę. Podzielcie się na grupy. Niech każda wymyśli krótką scenkę. Będzie to reklama zachęcająca do bezprowrotnej podróży do Internetu. Dajcie sobie kilka minut na przygotowanie. Zgromadźcie jak najwięcej zalet cyberświata. Możecie też wypisać słowa i zwroty, które ułatwią przekonanie potencjalnych klientów do skorzystania z Waszej oferty. Prezentację potraktujcie jak bitwę o klienta, który może wybrać tylko jedną, najlepszą propozycję. Po obejrzeniu reklam, rozpocznijcie „targowisko próżności”, polegające na bezkarnym i niekończącym się wychwalaniu swojej oferty ponad wszystkie inne. Tym razem grupy działają jednocześnie, próbując przekonywać siebie nawzajem, dlaczego ich produkt jest najlepszy.

Jakie sposoby zachęcania pojawiły się w reklamach? Której grupie udało się wskazać najwięcej plusów wyjazdu do cyberświata? Czy sami skorzystalibyście z którejś oferty?

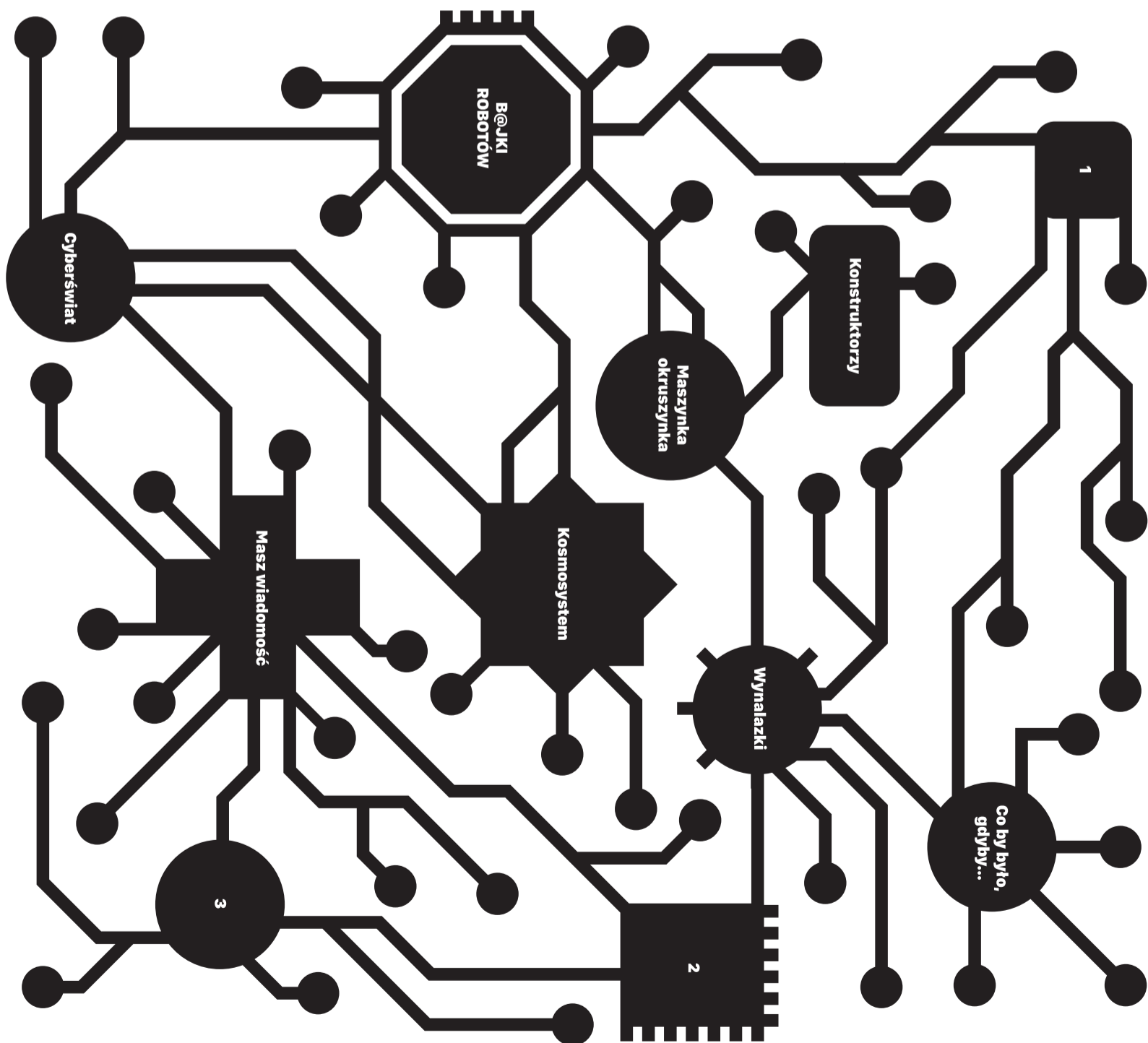
Masz wiadomość

Znasz kogoś, kto zanurzył się w wirtualnym świecie i większość czasu spędza przed ekranem komputera lub z telefonem w ręku? Załóżmy, że tylko Ty możesz się z tą osobą skomunikować i przekazać jej ostatnią nie-wirtualną wiadomość, jaką przeczyta w swoim życiu. Zapisz ją na papierze, długopisem. Kartkę wsadź do koperty, zaadresuj, naklej znaczek i wyślij pocztą. Jeśli osobiście nie znasz nikogo zanurzonego w wirtualnym świecie, mimo wszystko napisz wiadomość, a adresata i adres wymyśl. Może tak się zdarzy, że przypadkiem list trafi do kogoś naprawdę? Czy wirtualny świat jest sztuczny czy prawdziwy, skoro dokonujemy w nim zakupów, czytamy prawdziwe informacje i przenosimy tam swoje przyjaźnie? Może staje się tym podstawowym światem, w którym żyjemy, bo spędzamy tam najwięcej czasu? Jak myślisz?

CZY WIESZ, ŻE...?

PINOKIO **Teatr**

Ćwiczenia i zabawy zawarte w publikacji mają swoje źródło w działaniach warsztatowych projektu „Włącz teatr”, realizowanego przez Aleksandrę Antoniak, Aleksandrę Chmielińską, Piotra Osaka, Agnieszkę Szymańską, Sebastiana Świądra, Natalię Wiecech i Ewę Wróblewską. Wykorzystane zostały sposoby i narzędzia pracy pedagogów teatru (patrz: Stowarzyszenie Pedagogów Teatru), aktorów Teatru Pinokio w Łodzi oraz pedagogów twórczości z Uniwersytetu Łódzkiego. Opracowanie merytoryczne: Dominika Szulc, koordynacja: Weronika Józwiak, projekt graficzny: Jakub Stepien.



Mapa spektaklu: **B@Jki ROBOTÓW** — Teatr Pinokio w Łodzi

1) ...czasem fantazja staje się rzeczywistością? Spektakl „B@jki robotów” powstał na podstawie zbioru opowiadań Stanisława Lema. To pisarz, którego nazywa się wizjonerem, ponieważ opisywane przez niego wynalazki i technologie przyszłości dziś są już powszechnie znane i używane. Np. za wzorec dla przeglądarki internetowej *google* możemy uznać trion z „Obłoku Magellana”, a optony z „Powrotu gwiazd” to nic innego, jak zapowiedź współczesnych audiobooków. Takich tropów w książkach Lema jest znacznie więcej. Sami poszukajcie!

2) ...Internet powstał w obawie przed III wojną światową? Trudno wskazać jedną datę, kiedy dokładnie narodził się Internet, ale wiemy na pewno, że do jego wynalezienia przyczynili się naukowcy pracujący dla amerykańskich sił zbrojnych. Rozproszona sieć łącząca wszystkie komputery miała uchronić Stany Zjednoczone przed zniszczeniem ich komunikacji wojskowej w wypadku wybuchu bomby atomowej. Do ataku nie doszło, a pomysł okazał się przydatny nie tylko w wojsku, ale również w innych dziedzinach życia. Od tego czasu zrewolucjonizował świat.

3) ...można „chodzić” do szkoły, która mieści się w budynku i w Internecie? Uczniowie takich szkół sami uczą się w domu, zdobywając wiedzę z lekcji zamieszczonych właśnie w „sieci”, a do budynku szkoły przychodzą już tylko po to, żeby wykonywać ćwiczenia. Wspólnie z innymi uczniami i nauczycielem dyskutują, testują i sprawdzają wszystko, czego wcześniej sami dowiedzieli się z internetowych lekcji. Taką metodą nauki nazywa się „odwroconą klasą”. Co o niej myślisz?

B@Jki ROBOTÓW

Tekst: Stanisław Lem — Scenariusz i adaptacja: Martyna Lechman — Reżyseria: Daria Kopiec
Scenografia: Katarzyna Szczerowska, Anna Skupień — Muzyka: Natalia Czekala — Ruch sceniczny: Aneta Jankowska
Projekcje: Magdalena Parszewska — Występują: Piotr Czekalski, Hanna Matusiak, Ewa Wróblewska, Piotr Osak, Łukasz Batko
Spektakl powstał na podstawie pięciu opowiadań Stanisława Lema: „Przyjaciel Automateusza”, „Maszyna Trurla”, „Jak ocalał świat”, „Wielkie lanie” i „O królewiczu Ferrycym i królownie Krystali”.

PREMIERA: 15 PAŹDZIERNIKA 2016

TEATR PINOKIO W ŁODZI

ul. Kopernika 16, 90-503 Łódź
tel. 42 636 66 90, pinokio@teatrpinkio.pl
www.teatrpinkio.pl