

## #48 Trendy vs. Story

### Krótki opis

Odcinek opiera się na „mapie trendów” InFuture Institute i pokazuje, jak twórcy oraz instytucje kultury mogą wykorzystywać globalne i lokalne trendy jako inspirację i uzasadnienie dla swoich działań. Autor wybiera wybrane zjawiska – kryzys zdrowia psychicznego, AI-fobię i anty-tech, polaryzację, ekologię, antynaukę, starzenie się społeczeństwa, epidemię samotności, lokalność, ekonomię twórców oraz analfabetyzm funkcjonalny – i pokazuje, jak przekładać je na konkretne tematy, formaty spektakli, działania edukacyjne i argumentację we wnioskach o finansowanie.

### Temat i cel odcinka

Temat: relacja między dużymi trendami społecznymi a projektowaniem opowieści, spektakli i projektów kulturalnych – jak „modne” (i trudne) zjawiska zamieniać w sensowne narracje.

Cele odcinka:

- pokazać, jak czytać mapę trendów w kontekście planowania repertuaru i projektów;
- wskazać najważniejsze trendy dotyczące kultury i teatru;
- podpowiedzieć, jak przekładać te trendy na konkretne działania artystyczne, edukacyjne i organizacyjne;
- wzmocnić poczucie sensu: kultura może realnie odpowiadać na problemy świata, nie działa w próżni.

Główne wątki odcinka

#### 1. Mapa trendów jako narzędzie dla kultury

- InFuture Institute tworzy „mapę trendów” – koło pokazujące, co dziś i w najbliższych latach „trenduje” (zjawiska społeczne, ekonomiczne, technologiczne, kulturowe).
- Choć narzędzie jest projektowane głównie dla biznesu i strategii, autor proponuje, by korzystali z niego także twórcy, fundacje i instytucje kultury.
- Mapa pomaga:
  - sprawdzić, czy nasze intuicje o świecie są trafne,
  - dobierać tematy, które naprawdę „bolą” ludzi,
  - lepiej uzasadniać projekty (zwłaszcza finansowane publicznie).

#### 2. Kluczowe trendy: zdrowie psychiczne, AI i anty-tech

A) Kryzys zdrowia psychicznego

- Wysokie natężenie tematów: depresja, lęk, wypalenie, stres, emocje – to już nie tabu, ale coś szeroko omawianego (także przez influencerów).
- Możliwe odpowiedzi kultury:
  - spektakle i projekty dotyczące zdrowia psychicznego wprost;
  - Relaxed Performance i inne formaty przyjazne osobom wrażliwym sensorycznie, szukającym mniej bodźców i spokojniejszej formy odbioru;
  - większa troska o dobrostan zespołu (organizacyjnie, nie tylko artystycznie);
  - działania edukacyjne (warsztaty, projekty dla młodzieży i dorosłych wokół emocji i radzenia sobie).

#### B) AI-fobia i anty-tech

- AI-fobia:
  - lęk przed utratą pracy na rzecz AI;
  - strach przed „przejęciem” procesów przez sztuczną inteligencję;
  - wrażliwość na treści generowane przez AI (np. niechęć do grafik AI w kulturze).
- Anty-tech: zmęczenie technologią, przesytem ekranów, aplikacji, ciągłego podłączenia.
- Możliwe odpowiedzi kultury:
  - osvajanie AI poprzez warsztaty, krytyczne rozmowy, pokazywanie jej jako narzędzia, a nie „demoną”;
  - świadome używanie AI w procesie (np. jako asystenta, nie zastępstwo autora);
  - teatr i projekty kulturalne jako strefa offline: przestrzeń bez telefonów, z naciskiem na spotkanie „twarzą w twarz”;
  - programy budujące więzi społeczne i wspólnotę poza ekranem.

### 3. Polaryzacja, antynauka, ekologia – paliwo dla opowieści

#### A) Polaryzacja

- Świat (i Polska) jest coraz mocniej podzielony na „dwie strony” – social media wzmacniają plemienne podziały zamiast pluralizmu.
- Dla dramaturgii to jednocześnie problem i ogromne źródło materiału:
  - opowieści o konflikcie, które nie „nawracają”, tylko pokazują racje obu stron,
  - klasyczny konflikt tragiczny jako antidotum na proste tezy i propagandę,

- o historie, które łączą zwaśnione grupy, zadając pytania zamiast narzucać odpowiedzi.

#### B) Antynauka

- Spadek zaufania do nauki, teorie spiskowe, podważanie pandemii, szczepień, badań.
- Możliwe odpowiedzi:
  - o pokazywanie w sztuce procesów naukowych, wątpliwości i błędów – zamiast „naukowca-boga” lub „naukowca-złoczyńcy”;
  - o w praktyce instytucji: prowadzenie rzetelnych badań publiczności, uczenie krytycznego myślenia, odwoływanie się do danych, nie tylko opinii.

#### C) Ekologia, regeneracja, upcykling

- Trendy ekologiczne (regeneratywne miasta, recykling, odzyskiwanie surowców) przenikają także do kultury.
- Konkretnie działania w teatrze:
  - o upcykling scenografii, kostiumów, rekwizytów (second-hand, przeróbki, naprawy zamiast kupowania nowych rzeczy);
  - o budowanie estetyki „used world” – świat autentycznych, „zużytych” przedmiotów, który jest i ekologiczny, i artystycznie wiarygodny;
  - o komunikowanie tych praktyk jako części tożsamości instytucji (bez greenwashingu, z odwołaniem do zdrowego rozsądku).

### 4. Starzenie się społeczeństwa, samotność, lokalność

#### A) Starzejące się społeczeństwo i kryzys demograficzny

- Europa (w tym Polska) się starzeje; spadek urodzeń, wzrost liczby osób 60+.
- Dla kultury to sygnał:
  - o projektować ofertę dla seniorów (nie tylko „bilety ulgowe”, ale pełnoprawne programy artystyczne i edukacyjne);
  - o współpracować z Uniwersytetami Trzeciego Wieku;
  - o myśleć o „projektowaniu starości” – jak opowiadać o starzeniu się, jak włączać osoby starsze w działania twórcze.

#### B) Epidemia samotności

- Silny trend: rosnące poczucie osamotnienia, braku więzi, mimo stałego bycia „online”.
- Teatr i edukacja kulturalna jako odpowiedź:

- o projekty oparte na wspólnym tworzeniu (grupy amatorskie, warsztaty, wspólne spektakle);
- o traktowanie procesu jako tak samo ważnego jak premiera – ludzie chcą być razem, nie tylko oglądać efekt.

### C) Deglobalizacja i lokalność

- Zwrót ku temu, co bliskie, lokalne, osiedlowe; mniejszy zachwyty „globalnym wszystkim”.
- Konsekwencje:
  - o sens istnienia lokalnych domów i ośrodków kultury – oferta „na piechotę”, dla sąsiadów;
  - o działania projektowane z myślą o konkretnej społeczności, a nie „anonymowym widzu”.

## 5. Ekonomia twórców, analfabetyzm funkcjonalny i praktyczne wnioski

### A) Ekonomia twórców i AI

- Generatywna AI zmienia rynek pracy w branżach kreatywnych (grafika, tekst, muzyka, media).
- Wyzwania:
  - o jak chronić pracę twórców przed „tańszą” AI;
  - o jak odróżniać autentyczne treści od generowanych;
  - o jak uczyć odbiorców krytycznego odbioru kultury w świecie, gdzie fałszywe treści są łatwe do stworzenia.

### B) Analfabetyzm funkcjonalny

- Spadek umiejętności czytania ze zrozumieniem, pisanie, formułowanie myśli – efekt m.in. cyfryzacji, krótkich form, clickbaitów.
- Teatr i edukacja teatralna mogą tu zadziałać bardzo konkretnie:
  - o warsztaty analizy tekstu (close reading),
  - o praca nad dramatem, który wymaga wczytania się, interpretacji, dyskusji;
  - o projekty dla dzieci i młodzieży oparte na czytaniu, przerabianiu i wystawianiu tekstów.

### C) Jak pracować z mapą trendów w praktyce

- Przy pisaniu projektów i planowaniu repertuaru warto:

- wskazywać, które trendy adresuje dany projekt (np. samotność, starzenie się, zdrowie psychiczne, lokalność, analfabetyzm funkcjonalny);
  - pokazywać, w jaki sposób działania kulturowe są „odpowiedzią” na realne problemy (a nie tylko „ładną rozrywką”);
  - używać mapy trendów jako argumentu w rozmowach z decydentami („nie robimy tego w próżni, to jest odpowiedź na zdiagnozowane zjawiska”).
- Autor podkreśla, że mimo trudnego obrazu świata, mapa trendów zawiera „iskierkę nadziei”: pokazuje, że kultura jest potrzebna i może realnie wpływać na rzeczywistość.