

GAZETA TEATRALNA

TEATR
ŻEREMSKIEGO
W KIELCACH

140
lat Teatru
w Kielcach

OPOWIEŚCI Z NARNII LEW, CZAROWNICA I STARA SZAFA

oparte na oryginalnym utworze C.S. Lewisa

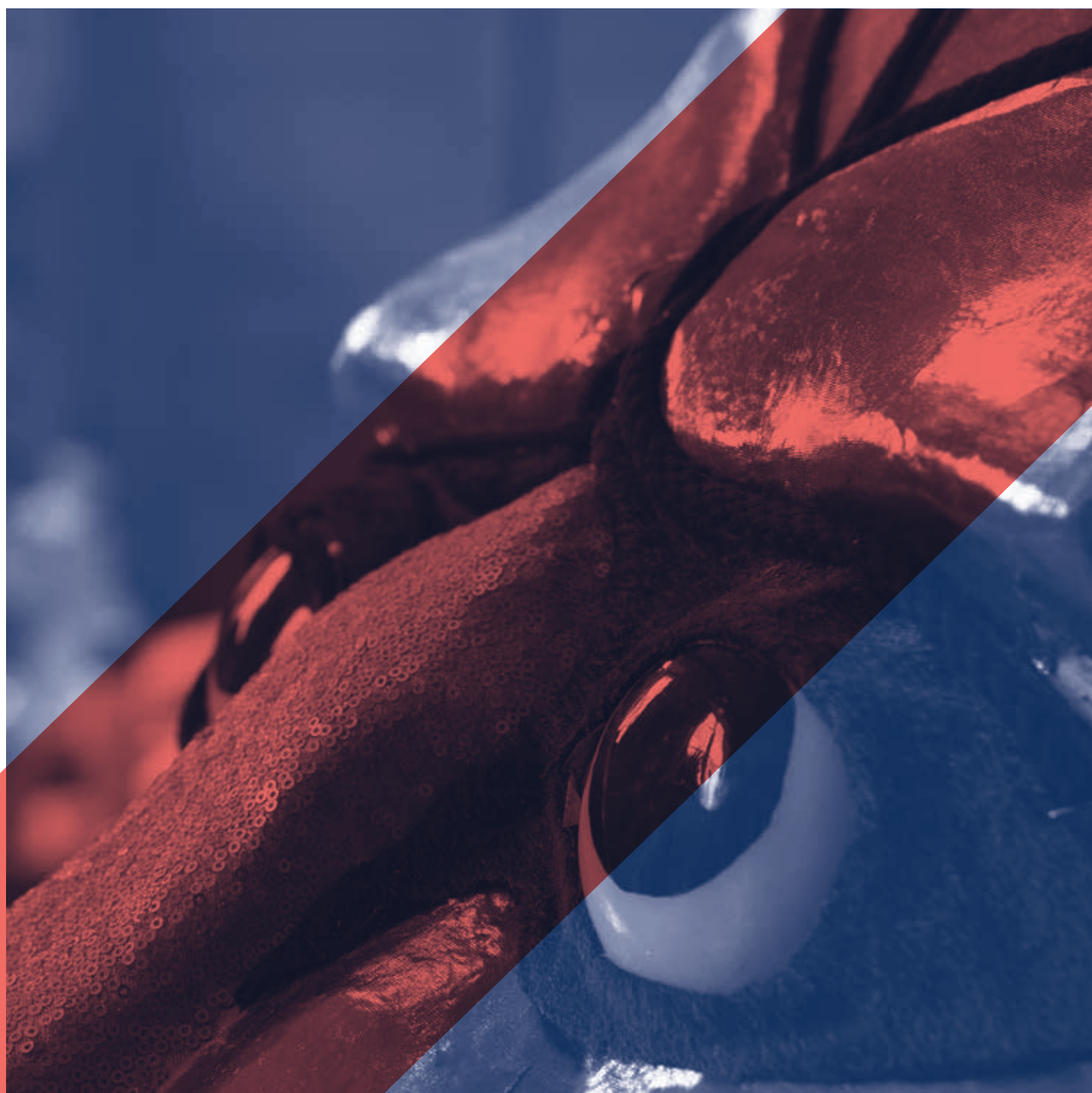
tłumaczenie: Andrzej Polkowski | adaptacja: Radosław Paczocha

reżyseria: Gabriel Gietzky

NR 76

październik 2019

DYREKTOR
MICHAŁ KOTAŃSKI





GABRIEL GIETZKY

Reżyser, aktor, scenarzysta, producent, wykładowca AST we Wrocławiu. Absolwent PWST we Wrocławiu i AT w Warszawie. Stypendysta DAMU w Pradze. Związany z wieloma teatrami w Polsce. Laureat Dzikiej Róży dziennikarzy za rolę Jasona Tavernera w wyreżyserowanym przez siebie spektaklu „Zabić celebrytę” w Teatrze im. Stefana Żeromskiego. Podróżnik. Reprymitywista.



RADOSŁAW PACZOCHA

Dramatopisarz, scenarzysta i dramaturg. Jest absolwentem polonistyki na Uniwersytecie Warszawskim oraz Wiedzy o Teatrze w Akademii Teatralnej w Warszawie. Od 2016 roku związany z Teatrem Wybrzeże jako dramaturg. Autor sztuk: „Zapach czekolady”, „Przyjaciół”, „Bar Babylon”, „Beniamin”, „Emigrantki”, „Ferragosto”, „Rewolucja zwierząt”, „Kościszko. Ostatnia bitwa”, „Powstaniec Thiel”, „Tango Łódź”, „Uwodziciel”, „Wizyta”, „Faza Delta”, „Broniewski”, „Być jak Kazimierz Deyna”, „Urodziny czyli ceremonie żałobne w czas radosnego święta”. Jego sztuki tłumaczone były na języki: niemiecki, angielski, czeski, słowacki, rosyjski i gruziński.



MARIA KANIGOWSKA

Scenografka teatralna od ponad dekady grasująca po zasceniach, zakulisach polskich teatrów m.in. Warszawy (Teatr Polski, Laboratorium Dramatu, Teatr Collegium Nobilem), Katowic (Teatr Śląski), Gdyni (Teatr Miejski), Częstochowy (Teatr im. Adama Mickiewicza), Olsztyna (Teatr im. Stefana Jaracza), Będzina (Teatr Dzieci Zagłębia im. Jana Dormana), gdzie mierzyła się z dziełami autorów takich jak: Słowacki, Wyspiański, Gombrowicz, Dostojewski, Szekspir, Zyta Rudzka, Radosław Paczocha, Czechow, Jerofiejew, a także na scenach teatrów lalkowych z utworami braci Grimm, Piotra Jerszowa, Janosza i Alexandru Popescu, niekiedy na pograniczu, pomiędzy teatrem dramatycznym

i plastycznym oraz plenerowym. Entuzjastka największa form przestrzennych w teatrze i zderzenia tychże form z aktorem, tancerzem. Doceniono nagrodą jej scenografię do „Mitologii Greków” na V Międzynarodowym Festiwalu Teatrów Lalek dla Dorosłych „PIERROT” 2007 w Starej Zagorze w Bułgarii oraz Złotą Maską scenografię do „Mewy” w reżyserii Gabriela Gietzky’ego w Teatrze Śląskim w Katowicach (2013). A wszystko zaczęło się na warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych...



ANNA ADAMEK

Absolwentka Wydziału Scenografii warszawskiej Akademii Sztuk Pięknych. Obecnie asystentka w Pracowni Projektowania Scenografii dr. hab. Marka Chowańca prof. ASP na tym samym wydziale oraz wykładowca Wyższej Szkoły Artystycznej w Warszawie. Uczestniczka Coming Out Najlepsze Dyplomy ASP w Warszawie 2014, międzynarodowej wystawy „Kostium na przełomie XIX i XX wieku 1990 – 2015” w Moskwie oraz uczestniczka „World Stage Design Students' Works” i „The International Stage Design Students' Works Exchange” w Pekinie, gdzie zaprezentowała projekty scenografii do „Snu nocy letniej” W. Szekspira (promotor Marcin Jarnuszkiewicz) oraz do „Orfeusza i Eurydyki” C.W. Glucka (promotor dr hab. Dorota Kołodyńska, prof. ASP). Autorka scenografii i kostiumów m.in. do spektaklu „Uwaga... Publiczność!” w Och-Teatrze w Warszawie oraz scenografii do przedstawień Teatru Telewizji: „Warriat” w reżyserii Jakuba Cumana, „Wizyty” w reżyserii Agnieszki Maskowicz oraz „Dziób w dziób” w reżyserii Magdaleny Małeckiej-Wippich; filmu biograficznego „Autor Solaris” w reżyserii Borysa Lankosza oraz spektaklu „Trema” w reżyserii Johna Weisgerbera w Teatrze Komedia. Asystentka Doroty Kołodyńskiej przy spektaklach „Piloci” w reżyserii Wojciecha Kępczyńskiego w Teatrze Muzycznym Roma i „Damy i huzary” w reżyserii Krystyny Jandy w Teatrze Telewizji, a także Anity Burdzińskiej-Bojarskiej przy spektaklu „Operetka” w reżyserii Andrzeja Bubienia w Teatrze Narodowym w Budapeszcie.



MARCIN NENKO

Rocznik 1984. Kompozytor, kontrabasista, absolwent socjologii Wyższej Szkoły Europejskiej w Krakowie oraz Katedry Muzyki Współczesnej, Jazzu i Perkusji Akademii Muzycznej w Krakowie. Debiutował jako autor i wykonawca muzyki do spektaklu „Zbrodnia” Michała Buszewicza w reżyserii Eweliny Marciniak. Spektakl był szeroko nagradzany (m.in. główną nagrodą w ramach XVII Ogólnopolskiego Konkursu na Wystawienie Polskiej Sztuki Współczesnej czy też za-

proszaniem na Seoul Performing Arts Festival w 2013 roku). Jest także współautorem muzyki do spektaklu „Morfina” w reżyserii Eweliny Marciniak, za którą wraz z zespołem Chłopcy Kontra Basia otrzymał Nagrodę Ministra Kultury za najlepszą muzykę teatralną w ramach XXI Ogólnopolskiego Konkursu na Wystawienie Polskiej Sztuki Współczesnej. Współpracował z Adamem Orzechowskim, Robertem Talarczykiem, Gabrielem Gietzky’em, Wojtkiem Klemmem, Rudolfem Ziolo. Jest współzałożycielem zespołu Chłopcy Kontra Basia, dwukrotnie nominowanego do Nagrody Muzycznej „Fryderyk”.

Fot. Bartłomiej Górniak



SZYMON MICHLEWICZ-SOWA

Student V roku Akademii Sztuk Teatralnych im. Stanisława Wyspiańskiego w Krakowie, na Wydziale Teatru Tańca w Bytomiu. Studiował na Wydziałach Tańca w College Kibbutzim of Education and Technology w Tel Avivie (Izrael) oraz na Uniwersytecie Sztuk Folkwang w Essen (Niemcy). Wyreżyserował i stworzył choreografię do spektaklu „Powrót”, otwierającego VII Międzynarodowy Festiwal Teatrów Tańca Scena Otwarta w Tarnowie (2017) oraz choreografię i ruch sceniczny do spektaklu „E-mollandia”, realizowanego w Państwowym Teatrze Lalki Tęcza w Słupsku (2019). Zagrał epizodyczne role w takich serialach jak „Pierwsza miłość”, „Sprawiedliwi. Wydział Kryminalny”, „Detektywi w akcji” czy „Lombard. Życie pod zastaw”. Zajmuje się pracą z młodzieżą na obozach taneczno-teatralnych. Promotor Polskiej Sieci Tańca.

Fot. archiwum prywatne



ANNA BEREK

Studentka, a już niebawem absolwentka Akademii Sztuk Teatralnych w Krakowie na Wydziale Teatru Tańca w Bytomiu. Aktorka i tancerka, stara się rozwijać swoje umiejętności i działać również na polu choreograficznym w spektaklach dramatycznych i teatru tańca. Obecnie aktorka teatru Fabryka Kultury. Współpracuje z Operą Kameralną w Krakowie przy tworzeniu ruchu scenicznego. Jest również dyplomowaną architektką wnętrz po Wyższej Szkole Technicznej w Katowicach.

Grała m.in w spektaklach: „Hen. O końcu” w reżyserii Macieja Podstawnego, „Operetka” w reżyserii Ziuty Zając. Tańczyła m.in w: „CPH4” – chor. Jacek Łumiński, „Święty z Wadowic” – chor. Maciej Florek (Gleba), „Powrót” chor. – Szymon Michlewicz-Sowa, „43 przypadki szczęścia” – chor. Sylwia Hefczyńska-Lewandowska.

Fot. archiwum prywatne



TOMASZ GAWROŃSKI /TVING STAGE DESIGN

Specyfika działalności artystycznej: instalacje audiowizualne, video mapping, instalacje laserowe, projekty scenografii, vj, vp – performance wizualny, koncepty reżyserskie.

Tving Stage Design jest aktualnie grupą artystów z pogranicza różnych dziedzin nauki i sztuki, której głównym celem są eksperymenty oparte o projekcje wideo, lasery, ekrany ledowe oraz inne media, dzięki którym można generować doznania w zmysłach odbiorców. Tving Stage Design została założona przez Tomasza Gawrońskiego w 2010 roku: *Jeszcze przed formalnym utworzeniem TSD interesowała mnie forma scenicznego wyrażania emocji. Moje prywatne poszukiwania idealnego środka wyrazu moich wewnętrznych wyobrażeń, przechodziły przez najdziwniejsze formy, fascynacje możliwościami zaawansowanych urządzeń inteligentnych, laserów, projekcji, skończywszy na połączeniu video mappingu z człowiekiem czy wykorzystaniu projekcji do zupełnie nieszablonowych teatralnych instalacji. Każdy projekt jest kolejnym etapem w odkrywaniu nowych możliwości, jakie dają nam środki kreacji, którymi obecnie dysponujemy.*

Od 2016 roku dołączyła do współtworzenia projektów Tving Victoria Żydowska, wprowadzając nowe charakterystyczne formy animacji i inspiracji sztuką filmową oraz teatralną.

Najważniejsze zrealizowane projekty: Sacrum Profanum – Aphex Twin live laser show 2009, Europejska Stolica Kultury Katowice – video mapping, Mayday 2011 – live video mapping, Obsydian – Centrum Dziedzictwa Szkła Krosno – stała instalacja video mapping, Opera w przestrzeni – kooperacja video mappingowa z grupą Elektromoon, The Poise Rite – live video mapping HMV Forum UK, Europejski Kongres Kultury – Wrocław – Penderecki Aphex Twin – laser show, Miasto Szkła – live show video mapping, Off Festival 2012 – video mapping, Tlen – teatralna scenografia, video mapping, The Under Glass – stała instalacja anamorficznego video mappingu, GlowFestival 2014 – pierwsze miejsce w festiwalu video mappingu IT, Pattern 2014 – instalacja audiowizualna, Festiwal Kopernika 2014 – instalacja video mapping, Lato 1910 – teatralna scenografia, video mapping, Beksiński – instalacja video mapping, EC Powiśle – industrialny video mapping, Emika – visual performance tour 2015/2016, Narodowe Forum Muzyki – video mapping show 2015.

MAGICZNE ŚWIATY „OPOWIEŚCI Z NARNII”

Od 1938 r., kiedy J.R.R. Tolkien w eseju „O baśniach” po raz pierwszy posłużył się określeniem „świat wtórny”, zawartość pojęciowa owego określenia stała się jednym z głównych wyróżników literatury fantasy. Jako gatunek opisujący co najmniej dwa światy, realny i magiczny, których połączenie możliwe jest dzięki konstruowanej przez tekst magii, fantasy operuje, jak zauważa Maria Nikolajeva, w obrębie czterech głównych „magicznych wzorców narracyjnych”: magicznej przestrzeni, magicznego czasu, magicznego przenikania pomiędzy światami oraz szeroko rozumianego celu i skutków owych połączeń¹. [...]

W septologii pojawia się pięć różnych światów: [Anglia], [...] Narnia i otaczające ją krainy [...], kraina Aslana, leżąca na pograniczu świata Narnii [...], obumarły świat Charnu, oraz znajdujący się ponad czasem przedsiónek światów zwany Lasem Między Światami. Światy te można sklasyfikować na dwie kategorie. Pierwsze to takie, do których można przedostać się lub z nich powrócić jedynie dzięki magii i takie rzeczywistości nazywamy światami równoległymi. Takimi światami będą względem siebie np. Anglia, Las Między Światami, Narnia, Charn czy kraj Aslana (z pewnymi zastrzeżeniami). Drugą kategorię określamy tolkienowskim mianem światów wtórnych, bowiem są to światy-krainy istniejące „w obrębie” świata równoległego, do których można dostać się stamtąd bez pomocy magii, lecz dzięki podróży w jednej czasoprzestrzeni: kopiąc dziurę w ziemi lub żeglując poza znane morza. Światami wtórnymi będzie więc Kalormen, Samotne Wyspy, Telmar, północne kraje zamieszkałe przez olbrzymów, kraina Bizm czy Królestwo Otchłani. Owe światy rządzą się czasami tak odmiennymi prawami niż pozostałe, nawet współistniejące z nimi światy wtórne, że nie sposób sprowadzić ich statusu do rozmaitych krain tego samego świata. Istnienie tak rozumianych światów wtórnych uwarunkowane jest przez „jednostki wyższe”, jakimi są względem nich światy równoległe.

Motyw istnienia światów wtórnych przewija się w literaturze światowej od początku jej istnienia. Nawet jeszcze w obrębie tradycji ustnej stanowił on jeden z nieodzownych elementów większości opowieści. Od niepamiętnych czasów bajorze wprawiali słuchaczy w zachwyt opowiadając im o przedziwnych wydarzeniach z przeszłości i krainach leżących daleko za horyzontem. Opowieści te nabierały rozmaitego charakteru: niektóre stawały się mitami, inne urastały do poziomu legend, jeszcze inne określano mianem baśni. Niemniej jednak wszystkie światy wtórne tych opowieści – np. platońska Atlantyda, tajemnicze wyspy odwiedzane przez Odyseusza, cudowny dwór króla Artura, dziwne krainy opisane przez Marca Polo, wyspa Robinsona Crusoe czy kraina Liliputów – znajdowały się w obrębie jednej geograficznej całości. Zwykle usytuawiano je na Ziemi – za horyzontem, za górami, za morzem, na końcu świata – albo w naszym wszechświecie: na Księżycu lub rzadziej na innych planetach. Odległość dzieląca nas od nich była albo fizyczna, albo czasowa, albo fizyczno-czasowa. Fizyczną można było zmierzyć i czasami nawet pokonać; nawet bogowie mieszkali na Olimpie, czyli w obrębie ludzkiego świata, choć śmiertelnicy nie mogli dostać się do ich siedziby. Gdy odległość była czasowa, światy wtórne należały do odległej przeszłości, jak np. dwór króla Artura. Gdy odległość była zarówno fizyczna, jak i czasowa, opowieści o tych swia-

tach przypominały platońską historię Atlantydy. W każdym z tych przypadków jednak świat wtórny mieścił się gdzieś w otaczającej słuchaczy, trójwymiarowej rzeczywistości. Mieściły się w niej nawet najśmielsze fantazje literackie.

Inaczej rzecz się ma ze światami równoległymi, bowiem idea istnienia innych wymiarów przestrzenno-czasowych pojawiła się w literaturze światowej dopiero niedawno. Choć niektórzy myśliciele przeszłości zastanawiali się nad istnieniem wyższych wymiarów², praktycznie aż do połowy dziewiętnastego wieku panowało przekonanie, że stworzony w myśl zasad geometrii euklidesowej świat ma jedynie trzy wymiary. Michio Kaku stwierdza, że liczące 2300 lat „Elementy Euklidesa były, obok Biblii, chyba najbardziej wpływową księgą wszechczasów”³, ponieważ na niej oparła się i powstała cała nauka, filozofia i sztuka Europy, a zawarte w niej zasady „znalazły odzwierciedlenie w filozoficznej myśli Arystotelesa, który pierwszy wyraził pogląd, że czwarty wymiar przestrzenny nie może istnieć”⁴.



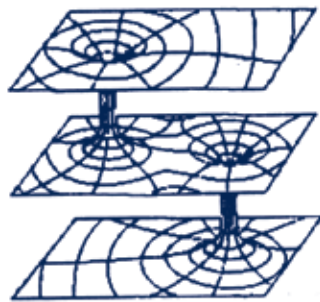
rys. Maria Kanigowska

Filary klasycznej geometrii euklidesowej runęły w 1854 r. za sprawą Georga Bernharda Riemanna, który podczas swojego wykładu habilitacyjnego przedstawił teorię wyższych wymiarów. Narodziny geometrii riemannowskiej miały olbrzymi wpływ na przyszłość nauki i sztuki. Antycypując postęp nauki⁵ w następnym stuleciu Riemann stwierdził, że natura najlepiej czuje się w wielowymiarowej przestrzeni, dowiódł istnienia czwartego wymiaru przestrzennego – m.in. pokazał, że elektryczność, magnetyzm i grawitacja są wynikiem pomarszczenia naszego trójwymiarowego wszechświata w czwartym, niewidzialnym wymiarze – oraz stworzył język matematyczny, tzw. tensor metryczny Riemanna, za pomocą którego można opisać przestrzeń o dowolnej liczbie wymiarów i krzywiznie. Co więcej, niemiecki geniusz pokazał, że możliwe jest istnienie przestrzeni wielokrotnie połączonych. Połączenia te, zwane cięciami Riemanna, to klasyczny przykład tuneli łączących dwa światy czasoprzestrzenne, tyle tylko, że o zerowej długości. I choć sam Riemann nigdy nie traktował swych cięć jako sposobu podróżowania między wszechświatami, wykazał jednoznacznie, że całkowicie spójne i podlegające własnej logice wszechświaty równoległe są możliwe. Kaku wyjaśnia: „Wyobraźmy sobie stos wielu kartek papieru ułożonych jedna na drugiej. Każda kartka przedstawia cały świat, podporządkowany własnym prawom fizycznym, odmiennym od tych, które panują w innych światach. Nasz Wszechświat nie byłby wtedy samotny, lecz stałby się jednym z wielu możliwych, równoległych światów. [...] Zazwyczaj życie toczy się na każdej z tych równoległych płaszczyzn niezależnie od innych. Jednak w pewnych wyjątkowych przypadkach płaszczyzny mogą się przeciąć i na krótką chwilę naruszyć strukturę samej przestrzeni, tworząc otwór albo przejście między dwoma wszechświatami. Podobnie jak tunele pojawiające się w *Star Trek*, przejścia te umożliwiają podróże między światami, na kształt kosmicznego mostu łączącego dwa różne wszechświaty lub dwa punkty w tym samym wszechświecie”.⁶

Tunele łączące dwa odległe miejsca we wszechświecie można wykorzystywać do podróży międzygwiazdnych lub do podróży w czasie, jeśli czas płynie inaczej w tych dwóch obszarach. Można także łączyć nimi różne, wielowymiarowe wszechświaty. Tunele takie mogłyby wyglądać następująco⁷: połączenie czasoprzestrzeni jednego świata (rys. 1) oraz połączenie czasoprzestrzeni wielu światów (rys. 2).



rys. 1



rys. 2

Choć do dziś nie wiadomo, czy tunele takie są fizycznie możliwe, czy też są i pozostaną jedynie matematyczną ciekawostką, teoria wyższych wymiarów Riemanna jeszcze w XIX w. rozbudzała wielkie nadzieje. Wkrótce weszła na stałe do literatury, dając początek niezliczonej już dziś ilości utworów klasyki dziecięcej, jak np. *Piotruś Pan*, *Alicja w Krainie Czarów* lub *Czarodziej z krainy Oz*; fantastyki naukowej, począwszy od przygód Alicji i *Wehikułu czasu*, oraz fantastyki baśniowej lub fantasy w stylu *Władcy Pierścieni*, *Hobbita* czy *Opowieści z Narnii*. Zaledwie w jedenaście lat po wystąpieniu Riemanna, brytyjski matematyk Lewis Carroll opublikował pierwszą książkę beletrystyczną, która wykorzystywała ideę cięcia Riemanna jako bramę i przejście między światami. Była to oczywiście słynna *Alicja w Krainie Czarów* (1865). Podobny zamysł kompozycyjny pojawił się

kilka lat później w jej kontynuacji, *Alicji po drugiej stronie lustra*, gdzie cięciem Riemanna, które łączy Krainę Czarów z Anglią, było tytułowe lustro. W 1884 r. ukazała się pierwsza powieść poruszająca kwestię istnienia różnych wielowymiarowych światów zatytułowana *Flatland: A Romance of Many Dimensions by a Square (Kraina Płaszczyzn: Opowieść Pana Kwadrata o wielu wymiarach)*, autorstwa Edwina Abbota. Książka odniosła w Anglii natychmiastowy sukces, a przed 1915 r. ukazało się dziewięć jej kolejnych wznowień. W *Krainie Płaszczyzn* Abbot dowcipnie obnażył ograniczoność osób, które nie przyjmowały możliwości istnienia innych światów, a przy okazji skrytykował bigoterię i ciasnotę poglądów, powszechnych w wiktoriańskiej Anglii. Znaczenie książki Abbota polegało na tym, że była pierwszą, powszechnie czytana popularną pozycją o wizycie w wielowymiarowym świecie, a zawarte w niej opisy psychodelicznej podróży Pana Kwadrata do krainy przestrzeni były matematycznie poprawne. W roku 1894 ukazała się następna wpływowa książka: *Wehikuł czasu* Herberta George'a Wellsa (który spopularyzował pogląd, że czwarty wymiar może być również czasowy, a nie wyłącznie przestrzenny), a wkrótce potem na półki księgarskie trafiła *Lilith* George'a McDonalda, zawierająca spekulacje na temat chrześcijańskiego raju istniejącego jakoby w czwartym wymiarze. Wzrastające zainteresowanie ideą światów równoległych sprawiło, że przenoszenie akcji utworu do magicznego świata równoległego stało się popularnym zabiegiem konstrukcyjnym także w szeroko pojętej literaturze dziecięcej. Jako jedna z pierwszych zastosowała go Edith Nesbit w swej słynnej trylogii o przygodach pięciorga dzieci – *Pięcioro dzieci i coś* (1902), *Feniks i dywan* (1904) oraz *Opowieść o amulecie* (1906). To właśnie tam wprowadziła ona szafę jako literacką „odmianę” cięcia Riemanna i do tego samego zabiegu odwołał się później Lewis w pierwszym tomie *Opowieści z Narnii*. O ile zatem koncepcja światów wtórnych obecna była w literaturze od niepamiętnej przeszłości, koncepcja światów równoległych pojawiła się dopiero niedawno. I choć naukowe aspekty tej teorii, zwanej teorią hiperprzestrzeni, będąc jeszcze przedmiotem badań matematyków i fizyków przez wiele kolejnych lat, nie ma wątpliwości, że na dobre zadomowiła się ona w literaturze fantastycznej.

dr Marek Oziewicz

Fragment, przedrukowany za zgodą autora, pochodzi z książki „Magiczny urok Narnii. Poetyka i filozofia Opowieści z Narnii C.S. Lewisa” wydanej nakładem Towarzystwa Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS, Kraków 2005.

¹ Maria Nikolajewa, *The Magic Code. The Use of Magical Patterns in Fantasy for Children*, Göteborg 1988, s. 24.

² Siedemnastowieczny filozof angielski Henry More utrzymywał, że duchy i zjawy istnieją naprawdę, zamieszkując czwarty wymiar. W dziele *Enchiridion metaphisicum* (1671) opowiadał się za istnieniem „pozaziemskiego królestwa, niepoznawalnego dla zmysłów, będącego domem dla duchów i zjaw” (Michio Kaku, *Hiperprzestrzeń. Wszechświaty równoległe, pętle czasowe i dziesiąty wymiar*, przeł. Ewa L. Łokas i Bogumił Bieniok, Warszawa 1997, s. 44).

³ Ibidem, s. 58.

⁴ Ibidem, s. 59.

⁵ Sześćdziesiąt lat po historycznym wykładzie Riemanna, Einstein użył czterowymiarowej geometrii riemannowskiej do wyjaśnienia powstania wszechświata i jego ewolucji. Dziś, 130 lat po odkryciu Riemanna, fizycy próbują łączyć wszystkie prawa fizycznego wszechświata używając dziesięciowymiarowej geometrii.

⁶ Michio Kaku, *Hiperprzestrzeń. Wszechświaty równoległe, pętle czasowe i dziesiąty wymiar*, s. 47.

⁷ Reprodukcyjne z Michio Kaku, op. cit., s. 46.

INSTRUKCJA

Wyobraźcie sobie, że wraz z Łucją, Zuzanną, Edmundem i Piotrem możecie wejść do Narnii. Wspólnie z kolegami, rodzicami, starszym rodzeństwem lub sąsiadami zagrajcie w grę, podczas której będziecie musieli zmierzyć się z Białą Czarownicą i wykazać kreatywnością. Przygotujcie kostkę do gry (możecie ją też wykonać np. z gumki do ścierania) oraz kilka pionków (lub kapsli, guzików etc). Możecie grać pojedynczo lub grupami. Na wybranych polach przygotowaliśmy zadania do wykonania – opisów szukajcie na brzegach kartki. Wgrywa osoba/grupa, która najszybciej przejdzie całą trasę i zasiądzie na narnijskim tronie. Udanej zabawy!

1. Pokaż ruchem, w jaki sposób przechodzisz przez szafę do Narnii (uwaga: to ma być Twój własny sposób – nie powielaj pomysłów ze spektaklu).



3. Opowiedz swoimi słowami o Twoich odczuciach, gdy po raz pierwszy znalazłeś się w Narnii. Czego wtedy dotykałeś, co widziałeś i jak się wtedy czułeś?

5. Podejdź do najbliższej szafy i otwórz do niej drzwi – w taki sposób, jakby to były drzwi do Narnii.



8. Spotkałeś Białą Czarownicę, która zamieniła Cię w posąg. Zastygasz w nieruchomej pozie i nie możesz ruszyć się przez dwie minuty.

9. Wyobraź sobie, że Twoje dłonie to fletnia pana. Zagraj na nich melodię, która ukołyszże wszystkich do snu.



11. Biała Czarownica poczęstowała Cię ptasim mleczkiem. Za karę czekasz dwie kolejki.

12. Zabłądziłeś w lesie, ale spotkałeś drożdża. Pokaż, w jaki sposób za nim podążasz.



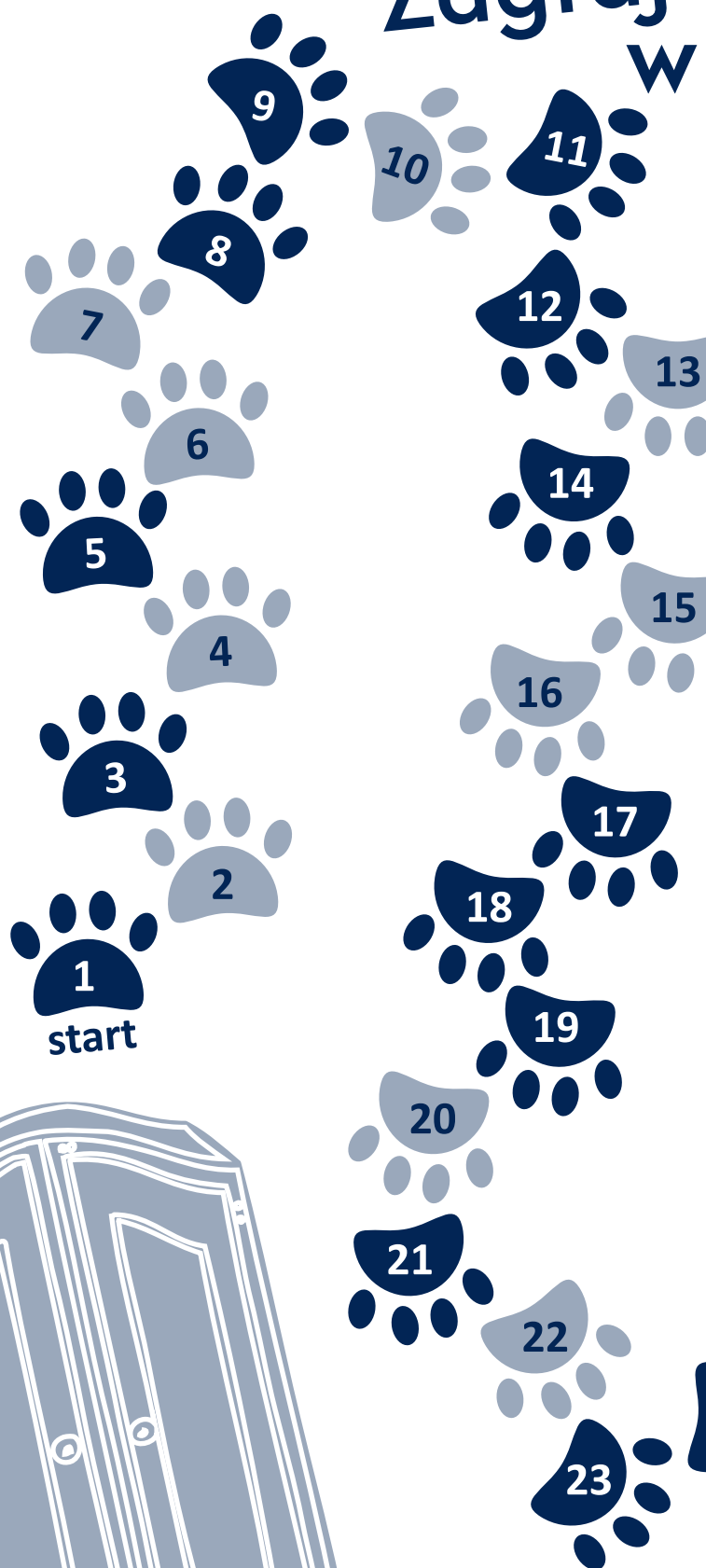
14. Jesteś na obiedzie u Państwa Bobrów – opowiedz, jakie potrawy spożywasz.

17. Spotkałeś w lesie wilka Maugrima – zamień się na chwilę w latarnię i przeczekaj w tej pozie jedną kolejkę.

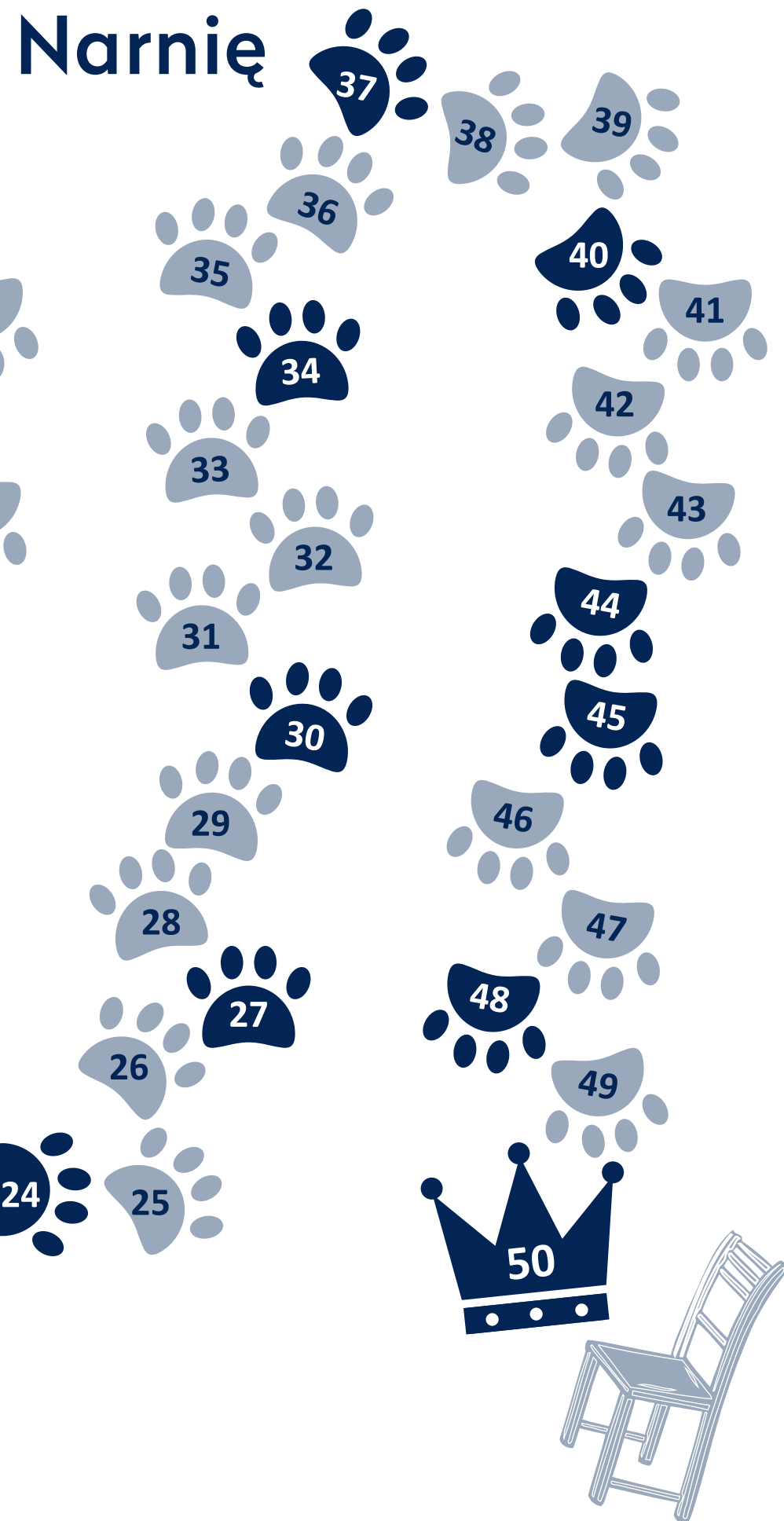


18. Spotkałeś w lesie Świętego Mikołaja – wyciągnij z worka prezent, który wykorzystałbyś do walki z Białą Czarownicą oraz pokaż ruchem, co to za przedmiot (to nie musi być przedmiot taki, jak w spektaklu).

Zagraj w



Narnię



19. Jesteś jedną z rzeźb w pałacu Białej Czarownicy. Pokaż, jak za sprawą Aslana ożywasz.

21. Wyrecytuj fragment wiersza o Aslanie:

Zło zostanie naprawione,
Gdy w tę Aslan przyjdzie stronę;
A gdy głośno on zaryczy,
Znikną smutki i gorycze.



23. Pokaż gestem i mimiką postać, którą w Narnii najbardziej lubisz.

24. Biała Czarownica stanęła na Twojej drodze. Wymyśl zaklęcie na „stawanie się niewidzialnym”. Wypowiedz je głośno!



27. Załamał się pod Tobą lód. Musisz wrócić do domu Bobrów i się przebrać (**wracasz do pola nr 14**).

30. Przygotowujesz się do bitwy o Narnię. Z tego, co masz pod ręką, wykonaj w dwie minuty zbroję i narzędzie walki, a następnie zaprezentuj to grupie.



34. Pokaż gestem i mimiką postać, która w Narnii nie wzbudza Twojej sympatii.

37. Wymień nazwy stworów zamieszkujących Narnię, które nie są ani zwierzętami, ani ludźmi. Za każde dwie nazwy przesuwasz się o jedno pole do przodu.



40. Wpadłeś w pułapkę, którą zastawił karzeł – cofasz się o dziesięć pól.

44. Wyobraź sobie, że spotkałeś Aslana. Przywitaj się z nim i opowiedz mu o sobie.

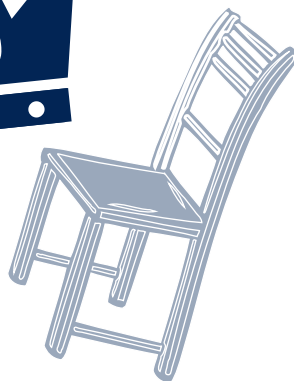


45. W narnijskim lesie znalazłeś ziarenko i gdy nastąpi wiosna, zasadziłeś je. Pokaż ruchem, jaka wyrosła z niego roślina. Nadaj jej własną, baśniową nazwę.

48. Zgubiłeś drogę. Czekasz trzy kolejki.



50. Wygrałeś! Zostałeś królem/królową Narnii. Usiądź na najbliższym krześle w taki sposób, jakby to był tron oraz przemów do swoich poddanych.



Drodzy Nauczyciele i Pedagodzy,

przygotowaliśmy dla Was kilka inspiracji do zajęć, które możecie przeprowadzić po obejrzeniu spektaklu pt. „Opowieści z Narnii. Lew, Czarownica i stara szafa”. Są to zajęcia interdyscyplinarne, które pozwolą w sposób twórczy podjąć z dziećmi i młodzieżą refleksję na temat problematyki poruszanej w spektaklu. Wyszliśmy z założenia, że aby w pełni rozbudzić w dzieciach i młodzieży zainteresowanie kulturą, nie wystarczy bierny odbiór spektaklu, ale trzeba inicjować dodatkowe formy aktywności. Spektakl teatralny może stać się impulsem do podejmowania ważnych rozmów, a także kreatywnych działań, które pozwalają najmłodszym na aktywny udział i dają szansę zaprezentowania własnego zdania. Zaproponowane formy można wykorzystać na zajęciach z zakresu języka polskiego, plastyki czy też lekcji wychowawczych. Poniższe zadania są tylko propozycjami – można je dowolnie modyfikować oraz dostosować do wieku i zainteresowań grupy. Propozycje nr 1-8 można realizować z grupami od około 7. roku życia, natomiast zadania 9 i 10 są adresowane do grupy nieco starszej – od 12. roku życia.

1. KTÓRA TO SCENA? (wiek odbiorcy: 7+)

Uczniowie dzielą się na grupy 4-5 osobowe. Ich zadaniem jest ustawić się w „żywe rzeźby” (obrazy) – przedstawiające scenę ze spektaklu, która najbardziej utkwiła im w pamięci. Uczestnicy naradzają się przez chwilę nad wyborem fragmentu spektaklu, a następnie próbują ustawić się tak, jak w tej wybranej scenie. Budując swoją „stop-klatkę” mogą pełnić rolę bohatera spektaklu, ale również mogą „zagrać” element dekoracji/wyposażenia. Ważne przy tym jest, żeby dzieci wybrały najbardziej charakterystyczne elementy sceny – nie muszą odtwarzać jej bardzo dokładnie – najważniejsze jest oddanie przesłania. Po etapie przygotowań grupy prezentują własne „żywe rzeźby”, a zadaniem pozostałych osób jest odgadnięcie, która to mogłaby być scena i co przedstawia. Obserwujący nadają scenie własny tytuł. W trakcie prezentacji rzeźb prowadzący zadaje pytania: „kim jest ten bohater?”, „co widzi?”, „co czuje?”, „co mógłby w tej sytuacji powiedzieć?”, a autorzy odpowiadają.

Zabawę można kontynuować narzucając charakter prezentowanych scen, np.: uczniowie ustawiają się w rzeźby przedstawiające scenę, która była wyjątkowo zabawna, przejmująca/wzruszająca, oryginalna/zaskakująca etc.

2. KTÓRY TO BOHATER? (wiek odbiorcy: 7+)

Uczestnicy siadają w okręgu. Na środku staje ochotnik, który za pomocą gestu, mimiki, ruchu całego ciała prezentuje wybranego bohatera spektaklu. Prezentujący postać nic nie mówi – co najwyżej mogą używać pojedynczych dźwięków. Zadaniem pozostałych osób jest odgadnięcie, która to mogłaby być postać. Podczas prezentacji należy dać każdemu uczestnikowi chwilę na zademonstrowanie postaci – tutaj nie trzeba się spieszyć, postać można zaprezentować odwzorowując jej charakterystyczne gesty lub zachowanie w wybranej scenie. Wskazane jest, żeby zabawa nie miała wiele wspólnego „z kalamburami”, w których trzeba bardzo szybko odgadnąć hasło – dajmy prezentującemu szansę na bycie przez chwilę aktorem i „odegranie” wybranej postaci. Po prezentacji pozostałe osoby odgadują, która to była postać, a odtwórca komentuje, dlaczego wybrał tego bohatera.

3. SKOJARZENIA (wiek odbiorcy: 7+)

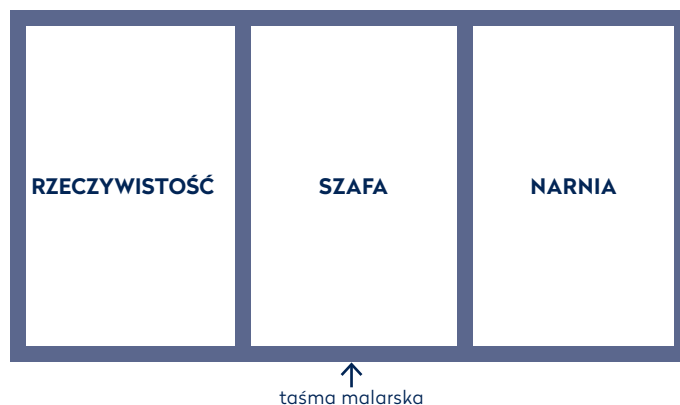
Poproś grupę, by ustawiła się w dwóch rzędach w taki sposób, żeby uczniowie patrzyli sobie w oczy. Za chwilę każdy z rzędów wejdzie w rolę „aktorów” i „widzów” – dzieci stojąc naprzeciwko siebie będą

sobie nawzajem „prezentować” różne hasła i zdania. Najpierw pierwszy rząd odwraca się plecami do drugiego. Prowadzący wypowiada głośno wybrane przez siebie słowo/zdanie określające bohatera lub scenę ze spektaklu np. BÓBR, FAUN, WILK, DROZD, ZAMEK BIAŁEJ CZAROWNICY, PTASIE MLECZKO, ASLAN, LAS. Pierwszy rząd odwraca się twarzą do drugiego i pokazuje to słowo/zdanie (gestem, mimiką, całym ciałem) i na moment zastyga. Teraz zmiana: drugi rząd odwraca się plecami do pierwszego. Prowadzący wypowiada inne słowo/zdanie. Drugi rząd odwraca się przodem do pierwszego, pokazuje wypowiedziane przez prowadzącego ostatnio słowo/zdanie i zastyga. Powtórzcie to kilka razy, za każdym razem zmieniając słowo/zdanie. Zadanie możecie kontynuować – przekazując pałeczkę uczniom – niech oni zaproponują hasła/obrazy/bohaterów związanych ze spektaklem, których grupa ma zaprezentować.

4. DWA ŚWIATY (wiek odbiorcy: 7+)

Porozmawiajcie z uczestnikami o tym, w jaki sposób w spektaklu bohaterowie przenoszą się do Narnii. Zapytajcie o to, jak w inny sposób można na scenie zaprezentować przejście ze świata rzeczywistego do świata fikcyjnego. Przypomnijcie też o tym, że teatr jest sztuką bazującą na wyobraźni i że na scenie można zaprezentować dosłownie wszystko.

Za pomocą taśmy malarskiej wyznacz na podłodze trzy sfery:



Każda z nich powinna zajmować obszar o szerokości około dwóch metrów. Poproś uczestników, żeby dobrali się w grupy 4-5 osobowe i wymyślili różne sposoby na to, jak za pomocą ruchu zaprezentować przejście ze świata realnego do Narnii. Przypomnij dzieciom, żeby zaproponowały własne pomysły (nie kopiujemy też scen z filmu ani z książki). Pamiętajcie, że w szafie do Narnii może znajdować się dosłownie wszystko, w obu krainach może obowiązywać dowolna pora roku, a reakcja na to, co zobaczycie, zależy wyłącznie od Was. Dajemy dzieciom chwilę na przygotowanie, po czym każda z grup prezentuje swoje pomysły, posługując się wyłącznie ruchem.

Podsumowanie: Rozmawiamy o tym, jakie emocje towarzyszyły dzieciom podczas odgrywania scen oraz czy łatwo jest wykreować na scenie świat, w którym wszystko może się wydarzyć. Co jest potrzebne do tego, by swobodnie podróżować po różnych światach bez wychodzenia z domu?

5. PRZEWODNICY (wiek odbiorcy: 7+)

Zaproś uczestników do tego, by weszli w rolę przewodników i przybliżyli światy, o których jest mowa w spektaklu, ale za pomocą dwóch zmysłów: dotyku i węchu. Nie chodzi o „odwzorowanie” tego, co dzieci mogą dostrzec w spektaklu, ale o własne pomysły i skojarzenia. Dzielimy uczestników na grupy 4-5 osobowe – część będzie odpowiedzialna za zmysł dotyku, a część za zmysł węchu.

Część 1 – zbieranie materiałów

Prosimy, żeby w domu uczestnicy poszukiwali przedmiotów/substancji, których zapach lub struktura kojarzą im się z rzeczywistością, szafą oraz Narnią oraz żeby zabrali na zajęcia szaliki do przewiązania oczu. Zachęćcie dzieci do tego, by zapachów/faktur poszukały np. idąc na spacer lub dotykając/wąchając to, co znajduje się w różnych domowych pomieszczeniach. Przy tym zadaniu ważne jest pozwolenie na to, by uczestnicy mogli doświadczyć zmysłów i wyszli poza „stereotypowe skojarzenia” (tj. szafa nie musi pachnieć naftaliną). Możesz też wybrać się z grupą na spacer do parku i magazynu, podczas którego będziecie poszukiwać różnych zapachów.

Część 2 – tworzenie instalacji

Na następnych zajęciach każda z grup przygotowuje „instalację zapachową/dotykową”, która ma oddać przejście ze świata rzeczywistego do Narnii. Na połączonych z sobą ławkach grupy ustawiają przedmioty/substancje, które kolejno kojarzą im się z wymienionymi trzema strefami.

Część 3 – oprowadzanie

Kiedy wszystkie elementy będą już ułożone, grupy wchodzi w rolę przewodników i oprowadzają kolegów i koleżanki po instalacjach. Ważne: odbiorcy instalacji powinni mieć zawiązane oczy, zadaniem przewodników jest wsparcie kolegów w zapoznawaniu się z poszczególnymi przedmiotami. Przewodnicy powinni zadbać o bezpieczeństwo kolegów, nie powinni zdradzać, co osoby dotykają/wąchają, ani gdzie przebiegają granice między światami (rzeczywistość–szafa–Narnia). Każda z grup, która zapozna się z instalacją, może zobaczyć przedmioty, które poznawała, dopiero po zakończeniu całego doświadczenia.

Podsumowanie:

Pytamy grupę:

- jakie odczucia towarzyszyły jej podczas tego zadania?
- czy łatwo było rozpoznać granice pomiędzy poszczególnymi światami?
- jakie są elementy wspólne, a jakie różniące instalacje?

Poproście uczestników, aby opowiedzieli lub opisali swoją podróż do Narnii używając wszystkich tych odczuć zmysłowych, których doświadczyli w trakcie tego zadania. W opisie postarajcie się umieścić jak najwięcej określeń związanych z odbieraniem bodźców dotykowych i zapachowych.

6. MAGICZNY LAS (wiek odbiorcy: 7+)

Przypomnijcie sobie, w jaki sposób w spektaklu był przedstawiony las. Spróbujcie zaimprovizować ruchem i dźwiękiem, kilka zdarzeń z „życia lasu”. Prowadzący wskazuje konkretne zdarzenia, a każdy próbuje zrealizować zadanie:

- Narodziny lasu – uczestnicy wyobrażają sobie, że są ziarenkiem, z którego wyrośnie las. Powoli każdy pokazuje, w jaki sposób rośliny zaczynają kiełkować i wzrastać. Każde dziecko może być dowolną rośliną – nawet zmyśloną. Zapytajcie dzieci, jakimi są roślinami i jak się nazywają (każdy może wymyślić własną nazwę).
- Odgłosy lasu – wszyscy siadają w okręgu, zamykają oczy. Prosimy, żeby stworzyli odgłosy lasu używając do tego narządów artykulatorycznych, rąk i nóg. Ważne jest żeby grupa słuchała siebie nawzajem i wspólnie stworzyła swego rodzaju „utwór muzyczny” złożony ze stukania, pukania, syczenia i innych odgłosów. W trakcie zabawy można poprosić 2-3 ochotników o to, aby stanęli na środku okręgu, wsłuchali się w odgłosy tworzonej przez grupę melodii i zaimprovizowali ruch – weszli w rolę roślin/zwierząt zamieszkujących las.
- Mieszkańcy lasu – poproście żeby uczestnicy dobrali się w pary, w których jedna osoba będzie rzeźbiarzem, a druga tworzywem, z jakiego powstanie rzeźba przedstawiająca wymyślonego przez dzieci mieszkańca narnijskiego lasu (to może być „nowy stwór” – np. zamieszkujący jakieś drzewo etc). Dzieci pracują w parach posługując się wyłącznie gestami – każdy w ciszy „rzeźbi” w ciele drugiej osoby wizerunek wymyślonego przez siebie mieszkańca lasu. W parze każ-

dy jest raz „rzeźbiarzem”, a raz „tworzywem”. Na koniec dzieci zastępują w pozę przedstawiającą mieszkańca lasu i mogą przedstawić się wszystkim jako ta postać.

- Pory roku – podzielcie uczestników na dwie grupy. Zadaniem obu grup jest przygotować krótką scenę, w której zaprezentują ruchem i dźwiękiem, jak zachowuje się las w różnych porach roku – część przygotowuje etiudę dotyczącą zimy, natomiast pozostali zajmą się wiosną. Po krótkich przygotowaniach grupy prezentują sobie nawzajem, co dzieje się w narnijskim lesie w określonych porach roku. Zadanie kończy rozmowa na temat różnic i podobieństw w sposobie przedstawienia obu pór roku. Porozmawiajcie z grupą, dlaczego w Narnii tak długo trwała zima i wszyscy cieszyli się na nadejście wiosny.

7. MOJA NARNIA (wiek odbiorcy: 7+)

Część 1:

Porozmawiajcie przez chwilę z uczniami o tym, jaka jest Narnia (kto ją zamieszkuje, jakie panują tam prawa, jak można się tam dostać). Następnie poproście, żeby każdy wyobraził sobie własną, wymyśloną krainę, w której zawsze wygrywa dobro. Do tego celu możecie użyć tradycyjnych materiałów, tj. papier, kredki, pisaki, ale możecie też (do czego zachęcam) wykorzystać mniej powszechną technikę – masę solną. Do wykonania mapy z masy solnej będziecie potrzebować prostych składników: soli, mąki pszennej, oleju, proszku do pieczenia, ciepłej wody, barwników spożywczych, podkładek (gruba tektura/tace/płyta pilśniowa lub duże talerze), przyborów kuchennych (wałki do ciasta/butelki, niezbyt ostre noże, plastikowe większe miski do rozrobienia ciasta) oraz folii do zabezpieczenia stołów. Ciasto wykonujemy według proporcji:

- 1 szklanka soli
- 2 szklanki mąki
- 1 łyżka proszku do pieczenia
- 3 łyżki oleju
- ciepła woda (nie za dużo – tyle, ile będzie potrzeba do wyrobienia ciasta)
- barwniki spożywcze (w zależności od tego, jak intensywny kolor chcemy uzyskać).

Na początku należy wyrobić kilka porcji ciasta w podstawowych kolorach. Następnie uczestnicy mogą wybrać po 2-3 kawałki ciasta w różnych barwach – tych, które ich zdaniem dominują w ich krainie. Na sztywnych podkładkach/talerzach każdy dowolnie kształtuje topografię własnej „wymyślonej krainy” (np. zbiorniki wodne, pola, lasy, osady) oraz może oznaczyć mieszkańców tej krainy. Mapę można ozdobić dodatkami (np. guzikami, kamykami, makaronem etc).

Część 2:

Każdy z uczestników opowiada o swojej krainie:

- wymyśla jej nazwę,
- określa, kto ją zamieszkuje,
- w jaki sposób mieszkańcy bronią się przed złem,
- jak upływa tam czas,
- jak można się tam dostać.

Podsumowanie: Pytamy dzieci: czy któreś z powstałych krain są do siebie podobne? Co zyskujemy przenosząc się w wyobraźni do wymyślonych światów?

8. PAMIĄTKI Z NARNII (wiek odbiorcy: 7+)

Materiały: Przed zajęciami konieczne będzie zgromadzenie różnych drobnych, niepotrzebnych przedmiotów, najlepiej takich, na których widać ślady użytkowania (np. spinak, długopis, szalik, but, stary parasol, rękawiczka, chusteczka, klucz, pudełko etc).



Część 1:

Wszystkie zebrane rzeczy kładziemy na środku okręgu i mówimy, że są to różne zagubione przedmioty. Zadaniem uczestników jest wybrać jeden przedmiot, który ich zdaniem pochodzi z Narnii oraz opowiedzieć w kilku zdaniach, kto był właścicielem tego przedmiotu i jak to się stało, że znalazł się w tutaj.

Część 2:

Zadanie można kontynuować w ten sposób, że losujemy jeden przedmiot, a następnie cała grupa tworzy wspólnie opowieść o „przedmiocie z Narnii” – każda osoba z okręgu dopowiada po jednym zdaniu na temat jego historii. Ważne jest żeby przed wspólnym tworzeniem nic nie ustalać – po prostu każdy dokłada swój fragment historii, biorąc pod uwagę to, co powiedziały wcześniejsze osoby. Postarajcie się, żeby tworzona przez grupę historia była spójna.

9. PTASIE MLECZKO (wiek odbiorcy: 12+)

Część 1:

Przypominamy sceny, w których Biała Czarownica częstuje Edmunda ptasim mleczkiem. Prosimy jedną osobę, żeby weszła w rolę Edmunda i sadzamy ją na środku sali. Pozostałe osoby wchodzi w rolę dziennikarzy, którzy mają za zadanie przygotować wywiad dotyczący jego pobytu w Narnii, a w szczególności tego, dlaczego wpadł w sidła Białej Czarownicy.

Część 2:

Spróbujcie stworzyć definicję „przynęty”, której używa Biała Czarownica, odpowiadając na pytanie: dlaczego ptasie mleczko jest atrakcyjną nagrodą?

Porozmawiajcie o tym, jakie znaczenie w Waszym świecie odpowiedniki ptasiego mleczka – pokus/nagród/słabości, dla których ludzie są w stanie dużo poświęcić. Tematy, które pojawią się najczęściej, spróbujcie odegrać w formie krótkich, improwizowanych scenek. Porozmawiajcie o tym, co zobaczyliście – nadajcie scenie tytuł, nazwijcie uczucia i potrzeby wszystkich bohaterów.

10. GDZIE MIESZKA ZŁO? (wiek odbiorcy: 12+)

Wyobraźcie sobie, że możecie stworzyć film – kontynuację przygód bohaterów Narnii. Warunek jest tylko jeden – w Waszej wersji akcja będzie rozgrywać się w większości w świecie współczesnym, w którym pojawi się Biała Czarownica i będzie gromadzić wokół siebie rzeszę zwolenników. Zastanówcie się, kogo Czarownica próbowała zachęcić do swoich działań i spróbujcie przedstawić to w formie „żywych rzeźb” (nieruchomych figur). Zaprezentujcie sobie nawzajem wasze propozycje. Zastanówcie się również, kto mógłby stanąć do walki z Czarownicą i kogo włączyłby do swojej armii. Porozmawiajcie o tym, czy w świecie rzeczywistym dobro zawsze zwycięża.

Autorka opracowania:

Anna Jadwiga Nowak – instruktorka teatralna, animatorka kultury, arteterapeutka. Od ponad 13 lat prowadzi zajęcia teatralne i działania animacyjne. Inicjatorka i koordynatorka ponad 25 projektów edukacyjno-społecznych adresowanych do dzieci, młodzieży i dorosłych (m.in. „Lato w teatrze” w Tomaszowie Mazowieckim, Będzinie i Katowicach, „Superbohaterowie”, „Twarze i Maski”). Stypendystka MKiDN w dziedzinie edukacji i animacji kultury. Zaangażowana w pracę na rzecz grup zagrożonych marginalizacją. Specjalista ds. edukacji w Śląskim Teatrze Lalki i Aktora „Ateneum”. Absolwentka m.in. filologii polskiej o specjalności teatrologicznej i nauczycielskiej (UMK Toruń), Reżyserii Teatru Dzieci i Młodzieży (AST Wrocław), podyplomowych studiów emisji głosu (UMCS Lublin), kursu Arteterapia – kultura przeciwko wykluczeniu (Centrum Łowicka).

OPOWIEŚCI Z NARNII

Lew, Czarownica i stara szafa

oparte na oryginalnym utworze
C.S. Lewisa

(The Chronicles of Narnia:
The Lion, the Witch and the Wardrobe)

tłumaczenie: Andrzej Polkowski

adaptacja: Radosław Paczocha

reżyseria: Gabriel Gietzky

scenografia: Maria Kanigowska

kostiumy: Anna Adamek

muzyka: Marcin Nenko

ruch sceniczny: Szymon Michlewicz-Sowa, Anna Berek

projekcje: Tving Stage Design Tomasz Gawroński

konsultacja w zakresie języka migowego:
Małgorzata Kardasińska-Kolasa

obsada:

ŁUCJA Anna Antoniewicz

ZUZANNA Dagna Dywicka

PIOTR Bartłomiej Cabaj

EDMUND Mateusz Bernacik (gościnnie)

FAUN TUMNUS Dawid Żłobiński

BIAŁA CZAROWNICA Joanna Kasperek

KARZEŁ Mirosław Bieliński

WILK MAUGRIM Edward Janaszek

BÓBR Andrzej Płata

BOBROWA Beata Pszeniczna

ŚWIĘTY MIKOŁAJ Janusz Głogowski

ASLAN Jacek Mąka

DROZD Anna Berek (gościnnie) /

Joanna Polowczyk – solistka Kieleckiego
Teatru Tańca (gościnnie)



Teatr im. Stefana Żeromskiego
w Kielcach dziękuje
Dyrekcji Kieleckiego Teatru
Tańca za współpracę podczas
przygotowywania spektaklu.

ANIMACJA ASLANA Grzegorz Kudła
inspicjent-sufler Klaudia Sobura

THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE,
© copyright C.S. Lewis Pte Ltd 1950.

Get official NARNIA@ news at Narnia.com and
<https://www.facebook.com/TheChroniclesofNarnia>

Reżyser dedykuje spektakl pamięci Łucji Ginko.

LAUREACI KONKURSU PLASTYCZNEGO „NARYSUJ LWA”

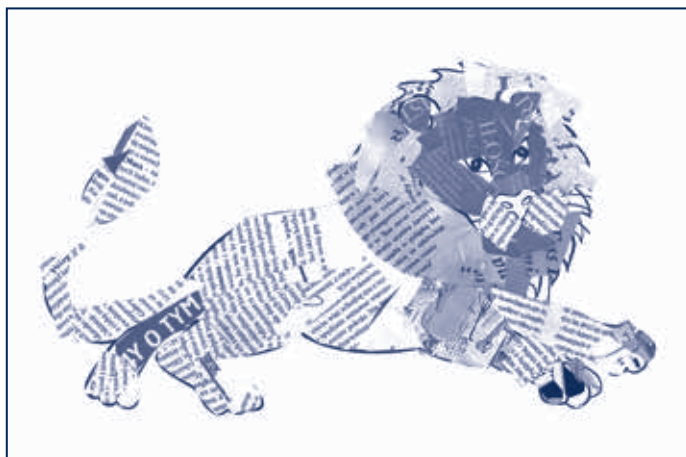
Nadia Kapsa, lat 8, Kielce →



Zuzanna Ślusarz, lat 8, Kraków ↓



Melania Dusza, lat 10, Kielce ↓



ZESPÓŁ TEATRU IM. S. ŻEROMSKIEGO W KIELCACH

Dyrektor teatru Michał Kotański || **Dyrektor artystyczny ds. festiwalu** Marcin Zawada || **DZIAŁ ARTYSTYCZNY** Aktoży: Anna Antoniewicz, Teresa Bielińska, Mirosław Bieliński, Bartłomiej Cabaj, Dagna Dywicka, Janusz Głogowski, Wiktoria Grabowska, Ewelina Gronowska, Edward Janaszek, Joanna Kasperek, Jacek Mąka, Wojciech Niemczyk, Andrzej Plata, Łukasz Pruchniewicz, Beata Pszeniczna, Artur Staboń, Zuzanna Wierzbińska, Aneta Wirzinkiewicz, Beata Wojciechowska, Dawid Żłobiński || **SAMODZIELNE STANOWISKA** Asystentka dyrektora, specjalista ds. kadr Marta Rytel-Kuc | Inspektor BHP i ppoż. Rafał Jaroński | Informatyk, inspektor ochrony danych Mariusz Lis | Koordynator ds. inwestycji Jarosław Milewicz || **DZIAŁ FINANSOWO-KSIĘGOWY** Główna księgowca Lucyna Michalska | Specjalista ds. płac Anna Kozieł | Specjaliści ds. księgowości: Katarzyna Kwiatkowska, Edyta Zbróg || **DZIAŁ IMPRESARIATU:** Pełnomocnik teatru, kierownik działu impresariatu, koordynator pracy artystycznej Halina Łabędzka | Specjalista ds. marketingu i promocji Luiza Buras-Sokół | Specjalista ds. marketingu i PR Paulina Drozdowska | Grafik komputerowy Rafał Urbański | Inspicjenci-suflerzy: Maria Bielińska-Pacholec, Renata Głasek-Kęska, Klaudia Sobura | Specjaliści organizatorzy widowni – kasjerzy biletowi: Bożena Mordal, Jadwiga Nadgrodkiewicz | Specjalista organizator widowni – kasjer biletowy, specjalista ds. social media Magdalena Dąbrowska || **DZIAŁ ADMINISTRACYJNO-TECHNICZNY** Kierownik administracyjno-techniczny Jacek Pomarański | Specjalista ds. administracyjnych Krystyna Pękalska | Pracownicy kostiumerii: Karolina Pękalska, Katarzyna Stolarczyk-Staboń | Pracownik gospodarczy – konserwator Michał Kłuskiewicz | Recepcjoniści: Ignacy Abram, Małgorzata Chmura, Urszula Domagała, Edyta Kaniowska, Barbara Pietrzykowska | Panie sprzątające: Jadwiga Anduła, Danuta Gryz, Mieczysława Moćka, Zofia Radomska || **SPECJALIŚCI RZEMIOŁ TEATRALNYCH** Plastyk - archiwista Iwona Jamka | Plastyk Tomasz Smolarczyk | Krawcy: Teresa Karyś, Krzysztof Ślusarczyk | Stolarze: Krzysztof Juszczyk, Grzegorz Kudła || **OBSŁUGA SCENY** Brygadier sceny Lech Sobura | Montażysty dekoracji: Edward Gola, Wiesław Jas, Andrzej Siuda | Realizatorzy oświetlenia: Mariusz Ciesielski, Michał Jas | Realizatorzy dźwięku: Grzegorz Kaczmarczyk, Kamil Kubicki, Karol Tombariewicz | Charakteryzatorki-perukarki Alicja Połowska | Garderobiane: Agnieszka Ozimina, Agata Radek | Fryzjerka Anna Karcz | Rekwizytor Dorota Kozera

WIŚNIOWY SAD

Antoni Czechow

PREMIERA: 21 GRUDNIA 2019

Przekład: Agnieszka Lubomira Piotrowska

Reżyseria: Krzysztof Rekowski

Scenografia: Jan Kozikowski

Muzyka: Sławomir Kupczak

Ruch sceniczny: Filip Szatarski

Wideo: Emilia Sadowska

Obsada: Anna Antoniewicz, Dagna Dywicka, Ewelina Gronowska, Joanna Kasperek, Aneta Wirzinkiewicz, Bartłomiej Cabaj, Andrzej Cempura, Jacek Mąka, Wojciech Niemczyk, Krzysztof Ogłóza, Andrzej Plata, Łukasz Pruchniewicz

Inspicjent-sufler: Renata Głasek-Kęska



Teatr im. S. Żeromskiego w Kielcach jest samorządową instytucją kultury.

Sponsorem nagród w konkursie plastycznym „Narysuj Iwa” towarzyszącym premierze jest szkoła języka angielskiego **Centrum Helen Doron**, Kielce ul. Starodomaszowska 11



SPONSORZY I PARTNERZY

KOLPORTER



Spotem KIELCE



PATRONAT MEDIALNY:



Redaktor odpowiedzialny: Luiza Buras-Sokół
Opracowanie graficzne: Karolina Urbańska
Zdjęcie na okładce: Bartłomiej Górniak
Druk: O. P. APLA

Teatr im. Stefana Żeromskiego
25-507 Kielce, ul. Sienkiewicza 32
centrala tel. 41 344 60 48, kasa i Impresariat 41 344 75 00
www.teatrzeromskiego.pl