

## #40 Teatr vs. IP

### Krótki opis

Odcinek dotyczy sposobu myślenia o spektaklu teatralnym jako o IP – rdzeniu większego uniwersum, które można rozwijać w innych mediach i formatach, a nie tylko jako „jednorazowym” projekcie. Autor pokazuje inspiracje ze świata gier i kina oraz zastanawia się, dlaczego teatr tak rzadko korzysta z takiego podejścia.

### Temat i cel odcinka

Temat: przeniesienie myślenia o Intellectual Property (IP) z gier, filmów i seriali na grunt teatru.

### Cele odcinka:

- wyjaśnić, czym jest IP jako sposób myślenia o świecie i postaciach, a nie tylko jako kategoria prawna;
- pokazać, jakie formy „rozszerzania” spektaklu są możliwe (audio, gry, aplikacje, działania edukacyjne, merch);
- zastanowić się, dlaczego teatr rzadko myśli w ten sposób i jakie bariery (artystyczne, prawne, finansowe) temu towarzyszą;
- zaproponować IP jako narzędzie audience developmentu – budowania i podtrzymywania relacji z widzami.

### Główne wątki odcinka

#### 1. Czym jest IP w tym odcinku?

- Autor odchodzi od czysto prawniczego rozumienia „własności intelektualnej” i mówi o IP jako o rdzeniu: świecie, postaciach, osi narracyjnej, z których mogą wyrastać kolejne utwory.
- Przykład: „Gwiezdne Wojny” – od filmów, przez gry, komiksy i książki, po niezliczone produkty i rozwinięcia świata.
- W gamedevie i serialach takie myślenie jest standardem: nowy tytuł od razu planuje się jako potencjalne IP, które może mieć sequele, spin-offy, planszówki, seriale, merch.

#### 2. Jak można rozszerzać świat spektaklu?

##### a) Podcasty i słuchowiska

- Sequele audio: kontynuacje losów bohaterów po wydarzeniach ze sceny.
- Spin-offy: historie pobocznych postaci, ich przeszłość lub równoległe wątki.

- Prequele: wydarzenia sprzed spektaklu, do odsłuchania w domu, poza przestrzenią teatralną.

#### b) Działania edukacyjne wokół spektaklu

- Warsztaty tematyczne po spektaklu, organizowane przez działy edukacji/pedagogiki teatru, które pogłębiają poruszane na scenie tematy.
- To jeszcze nie pełne myślenie IP, ale ważny załączek poszerzania doświadczenia widza.

#### c) Gry narracyjne i visual novelki

- Przykład projektu autora: strona internetowa spektaklu, która oprócz standardowych materiałów (opisy, zdjęcia, backstage) zawiera siedem interaktywnych opowieści z wyborami.
- Proste visual novelki pozwalają zarówno widzom, jak i osobom, które spektaklu nie widziały, poznać bohaterów i ich świat.
- Założenie: materiały dodatkowe są zrozumiałe bez znajomości spektaklu, ale jednocześnie zachęcają do zobaczenia „rdzenia”.

#### d) Merch i gadżety

- Potencjał: koszulki, kubki, figurki postaci, unikatowe ręcznie robione przedmioty związane ze światem spektaklu.
- W wielu branżach to standard, w teatrze jednak rzadko spotyka się np. figurki bohaterów teatralnych w domach widzów.

#### e) Planszówki i gry

- Gry planszowe oparte na świecie spektaklu jako kolejny sposób na „przedłużanie” doświadczenia i obecności historii w życiu widza.
- Mechaniki gry można powiązać z tematami i konfliktami przedstawionymi na scenie.

#### f) Formy partycypacyjne

- Przykład: spektakl o międzywojennej Warszawie połączony z grą terenową w przestrzeni miasta.
- Możliwość stworzenia escape roomu tematycznie nawiązującego do spektaklu.

#### g) Muzyka – ścieżki dźwiękowe

- W teatrach muzycznych często można kupić płytę lub inny nośnik z piosenkami ze spektaklu.
- Podobne praktyki można rozwijać także w teatrach dramatycznych – muzyka bywa jednym z najmocniejszych „nośników” wspomnień o spektaklu.

## h) Gry i aplikacje mobilne

- Aplikacja lub gra mobilna związana z konkretnym spektaklem, zawierająca dodatkowe treści, mini-historie lub zadania.

### 3. Dlaczego teatry rzadko myślą w kategoriach IP?

- Tryb repertuarowy: tradycyjny model produkcja–eksploatacja sprawia, że spektakl traktowany jest jako zamknięty projekt z określonym czasem życia.
- Brak masowego odbiorcy: widzowie mają ograniczoną przepustowość, więc trudno myśleć o spektaklu jak o produkcie masowym, który „niesie” rozbudowane IP.
- Grantozoba/projektoza: w trzecim sektorze często finansuje się tylko produkcję i krótki okres grania, bez środków na rozwijanie dodatkowych form.
- Ekonomia: wysokie koszty teatru i niskie szanse na zysk utrudniają inwestowanie w aplikacje, gry czy drogi marketing kolejnych produktów.
- Język teatru i światotwórstwo: teatr rzadko buduje tak rozległe, zmapowane światy jak literatura fantastyki czy rozbudowane gry; światy sceniczne są zwykle bardziej zwarte.
- Prawo autorskie: niejasny podział praw między autora sztuki, teatr i twórców „dookólnych” produktów (merch, gry, aplikacje).
- Kłasyka i domena publiczna: częste sięganie po Szekspira, Moliere i inne teksty z domeny publicznej rodzi pytanie, jak budować „biznesowe” IP na materiale, do którego prawa są wolne.

### 4. Przykłady z innych branż i inspiracje

- Gamedev: nowe gry projektuje się jako potencjalne IP – od razu myśli się o serialach, planszówkach, figurkach i innych produktach.
- „Wiedźmin”: przykład drogi od literatury, przez grę komputerową, po globalne IP z serialem, planszówkami, figurkami i aplikacjami.
- „Harry Potter and the Cursed Child”: spektakl teatralny oparty na istniejącym już potężnym uniwersum książek i filmów, w którym teatr jest jednym z kolejnych rozwinięć IP, a nie jego źródłem.

### 5. Po co w ogóle myśleć o IP w teatrze?

- Audience development: rozwijanie i podtrzymywanie relacji z widzami, dawanie im możliwości powrotu do świata spektaklu przez różne media.
- Docieranie do „konsumentów kultury cyfrowej”, którzy rzadko chodzą do teatru, ale mogą zainteresować się spektaklem dzięki grze, aplikacji, stronie z interaktywnymi historiami.

- Potencjalne nowe źródła finansowania: dodatkowe produkty mogą w dłuższej perspektywie wspierać sam spektakl i instytucję.
- Eksperyment: autor zachęca, by nie bać się prób, nawet jeśli część z nich się nie uda – bez eksperymentów teatr nie zbliży się do takiego sposobu myślenia.

### **Bibliografia / źródła**

- Przykłady IP z popkultury:
  - Saga „Star Wars” – filmy, gry, komiksy, książki, gadzety.
  - Cykl „Wiedźmin” – powieści Andrzeja Sapkowskiego, gry wideo, seriale, planszówki, figurki.
  - „Harry Potter and the Cursed Child” – spektakl teatralny osadzony w świecie książek J.K. Rowling.
- Konteksty teoretyczne i praktyczne:
  - Publikacje na temat audience development i budowania relacji z publicznością w instytucjach kultury.
  - Materiały o światotwórstwie i projektowaniu uniwersów narracyjnych (literatura, gry, seriale).