

PERCEPCJE

NOWE FORMY SZTUKI

P

E

R

C

E

P

C

J

E

N

O

W

E

F

O

R

M

Y

S

Z

T

U

K

I

3. EDYCJA
2026
Lublin



ROZDROŻA
OŚRODEK



PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

**3. EDYCJA
2026**



PL	4	PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI
	10	LUBLIN – MIASTO INSPIRACJI, SPOTKANIA I KULTURY Krzysztof Żuk
	14	TECHNOLOGIA ODSŁANIA CZŁOWIEKA Piotr Franaszek
	18	CZY WIDZIMY SIĘ INACZEJ? Barbara Żarinow
	26	PROGRAM
	29	„LUMO: WIEŻA BABEL” reż. Krzysztof Garbaczewski
	32	WSPÓLNA PRZESTRZEŃ, KTÓREJ NIE MA Krzysztof Garbaczewski
	67	„ONA NIZM” reż. Maciej Śliwiński
	70	GDZIE DZIŚ WŁAŚCIWIE ZACZYNA SIĘ DOŚWIADCZENIE „NA ŻYWO”? Maciej Śliwiński
	83	„THE ORACLE: RITUAL FOR THE FUTURE (FOR HUMANS AND NON-HUMANS)” reż. Victorine van Alphen
	86	JAK TO JEST ŁĄCZYĆ SIĘ SPOŁECZNIE I ZMYŚLOWO Z INTELIGENTNYMI SYSTEMAMI? Victorine van Alphen
	101	„AREYOUARE” reż. Silke Grabinger
	104	MIEDZY LUDZKĄ SPRAWCZOŚCIĄ A TECHNOLOGICZNĄ AUTONOMIĄ Silke Grabinger
	119	„TROFEUM” reż. Tomasz Bazan
	122	TROFEUM Z KOSTKAMI LODU Tomasz Bazan

EN	6	PERCEPTIONS. NEW FORMS OF ART
	12	LUBLIN – A CITY OF INSPIRATION, ENCOUNTERS AND CULTURE Krzysztof Żuk
	16	TECHNOLOGY REVEALS THE HUMAN Piotr Franaszek
	22	DO WE SEE EACH OTHER DIFFERENTLY? Barbara Żarinow
	27	PROGRAMME
	29	“LUMO: THE TOWER OF BABEL” Directed by Krzysztof Garbaczewski
	36	A SHARED SPACE THAT DOES NOT EXIST Krzysztof Garbaczewski
	67	“ONA NIZM” Directed by Maciej Śliwiński
	74	WHERE DOES THE “LIVE” EXPERIENCE ACTUALLY BEGIN TODAY? Maciej Śliwiński
	83	“THE ORACLE: RITUAL FOR THE FUTURE (FOR HUMANS AND NON-HUMANS)” Directed by Victorine van Alphen
	92	WHAT DOES IT FEEL LIKE TO CONNECT WITH INTELLIGENT SYSTEMS ON A SOCIAL AND SENSORY LEVEL? Victorine van Alphen
	101	“AREYOUARE” Directed by Silke Grabinger
	110	BETWEEN HUMAN AGENCY AND TECHNOLOGICAL AUTONOMY Silke Grabinger
	119	“TROPHY” Directed by Tomasz Bazan
	128	TROPHY WITH ICE CUBES Tomasz Bazan

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

PL PERCEPCJE. Nowe Formy Sztuki to wydarzenie łączące sztuki performatywne z nowymi technologiami, praktykami cyfrowymi i współczesnymi sposobami doświadczania sztuki. Tworzy przestrzeń dla artystów poszukujących nowych języków scenicznych – na styku teatru, performansu, instalacji, immersji, sztucznej inteligencji i rzeczywistości wirtualnej. Technologia staje się tworzywem, partnerem, środowiskiem działania, ale również przedmiotem krytycznej refleksji.

Pierwsze dwie edycje PERCEPCJI wyznaczyły kierunek poszukiwań opartych na pytaniu o to, jak nowe technologie zmieniają język sztuk performatywnych i sposób uczestnictwa widza. Od doświadczeń VR, instalacji i multimediów po projekty wykorzystujące sztuczną inteligencję oraz cyfrowe formy komunikacji. Interesowało nas stopniowe przesuwanie granic pomiędzy sceną a ekranem, fizyczną obecnością a środowiskiem wirtualnym, obserwacją a aktywnym udziałem. Z każdą edycją technologia coraz wyraźniej przedstawiała być jedynie narzędziem, stając się elementem dramaturgii, partnerem twórczego procesu i czynnikiem wpływającym na relację między dziełem a odbiorcą.

Trzecia edycja koncentruje się wokół czterech tropów: języka, ciała, utopii i dystopii. Program tworzą prace, które poruszają temat komunikacji w świecie podzielonym konfliktami, granicami fizycznymi i technologicznymi. Przyglądają się ciału, będącemu nośnikiem pamięci, obiektem jednocześnie zachwyty i uprzedzeń. Konfrontują marzenia o postępie z niepokojami związanymi z automatyzacją, sztuczną inteligencją i rosnącą rolą bytów nieludzkich.

W „LUMO: Wieża Babel” Krzysztofa Garbaczewskiego punktem wyjścia stają się język esperanto i utopijna idea wspólnego porozumienia, przeniesiona również w przestrzeń wirtualną. „The Oracle: Ritual for the Future” Victorine van Alphen zanurza uczestników w środowisku sztucznej inteligencji, projekcji i rytuału, stawiając pytania o cielesność, sprawczość oraz uprzedzenia wpisane w systemy AI. „AREYOUARE” Silke Grabinger zestawia

ciało performerki z robotami, odwołując się przy tym do tradycji feministycznego performansu i ponownie pytając o relację między technologicznym a społecznym postępem. „Ona NIZM” Macieja Śliwińskiego przenosi z kolei ciało w przestrzeń internetowego obrazu, przyglądając się mechanizmom budowania i sprzedawania własnego wizerunku oraz granicom, które łatwo przekroczyć w świecie streamingu i mediów społecznościowych. W „Trofeum” Tomasza Bazana ciało pozostaje podstawowym medium obecności, konfrontowanym z cyfrowym obrazem i śladami, które pozostawiamy po sobie w technologicznej rzeczywistości.

Kolejne edycje PERCEPCJI próbują więc odpowiadać na pytanie co technologia robi z naszym sposobem patrzenia, odczuwania i bycia razem oraz jak sztuka opisuje te przemiany i pośredniczy w ich doświadczaniu.



„Spy Girls” fot. I. Smirnov

PERCEPTIONS. NEW FORMS OF ART

EN PERCEPTIONS. New Forms of Art brings together the performing arts, new technologies, digital practices and contemporary modes of experiencing art. It creates a space for artists exploring new performance vocabularies at the intersection of theatre, performance, installation, immersive practice, artificial intelligence and virtual reality. Technology becomes artistic material, a collaborator and the environment in which the work unfolds, while also remaining a subject of critical reflection.

The first two editions of PERCEPTIONS established a line of enquiry into how new technologies transform the language of the performing arts and modes of audience participation. The programme ranged from VR experiences, installations and multimedia works to projects employing artificial intelligence and digital forms of communication. Our interest lay in the gradual shifting of boundaries between stage and screen, physical presence and virtual environments, observation and active participation. With each edition, technology moved further beyond its role as a mere tool, becoming an element of dramaturgy, a partner in the creative process and a force shaping the relationship between artwork and audience.

The third edition centres on four thematic strands: language, the body, utopia and dystopia. The programme brings together works that explore communication in a world divided by conflict and by physical and technological borders. They consider the body as a repository of memory and an object of both fascination and prejudice. They set dreams of progress against anxieties surrounding automation, artificial intelligence and the growing role of non-human entities.

Krzysztof Garbaczewski's "LUMO: The Tower of Babel" takes Esperanto and the utopian ideal of mutual understanding as its points of departure, extending them into virtual space. Victorine van Alphen's "The Oracle: Ritual for the Future" immerses participants in an environment shaped by artificial intelligence, projection and ritual, raising questions about embodiment,



„The Explorer's Faith” fot. T. C. Chan



„Tak zwana ludzkość w obłądźcie” fot. B. Barczyk

agency and the biases embedded in AI systems. In “AREYOUARE”, Silke Grabinger juxtaposes the performer’s body with robots, drawing on the tradition of feminist performance art and revisiting the relationship between technological and social progress. Maciej Śliwiński’s “Ona NIZM”, meanwhile, explores the body as an image circulating online, examining how one’s public image is constructed and commodified, as well as the boundaries so readily crossed in the world of streaming and social media. In Tomasz Bazan’s “Trophy”, the body remains the primary medium of presence, set against the digital image and the traces we leave behind in a reality shaped by technology.

Across its successive editions, PERCEPTIONS has therefore sought to answer the question of what technology does to our ways of seeing, feeling and being together, and how art articulates these transformations and mediates our experience of them.



„Chatbot Challenge” fot. R. Chueire

LUBLIN – MIASTO INSPIRACJI, SPOTKANIA I KULTURY

PL Szanowni Państwo,

Lublin od lat buduje swoją tożsamość poprzez kulturę. Jest to możliwe dzięki ludziom, którzy ją tworzą, instytucjom, organizacjom oraz publiczności. To ich zaangażowanie sprawia, że nasze miasto jest miejscem otwartym na dialog, różnorodność i artystyczne poszukiwania.

PERCEPCJE. Nowe Formy Sztuki organizowane już po raz trzeci przez Ośrodek Międzykulturowych Inicjatyw Twórczych ROZDROŻA są znakomitym przykładem tej otwartości. Festiwal łączy sztukę performatywną z nowymi technologiami, które coraz silniej wpływają na nasze życie i sposób, w jaki doświadczamy rzeczywistości. Artyści traktują je nie tylko jako narzędzie, ale także jako przedmiot refleksji nad współczesnością i przyszłością. Produkcje teatralne, które w tym roku zobaczy festiwalowa publiczność, to różnorodne artystyczne opowieści o relacjach człowieka, sztuki i technologii, a zarazem okazja do międzynarodowego spotkania i wymiany doświadczeń.

PERCEPCJE wpisują się w ważny dla Lublina czas przygotowań do Europejskiej Stolicy Kultury 2029. Zdobycie tego tytułu jest dla nas ogromnym wyróżnieniem, ale także zobowiązaniem do dalszego rozwijania miasta poprzez kulturę oraz wzmacniania jego europejskiego wymiaru. RE:UNION, hasło Lublina jako Europejskiej Stolicy Kultury, oznacza spotkanie, dialog, wzajemną troskę i nowe spojrzenie na miasto. To idea szczególnie bliska Lublinowi, którego siłą od wieków jest różnorodność i umiejętność budowania relacji ponad granicami. W tym duchu chcemy tworzyć także współczesny obraz miasta, jako ośrodka otwartego na różne doświadczenia, kultury i perspektywy. Festiwal, łącząc artystyczny eksperyment, nowe technologie i międzynarodową wymianę, udowadnia, że Lublin to miejsce ciekawe świata, odważnie

3. EDYCJA 2026

spoglądające w przyszłość i gotowe podejmować ważne pytania dotyczące stale zmieniającej się rzeczywistości.

Dziękuję organizatorom za kolejną edycję wydarzenia, artystom życzę twórczej energii i powodzenia, a wszystkim uczestnikom, inspirujących spotkań, nowych doświadczeń i wielu powodów do refleksji. Zapraszam do Lublina – miasta inspiracji, spotkania i kultury.

KRZYSZTOF ŻUK

Prezydent Miasta Lublin



PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja

LUBLIN – A CITY OF INSPIRATION, ENCOUNTERS AND CULTURE

EN Dear Readers,

For many years, Lublin has shaped its identity through culture. This is made possible by the people who create it, as well as by institutions, organisations and audiences. Their commitment makes our city a place open to dialogue, diversity and artistic exploration.

Organised for the third time by the Centre for Intercultural Creative Initiatives CROSSROADS, PERCEPTIONS. New Forms of Art is an outstanding example of this openness. The festival brings together the performing arts and new technologies, which are exerting an ever greater influence on our lives and on how we experience reality. The artists approach them not only as tools, but also as subjects through which to reflect on the present and the future. The theatre productions presented to festival audiences this year offer a range of artistic narratives about the relationships between human beings, art and technology, while also providing an opportunity for international encounter and exchange.

The festival comes at an important time for Lublin, as the city prepares for its year as European Capital of Culture 2029. Being awarded this title is a great honour for us, but it also entails a commitment to continue developing the city through culture and strengthening its European dimension. RE:UNION, Lublin's motto as European Capital of Culture, signifies encounter, dialogue, mutual care and a fresh perspective on the city. This idea is particularly close to Lublin, whose strength has for centuries resided in its diversity and its capacity to forge relationships across borders. It is in this spirit that we wish to shape a contemporary image of Lublin as a city open to different experiences, cultures and perspectives. By combining artistic experimentation, new technologies and international exchange, the festival

3RD EDITION 2026

demonstrates that Lublin is curious about the world, looks boldly towards the future and is ready to engage with important questions arising from an ever-changing reality.

I would like to thank the organisers for this latest edition of the event. I wish the artists creative energy and every success, and all those taking part inspiring encounters, new experiences and many opportunities for reflection. I invite you to Lublin – a city of inspiration, encounter and culture.

KRZYSZTOF ŻUK

Mayor of the City of Lublin

"AREYOUARE", fot. Meinrad Hofer



PERCEPTIONS. NEW FORMS OF ART

TECHNOLOGIA ODSŁANIA CZŁOWIEKA

PL W ubiegłym roku pisaliśmy, że technologia staje się współtwórcą sztuki. Dziś, przygotowując trzecią edycję PERCEPCJI. Nowych Form Sztuki, chcemy pójść dalej i przyrzeć się temu, co ta współpraca ujawnia o nas samych. Technologia nie jest już czymś zewnętrznym wobec naszego życia. Wpływa na sposób, w jaki komunikujemy się, tworzymy relacje, postrzegamy własne ciało, podejmujemy decyzje, interpretujemy obraz rzeczywistości.

Sztuka pozwala przyrzeć się tym procesom z bliska. Nie musi przewidywać przyszłości ani rozstrzygać, czy rozwój technologiczny prowadzi nas w dobrą, czy złą stronę. Może natomiast tworzyć sytuacje, w których doświadczamy zachodzących zmian, dostrzegamy ich konsekwencje i zadajemy pytania, które w codziennym kontakcie z technologią łatwo przeoczyć.

Tegoroczne PERCEPCJE pokazują, że nowe narzędzia nie tylko poszerzają możliwości teatru, ale coraz częściej stają się jego tematem. Sztuczna inteligencja ujawnia zapisane w swoich modelach uprzedzenia i stereotypy. Robot przestaje być wyłącznie urządzeniem, a zaczyna funkcjonować jako partner performer. Środowiska cyfrowe zmieniają rozumienie obecności i wspólnoty, a ciało – mimo coraz silniejszego technologicznego zapośredniczenia – pozostaje jednym z najważniejszych punktów odniesienia.

Dlatego w programie trzeciej edycji spotykają się bardzo różne języki artystyczne. Każdy z tegorocznych projektów proponuje własny sposób mierzenia się z rzeczywistością, która coraz szybciej wymyka się ustalonym kategoriom. W „LUMO: Wieża Babel” Krzysztof Garbaczewski buduje swoją wieżę nie z cegieł, lecz z prób porozumienia – kruchych, niepewnych, podejmowanych mimo różnic i odległości. „Ona NIZM” Macieja Śliwińskiego wnosi do programu głos młodego pokolenia, dla którego ekran, streaming, czat i internetowa obecność nie są już alternatywą wobec rzeczywistości, lecz jej naturalnym przedłużeniem. „The Oracle: Ritual for the Future” Victorine van Alphen nie tyle pokazuje przyszłość, ile pozwala na chwilę wejść w jej logikę i sprawdzić, jak łatwo



„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja

oswajamy to, co jeszcze przed momentem wydawało się obce. Silke Grabinger w „AREYOUARE” przekształca zwyczajność domowych czynności w osobliwą choreografię, w której dobrze znany porządek zaczyna działać według innych reguł. „Trofeum” Tomasza Bazana jest natomiast spojrzeniem na to, co po nas pozostaje – na obecność, która nie daje się zatrzymać, a jednak nieustannie próbuje pozostawić po sobie ślad.

Wspólnym mianownikiem tych realizacji nie jest fascynacja technologiczną nowością. Jest nim potrzeba uważnego sprawdzania, co technologia zmienia w człowieku, w sztuce i w relacji między artystą a odbiorcą. Widz nie zawsze pozostaje tu obserwatorem. Bywa uczestnikiem, użytkownikiem systemu, osobą podejmującą decyzje, a czasem kimś, kto sam staje się częścią eksperymentu.

PERCEPCJE rozwijamy jako przestrzeń spotkania teatru, performansu, sztuk cyfrowych i nowych mediów. Chcemy prezentować w Lublinie projekty, które nie traktują technologii jako efektownego dodatku, lecz wykorzystują ją do formułowania pytań dotyczących współczesności.

Zapraszam Państwa na trzecią edycję wydarzenia – do doświadczenia sztuki, która nie tyle opowiada o przyszłości, ile pozwala sprawdzić, jak wiele z tej przyszłości już stało się częścią naszego życia.

PIOTR FRANASZEK

Dyrektor Ośrodka Międzykulturowych Inicjatyw Twórczych ROZDROŻA

TECHNOLOGY REVEALS THE HUMAN

EN Last year, we wrote that technology was becoming a co-creator of art. Today, as we prepare the third edition of PERCEPTIONS. New Forms of Art, we want to go a step further and consider what this collaboration reveals about us. Technology is no longer external to our lives. It shapes how we communicate, form relationships, perceive our own bodies, make decisions and construct our image of reality.

Art has a particular capacity to examine these processes at close quarters. It need not predict the future or determine whether technological development is taking us in the right or wrong direction. It can, however, create situations in which we experience change as it unfolds, recognise its consequences and pose questions that are easily overlooked in our everyday encounters with technology.

This year's edition of PERCEPTIONS shows that new tools do more than extend theatre's possibilities: increasingly, they are becoming its subject matter. Artificial intelligence exposes the biases and stereotypes encoded in its models. The robot ceases to be merely a device and begins to function as the performer's partner. Digital environments alter our understanding of presence and community, while the body – despite its increasing technological mediation – remains one of the most important points of reference.

This is why the programme for the third edition brings together such diverse artistic languages. Each of this year's projects proposes its own way of grappling with a reality that is slipping ever faster beyond established categories. In "LUMO: The Tower of Babel", Krzysztof Garbaczewski constructs his tower not from bricks, but from attempts at communication – fragile and uncertain, yet undertaken despite differences and distance. "Ona NIZM" by Maciej Śliwiński brings to the programme the voice of a younger generation, for whom the screen, streaming, chat and online presence no longer constitute an alternative to reality, but its natural extension.

“The Oracle: Ritual for the Future” by Victorine van Alphen does not so much depict the future as allow us to enter its logic for a moment and discover how readily we become accustomed to what, only moments before, seemed alien. In “AREYOUARE”, Silke Grabinger transforms everyday domestic tasks into an uncanny choreography in which a familiar order begins to operate according to different rules. “Trophy” by Tomasz Bazan, meanwhile, offers a reflection on what remains after us – on a presence that cannot be held in place, yet continually seeks to leave a trace.

What these works share is not a fascination with technological novelty, but the need to examine closely the changes technology brings about in us, in art and in the relationship between artist and audience. The viewer does not always remain an observer. They may become a participant, a system user or a decision-maker; at times, they themselves become part of the experiment.

We are developing PERCEPTIONS as a meeting ground for theatre, performance, digital art and new media. We want to bring to Lublin projects that do not treat technology as a striking embellishment, but use it to pose questions about the present.

I invite you to join us for the third edition – and to encounter art that, rather than merely speaking of the future, allows us to recognise how much of that future has already become part of our lives.

PIOTR FRANASZEK

Director of the Centre for Intercultural Creative Initiatives CROSSROADS

„The Oracle...”, fot. V. van Alphen



CZY WIDZIMY SIĘ INACZEJ?

PL PERCEPCJE. Nowe Formy Sztuki powracają po raz trzeci. Sama nazwa wydarzenia jest świadomie niepoprawna. W języku polskim „percepcja” właściwie nie występuje w liczbie mnogiej, jakby język zakładał, że istnieje jeden sposób postrzegania rzeczywistości. PERCEPCJE wychodzą z przeciwnego założenia: sposobów widzenia, odczuwania i interpretowania świata jest wiele, także w obrębie jednej osoby. Zmieniają się wraz z doświadczeniem, emocjami, wiedzą i punktem, z którego patrzymy. Teatr i sztuki performatywne są dla takiego myślenia szczególnym polem próby, pozwalają na chwilę przyjąć cudzą perspektywę, zmienić własną pozycję i zakwestionować to, co wcześniej wydawało się oczywiste. Interesują nas więc dzieła, które proponują inne sposoby doświadczania.

Program trzeciej edycji układa się w opowieść o komunikacji i ciele. Interesują nas sytuacje, w których człowiek próbuje porozumieć się z innymi ludźmi, systemami inteligentnymi i nieludzkimi bytami, a ciało staje się narzędziem, obrazem, towarem, przedmiotem kontroli albo partnerem dla maszyny.

Trzecią edycję PERCEPCJI otwieramy premierą „LUMO: Wieża Babel” Krzysztofa Garbaczewskiego, spektaklem wyprodukowanym przez Ośrodek ROZDROŻA. Punktem wyjścia jest esperanto, język stworzony jako próba przekroczenia podziałów i odbudowania możliwości porozumienia ponad granicami narodów i kultur. Przywołuje on biblijny mit wieży Babel i pamięć o czasie, gdy ludzkość miała posługiwać się jednym językiem, a wspólna mowa była źródłem jedności i siły. Spektakl nie traktuje jednak uniwersalnego języka jako utopii, którą można po prostu odzyskać. Dziś komunikujemy się za pośrednictwem platform, sieci i automatycznych systemów translacji, ale większa liczba połączeń nie musi oznaczać większego zrozumienia. W „LUMO” teatr staje się rozproszoną strukturą, łączącą za pośrednictwem Digital Performance Network artystów z kilku krajów. Interesuje mnie w tym projekcie przede wszystkim kruchość komunikacji: każde połączenie może zostać zerwane, każda wypowiedź przechodzi przez urządzenie i kod, a jednak właśnie ta niepewność uruchamia potrzebę spotkania.

Znaczeniom pytań i odpowiedzi oraz obrazom i sensom, które z nich wyrastają, poświęcony jest „The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)” Victorine van Alphen.

„Oracle” oznacza „wyrocznię”, ale pojęcie to funkcjonuje również w informatyce jako określenie systemu dostarczającego informacji. To zestawienie mistycznej wiedzy o nieodgadnionej przyszłości z zero-jedynkowym komunikatem generowanym przez system nabiera dziś szczególnego znaczenia. Coraz częściej pytania kierujemy do sztucznej inteligencji. Czy nie zaczyna ona pełnić dla nas roli współczesnej wyroczni, wpływającej na decyzje, światopogląd, ale również na to, jak postrzegamy samych siebie? W swoim performansie Van Alphen pyta także, z czego budowane są odpowiedzi AI. Uczymy ją na danych wytworzonych przez naszą kulturę, przekazując wraz z nimi stereotypy, uprzedzenia i wyobrażenia o tym, co uznajemy za normalne, atrakcyjne czy pożądane. Powstaje sprzężenie zwrotne: my kształtujemy system, a on wzmacnia najbardziej utrwalone wzorce, często oparte na uproszczeniach i stygmatyzujących kliszach. A w tym immersyjnym rytuale widz sam zostaje włączony w ten mechanizm.

Tematowi wizerunku ludzkiego i nieludzkiego ciała poświęcony jest „AREYOUARE” Silke Grabinger. Punktem odniesienia są feministyczne performanse lat 70., krytykujące stereotypowe przypisywanie kobiet do przestrzeni domowej i określanie ich społecznej roli poprzez obowiązki kuchenne czy opiekuńcze. Grabinger kontynuuje ten dyskurs we współczesnych warunkach, otaczając się robotami kuchennymi i sprzątającymi. Zmieniły się narzędzia i otoczenie, pozostaje jednak pytanie, jak bardzo zmieniły się same stereotypy. Relacja performerki z urządzeniami dodatkowo komplikuje podział na byty ludzkie i mechaniczne: roboty poruszają się, reagują i dostosowują swoje działanie, a my zaczynamy przypisywać im intencje, emocje i charakter. Spotkanie staje się więc konfrontacją dwóch rodzajów cielesności.

To właśnie ciało, jego możliwości, ograniczenia i podatność na przekraczanie własnych granic, staje się centralnym tematem „Trofeum” Tomasza Bazana. Po niemal dziesięciu latach przerwy artysta wraca do zagadnień obecnych w jego twórczości od początku: precyzji ruchu, siły i fizycznych granic performerera. Dziś przygląda się im jednak z innej perspektywy. Ciało, podstawowe narzędzie pracy tancerza, ćwiczone i podporządkowywane wymogowi doskonałości zostaje wystawione na kolejne próby. W choreografii powracają echa sztuk walki i charakterystyczna dla Bazana precyzja. Pojawia się też drżenie, zwierzęcość i realne zmęczenie. „Trofeum” nie ukrywa obciążenia, jakie niesie ze sobą ruch: oddech, słabnący głos czy trudność w utrzymaniu równowagi stają się częścią spektaklu. W ten sposób spektakl uruchamia pytanie o cenę doskonałości, o moment, w którym dyscyplina i siła zaczynają działać przeciwko ciału.

Temat ciała powraca również w spektaklu „Ona NIZM”, choć tym razem chodzi przede wszystkim o wizerunek funkcjonujący w sieci. To projekt młodych twórców, studentów rozpoczynających własną drogę artystyczną, i właśnie ta perspektywa jest dla mnie szczególnie interesująca. Spektakl rozgrywa się w przestrzeni internetu i jest transmitowany za pośrednictwem Twitcha – platformy kojarzonej przede wszystkim ze streamingiem gier i kulturą internetową. Forma wynika więc bezpośrednio z tematu. Przedmiotem spektaklu jest sprzedawanie własnego wizerunku i stopniowe przesuwanie granic tego, co jesteśmy gotowi pokazać innym. Internet pozwala samodzielnie kreować swoją obecność, ale jednocześnie podporządkowuje ją oczekiwaniom odbiorców, mechanizmom popularności i konieczności podtrzymywania ich uwagi. „Ona NIZM” nie opowiada o tej rzeczywistości z zewnątrz, posługuje się jej językiem, platformą i mechanizmami uczestnictwa.

W trzeciej edycji PERCEPCJI ciało i komunikacja nie stanowią odrębnych tematów. Zawsze komunikowaliśmy się za pomocą ciała, jednak dziś sama fizyczna obecność jest znacznie mniej oczywista niż kiedyś. Ciało nie musi już być postrzegane wyłącznie jako biologiczna, organiczna i namacalna jednostka zajmująca tę samą przestrzeń co publiczność. Aktor może występować z drugiego końca świata, a mimo to pozostawać w strukturze dzieła. W sieci ciało może stać się produktem i przedmiotem wymiany, ekspozowanym i utowarowionym bez żadnego fizycznego kontaktu. Na scenie może współistnieć z maszynami jako równorzędny partner, podczas gdy samo wyćwiczone ciało jest popychane w kierunku coraz większej precyzji i doskonałości. Może również pozostawać naznaczone stereotypami, oczekiwaniami społecznymi i odziedziczonymi wzorcami reprezentacji. Tegoroczny program analizuje te zmieniające się formy cielesności i zadaje pytanie, co właściwie mamy dziś na myśli, gdy mówimy o obecności, fizyczności i ciele.

BARBARA ŻARINOW

Kuratorka Festiwalu PERCEPCJE. Nowe Formy Sztuki



„Ona NIZM”, kadr z projekcji

DO WE SEE EACH OTHER DIFFERENTLY?

EN PERCEPTIONS. New Forms of Art returns for its third edition. The very name of the event is deliberately incorrect. In Polish, the word *percepcja* (“perception”) is not generally used in the plural, as though the language assumed that there was only one way of perceiving reality. PERCEPTIONS proceeds from the opposite premise: there are many ways of seeing, feeling and interpreting the world, even within a single person. They change with experience, emotion, knowledge and the vantage point from which we look. Theatre and the performing arts offer a distinctive testing ground for this way of thinking, allowing us briefly to adopt another person’s perspective, shift our own position and question what had previously seemed self-evident. We are therefore interested in works that propose other ways of experiencing the world.

The programme of the third edition unfolds as a narrative about communication and the body. We are interested in situations in which human beings attempt to communicate with one another, with intelligent systems and with non-human entities, while the body becomes a tool, an image, a commodity, an object of control or a partner for a machine.

We open the third edition of PERCEPTIONS with the premiere of Krzysztof Garbaczewski’s “LUMO: The Tower of Babel”, produced by the CROSSROADS Centre. Its starting point is Esperanto, a language created in an attempt to transcend divisions and restore the possibility of communication across national and cultural boundaries. It evokes the biblical myth of the Tower of Babel and the memory of a time when humankind was believed to speak a single language, when a common tongue was a source of unity and strength. Yet the performance does not present a universal language as a utopia that can simply be recovered. Today we communicate through platforms, networks and automated translation systems, but a greater number of connections does not necessarily lead to greater understanding. In “LUMO”, theatre becomes a distributed structure, bringing together artists from several countries through the Digital Performance Network. What interests me most in this project is the fragility of communication:

every connection may be severed, every utterance passes through a device and is mediated by code, yet it is precisely this uncertainty that activates the need for encounter.

The power of questions and answers – and the meanings and images to which they give rise – is the focus of Victorine van Alphen’s “The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)”. An oracle is a source of prophecy; in computing, however, the term also denotes a system that supplies information. This convergence of mystical knowledge about an unknowable future and a binary message generated by a system has particular resonance today. More and more often, we direct our questions to artificial intelligence. Is it beginning to function as a contemporary oracle, shaping our decisions and worldview, but also how we perceive ourselves? In her performance, van Alphen also asks what AI’s answers are made of. We train it on data produced by our culture, passing on stereotypes, prejudices and conceptions of what we regard as normal, attractive or desirable. A feedback loop emerges: we shape the system, and it amplifies the most deeply entrenched patterns, often rooted in simplifications and stigmatising clichés. In this immersive ritual, the viewer is drawn into the mechanism.

“AREYOUARE” by Silke Grabinger is devoted to the image of the human and non-human body. The work takes as its point of reference feminist performances of the 1970s that challenged the stereotypical relegation of women to the domestic sphere and the definition of their social role in terms of cooking and caring duties. Grabinger continues this discourse in contemporary conditions, surrounding herself with kitchen and cleaning robots. The tools and surroundings have changed, but the question remains: how much have the stereotypes themselves changed? The performer’s relationship with the devices further complicates the distinction between human and mechanical entities: the robots move, respond and adapt their behaviour, and we begin to ascribe intentions, emotions and character to them. The encounter thus becomes a confrontation between two forms of embodiment.

The body – its possibilities, limitations and susceptibility to being pushed beyond its own limits – becomes the central theme of Tomasz Bazan’s “Trophy”. After an absence of nearly ten years, the artist returns to concerns present in his work from the outset: precision of movement, strength and the performer’s physical limits. Today, however, he examines them from a different perspective. The body – the dancer’s fundamental instrument, trained and subjected to the demand for perfection – is put through further trials. The choreography carries echoes of martial arts and Bazan’s characteristic precision, but also introduces trembling, animality and



3RD EDITION 2026

„Trofeum”, fot. K. Żdziebło

genuine exhaustion. “Trophy” does not conceal the physical cost of movement: breath, a fading voice and difficulty maintaining balance become part of the performance. In this way, the work poses a question about the price of perfection – about the point at which discipline, strength and control begin to work against the body.

The theme of the body also returns in “Ona NIZM”, though here the primary concern is an image circulating online. This is a project by young artists – students at the beginning of their own artistic journeys – and it is precisely this perspective that I find particularly compelling. The performance unfolds online and is streamed via Twitch – a platform associated primarily with game streaming and internet culture. The form thus follows directly from the subject. The work concerns the sale of one’s own image and the gradual shifting of the boundaries of what we are willing to show others. The internet allows us to construct our own presence, but at the same time subjects it to audience expectations, the mechanisms of popularity and the imperative to hold attention. “Ona NIZM” does not describe this reality from the outside; it uses its language, platform and mechanisms of participation.

In the third edition of PERCEPTIONS, the body and communication are not separate themes. We have always communicated through the body, but today the meaning of physical presence is far less self-evident than it once was. The body need no longer be understood solely as a biological, organic and tangible entity occupying the same space as the audience. Today, a performer may appear from the other side of the world and still be fully present within the structure of a work. Online, the body may become a product and an object of exchange, displayed and commodified without any physical contact. On stage, it may coexist with machines as an equal partner, while the trained body itself is driven towards ever greater precision and perfection, as though attempting to match technological or digitally constructed ideals. It may also remain marked by stereotypes, social expectations and inherited patterns of representation. This year’s programme examines these shifting forms of embodiment and asks what, precisely, we mean today when we speak of presence, physicality and the body.

BARBARA ŻARINOW

Curator of PERCEPTIONS. New Forms of Art

PROGRAM

„LUMO: Wieża Babel”

reż. Krzysztof Garbaczewski

miejsce: Lubelskie Zakłady Tytoniowe, ul. M. Smoluchowskiego 1

04.09.2026, godz. 19.00 – **PREMIERA**

05.09.2026, godz. 19.00

„Ona NIZM”

reż. Maciej Śliwiński

miejsce: Teatr Wschodni, ul. Lubartowska 30A

12.09.2026, godz. 21.00

Spektakl dostępny także online na stronie: percepcje.pl

„The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)”

reż. Victorine van Alphen

miejsce: Galeria Labirynt, ul. ks. J. Popiełuszki 5

19.09.2026, godz. 15.00, 17.30 i 20.00

20.09.2026, godz. 15.00, 17.30 i 20.00

Wystawa interaktywna: 22–26.09.2026, godz. 12.00–19.00

„AREYOUARE”

reż. Silke Grabinger

miejsce: Studio TVP Lublin, ul. Henryka Raabego 2

26.09.2026, godz. 19.00

„Trofeum”

reż. Tomasz Bazan

miejsce: Galeria Labirynt, ul. ks. J. Popiełuszki 5

03.10.2026, godz. 19.00

Spektakl wyłącznie dla widzów dorosłych

PROGRAMME

“LUMO: The Tower of Babel”

Directed by Krzysztof Garbaczewski

Venue: Lubelskie Zakłady Tytoniowe (Lublin Tobacco Works),
ul. Smoluchowskiego 1

4 September 2026, 7 pm – **PREMIERE**

5 September 2026, 7 pm

“Ona NIZM”

Directed by Maciej Śliwiński

Venue: Teatr Wschodni (Eastern Theatre), ul. Lubartowska 30A
12 September 2026, 9 pm

The performance will also be available online at percepcje.pl

“The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)”

Directed by Victorine van Alphen

Venue: Galeria Labirynt, ul. Popiełuszki 5

19 September 2026, 3 pm, 5.30 pm and 8 pm

20 September 2026, 3 pm, 5.30 pm and 8 pm

Interactive exhibition: from 22 to 26 September, 12 noon–7 pm

“AREYOUARE”

Directed by Silke Grabinger

Venue: TVP Lublin Studio, ul. Raabego 2

26 September 2026, 7 pm

“Trophy”

Directed by Tomasz Bazan

Venue: Galeria Labirynt, ul. Popiełuszki 5

3 October 2026, 7 pm

For adult audiences only

„LUMINO: Wieża Babel”

P.NFSZ'26
20%

PREMIERA
PREMIERE

01

W Y D A R Z E N I E
E V E N T

**„LUMO:
Wieża Babel”**

reż. Krzysztof Garbaczewski

Reżyseria, muzyka, oprogramowanie DPN:

Krzysztof Garbaczewski

Dramaturgia:

Rébecca Pierrot

Multimedia:

Krzysztof Garbaczewski,
Radomir Majewski

Scenografia:

Jan Strumiłło

Kostiumy:

Sławomir Blaszewski

Światło:

Marek Kozakiewicz

Występują:

hempelBaum, Andrzej Szeremeta

Digital Performance Network:

Predrag Terzić (Pedja, FMK
Belgrad / Serbia), Kostadis Mizaras,
Chrysanthi Badeka, Anastasios
Theodoropoulos (GR Hub / Grecja),
Billy Clark (CultureHub / USA),
Max Nowotarski (Ukraina)

Produkcja:

Barbara Żarinow
Ośrodek ROZDROŻA
PERCEPCJE. Nowe Formy Sztuki

**“LUMO:
The Tower of Babel”**

directed by Krzysztof Garbaczewski

Direction, Music and DPN Software:

Krzysztof Garbaczewski

Dramaturgy:

Rébecca Pierrot

Multimedia:

Krzysztof Garbaczewski,
Radomir Majewski

Set Design:

Jan Strumiłło

Costume Design:

Sławomir Blaszewski

Lighting Design:

Marek Kozakiewicz

Performers:

hempelBaum, Andrzej Szeremeta

Digital Performance Network:

Predrag Terzić (Pedja, FMK
Belgrade / Serbia), Kostadis Mizaras,
Chrysanthi Badeka, Anastasios
Theodoropoulos (GR Hub / Greece),
Billy Clark (CultureHub / USA),
Max Nowotarski (Ukraine)

Production:

Barbara Żarinow
CROSSROADS Centre
PERCEPTIONS. New Forms of Art

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

Lubelskie Zakłady Tytoniowe

ul. M. Smoluchowskiego 1

04 września 2026, godz. 19.00

05 września 2026, godz. 19.00

Czas trwania: 90 minut

Lubelskie Zakłady Tytoniowe

(Lublin Tobacco Works)

ul. Smoluchowskiego 1

4 September 2026, 7 pm

5 September 2026, 7 pm

Running time: 90 minutes

PL „LUMO: Wieża Babel” to pierwsza część międzynarodowego projektu teatralnego inspirowanego postacią Ludwika Zamenhofa i jego marzeniem o języku, który może łączyć ludzi ponad granicami. Krzysztof Garbaczewski wraz z zespołem artystycznym i partnerami z Polski, Ukrainy, Serbii, Grecji oraz USA tworzy hybrydowe widowisko, w którym teatr spotyka się z technologiami cyfrowymi, wizualizacjami 3D, muzyką i performansem sieciowym.

„LUMO: Wieża Babel”

Punktem wyjścia jest symboliczne znaczenie esperanta – nie jako projektu jednego uniwersalnego języka, lecz jako idei porozumienia, solidarności i wspólnej przestrzeni dla różnorodnych doświadczeń. „Wieża Babel” pyta o możliwość komunikacji w świecie pełnym językowych, społecznych i technologicznych podziałów, proponując teatr jako laboratorium nowego, wielowymiarowego systemu znaków.

„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja





„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja

EN *“LUMO: The Tower of Babel” is the first instalment of an international theatre project inspired by Ludwik Zamenhof and his dream of a language that might bring people together across borders. Working with an artistic team and partners from Poland, Ukraine, Serbia, Greece and the United States, Krzysztof Garbaczewski creates a hybrid performance that brings theatre into dialogue with digital technologies, 3D visualisations, music and networked performance.*

The project takes as its point of departure the symbolic significance of Esperanto – not as a blueprint for a single universal language, but as an idea of mutual understanding, solidarity and a shared space for diverse experiences. “The Tower of Babel” asks whether communication remains possible in a world marked by linguistic, social and technological divisions, conceiving theatre as a laboratory for a new, multidimensional language.

“LUMO: The Tower of Babel”

WSPÓLNA PRZESTRZEŃ, KTÓREJ NIE MA

PL Moja droga twórcza nie prowadziła od teatru ku technologii. Zaczynałem od aktorstwa, literatury, działania w dużych zespołach i na scenie instytucjonalnej. Praca z tekstami Gombrowicza, Szekspira, Goethego, Dostojewskiego, Jelinek czy Witkacego nauczyła mnie jednak, że scena nie służy jedynie przedstawianiu gotowego świata. Jest mechanizmem, który na oczach widzów produkuje rzeczywistość. Kamera, projekcja, awatar, środowisko VR czy sztuczna inteligencja pojawiły się w mojej pracy jako kolejne elementy tej produkcji, podobnie jak światło, głos, ciało, rytm i scenografia.

Reżyserii nie rozumiem jako pełnej kontroli nad przedstawieniem. Interesuje mnie raczej organizowanie warunków, w których różne języki artystyczne mogą się spotkać, wejść w konflikt i wytworzyć coś, czego żadna z osób nie zaplanowała samodzielnie. Z tej potrzeby powstało Dream Adoption Society: laboratorium rozwijające teatr nie poprzez porzucenie jego tradycji, lecz poprzez poszerzanie warunków obecności i percepcji.

„LUMO: Wieża Babel” wraca do Zamenhofa, ponieważ esperanto jest dla mnie nie tylko projektem języka, ale też modelem współpracy. Jego najważniejsza obietnica nie polega na tym, że wszyscy zaczną mówić identycznie. Polega na tym, że każdy zgadza się opuścić wygodę własnego języka i wejść na teren, który nie należy wyłącznie do jednej osoby. W spektaklu spotykają się języki: polski, ukraiński, serbski, grecki, angielski i esperanto. Nie chcemy ich ujednolicić. Szukamy sposobu, by różnica nie kończyła relacji, lecz stała się tym, co ją buduje.

W pracy z artystami z innych krajów różnice kulturowe nie znikają we wspólnym środowisku cyfrowym. Czasem stają

się nawet wyraźniejsze. Inaczej rozumiemy rytm próby, improwizację, odpowiedzialność aktora, humor czy granicę między błędem a świadomym gestem. Dochodzą do tego opóźnienia transmisji, odmienne warunki techniczne i doświadczenie polityczne właściwe dla poszczególnych miejsc. Nie szukam najniższego wspólnego mianownika. Bardziej interesuje mnie kompozycja tych przesunięć.

Z tej praktyki wyrasta Digital Performance Network. DPN nie jest sposobem transmitowania gotowego przedstawienia, lecz próbą zbudowania rozproszonego zespołu teatralnego. Zespół przestaje oznaczać ludzi przebywających w jednym budynku; staje się układem relacji działających w tym samym czasie. Pierwotnym założeniem były spektakle rozgrywane równocześnie na wielu scenach, z publicznością w różnych miejscach i wspólną warstwą wirtualną. W „LUMO” publiczność będzie przede wszystkim w Lublinie, ale artyści w Serbii, Grecji, Nowym Jorku i innych miastach pozostają wykonawcami, a nie materiałem filmowym. Ich decyzje mogą realnie zmienić rytm zdarzenia.

Wirtualna obecność nie jest dla mnie gorszą kopią obecności fizycznej. O znaczeniu wykonawcy nie decyduje to, czy jego ciało znajduje się w tej samej sali, lecz to, czy jego działanie może wpływać na sytuację i podlegać wpływowi innych. Obraz, głos albo awatar stają się częścią wydarzenia scenicznego, gdy uczestniczą w jego przebiegu i mogą go zakłócać. Opóźnienie, zerwane połączenie i niedoskonałe kluczowanie nie muszą być wyłącznie usterkami. Stają się śladami drogi, którą obecność musi pokonać, by zaistnieć na scenie.

Na potrzeby „LUMO” rozwijamy środowisko multiplayer w Unreal Engine. Ma ono połączyć aktorów, użytkowników VR, transmisje wideo NDI, passthrough oraz obrazy komponowane na żywo w TouchDesignerze z wykorzystaniem narzędzi AI. Wirtualne kamery będą przekazywać perspektywę świata cyfrowego do projekcji w hali, a obrazy aktorów mogą być kluczowane i umieszczane we wspólnej scenografii. Publiczność będzie oglądała tę konstrukcję z zewnątrz albo wchodziła do niej za pomocą headsetów. Możliwe jest także pojawienie się postaci sterowanych przez modele językowe. Nie traktujemy tej aplikacji jako jednorazowej dekoracji. Powinna stać się modułowym narzędziem DPN, rozwijanym w następnych projektach.

Reżyseria takiego przedstawienia staje się kompozycją dostępu: kto kogo widzi, kto słyszy oryginalny głos, kto otrzymuje przekład i kto może zmienić wspólną przestrzeń. Technologia nie rozwiązuje problemu wieży Babel; sama wytwarza nowe asymetrie. Dlatego wspólny język nie może być gotowym systemem. Musi pozostać praktyką tworzoną między ludźmi. Nie chcę burzyć wieży Babel ani doprowadzić jej budowy do końca. Chcę sprawdzić, czy wewnątrz niej można zbudować przestrzeń, która nie należy do nikogo.

KRZYSZTOF GARBACZEWSKI

3. EDYCJA 2026



„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja



A SHARED SPACE THAT DOES NOT EXIST

EN My artistic trajectory did not lead from theatre to technology. I began with acting, literature, working in large ensembles and on the institutional stage. Yet working with texts by Gombrowicz, Shakespeare, Goethe, Dostoevsky, Jelinek and Witkacy taught me that the stage is not simply a vehicle for representing a pre-existing world. It is an apparatus that produces reality before the audience's eyes. Cameras, projections, avatars, VR environments and artificial intelligence have entered my practice as further materials in that production – just like light, voice, body, rhythm and scenography.

I do not conceive of directing as the exercise of complete control over a performance. What interests me, rather, is establishing the conditions in which different artistic languages can meet, come into conflict and produce something that no individual could have planned alone. Dream Adoption Society arose from this impulse: a laboratory that seeks to develop theatre not by abandoning its traditions, but by expanding the parameters of presence and perception.

“LUMO: The Tower of Babel” returns to Zamenhof because, for me, Esperanto is not only a linguistic project but also a model for collaboration. The essence of its promise lies not in everyone beginning to speak alike, but in each person agreeing to leave the comfort of their own language and enter territory that does not belong exclusively to any one person. In the performance, Polish, Ukrainian, Serbian, Greek, English and Esperanto encounter one another. We do not seek to make them uniform. We are looking for a way in which difference might become the material of a relationship rather than bring it to an end.

When working with artists from other countries, cultural differences do not disappear within a shared digital environment. At times, they become even more pronounced. We may understand the rhythm of a rehearsal, improvisation, the actor's responsibility, humour, or the boundary between an error and a deliberate gesture differently. There are also transmission delays, disparities in technical conditions and the political experience specific to each place. I am not looking for the lowest common denominator. What interests me more is how these displacements can be composed.

Digital Performance Network has emerged from this practice. DPN is not a means of broadcasting a finished production, but an attempt to build a distributed theatre ensemble. An ensemble no longer denotes people gathered in a single building; it becomes a constellation of relationships operating at the same time. The initial premise was that performances would unfold simultaneously across multiple stages, each with its own local audience but connected through a shared virtual layer. In "LUMO", the audience will be based primarily in Lublin, while the artists in Serbia, Greece, New York and other cities remain performers rather than film footage. Their decisions can directly shape the rhythm of the event.

For me, virtual presence is not a lesser copy of physical presence. Whether someone is recognised as a performer in their own right does not depend on their body being in the same room; what matters is their capacity to influence the situation and be influenced by others. An image, voice or avatar constitutes a presence when it shares the performance's time and can disrupt its course. Latency, a dropped connection or imperfect keying need not be treated solely as technical faults. They are traces of the distance that presence has had to travel.

For "LUMO", we are developing a multiplayer environment in Unreal Engine. It is designed to connect performers, VR users, NDI video streams, passthrough and images composed live in TouchDesigner with the aid of AI tools. Virtual cameras will relay views of the digital world to projections in the venue, while images of the performers can be keyed into a shared scenographic environment. The audience will either observe this construction from outside or enter it through headsets. Characters driven by language models may also appear. We do not regard the application as a one-off scenic

device. It is intended to become a modular tool for DPN, to be developed across future projects.

Directing a performance of this kind becomes an exercise in composing access: who can see whom, who hears the original voice, who receives translation and who can alter the shared space. Technology does not resolve Babel; it produces new asymmetries of its own. A common language cannot therefore be a ready-made system. It must remain a practice enacted between people. I do not want to demolish the Tower of Babel, nor do I want to complete it. I want to find out whether we can build within it a space that belongs to no one alone.

KRZYSZTOF GARBACZEWSKI

„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja





„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja



„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja





„LUMO: Wieża Babel”, wizualizacja



KRZYSZTOF GARBACZEWSKI



3. EDYCJA 2026

PL Krzysztof Garbaczewski jest reżyserem ponad 40 spektakli teatralnych i założycielem Dream Adoption Society. Wykorzystuje medium teatru do zgłębiania pytań egzystencjalnych i przekraczania granic ludzkiego doświadczenia. Od 2017 roku rozwija nowy język teatralny, łączący wirtualne środowiska 3D, awatary, wirtualną scenografię i żywych aktorów. Jego praktyka obejmuje tworzenie doświadczeń wykorzystujących rzeczywistość mieszaną, zarówno dla odbiorców internetowych, jak i publiczności na żywo. Łącząc tradycyjne i cyfrowe elementy, Garbaczewski tworzy spektakle, które podważają konwencjonalne formy teatralne i angażują widzów w interaktywne narracje.

TOF ZEWWSKI

P.NFSZ'26
20%

KRZYSZTOF GARBACZEWSKI

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

EN Krzysztof Garbaczewski has directed more than forty theatre productions and is the founder of Dream Adoption Society. He uses theatre as a medium through which to explore existential questions and push at the limits of human experience. Since 2017, he has been developing a new theatrical language encompassing virtual 3D environments, avatars, digital scenography and live performers. His approach gives rise to meticulously crafted mixed-reality experiences for online platforms and in-person audiences alike. Bringing analogue and digital elements together, Garbaczewski creates distinctive, immersive works that challenge established theatrical conventions and invite audiences to engage with emerging forms of interactive storytelling.

DIGITAL PERFORMANCE NETWORK

PL Digital Performance Network to format teatralny łączący sceny fizyczne, środowiska wirtualne i transmisje na żywo. Jedno przedstawienie może odbywać się jednocześnie w kilku miejscach, a aktorzy, awatary, kamery i widzowie uczestniczą w tym samym wydarzeniu, znajdując się w różnych pomieszczeniach i przed różnymi ekranami.



RÉBECCA PIERROT

3. EDYCJA 2026

PL Rébecca Pierrot jest dramaturżką i badaczką teatru. Ukończyła teatr i sztuki performatywne na Uniwersytecie Paul-Valéry Montpellier III, gdzie zajmowała się twórczością Krystiana Lupy oraz kształciła się w Konserwatorium Sztuki Dramatycznej w Montpellier. Od 2021 roku przygotowuje doktorat poświęcony wpływowi Lupy na młode pokolenia polskiego teatru. Od 2023 roku współpracuje z Krzysztofem Garbaczewskim i Dream Adoption Society. W Digital Performance Network działa od projektu „Brave New World” jako dramaturżka, badaczka i okazjonalnie aktorka, analizując potencjał łączenia scen fizycznych i wirtualnych.

DIGITAL PERFORMANCE NETWORK

EN Digital Performance Network is a theatrical format that brings together physical stages, virtual environments and live streams. A single performance can unfold simultaneously across several locations, with actors, avatars, cameras and audiences participating in the same event from different rooms and through different screens.

EN Rébecca Pierrot is a dramaturg and theatre researcher. She studied theatre and performance at Paul-Valéry University Montpellier III, where her research focused on the work of Krystian Lupa, and trained at the Regional Conservatory of Dramatic Art in Montpellier. Since 2021, she has been pursuing doctoral research on Lupa’s influence on younger generations of Polish theatre-makers. She has worked with Krzysztof Garbaczewski and Dream Adoption Society since 2023. Pierrot has been part of the Digital Performance Network since “Brave New World”, working as a dramaturg, researcher and occasional performer while exploring the potential of connecting physical and virtual stages.

PRZESTRZEŃ WIRTUALNA STAJE SIĘ NOWĄ FORMĄ PRZESTRZENI PUBLICZNEJ

PL Dla mnie dydaktyka i praktyka artystyczna nie są odrębnymi dziedzinami, lecz dwiema częściami tego samego procesu. W Katedrze Sztuk Cyfrowych na Wydziale Mediów i Komunikacji w Belgradzie pracuję ze studentami nad projektami powstającymi na styku sztuki współczesnej, technologii i problematyki społecznej. Postrzegam wydział jako przestrzeń, w której spotykają się edukacja, badania i produkcja artystyczna – miejsce, gdzie studenci nie tylko poznają nowe media, ale także aktywnie uczestniczą w ich rozwoju poprzez badania artystyczne, eksperymentowanie i realizację własnych projektów.

Moja praktyka artystyczna i badawcza koncentruje się na relacjach między technologią, przestrzenią, pamięcią zbiorową, tożsamością i uczestnictwem publiczności. Pracuję z mediami cyfrowymi, środowiskami wirtualnymi, skanowaniem przestrzennym, systemami interaktywnymi oraz różnymi formami twórczości kolektywnej. Szczególnie interesuje mnie to, w jaki sposób technologia może stać się narzędziem budowania nowych form wspólnoty i wymiany wiedzy, a nie jedynie środkiem służącym do produkowania treści.

Obecnie wspólnie z dwojgiem studentów rozwijam projekt „LUMO: Wieża Babel”, a jednocześnie pracuję z większą grupą studentów nad realizacjami przeznaczonymi na festiwal Speculum Artium oraz inicjatywami związanymi z Ars Electronica. Wszystkie te projekty łączy dążenie do otwierania procesu artystycznego na współpracę oraz zapewnienia studentom udziału w profesjonalnych procesach produkcyjnych i kontekstach wystawienniczych od samego początku.

Udział w Digital Performance Network daje możliwość wymiany doświadczeń z partnerami reprezentującymi różne konteksty kulturowe, technologiczne i artystyczne, a także rozwijania nowych modeli współpracy międzynarodowej. Równie ważne jest to, że umożliwia młodym artystom prezentowanie swoich prac szerszej publiczności oraz zdobywanie cennego doświadczenia w środowisku międzynarodowym.

VIRTUAL SPACE AS A NEW FORM OF PUBLIC SPACE

EN For me, teaching and artistic practice are not separate fields, but two parts of the same process. At the Department of Digital Arts at the Faculty of Media and Communication in Belgrade, I work with students on projects that emerge at the intersection of contemporary art, technology and social issues. I see the faculty as a space where education, research and artistic production converge: a place where students not only encounter new media, but actively contribute to their development through artistic research, experimentation and the realisation of their own projects.

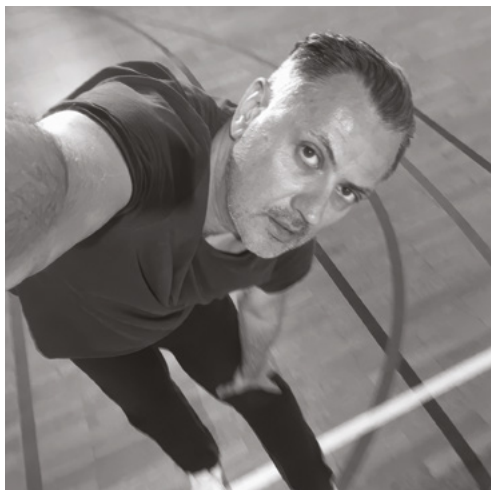
My artistic and research practice focuses on the relationships among technology, space, collective memory, identity and audience participation. I work with digital media, virtual environments, spatial scanning, interactive systems and various forms of collaborative creation. I am particularly interested in how technology can become a means of building new forms of community and knowledge exchange, rather than merely a tool for producing content.

I am currently developing “LUMO: The Tower of Babel” with two students, while also working with a larger group of students on projects for the Speculum Artium festival and initiatives associated with Ars Electronica. What unites all these projects is a commitment to opening up the artistic process to collaboration and involving students in professional production processes and exhibition contexts from the outset.

Participation in the Digital Performance Network creates opportunities to exchange experience with partners working across different cultural, technological and artistic contexts, and to develop new models of international collaboration. Equally importantly, it enables young artists to present their work to wider audiences and gain valuable experience in an international setting.

Środowiska wirtualne postrzegam jako przestrzeń spotkania i wspólnego tworzenia. Nie są one jedynie platformami prezentacji, lecz infrastrukturami umożliwiającymi współpracę osobom znajdującym się w różnych częściach świata. W tym sensie przestrzeń wirtualna staje się nową formą przestrzeni publicznej – miejscem, w którym mogą spotykać się idee, doświadczenia i różnorodne perspektywy, współtworząc wspólny proces artystyczny.

PREDRAG TERZIĆ



PREDRAG TERZIĆ

3. EDYCJA 2026

PL Predrag Terzić jest artystą wizualnym, kuratorem i wykładowcą Wydziału Mediów i Komunikacji w Belgradzie. Ukończył malarstwo na Wydziale Sztuk Pięknych w Belgradzie, a następnie uzyskał doktorat z interdyscyplinarnej teorii sztuki i mediów na tymże uniwersytecie. Od 2001 roku jest członkiem Udruženje likovnih umetnika Srbije (ULUS). Zrealizował 23 wystawy indywidualne i uczestniczył w ponad 40 wystawach zbiorowych w Europie i poza nią. Jest autorem książki „Avert the Eyes” oraz kuratorem licznych wystaw. W swojej praktyce łączy sztukę, technologię, edukację i badania nad przestrzenią, pamięcią oraz uczestnictwem publiczności.

I see virtual environments as spaces of encounter and collective creation. They are not merely platforms for presentation, but infrastructures through which people in different parts of the world can collaborate. In this sense, virtual space becomes a new form of public space: one in which ideas, experiences and diverse perspectives can meet and contribute to a shared artistic process.

PREDRAG TERZIĆ

EN Predrag Terzić is a visual artist, curator and lecturer at the Faculty of Media and Communication in Belgrade. He holds a degree in painting from the Faculty of Fine Arts in Belgrade and a doctorate in the interdisciplinary theory of art and media from the University of Arts in Belgrade. A member of ULUS since 2001, he has mounted twenty-three solo exhibitions and participated in more than forty group exhibitions in Europe and beyond. He is the author of “Avert the Eyes” and has curated numerous exhibitions. His practice brings together art, technology, education and research into space, memory and audience participation.

W JAKI SPOSÓB ILUZJA MOŻE ODSŁANIAĆ GŁĘBSZE PRAWDY?

PL The Greek Hub skupia reżyserkę i choreografkę Chrysanthi Badekę, aktora i lalkarza Kostadisa Mizarasa oraz badacza akademickiego Anastazjosa Theodoropoulou z Katedry Sztuk Performatywnych i Cyfrowych oraz Laboratorium HCI-VR Uniwersytetu Peloponeskiego w Grecji. Zespół łączy teatr, choreografię, XR, VR i interakcję człowiek-komputer. Poprzez współpracę z uczelniami, laboratoriami i partnerami międzynarodowymi rozwijamy badania artystyczne, w których technologia staje się integralną częścią dramaturgii, tworząc przestrzeń dialogu między artystami, badaczami i publicznością.

Nasza praktyka rozpoczyna się od prostego pytania: co to znaczy dziś wspólnie performować? Postrzegamy technologię nie jako narzędzie, lecz jako współtwórcę, który przekształca przestrzeń, ucieleśnienie, pamięć i komunikację. Inspirując się koncepcją teatru jako „rzeczywistości wirtualnej” Antonina Artauda, badamy, w jaki sposób iluzja może odsłaniać głębsze prawdy. Spektakle teatralne i choreograficzne, sztuczna inteligencja, media immersyjne oraz projektowanie gier inspirują nas do analizowania paradoksu technologii: choć może ona stać się mechanizmem kontroli, potrafi również tworzyć tymczasowe przestrzenie spotkania, wyobraźni i emancypacji.

Punktem wyjścia dla naszych dalszych badań był projekt „Brave New World” – transmedialny spektakl rozwijany wspólnie z Digital Performance Network i realizowany równolegle w czterech teatrach w Grecji, Polsce, Gruzji i Ukrainie. Stał się on początkiem dwóch kolejnych przedsięwzięć realizowanych we współpracy z DPN: „The Books of Jacob” oraz sympozjum poświęconego VR. W „Brave New World” aktorzy dzielili wspólną scenę wirtualną, pozostając jednocześnie fizycznie obecni przed lokalną publicznością. Zamiast ukrywać technologię za kulisami, ukazywaliśmy ją jako działające na żywo laboratorium, w którym VR, awatary, kamery transmitujące obraz na żywo, choreografia XR oraz zasady projektowania gier stawały się elementami dramaturgii. Spektakl badał, w jaki sposób

HOW CAN ILLUSION REVEAL DEEPER TRUTHS?

EN The Greek Hub brings together director and choreographer Chrysanthi Badeka, actor and puppeteer Kostadis Mizaras, and academic researcher Anastasios Theodoropoulos of the Department of Performing and Digital Arts and the HCI-VR Lab at the University of the Peloponnese in Greece. The group works across theatre, choreography, XR, VR and human–computer interaction. Through collaborations with universities, laboratories and international partners, we develop artistic research in which technology becomes an integral part of dramaturgy, creating a space for dialogue among artists, researchers and audiences.

Our practice begins with a simple question: what does it mean to perform together today? We see technology not as a tool, but as a co-creator that reshapes space, embodiment, memory and communication. Inspired by Antonin Artaud’s conception of theatre as “virtual reality”, we explore how illusion can reveal deeper truths. Theatre and choreographic performance, AI, immersive media and game design prompt us to explore the paradox of technology: while it can become a mechanism of control, it can also create temporary spaces of encounter, imagination and emancipation.

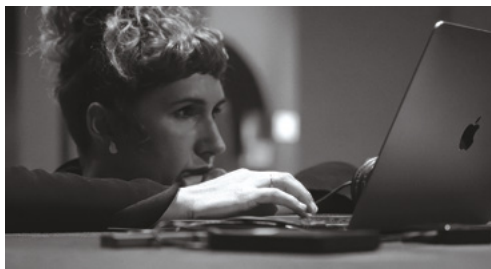
Our further research took as its starting point “Brave New World”, a transmedia performance developed with the Digital Performance Network and staged simultaneously in four theatres in Greece, Poland, Georgia and Ukraine. It led to two further collaborations with DPN: “The Books of Jacob” and a symposium devoted to VR. In “Brave New World”, actors shared a common virtual stage while remaining physically present before local audiences. Rather than concealing technology backstage, we presented it as a live laboratory in which VR, avatars, live-feed cameras, XR choreography and principles of game design became dramaturgical elements. The performance explored how hybrid environments transform presence, language and collaboration, while bringing artists, technicians and audiences together in a shared performative experience.

środowiska hybrydowe przekształcają obecność, język i współpracę, łącząc jednocześnie artystów, techników i publiczność we wspólnym doświadczeniu performatywnym.

DPN jest czymś więcej niż międzynarodową platformą. To laboratorium współpracy służące ponownemu namysłowi nad teatrem. Łącząc wiele scen za pomocą wspólnego środowiska wirtualnego, umożliwia rozwijanie nowych metod artystycznych, rozproszonego procesu twórczego oraz trwałej wymiany między artystami, badaczami i technologami. Zachęca do eksperymentowania, a zarazem generuje wiedzę wykraczającą poza pojedynczą produkcję.

Przestrzeń wirtualną rozumiemy jako rozszerzenie teatru, a nie jego zastępstwo. Otwiera ona nowe możliwości ucieleśnienia, opowiadania historii i współpracy, pozwalając oddalonym od siebie geograficznie performerom współistnieć w tej samej przestrzeni dramaturgicznej. Naszym celem nigdy nie jest technologia sama w sobie, lecz wykorzystywanie środowisk cyfrowych do pogłębiania ludzkiego spotkania, poszerzania zbiorowej wyobraźni oraz ponownego odkrywania teatru jako wspólnego doświadczenia obecności.

KONSTANTINOS MIZARAS



**CHRYSANTHI
BADEKA**

PL Chrysanthi Badeka jest grecką choreografką, reżyserką, performerką, operatorką obrazu i montażystką, pracującą na styku tańca, filmu, nowych mediów i technologii. Rozwija transmedialne podejście do choreografii, badając czas, przepływ, rzeczywistość mieszaną oraz relacje między inteligencją ludzką i sztuczną. Ukończyła Tisch School of the Arts na Uniwersytecie Nowojorskim i Rallou Manou Professional Dance School w Atenach. Współpracuje z Festiwalem b12 w Berlinie oraz z Theodorosem Terzopoulousem i Teatrem Attis. Prowadzi warsztaty videodance i kuratoruje programy filmów tanecznych.

DPN is more than an international platform: it is a collaborative laboratory for rethinking theatre. By connecting multiple stages through a shared virtual environment, it supports new artistic methodologies, distributed creative processes and sustained exchange among artists, researchers and technologists. It encourages experimentation while generating knowledge that extends beyond any single production.

We understand virtual space as an extension of theatre rather than a substitute for it. It opens up new possibilities for embodiment, storytelling and collaboration, allowing geographically dispersed performers to coexist within the same dramaturgical space. Our aim is never technology for its own sake, but to use digital environments to deepen human encounter, expand the collective imagination and rediscover theatre as a shared experience of presence.

KONSTANTINOS MIZARAS

EN Chrysanthi Badeka is a Greek choreographer, director, performer, cinematographer and editor working across dance, film, new media and technology. She develops transmedia approaches to choreography, exploring time, flow, mixed reality and the relationship between human and artificial intelligence. She holds an MFA from New York University’s Tisch School of the Arts and is a graduate of the Rallou Manou Professional Dance School in Athens. She works with the b12 contemporary dance and performance art festival and has collaborated with Theodoros Terzopoulos and Attis Theatre since 2012. She also leads videodance workshops and curates programmes of dance films.


**KONSTANTINOS MIZARAS
(KOSTADIS)**
PL

Konstantinos Mizaras (Kostadis) jest greckim aktorem, lalkarzem, reżyserem i autorem. Współtworzył ateńską przestrzeń fotograficzną M55 oraz grupę teatru lalek i opowiadania historii „ftouxelefteria”. Od ponad dwudziestu lat pracuje z zespołami międzynarodowymi, m.in. Fly Theater, Birdbone Theater i Bread and Puppet Theater. Interesuje go muzyczność i współistnienie różnych języków na scenie. Od 2023 roku uczestniczy w badaniach Dream Adoption Society nad VR; współpracował przy projektach „Brave New World” i „The Books of Jacob”, łączących teatr, awatary i zsynchronizowane sceny w wielu krajach.

EN

Konstantinos Mizaras (Kostadis) is a Greek actor, puppeteer, director and author. He co-founded the M55 photography space in Athens and the puppet theatre and storytelling company ftouxelefteria. For more than twenty years, he has worked with international ensembles, including Fly Theater, Birdbone Theater and Bread and Puppet Theater. His practice explores musicality and the coexistence of different languages on stage. Since 2023, he has taken part in Dream Adoption Society’s research into VR and contributed to “Brave New World” and “The Books of Jacob”, projects that bring together theatre, avatars and synchronised stages across several countries.


**ANASTASIOS
THEODOROPoulos**
PL

Anastasios Theodoropoulos jest adiunktem w Katedrze Sztuk Performatywnych i Cyfrowych Uniwersytetu Peloponeskiego oraz zastępcą dyrektora naukowego HCI-VR Lab. Bada tworzenie gier, technologie immersyjne, interakcję człowiek-komputer i animację postaci. Jego prace dotyczą wykorzystania mechanik gier w edukacji, VR i sztuce; współtworzył m.in. przenośny system MobiCAVE. Ma wieloletnie doświadczenie w nauczaniu programowania i przez ponad dekadę był ambasadorem EU Code Week. Jako konsultant naukowy współpracuje przy projektach łączących VR z teatrem, w tym „Brave New World”, „The Books of Jacob” i „Breaking Off”.

EN

Anastasios Theodoropoulos is an Assistant Professor in the Department of Performing and Digital Arts at the University of the Peloponnese and Deputy Scientific Director of the HCI-VR Lab. His research encompasses game development, immersive technologies, human-computer interaction and character animation. He investigates the use of game mechanics in education, VR and the arts, and co-developed the portable MobiCAVE system. He has extensive experience in teaching programming and served for more than a decade as a national ambassador for EU Code Week. As a scientific consultant, he contributes to projects combining theatre and VR, including “Brave New World”, “The Books of Jacob” and “Breaking Off”.

NASZ MÓZG JEST MASZYNĄ WIRTUALNĄ

PL Sztuka służy mi jednemu prostemu celowi: zrozumieniu, co to wszystko znaczy – dosłownie. Choćby nieznacznie uchyleniu zasłony tajemnicy, w którą wszyscy zostaliśmy wrzuceni – każdy z osobna – nawet jeśli czasem o tym zapominamy. Co znaczy być człowiekiem? Zwłaszcza właśnie w tym momencie. Co znaczy być sobą, a jednocześnie częścią ludzkości? Skupieniem świadomości przemierzającym przestrzeń – czym jest taka podróż i czemu służy?

Paradoksalnie odpowiedzi często odnajduję nie we współczesnej rzeczywistości i kulturze, lecz w mitologii, która spleta się z moim własnym życiem. Być może archetypy zbiorowej nieświadomości przemawiają donośniej niż nowo wymyślane odpowiedzi. W tym sensie opowieść o wieży Babel niesie w sobie ogromny ładunek znaczeń. Pod względem technologicznym znajdujemy się dziś gdzieś na jej najwyższych piętrach. Jednocześnie jako ludzkość i jako jednostki jesteśmy podzieleni bardziej niż kiedykolwiek.

W dużej mierze zadaniem sztuki jest budowanie porozumienia – na poziomie doświadczenia i odczuwania – mimo dzielącego nas dystansu. W tym sensie nie widzę zasadniczej różnicy między sztuką tradycyjną a cyfrową. Być może ta druga jest wciąż mniej oswojona przez publiczność, ale jest to całkowicie naturalne. W początkach kina na widowni byli nawet ludzie, których zadaniem było wyjaśnianie tego, co działo się na ekranie. Sto lat później medium to stało się zdolne wpływać nawet na nasze sny. Jak zmieniają się one w ciągu kolejnych stu lat? Oto pytanie.

Kultura często zyskuje władzę nad rzeczywistością dzięki autorytetowi, który pozwala jej określać, co jest realne – a zatem ważne – a co jedynie fikcyjne, „wirtualne”. Za realne uznaje się często wszystko, co materialne, opłacalne i praktyczne. W wierszu „Castile” Louise Glück pyta, czy coś musi wydarzyć się w świecie, aby było realne. Każdy z nas pragnie żyć w najpełniejszej, najbardziej intensywnej wersji tego,

THE BRAIN ITSELF IS A VIRTUAL MACHINE

EN For me, art serves one simple purpose: to understand what all this means – literally. To draw back, if only slightly, the veil from the mystery into which we have all been thrown – each of us separately – even if at times we forget it. What does it mean to be human, especially at this particular moment? What does it mean to be myself and, at the same time, part of humanity? A concentration of consciousness travelling through space – what is the nature of its journey, and what purpose does it serve?

Paradoxically, I often find answers not in contemporary reality and culture, but in mythology, where it becomes entangled with my own life. Perhaps the archetypes of the collective unconscious speak more powerfully than newly devised answers. In this sense, the story of the Tower of Babel carries an immense charge of meaning. In technological terms, we now find ourselves somewhere on its uppermost floors. At the same time, both as humanity and as individuals, we are more divided than ever.

To a great extent, the task of art is to foster understanding – genuine understanding grounded in experience and feeling – despite the distance that separates us. In this sense, I see no fundamental difference between traditional and digital art. The latter may still be less familiar to audiences, but this is entirely natural. In the early days of cinema, cinemas even employed people to explain what was happening on screen. A century later, cinema has acquired the power to shape even our dreams. How will our dreams change over the next hundred years? That is the question.

Culture often exerts power over reality by claiming the authority to determine what is real – and therefore important – and what is merely fictional, “virtual”. The real is often equated with whatever is material, profitable and practical. In her remarkable poem “Castile”, Louise Glück asks whether something has to happen in the world in order to be real.

czego doświadcza. Jednak to, co wydaje się najpełniejsze musi być rzeczywistością faktyczną.

Odkąd staliśmy się ludźmi jako gatunek – a być może nawet wcześniej – żyjemy pomiędzy rzeczywistościami: snów, wyobraźni, fantazji, społeczeństwa, a dziś także rzeczywistością wirtualną. Dostęp do rzeczywistości jako takiej pozostaje dla nas ontologicznie zamknięty. Nasz mózg jest maszyną wirtualną. Dlatego przestrzeń rzeczywistości wirtualnej jest dla mnie przede wszystkim możliwością zakwestionowania tego, co kultura definiuje jako realne, a w konsekwencji także jako ważne.

MAX NOWOTARSKI



MAX NOWOTARSKI

3. EDYCJA 2026

PL Max Nowotarski jest reżyserem i dramaturgiem. Studiował astrofizykę, a następnie teatrologię na Uniwersytecie Karola w Pradze, Uniwersytecie Johanna Wolfganga Goethego we Frankfurcie i Uniwersytecie Wiedeńskim. Reżyserię studiował na Akademii Sztuk Scenicznych im. Leoša Janáčka (JAMU) w Brnie oraz Akademii Sztuk Teatralnych w Krakowie. Asystował Krystianowi Lupie i Jakubowi Skrzywankowi. Pracuje w teatrach w Polsce i za granicą. Tworzy spektakle dramatyczne, muzyczne, dokumentalne i immersyjne, a także projekty site-specific i spacerów audio. Jego spektakl „Ja też chcę nauczyć się zabijać ludzi...” został wyróżniony trzema nagrodami podczas Forum Młodej Reżyserii, a także otrzymał Trytona na Festiwalu FAMA. Jego prace były prezentowane m.in. podczas Międzynarodowego Festiwalu Teatralnego Boska Komedia oraz na Warszawskich Spotkaniach Teatralnych.

Each of us longs to inhabit the fullest, most intense version of reality available to us. Yet the fullest version is not necessarily the actual one.

Ever since we became human as a species – perhaps even earlier – we have lived between realities: those of dreams, imagination, fantasy and society, and now virtual reality. Reality as such is ontologically inaccessible to us. The brain itself is a virtual machine. For me, therefore, virtual reality is above all a space in which to question what culture defines as real and, consequently, as important.

MAX NOWOTARSKI

EN Max Nowotarski is a director and dramaturg. He studied astrophysics before turning to theatre studies at Charles University, Goethe University Frankfurt and the University of Vienna, and trained in theatre directing at JAMU in Brno and the AST National Academy of Theatre Arts in Kraków. He assisted Krystian Lupa and Jakub Skrzywanek and has worked with theatres in Poland and abroad. He creates dramatic, musical, documentary and immersive performances, as well as site-specific projects and audio walks. His production “I Also Want to Learn How to Kill People...” received three awards at the Young Directors’ Forum and the Tryton Award at the FAMA Festival; his work has also been presented at the Divine Comedy International Theatre Festival and the Warsaw Theatre Meetings.

NIEWYOBRAŻALNE

PL CultureHub to wielokrotnie nagradzana międzynarodowa społeczność łącząca sztukę i technologię, rozwijająca 65-letnią tradycję swoich partnerów założycielskich: La MaMa Experimental Theatre Club w Nowym Jorku oraz Seoul Institute of the Arts w Korei Południowej. Od 2009 roku CultureHub bada rolę nowych technologii w kształtowaniu przyszłości twórczości artystycznej. Poprzez program rezydencyjny, coroczny festiwal sztuki mediów, inkubator cyfrowego opowiadania historii oraz bezpłatne programy edukacyjne CultureHub promował twórczość ponad 1500 artystów. Wspiera projekty, które podejmują ryzyko, wykorzystują nowe narzędzia i metody oraz za pomocą różnych mediów mierzą się z palącymi problemami społecznymi. Należą do nich między innymi programowanie kreatywne, performans nowomediálny, instalacje interaktywne, e-tekstyli oraz środowiska działające w przeglądarkach internetowych. Tworząc hybrydowe modele prezentacji, łączące przestrzeń online i offline, dotarliśmy do publiczności w ponad stu krajach.

Moja praktyka artystyczna obejmuje różne obszary: performans, kuratorstwo, produkcję i reżyserię. W ciągu 17 lat pracy w CultureHub najbardziej fascynował mnie performans rozproszony. Co się dzieje, gdy performans w jakiś sposób spotyka się z internetem? Poszukując odpowiedzi na to pytanie, korzystałem z różnych technologii, takich jak społecznościowa rzeczywistość wirtualna czy systemy teleobecności. Byłem również członkiem zespołu opracowującego własne narzędzia open source. Cenię swobodę, jaką daje możliwość współpracy z artystami z całego świata. Fascynuje mnie też wyzwanie zachowania charakteru wydania „na żywo”, mimo że coraz większą rolę odgrywają w nim technologiczne zapośredniczenia.

Udział w DPN ma w sobie wiele z punkowej energii – i bardzo mi się to podoba. Wszystkie zaangażowane osoby wnoszą swój wkład z pasji. To niezwykle eksperymentalny kolektyw. Choć pracujemy nad wspólnymi projektami, rozproszony charakter tej pracy pozostawia wiele miejsca dla indywidualnej ekspresji.

MIND-BENDING

EN CultureHub is an award-winning global art and technology community that builds on the 65-year legacy of our founding partners, La MaMa Experimental Theatre Club in New York City and the Seoul Institute of the Arts in South Korea. Since 2009, CultureHub has explored the critical role emerging technologies play in the future of artmaking. Through our residency, annual media arts festival, digital storytelling incubator, and free education programs, CultureHub has amplified the work of more than 1,500 artists. We support work that takes risks, embraces new tools and methodologies, and pursues pressing social questions through a variety of media, including creative code, new media performance, interactive installation, e-textiles, and browser-based environments. By developing hybrid presentation models that bridge online and offline spaces, we have engaged audiences in over 100 countries.

My creative practice spans various modes including performing, curating, producing, and directing. Over the past 17 years at CultureHub my main technological obsession has been distributed performance. What happens when performance intersects the internet in some way? In that exploration, I have used various technologies such as social VR, telepresence systems, and have even been part of a team developing our own open-source tools. I like the freedom of being able to collaborate with other artists from all over the world. I love the challenge of maintaining “liveness” as things become mediated.

Being part of DPN is very punk, and I love that. Everyone involved contributes because of their passion. It is a very experimental collective and while we are all working on the same projects, the distributed nature of the work gives a lot of room for individual expression.

The internet is a new space that can link multiple real-world venues. This modular expression of space is fascinating. You can perform in several countries simultaneously, while being streamed online, and interacting with audience members

Internet pozwala łączyć wiele lokalizacji istniejących w świecie rzeczywistym. Ta modułowość jest fascynująca. Można występować jednocześnie w kilku krajach, transmitować wydarzenie w internecie, a przy tym wchodzić online z publicznością i innymi performerami w przestrzeni wirtualnej. To niewyobrażalne doświadczenie potrafi zawrócić w głowie, a czasem wręcz wprowadzić w rodzaj transu. Bardzo pociąga mnie tkwiący w nim potencjał poszerzania granic.

BILLY CLARK

Dyrektor artystyczny CultureHub



BILLY CLARK

PL Billy Clark jest dyrektorem artystycznym CultureHub, gdzie od 2009 roku rozwija programy artystyczne, edukacyjne i społeczne na styku sztuki i technologii. Ukończył Experimental Theatre Wing na Uniwersytecie Nowojorskim (NYU) i od ponad 25 lat pracuje jako performer, reżyser i producent. Jest także profesorem w Instytucie Sztuki w Seulu (Seoul Arts) oraz wieloletnim członkiem Great Jones Repertory Company działającej przy La MaMa. W swojej twórczości koncentruje się na performansie hybrydowym oraz immersyjnym opowiadaniu historii kształtowanych przez technologie cyfrowe i środowiska sieciowe.

and other performers in virtual space. It is a bit mind-bending or trance-like. I really enjoy the expansive potential of it all.

BILLY CLARK

Artistic Director CultureHub

EN Billy Clark is Artistic Director of CultureHub, where since 2009 he has developed artistic, educational and community programs at the intersection of art and technology. A graduate of NYU’s Experimental Theatre Wing, he has worked for over 25 years as a performer, director, and producer. He is also a professor at the Seoul Institute of the Arts and a longtime member of La MaMa’s Great Jones Repertory Company. His practice focuses on hybrid performance, immersive storytelling and new forms of live art shaped by digital technologies and networked environments.

„Ona WIZM”

P.NFSZ'26
40%

02

W Y D A R Z E N I E
E V E N T

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

„Ona NIZM”

reż. Maciej Śliwiński

Reżyseria, scenariusz i realizacja obrazu:

Maciej Śliwiński

Asystentka reżysera, realizacja obrazu:

Natalia Kasprzak

Występują:

Wiktoria Ryńska, Mikołaj Rutecki

Muzyka, realizacja dźwięku:

Adam Szymczyk

Programowanie:

Mikołaj Gierulski

Kostiumy i scenografia:

Angelo Mikołajczyk

Produkcja:

Weronika Goszcz

Social media:

Wojciech Chryć

“Ona NIZM”

Directed by Maciej Śliwiński

Direction, Script and Video Production:

Maciej Śliwiński

Assistant Director and Video Production:

Natalia Kasprzak

Performers:

Wiktoria Ryńska, Mikołaj Rutecki

Music and Sound Production:

Adam Szymczyk

Programming:

Mikołaj Gierulski

Costume and Set Design:

Angelo Mikołajczyk

Production:

Weronika Goszcz

Social Media:

Wojciech Chryć

Teatr Wschodni

ul. Lubartowska 30A

12 września 2026, godz. 21.00

Czas trwania: 70 minut

Spektakl dostępny także online na stronie:
percepcje.pl

Teatr Wschodni (Eastern Theatre)

ul. Lubartowska 30A

12 September 2026, 9 pm

Running time: 70 minutes

The performance will also be available online
at percepcje.pl

PL „Ona NIZM” to intermedialny eksperyment performatywny łączący teatr, film i internetowy streaming. Bohaterką jest 24-letnia dziewczyna, która od dziesięciu lat funkcjonuje w świecie cosplayu. Jej działalność w sieci stopniowo podporządkowuje się oczekiwaniom odbiorców i mechanizmom internetowej popularności, prowadząc do coraz śmielszego przekraczania granic własnego wizerunku.

Smartfon, webcam, handycam i sensor Kinect tworzą równoległe obrazy bohaterki, łącząc estetykę mediów społecznościowych i streamingu z podglądactwem znanym z reality TV. Istotnym elementem spektaklu jest transmitowany na żywo czat, w którym może uczestniczyć publiczność. „Ona NIZM” przygląda się temu, jak technologie komunikacji kształtują relację między osobą obserwowaną a odbiorcami oraz wpływają na granice prywatności, kontroli i eksploatacji własnego wizerunku.

EN “Ona NIZM” is an intermedia performance experiment combining theatre, film and live online streaming. Its protagonist is a twenty-four-year-old woman who has been part of cosplay culture for ten years. Her online activity becomes increasingly governed by audience expectations and the dynamics of online popularity, leading her to push the boundaries of her self-presentation ever further.

A smartphone, webcam, camcorder and Kinect sensor generate simultaneous images of the protagonist, combining the aesthetics of social media and streaming with the voyeurism familiar from reality television. A key element of the performance is a live-streamed chat in which the audience can participate. “Ona NIZM” examines how communication technologies transform the relationship between the person being watched and those watching, and how they affect the boundaries of privacy, control and the exploitation of one’s own image.



„Ona NIZM”, kadr z projekcji

GDZIE DZIŚ WŁAŚCIWIE ZACZYNA SIĘ DOŚWIADCZENIE „NA ŻYWO”?

3. EDYCJA 2026

PL *Dlaczego zdecydowaliście, że „Ona NIZM” będzie rozgrywać się również na Twitchu? Co daje Wam ta platforma, czego nie daje tradycyjna scena teatralna?*

„Ona NIZM” od początku był pomyślany przede wszystkim jako spektakl na Twitchu. Wcześniejsze „Hikikomori” łączyło scenę teatralną ze streamingiem, ale szybko okazało się, że podstawowym problemem jest infrastruktura – stabilne łącze internetowe wciąż nie jest standardem w instytucjach kultury. Dlatego „Ona NIZM” zrealizowaliśmy w zwykłym mieszkaniu. Zależało nam na większym realizmie. Przy „Hikikomori” zdarzyło się, że przypadkowi widzowie nie widzieli, że oglądają spektakl. Tym razem chcieliśmy ten efekt jeszcze wzmocnić.

Twitch jest dla mnie gotową przestrzenią performatywną. Widz przychodzi tam po rozrywkę na żywo i może bezpośrednio wpływać na twórcę. Obok klasycznych streamów istnieją formaty przypominające cyfrowy teatr lalek jak GTA RP, czy rozbudowane reality show. Tradycyjna scena ogranicza widza do jednego punktu patrzenia, film z kolei traci aspekt „nażywości”. Twitch stawia pytanie, gdzie dziś właściwie zaczyna się doświadczenie „na żywo”.

Co łączy środowisko gamingowe, streaming i teatr?

Teatr od zawsze był również formą rozrywki i wspólnego przeżywania. Twitch pełni podobną funkcję, tylko używa innych

narzędzi i języka. Dla mnie jest medium, które można włączyć do teatru tak samo jak film, wideo czy inne technologie.

Różnica polega na sposobie uczestnictwa. W teatrze widz często obawia się bezpośredniej interakcji z aktorem. Internet daje częściową anonimowość: nie występujemy pod własnym imieniem i z własną twarzą, więc łatwiej komentujemy, reagujemy i przekraczamy granice. To otwiera możliwości, które w tradycyjnym teatrze są trudniejsze do osiągnięcia.

W „Ona NIZM” publiczność poprzez czat staje się częścią sytuacji. Co to zmienia?

Widz nie tylko kontaktuje się z aktorem, ale też komentuje wydarzenie razem z innymi. Powstaje dodatkowa wspólnota, której nie da się do końca zaplanować. Możemy przewidywać zachowania internetowej publiczności, ale nigdy nie wiemy, w jakim kierunku potoczy się rozmowa na czacie.

Przy „Ona NIZM” trzech zaprzyjaźnionych użytkowników Twitcha pomagało inicjować rozmowę, włączając się w nią jak zwykli widzowie. Pozostałe reakcje były autentyczne, czasem bardzo wulgarne i przekraczające nasze założenia. Najciekawsze było to, że publiczność się podzieliła: część współczuła bohaterce, inni byli przeciwko niej. Dzięki temu relacja między odbiorcą a nadawcą treści stała się jednym z tematów spektaklu.

Spektakl dotyczy internetowej popularności, presji odbiorców i funkcjonowania młodych kobiet w sieci. Dlaczego ten temat dziś jest taki ważny?

Pisząc tekst, korzystałem z prawdziwych historii dziewczyn ze środowiska cosplayowego. Na Twitchu istnieje dobrze znany mechanizm: kobieta bardzo szybko zaczyna przyciągać osoby, które zabiegają o jej uwagę, oferując pieniądze lub swoją obecność.

Nie chciałem wskazywać jednego winnego. To skomplikowana zależność między twórcą, odbiorcą i platformą. W epoce OnlyFans i płatnych treści jest ona jeszcze bardziej widoczna. Jednocześnie coraz młodsze osoby mają łatwy dostęp do pornografii i obserwują ludzi, którzy dzięki seksualizacji własnego wizerunku osiągają ogromny sukces finansowy. Powstaje nowy model popularności, a wraz z nim – nowy typ idoli.

Co pociąga Was w teatrze jako medium?

Teatr jest nam najbliższy, ponieważ część zespołu zawodowo lub edukacyjnie jest z nim związana. Jest też jednym z niewielu mediów, w których człowieka nadal nie da się całkowicie zastąpić. Dla mnie ma to osobisty wymiar – w 2023 roku straciłem pracę copywritera, ponieważ moje zadania przejęła sztuczna inteligencja.

W teatrze fascynuje mnie „nażywość”, możliwość wejścia w rodzaj gry czy tańca z widzem. Interakcja tworzy materię, która pozostaje częściowo nieprzewidywalna. Teatr pozwala też stale eksperymentować: spektakl można zmieniać z pokazu na pokaz, podczas gdy film pozostaje raz zarejestrowaną wersją.

Czy teatr ma dziś narzędzia, żeby być atrakcyjny dla młodych odbiorców?

Problem często zaczyna się od pierwszego kontaktu z teatrem, który odbywa się poprzez szkolne lektury i przedstawienia odbierane jako obowiązek. Dla wielu młodych osób teatr nie mówi wtedy ich językiem.

Jednocześnie bardzo trudno tworzyć „teatr dla młodzieży”, bo internetowy język zmienia się błyskawicznie. Mikrotrendy trwają krótko, a produkcja spektaklu jest znacznie dłuższym procesem. Dlatego w „Ona NIZM” unikaliśmy modnego slangu i jednorazowych odniesień. Zależało nam, żeby temat pozostał aktualny dłużej niż jeden sezon w internecie.

Czy teatr również może być „piaskownicą” do eksperymentów formalnych?

Oczywiście. Dlatego nie rozstajemy się z teatrem. Internet jest po prostu przestrzenią, którą znamy najlepiej i w której spędzamy najwięcej czasu.

Jeśli spojrzeć na historię teatru, jest on jednym wielkim eksperymentem formalnym. Stale wprowadza nowe media, języki i tematy. Internet nie jest więc alternatywą dla teatru, lecz kolejną zmienną, z którą teatr może pracować.

MACIEJ ŚLIWIŃSKI



„Ona NIZM”, kadr z projekcji

WHERE DOES THE “LIVE” EXPERIENCE ACTUALLY BEGIN TODAY?

EN *Why did you decide that “Ona NIZM” should also unfold on Twitch? What does the platform offer that a conventional theatre stage cannot?*

“Ona NIZM” was conceived from the outset primarily as a performance for Twitch. Our earlier project, “Hikikomori”, combined the theatre stage with streaming, but we soon discovered that the principal obstacle was infrastructure: a stable internet connection is still not standard in cultural institutions. We therefore staged “Ona NIZM” in an ordinary flat. We also wanted to heighten the sense of realism. During “Hikikomori”, some viewers who came across the stream by chance did not realise they were watching a performance. This time, we wanted to intensify that effect.

For me, Twitch is a ready-made performative space. Viewers come to the platform for live entertainment and can directly influence the creator. Alongside conventional streams, there are formats resembling digital puppet theatre, such as GTA RP, as well as elaborate reality shows. The conventional stage limits the audience to a single viewpoint, while film lacks liveness. Twitch allows us to ask where, today, the experience of the “live” actually begins.

What connects gaming culture, streaming and theatre?

Theatre has always been a form of entertainment and communal celebration. Twitch fulfils a similar function, albeit through different tools and a different language.

For me, it is a medium that can be incorporated into theatre just like film, video and other technologies.

The principal difference lies in the mode of participation. In theatre, spectators are often reluctant to interact directly with a performer. The internet offers a degree of anonymity: we do not appear under our real names or show our faces, making it easier to comment, respond and cross boundaries. This opens up possibilities that are far more difficult to achieve in conventional theatre.

In “Ona NIZM”, the audience becomes part of the situation through the chat. What does this change?

Viewers not only interact with the performer, but also comment on the event alongside other audience members. This creates an additional sense of community that can never be entirely planned. We may anticipate the behaviour of an online audience, but we never know exactly where the chat will lead.

For “Ona NIZM”, three Twitch users I know helped initiate the conversation while participating as ordinary viewers. The remaining responses were spontaneous, at times highly vulgar and far beyond anything we had anticipated. What interested me most was the division within the audience: some viewers sympathised with the protagonist, while others turned against her. The relationship between the audience and the content creator thereby became one of the subjects of the performance itself.

The performance addresses online popularity, audience pressure and the experience of young women online. Why is this subject important today?

In writing the text, I drew on the real-life experiences of girls in the cosplay community. Twitch has a well-established dynamic: a woman can very quickly attract people who compete for her attention, whether through financial support or their constant presence.

I did not want to assign responsibility to any single party. It is a complex relationship between the creator, the audience and the platform. In the age of OnlyFans and paid content, this dynamic has become still more visible. At the same time, people at an increasingly young age have easy access to pornography and see others achieve enormous financial success by sexualising

their own image. This gives rise to a new model of popularity and a new generation of idols.

What draws you to theatre as a medium?

Theatre is the medium closest to us because some members of the group are professionally or academically connected with it. It is also one of the few media in which human presence cannot yet be entirely replaced. For me, this has a personal dimension: in 2023, I lost my job as a copywriter because my tasks were taken over by artificial intelligence.

What fascinates me about theatre is its liveness and the possibility of entering into a kind of interplay or dance with the audience. Interaction generates partly unpredictable material. Theatre also allows for continuous experimentation: a performance can change from one presentation to the next, whereas film remains a single recorded and fixed version.

Does theatre today have the means to engage young audiences?

The problem often begins with a young person's first encounter with theatre, which usually takes place through compulsory school texts and performances experienced as an obligation. For many young people, theatre simply does not speak their language at that stage.

At the same time, creating "theatre for young people" is difficult because online language changes extremely quickly. Microtrends are short-lived, whereas producing a theatre performance takes considerably longer. That is why, in "Ona NIZM", we avoided fashionable slang and references tied to passing trends. We wanted the subject to remain relevant for longer than a single season online.

Can theatre also be a "sandbox" for formal experimentation?

Of course. That is precisely why we are not abandoning theatre. The internet is simply the environment we know best and in which we spend most of our time.

Viewed historically, theatre is one vast formal experiment. It continually incorporates new media, languages and subjects. The internet is therefore not an alternative to theatre, but another variable with which theatre can work.

MACIEJ ŚLIWIŃSKI



„Ona NIZM”, kadr z projekcji

CAM 1 ●



„Ona NIZM”, kadr z projekcji



PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI



PL Jesteśmy niezależną grupą artystyczną, która łączy ludzi z zupełnie różnych środowisk, o odmiennych wrażliwościach i doświadczeniach. Początkowo tworzyliśmy w składzie Maciej Śliwiński, Mikołaj Rutecki oraz Adam Szymczyk, pracując nad naszym pierwszym wspólnym projektem nowomediałnym „Hikikomori”. Przy projekcie „Ona NIZM” poszerzyliśmy jednak nasze grono o osoby związane z różnymi środowiskami kreatywnymi, takimi jak teatr, film, nowe media czy kultura internetowa.

Fundamentem naszej działalności jest niezależność instytucjonalna. Brak narzuconych ram i wymogów formalnych daje nam większą swobodę twórczą. Internet traktujemy jako piaskownicę do bezkompromisowych eksperymentów formalnych, poszukiwania nowych języków narracji oraz zacierania granic między dokumentem, fikcją, teatrem na żywo a kreacją cyfrową.

ARTIST:

MACIEJ ŚLIWIŃSKI

J P.NFSZ'26 40% ISKI

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

EN We are an independent artistic collective, bringing together people from markedly different backgrounds, sensibilities and experiences. Maciej Śliwiński, Mikołaj Rutecki and Adam Szymczyk initially came together to work on our first collaborative new-media project, “Hikikomori”. For “Ona NIZM”, however, we expanded the group to include people from a broad spectrum of creative fields, from theatre and film practitioners to enthusiasts of new media and internet culture.

Our practice is founded on complete institutional independence. The absence of externally imposed frameworks and formal requirements affords us considerable freedom. We regard the internet as a testing ground for uncompromising formal experimentation, for developing new narrative languages and for dissolving the boundaries between documentary and fiction, live theatre and digital creation.

A silhouette of a person wearing a VR headset, looking towards a bright light source, creating a lens flare effect. The person's head is tilted slightly to the right.

„The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non- humans)“

P.NFSZ'26
60%

03

W Y D A R Z E N I E
E V E N T

„The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)”

reż. Victorine van Alphen

Artystka:

Victorine van Alphen

Badacz AI:

Valentin Vogelmann

Artysta 3D:

Jacco Kooistra

Produkcja:

Naomi van Dijck

Realizacja immersyjna:

Bram Snijders i IDlab

Performans:

Beata Mysiak

Muzyka:

Merlijn Nash

Dźwięk:

Giel van Geloven

Konsultacje:

Berthe Spoelstra, Nienke Huitinga
i Yannick Noomen

“The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)”

Directed by Victorine van Alphen

Artist:

Victorine van Alphen

AI Research:

Valentin Vogelmann

3D Artist:

Jacco Kooistra

Production:

Naomi van Dijck

Immersive Design:

Bram Snijders and IDlab

Performer:

Beata Mysiak

Music:

Merlijn Nash

Sound:

Giel van Geloven

Consultants:

Berthe Spoelstra, Nienke Huitinga
and Yannick Noomen

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

Galeria Labirynt

ul. ks. J. Popiełuszki 5

**19 i 20 września 2026,
godz. 15.00, 17.30 i 20.00**

Czas trwania: 60 minut

Instalacja po spektaklu zostanie
udostępniona zwiedzającym w formie
interaktywnej wystawy od 22 do 26
września, w godzinach 12:00–19:00.

Galeria Labirynt

ul. Popiełuszki 5

**19 and 20 September 2026,
3 pm, 5.30 pm and 8 pm**

Running time: 60 minutes

Following the performances, the instal-
lation will be presented as an interactive
exhibition, open to visitors from 22 to 26
September, 12 noon–7 pm.

PL Czy możemy wspólnie na nowo przyjrzeć się temu, co znaczy być istotą cielesną, i wyobrazić sobie istnienie poza cielesnością? „The Oracle” to futurologiczny rytuał o zmieniającej się relacji między ludźmi, ciałami i sztuczną inteligencją. Łącząc osobistą historię z niepokojącą obecnością systemu, zaprasza uczestników do zanurzenia się w zagadnieniach zmysłowości, śmierci, sprawczości i doświadczenia nieodwracalnej zmiany.

Punktem wyjścia jest osobista historia dwojga entuzjastów AI oraz zgromadzone przez nich materiały archiwalne. Początkowo publiczność zyskuje kontrolę nad przebiegiem doświadczenia, jednak stopniowo, a następnie gwałtownie zostaje jej pozbawiona i zanurzona w świecie nieludzkich bytów i obrazów. Widzowie zostają zaproszeni do środowiska projekcji 360°, w którym poruszają się w choreografii łączącej wymiar społeczny i immersyjny, intymność i niesamowitość.

W centrum „The Oracle” nie znajduje się technologiczny spektakl, lecz refleksja nad technologią. Projekt podważa zachodni ideał autonomicznego, racjonalnego człowieka i bada „ja” jako byt płynny, kształtowany – i przekształcany – przez systemy większe od nas samych. To nie kolejny spektakl o AI, lecz rytuał wspólnego doświadczenia: symboliczny, ucieleśniony i emocjonalnie poruszający.



„The Oracle...“, fot. V. van Alphen

EN *Can we collectively reconsider what it means to be embodied, and imagine existence beyond embodiment? “The Oracle” is a thought-provoking futuristic ritual exploring the changing relationship between humans, bodies and AI. Combining a personal story with the unsettling presence of a system, it invites participants to immerse themselves in questions of sensuality, death, agency and irreversible change.*

The work takes as its point of departure the personal story of two AI enthusiasts and the archival material they have assembled. The audience initially gains control over the course of the experience, but that control is gradually – and then abruptly – wrested away as viewers are immersed in a world of non-human entities and images. They are invited into a 360-degree projection environment, where they navigate a choreography that is at once social and immersive, intimate and uncanny.

At the heart of “The Oracle” lies not a technological spectacle, but a reflection on technology. The project challenges the Western ideal of the autonomous, rational human and considers the self as fluid, shaped – and transformed – by systems larger than ourselves.

This is not another performance about AI, but a ritual of collective experience: symbolic, embodied and emotionally resonant.

“The Oracle: Ritual for the Future (for humans and non-humans)”

JAK TO JEST ŁĄCZYĆ SIĘ SPOŁECZNIE I ZMYŚŁOWO Z INTELIGENTNYMI SYSTEMAMI?

3. EDYCJA 2026

PL Technologia jest często przedstawiana jako coś wydajnego, niewidzialnego i nieuniknionego. Moja praktyka artystyczna zmierza w przeciwnym kierunku. Interesuje mnie technologia w chwili, gdy się ujawnia – kiedy dociera do swoich granic, zaczyna działać wadliwie, zaskakuje nas albo staje się nieoczekiwanie intymna. Takie momenty mogą być jednocześnie uwodzicielskie i niepokojące. Odślaniają nie tylko systemy, które tworzymy, lecz także sposoby, w jakie przekształcają one nasze ciała, emocje, relacje i wyobraźnię.

Tworzę immersyjne performanse i środowiska partycypacyjne, które pozwalają publiczności doświadczać możliwych przyszłości, zamiast jedynie o nich myśleć. Zamiast formułować prognozy, zapraszam ludzi do spekulatywnych światów, w których relacje między człowiekiem a technologią stają się coraz bardziej złożone i splatają się ze sobą na nowe sposoby. Jak to jest łączyć się społecznie i zmysłowo z inteligentnymi systemami? Jak zmieniają się nasze zmysły, pragnienia, wspomnienia i tożsamość, kiedy technologia staje się społeczna, fizyczna, emocjonalna, a nawet poetycka? Na te pytania nie da się odpowiedzieć wyłącznie za pomocą teorii. Trzeba je przeżyć, poczuć i poddać negocjacji.

Wspólnie z badaczem danych Valentinem Vogelmannem zgłębialiśmy te zagadnienia poprzez rozbudowaną współpracę ze sztuczną inteligencją. Eksperymentowaliśmy z wieloma systemami AI, aby ujawnić ich uprzedzenia, ideały, estetykę, sprzeczności etyczne i stojące za nimi paradygmaty. Zamiast traktować AI jako neutralne narzędzie, podchodziliśmy do niej jak do aktywnego współtwórcy, który jednocześnie wytwarza piękno i zniekształcenie, intymność i wyobcowanie, zaskoczenie i kontrolę.

Powstała w ten sposób multimedialna choreografia porusza się pomiędzy tymi napięciami. Osobiste materiały biograficzne przeplatają się z narracjami generowanymi przez AI, tworząc performans oscylujący między dokumentem a spekulacją, między ludzką pamięcią a maszynową wyobraźnią. Rozpoczyna się od historii dwojga entuzjastów sztucznej inteligencji, opowiedzianej z perspektywy osoby, która jej doświadczyła, a następnie stopniowo prowadzi ku coraz bardziej spekulatywnym wizjom przyszłości. Gdy granice człowieka rozpuszczają się zarówno formalnie, jak i koncepcyjnie w radykalnej choreografii audiowizualnej, praca stawia pytanie, czy ekspresja, piękno, empatia i poezja mogą nadal istnieć w formach wykraczających poza ludzką egzystencję.

Dla mnie przyszłość nie jest miejscem docelowym, lecz laboratorium. Jest alternatywną rzeczywistością, w której możemy wyolbrzymiać współczesne zjawiska i tymczasowo konstruować nowe mikrospołeczeństwa. W tych fikcyjnych światach możemy pytać, w jaki sposób technologie przekształcają nas na długo przed tym, zanim staną się czymś zwyczajnym. Kiedy telefon staje się zegarkiem, jak zmienia się nasza fizyczna relacja z technologią? Kiedy algorytmy pośredniczą w naszych pragnieniach, wspomnieniach, a nawet kreatywności, co dzieje się z naszym poczuciem własnego „ja”? W jaki sposób technologie choreografują nasze ciała i postawy, przekształcając je w dłonie przesuwające po ekranie i kciuki stukające w klawiaturę?

Podchodzę do tych pytań poprzez choreografię – nie tylko ciał, lecz także technologii, interakcji społecznych, interfejsów, dźwięków i obrazów, a ostatecznie również „nowego rytuału”, który łączy to, co znajome, z tym, co nieznane. Każdy element staje się częścią jednego żywego systemu. Znane technologie pojawiają się w nieznanych rolach, skłaniając publiczność do ponownego przemyślenia codziennych relacji z mediami cyfrowymi. Uczestnicy mogą swobodnie

poruszać się w tych immersyjnych środowiskach, odkrywając własną pozycję i nieustannie zmieniając rolę obserwatora, performerera, współtwórcy i świadka.

Fascynuje mnie napięcie między racjonalnym rozumieniem a doświadczeniem zmysłowym. Często wydaje nam się, że wiemy, co myślimy o nowych technologiach, jednak nasze ciała opowiadają inne historie, gdy stykamy się z nimi bezpośrednio. Sztuczna inteligencja jest tego doskonałym przykładem. Debata publiczna koncentruje się często na etyce, ekonomii czy wydajności, ale AI oddziałuje również poprzez obrazy, głosy, emocje, estetykę i podświadome skojarzenia. Dotyka nas, zanim w pełni zrozumiemy dlaczego.

Dlatego uważam eksperyment artystyczny za niezbędną. Performans pozwala nam badać te relacje w sposób zmysłowy, emocjonalny, a czasem nawet erotyczny. Technologia nie zmienia jedynie tego, co robimy; zmienia także sposób, w jaki czujemy, pragniemy i wyobrażamy sobie samych siebie. Po cichu wkracza w nasze życie, przekształcając znaczenia od wewnątrz. Sztuka tworzy przestrzeń, w której przemiany te mogą stać się widoczne, namacalne i otwarte na dyskusję.

W moich performansach publiczność jest celowo zanurzana w systemach audiowizualnych, które mogą stać się zarówno przytłaczające, jak i w osobiwy sposób kojące. Niektórzy czerpią przyjemność z poddania się tym środowiskom, podczas gdy inni odczuwają dyskomfort lub opór. Żadna z tych reakcji nie jest ani właściwa, ani niewłaściwa. Interesuje mnie właśnie ta niejednoznaczność. Technologia rzadko jest po prostu wyzwalająca albo opresyjna, piękna albo przerażająca. Często jest tym wszystkim jednocześnie.

Tworzone przeze mnie światy przyjmują złożoność. Osobiste historie łączą się z procesami algorytmicznymi. Dylematy etyczne współistnieją z wizualnym spektaklem. Intymność spotyka się z abstrakcją. Poezja pojawia się obok kontroli. Widzowie często mówią mi, że nigdy wcześniej nie doświadczyli czegoś podobnego i każdy odbiera performans na swój sposób. Wiele osób jeszcze kilka dni później wraca myślami do pracy, odkrywając kolejne znaczenia i na nowo negocjując własną relację z tymi nieznanymi, a jednocześnie dziwnie rozpoznawalnymi światami.

Ten nieustanny proces tworzenia znaczeń jest kluczowy dla mojej praktyki. Nie interesuje mnie potwierdzanie tego, w co publiczność

już wierzy. Interesuje mnie tworzenie doświadczeń, które wymykają się łatwym wnioskom – doświadczeń, które pozostają żywe właśnie dlatego, że nie da się ich całkowicie rozstrzygnąć. Kiedy dokładnie wiemy, co czujemy, kończy się ciekawość. Sztuka zaczyna się tam, gdzie rozplywa się pewność.

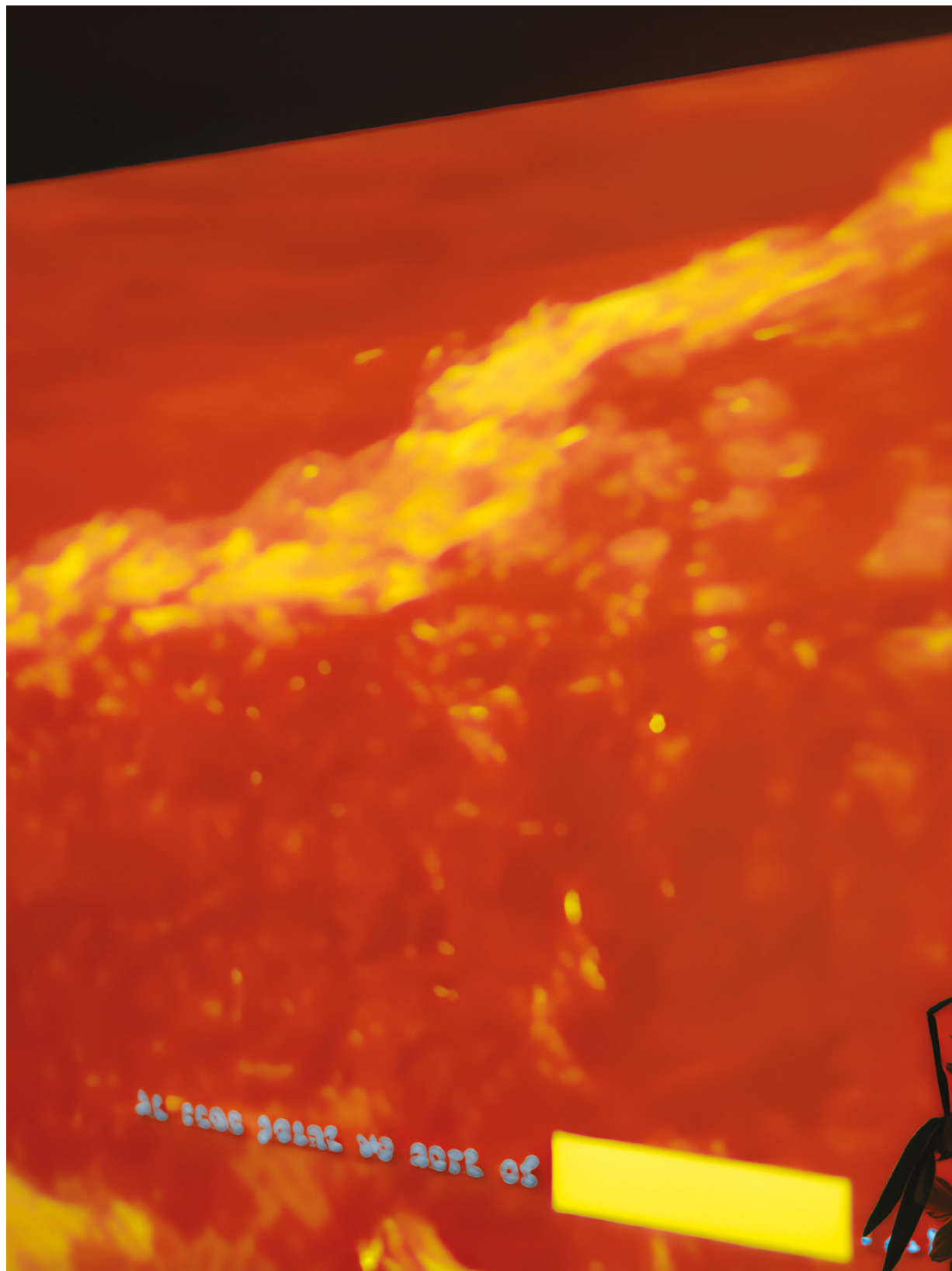
Jako filozofka i artystka podchodzę do sztucznej inteligencji z różnych perspektyw. Pozostaję głęboko krytyczna wobec wielu współczesnych kierunków rozwoju AI, jednak sama krytyka nie wystarcza. Zamiast przyglądać się tym technologiom z zewnątrz, zdecydowałam się wejść w ich przestrzeń wspólnie z interdyscyplinarnym zespołem – złożonym nie tylko z ludzi ;) – i badać od wewnątrz ich możliwości oraz sprzeczności. Performans staje się bezpieczną przestrzenią do testowania granic, stawiania pytań etycznych i wyobrażania sobie alternatywnych przyszłości bez konieczności natychmiastowego udzielania odpowiedzi.

Tworzone przez nas rytuały mogą być fikcyjne, lecz dane, którymi się dzielimy, emocje, których doświadczamy, oraz wybory, których dokonujemy, są całkowicie realne. Właśnie na przecięciu wyobraźni i przeżywanego doświadczenia ta praca ożywa. Jest zaproszeniem do spotkania z technologiami nie jako z odległymi abstrakcjami, lecz jako intymnymi towarzyszami, którzy już teraz przekształcają to, kim jesteśmy – oraz do odkrycia własnego miejsca w tym, co nadchodzi.

VICTORINE VAN ALPHEN

„The Oracle...”, fot. Sungjaejoo







„The Oracle...”, fot. Sungjaejoo

WHAT DOES IT FEEL LIKE TO CONNECT WITH INTELLIGENT SYSTEMS ON A SOCIAL AND SENSORY LEVEL?

3RD EDITION 2026

EN Technology is often presented as efficient, invisible and inevitable. My artistic practice moves in the opposite direction. I am interested in technology at the moment it reveals itself – when it reaches its limits, malfunctions, surprises us or becomes unexpectedly intimate. Such moments can be both seductive and unsettling. They reveal not only the systems we create, but also the ways in which those systems reshape our bodies, emotions, relationships and imagination.

I create immersive performances and participatory environments that allow audiences to experience possible futures rather than merely contemplate them. Rather than making predictions, I invite people into speculative worlds in which relationships between humans and technology deepen and become intertwined in entirely new ways. What does it feel like to connect with intelligent systems on both a social and a sensory level? How do our senses, desires, memories and identities change when technology becomes social, physical, emotional and even poetic? These questions cannot be answered through theory alone. They must be lived, felt and negotiated.

Together with data researcher Valentin Vogelmann, I explored these questions through an extensive collaboration with artificial intelligence. We experimented with a range of AI systems to expose their biases, ideals, aesthetics, ethical contradictions and paradigms. Rather than treating AI as a neutral tool, we approached it as an active collaborator – one that simultaneously produces beauty and distortion, intimacy and estrangement, surprise and control.

The resulting multimedia choreography moves between these tensions. Personal biographical material is interwoven with AI-generated narratives, creating a performance that oscillates between documentary and speculation, between human memory and machine imagination. It begins with a first-hand account centred on two AI enthusiasts, before gradually opening out into increasingly speculative visions of the future. As the boundaries of the human dissolve, both formally and conceptually, within a radical audiovisual choreography, the work asks whether expression, beauty, empathy and poetry might persist in forms extending beyond human existence itself.

For me, the future is not a destination but a laboratory. It is an alternative reality in which we can amplify contemporary phenomena and temporarily construct new micro-societies. Within these fictional worlds, we can ask how technologies reshape us long before they become commonplace. When a phone becomes a watch, how does our physical relationship with technology change? When algorithms mediate our desires, memories and even creativity, what happens to our sense of self? How do technologies choreograph our bodies and postures, transforming them into swiping hands and tapping thumbs?

I approach these questions through choreography – not only of bodies, but also of technologies, social interactions, interfaces, sounds and images, and ultimately through a “new ritual” that brings together the familiar and the unknown. Each element becomes part of a single living system. Familiar technologies assume unfamiliar roles, prompting audiences to reconsider their everyday relationships with digital media. Participants are free to move through these immersive environments, finding their own position while continually shifting between the roles of observer, performer, co-creator and witness.



„The Oracle...”, materiał własny

I am fascinated by the tension between rational understanding and sensory experience. We often believe we know what we think about new technologies, yet our bodies tell a different story when we encounter them directly. Artificial intelligence is a striking example. Public debate often focuses on ethics, economics or efficiency, but AI also operates through images, voices, emotions, aesthetics and subconscious associations. It touches us before we fully understand why.

This is why I consider artistic experimentation essential. Performance allows us to investigate these relationships in sensory, emotional and sometimes even erotic terms. Technology does not merely change what we do; it also changes how we feel, what we desire and how we imagine ourselves. It enters our lives quietly, transforming meanings from within. Art creates a space in which these transformations can become visible, tangible and open to discussion.

In my performances, audiences are deliberately immersed in audio-visual systems that can feel both overwhelming and strangely comforting. Some take pleasure in surrendering to these environments,

while others experience discomfort or resistance. Neither response is right or wrong. It is precisely this ambiguity that interests me. Technology is rarely simply liberating or oppressive, beautiful or frightening. Often, it is all these things at once.

The worlds I create embrace complexity. Personal stories converge with algorithmic processes. Ethical dilemmas coexist with visual spectacle. Intimacy encounters abstraction. Poetry emerges alongside control. Audience members often tell me that they have never experienced anything quite like it, and that no two people leave the performance with the same interpretation. Days later, many are still reflecting on the work, discovering further layers of meaning and renegotiating their own relationship with these unfamiliar yet strangely recognisable worlds.

This ongoing process of meaning-making is fundamental to my practice. I am not interested in confirming what audiences already believe. I am interested in creating experiences that resist easy conclusions – experiences that remain alive precisely because they cannot be fully resolved. When we know exactly what we feel, curiosity ends. Art begins where certainty dissolves.

As a philosopher and artist, I approach artificial intelligence from multiple perspectives. I remain deeply critical of many current directions in AI development, but criticism alone is not enough. Rather than remain outside these technologies, I chose to enter their domain with an interdisciplinary team – not all of whose members were human – and explore their possibilities and contradictions from within. Performance becomes a safe space in which to test boundaries, confront ethical questions and experience alternative futures without having to provide immediate answers.

The rituals we create may be fictional, but the data we share, the emotions we experience and the choices we make are entirely real. It is at this intersection of imagination and lived experience that the work comes alive. It is an invitation to encounter technologies not as distant abstractions, but as intimate companions already reshaping who we are – and to discover our own place within these emerging futures.

VICTORINE VAN ALPHEN



„The Oracle...“, fot. V. van Alphen





PL Victorine van Alphen: filozofka, badaczka transdyscyplinarna i artystka audiowizualna. W swoich pracach dąży do tworzenia, podważania i negowania znaczeń poprzez eksperymentalne wykorzystywanie technologii – zarówno zgodnie z ich przeznaczeniem, jak i poza nim.

W 2021 roku otrzymała nagrodę Golden Calf za najlepszą produkcję w dziedzinie kultury cyfrowej za projekt „IVF-X: Posthuman Parenting in Hybrid Reality”, w ramach którego uczestnicy mogli wyhodować własne cyborgiczne dziecko. Proces ten podważał wyobrażenia o kontroli, reprodukcji człowieka oraz (postludzkiej) cielesności.

W projekcie badawczym „The Oracle: Ritual for the Future” pracowała z zespołem ludzi i bytów nieludzkich nad futurystycznym rytuałem przeznaczonym dla ludzi, robotów i obrazów. Widz zostaje w nim zaproszony do immersyjnej, zmysłowej i poruszającej podróży poprzez „hipermedialną” choreografię.

Główne pytanie, które stawia artystka dotyczy tego, w jaki sposób możemy odnaleźć się w nieznanej, „postfizycznej” lub hybrydowej przyszłości, w której ludzkie życie i technologia coraz silniej się ze sobą łączą.

ARTIST:

VICTORINE VAN ALPHEN

RINE

P.NFSZ'26
60%

LPHEN

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

EN Victorine van Alphen is a philosopher, transdisciplinary researcher and audiovisual artist. Through the experimental use of technology – within and often beyond its intended applications – her work seeks to create, disrupt and interrogate meaning.

In 2021, she received the Golden Calf for Best Digital Culture Production for “IVF-X: Posthuman Parenting in Hybrid Reality”, a project in which participants could grow their own cyborg baby. The process challenged assumptions about control, human reproduction and (posthuman) embodiment.

In her research project “The Oracle: Ritual for the Future”, van Alphen worked with a team of human and non-human entities to develop a futuristic ritual for humans, robots and images. The work takes audiences on an immersive, sensory and emotionally resonant journey through a “hypermedia” choreography.

Her central concern is how we might orient ourselves within an unknown, “post-physical” or hybrid future in which human life and technology are increasingly intertwined.

„ARE YOU ARE“

NF
SZ

P.NFSZ'26
80%



04

W Y D A R Z E N I E
E V E N T

„AREYOUARE”

reż. Silke Grabinger

Koncepcja, choreografia:

Silke Grabinger

Performans:

Silke Grabinger

Reżyseria prób:

Kirin Espana

Produkcja:

Julia Lehner

Dramaturgia:

Ludwig C. Lau, Silke Grabinger

Kostiumy:

Bianca Fladerer

Scenografia, dźwięk i światło:

Max Windisch-Spoerk

Marketing i PR:

Julia Lehner

Zespół produkcyjny:

Veronika Selinger, Christina Zoulianiti

Robotyka:

ARS Electronica Center Linz

Wideo:

Karol Kensy

Zdjęcia:

Meinrad Hofer

Konsultacje artystyczne:

Martina Mara, Stephanie Meisl,
Barbara von Rechbach

Spektakl powstał przy współpracy między Silke Grabinger, Zirkus des Wissens oraz Uniwersytetem im. Johanna Keplera w Linzu. Przy życzliwym wsparciu Ars Electronica Center w Linzu, Fondazione Bonotto, Patrizio Peterliniego, Wydziału Komunikacji Wizualnej Uniwersytetu Sztuki i Projektowania w Linzu oraz Uniwersytetu im. Zygmunta Freuda w Linzu.

“AREYOUARE”

Directed by Silke Grabinger

Concept and Choreography:

Silke Grabinger

Performance:

Silke Grabinger

Rehearsal Direction:

Kirin Espana

Production:

Julia Lehner

Dramaturgy:

Ludwig C. Lau, Silke Grabinger

Costume Design:

Bianca Fladerer

Set, Sound and Lighting Design:

Max Windisch-Spoerk

Marketing and PR:

Julia Lehner

Production Team:

Veronika Selinger, Christina Zoulianiti

Robotics:

ARS Electronica Center Linz

Video:

Karol Kensy

Photography:

Meinrad Hofer

Artistic Consultants:

Martina Mara, Stephanie Meisl,
Barbara von Rechbach

A collaboration between Silke Grabinger, Zirkus des Wissens and the Johannes Kepler University Linz. With kind support of Ars Electronica Center Linz, Fondazione Bonotto, Patrizio Peterlini, the Department for Visuelle Kommunikation of Kunstuniversität Linz and Sigmund Freud University Linz.

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

Studio TVP Lublin

ul. Henryka Raabego 2

26 września 2026, godz. 19.00

Czas trwania: 60 minut

TVP Lublin Studio

ul. Raabego 2

26 September 2026, 7 pm

Running time: 60 minutes

PL W „AREYOUARE” performerka Silke Grabinger otoczona jest przez maszyny. Trzy urządzenia sprzątające, robot kuchenny i robot-pies wchodzi w nieprzewidywalne interakcje nie tylko z nią – jedyną osobą na scenie – lecz także ze sobą nawzajem. Wykonywanie codziennych czynności domowych staje się punktem wyjścia do ponownego badania granic, przywołującego performanse Carolee Schneemann „Up to and including her Limits” oraz Marthy Rosler „Semiotics of the Kitchen”. W napięciu między projekcjami, hiperfeminizmem i hybrydyzacją granice te są nieustannie testowane i wyolbrzymiane.

EN In “AREYOUARE”, performer Silke Grabinger is surrounded by robots. Three robotic vacuum cleaners, a kitchen robot and a robot dog engage in unpredictable interactions not only with her – the sole person on stage – but also with one another. As domestic tasks are performed, the work re-examines boundaries, evoking Carolee Schneemann’s performance “Up to and Including Her Limits” and Martha Rosler’s “Semiotics of the Kitchen”. Amid the tensions generated by projections, hyperfeminism and hybridisation, these boundaries are measured and exaggerated.



"AREYOUARE", fot. Meinrad Hofer

MIĘDZY LUDZKĄ SPRAWCZOŚCIĄ A TECHNOLOGICZNĄ AUTONOMIĄ

3. EDYCJA 2026

PL *W Twoich działaniach roboty stają się partnerami, przedłużeniami ciała, przeszkodami albo osobnymi bytami scenicznymi. Gdzie dziś, Twoim zdaniem, przebiega granica między ciałem a maszyną, między performerem a obecnością robota na scenie i czy wciąż można ją jednoznacznie wyznaczyć?*

Dla mnie granica między ciałem a maszyną nie jest już stała ani możliwa do jednoznacznego zdefiniowania. Bardziej niż ich rozdzielanie interesuje mnie dynamiczna relacja, którą wspólnie tworzą na scenie. Robot pozostaje zasadniczo różny od człowieka. Nie ma świadomości, intencjonalności ani subiektywnego doświadczenia. Mimo to publiczność nieustannie przypisuje mu ludzkie cechy: choć robot jest mechanicznym artefaktem, poprzez ruch i interakcję często bywa postrzegany jako żywy. Jednocześnie ludzki performer pozostaje pod wpływem precyzji, rytmu i obecności robota. Granica istnieje więc na poziomie fizycznym, ale w sferze percepcji jest nieustannie negocjowana przez performerę, robota, a przede wszystkim odbiorcę, którego interpretacja współtworzy performans.

W „AREYOUARE” człowiek nie występuje wobec maszyn z pozycji pełnej kontroli. Jak rozumiesz relację między performerką a robotami? Co zmienia się w choreografii, kiedy partnerem scenicznym nie jest drugi człowiek, lecz urządzenie, algorytm, robot albo obiekt reagujący w częściowo nieprzewidywalny sposób?

Ta relacja nie opiera się na absolutnej kontroli. Nawet jeśli performerka rozumie sposób działania technologii,

robot kieruje się własną logiką operacyjną – reaguje za pomocą czujników, śledzenia ruchu, omijania przeszkód czy zaprogramowanych zachowań. Tworzy to inny rodzaj choreograficznego dialogu niż praca z drugim ludzkim performerem. Momenty synchronizacji są szczególnie silne, ponieważ zachęcają publiczność do postrzegania robota jako autonomicznego partnera, nawet jeśli widzowie wiedzą, że nie jest on świadomy. Zamiast dążyć do pełnej kontroli nad maszyną, interesuje mnie ujawnianie napięcia między ludzką sprawczością a technologiczną autonomią.

W świecie zautomatyzowanych, „samowystarczalnych” urządzeń dawne stereotypy dotyczące kobiecego ciała, pracy i roli społecznej rzeczywiście zanikają, czy raczej powracają w nowoczesnej, zmechanizowanej formie? Jak ważny jest w Twojej pracy temat kobiecego ciała w relacji z technologią, pracą i automatyzacją?

Moja praca sugeruje, że automatyzacja nie usuwa istniejących struktur władzy; często odtwarza je w nowych, technologicznych formach. Roboty nigdy nie są neutralne, one są projektowane, programowane i osadzone w systemach społecznych, politycznych i ekonomicznych. Pytania o to, kto buduje roboty i kto sprawuje nad nimi kontrolę, pozostają zasadnicze.

Roboty i maszyny często pojawiają się w Twojej twórczości z różnymi funkcjami, możliwościami i sposobami działania. Co przyciąga Cię w konfrontowaniu cielesnego, biologicznego sposobu poruszania się człowieka z jego oddechem, ciężarem, zmęczeniem, organicznym rytmem i nieprzewidywalnością z ruchem robota: zaprogramowanym, mechanicznym, pozornie nienaturalnym, a jednocześnie zdolnym do budowania własnej scenicznej obecności? Jak na przestrzeni lat zmieniało się Twoje podejście do robotycznych partnerów i ich roli w performansie?

Fascynuje mnie właśnie ten kontrast. Ludzki ruch kształtują indywidualność, autentyczność i emocje, podczas gdy ruch robota wynika z programowania, powtarzalności i mechanicznej precyzji. A jednak, kiedy te dwa systemy ruchu współistnieją, wytwarzają nowe znaczenia, których żaden z nich nie mógłby stworzyć osobno. Moje pierwsze prace podkreślały przytłaczającą fizyczną obecność robota – jak w „The Berlioz Project”, gdzie wyzwaniem było niedopuszczenie do tego, by maszyna zdominowała performerów. W ostatnim czasie,



"AREYOUARE", fot. Meinrad Hofer

w „AREYOUARE”, moje zainteresowanie przesunęło się w stronę tego, jak publiczność konstruuje relacje z robotami poprzez projekcję i empatię.

Jak wyobrażasz sobie przyszłość performansu w kontekście coraz intensywniejszej obecności robotów, sztucznej inteligencji i autonomicznych technologii? Czy wykorzystywanie robotów w sztuce zmierza, Twoim zdaniem, ku tworzeniu nowych form współpracy między człowiekiem i maszyną, ku redefinicji obecności scenicznej, czy raczej ku zadawaniu pytań o kontrolę, sprawczość i granice ludzkiego ciała? W jaki sposób ta perspektywa wpisuje się w Twoją własną drogę artystyczną do czego dążysz jako artystka pracująca na styku choreografii, performansu, ciała i technologii?

Wierzę, że przyszłość performansu nie polega po prostu na włączaniu coraz bardziej zaawansowanych technologii, lecz na krytycznym badaniu tego, jak technologie te przekształcają nasze rozumienie obecności i ludzkiej tożsamości. Roboty i sztuczna inteligencja otwierają nowe możliwości współpracy, ale jednocześnie zmuszają nas do zadawania pytań o projekcję, kontrolę, empatię oraz systemy ideologiczne wpisane w projektowanie technologii. Moja koncepcja trójkąta HRoR Human–Robot–Recipient, czyli Człowiek–Robot–Odbiorca, podkreśla, że znaczenie nigdy nie jest wytwarzane wyłącznie przez performera ani robota. Powstaje poprzez interpretację publiczności oraz projekcję, którą performer kieruje na robota. Jako artystka dążę do tworzenia sytuacji, w których te relacje stają się widoczne i otwierają przestrzeń do refleksji. Choreografia nie jest dla mnie jedynie organizacją ruchu, lecz medium, które pozwala przenosić znaczenie na poruszający się byt. To pytanie o to, co znaczy być człowiekiem pod wpływem maszyn – i odwrotnie – w coraz bardziej stechnologizowanym świecie.

SILKE GRABINGER



"AREYOUARE", fot. Meinrad Hofer

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI



BETWEEN HUMAN AGENCY AND TECHNOLOGICAL AUTONOMY

EN *In your work, robots become partners, extensions of the body, obstacles or distinct presences on stage. In your view, where does the boundary between body and machine, between the performer and a robotic stage presence, lie today and can it still be clearly drawn?*

For me, the boundary between body and machine is no longer fixed or clearly definable. Rather than separating the two, I am interested in the dynamic relationship they create together on stage. The robot remains fundamentally different from the human: it has no consciousness, intentionality or subjective experience. Yet audiences continually project human qualities onto it. Although the robot is a mechanical artefact, its movement and interactions often lead us to perceive it as alive. At the same time, the human performer is shaped by the robot's precision, rhythm and presence. The boundary therefore exists physically, but at the level of perception it is continually negotiated by the performer, the robot and, above all, the viewer, whose interpretation completes the performance.

In "AREYOUARE", the human does not occupy a position of complete control in relation to the machines. How do you understand the relationship between the performer and the robots? What changes within the choreography when the stage partner is not another human being, but a device, an algorithm, a robot or an object that responds in partly unpredictable ways?

The relationship is not based on absolute control. Even when the performer understands how the technology functions, the robot has its own operational logic: it responds through sensors, motion tracking, obstacle avoidance or programmed behaviours. This produces a different kind of choreographic dialogue from working with another human performer. Moments of synchronisation are particularly powerful because they invite audiences to perceive the robot as an autonomous partner, even though they know it is not conscious. Rather than seeking complete control over the machine, I am interested in revealing the tension between human agency and technological autonomy.

In a world of automated, “self-sufficient” devices, do long-standing stereotypes concerning the female body, labour and social roles genuinely disappear or do they return in a contemporary, mechanised form? How important is the relationship between the female body, technology, labour and automation in your work?

My work suggests that automation does not simply erase existing structures of power; it often reproduces them in new technological forms. Robots are never neutral: they are designed, programmed and embedded in social, political and economic systems. The questions of who builds robots and who controls them therefore remain fundamental.

Robots and machines frequently appear in your work, assuming different functions, capacities and modes of operation. What draws you to juxtaposing the embodied, biological movement of a human being with its breath, weight, fatigue, organic rhythms and unpredictability with robotic movement: programmed, mechanical, seemingly unnatural, yet capable of establishing its own presence on stage? How has your approach to robotic partners and their role in performance evolved over the years?

It is precisely this contrast that fascinates me. Human movement is shaped by individuality, authenticity and emotion, whereas robotic movement arises from programming, repetition and mechanical precision. Yet when these two systems of movement coexist, they generate new forms of meaning that neither could produce alone. My earlier works emphasised the robot’s overwhelming physical presence, as in “The Berlioz Project”, where the challenge lay in preventing the machine from dominating the performers.

More recently, in “AREYOUARE”, my interest has shifted towards the ways in which audiences construct relationships with robots through projection and empathy.

How do you envisage the future of performance in the context of the growing presence of robots, artificial intelligence and autonomous technologies? In your view, is the use of robots in art leading towards new forms of collaboration between humans and machines, a redefinition of stage presence, or rather a renewed questioning of control, agency and the limits of the human body? How does this perspective relate to your own artistic trajectory? What are you seeking as an artist working at the intersection of choreography, performance, the body and technology?

I believe that the future of performance lies not simply in incorporating increasingly advanced technologies, but in critically examining how they transform our understanding of presence and human identity. Robots and AI open up new possibilities for collaboration, while also compelling us to question projection, control, empathy and the ideological systems embedded in technological design. My concept of the HRoR triangle – Human–Robot–Recipient – emphasises that meaning is never produced by the performer or the robot alone. It emerges through the audience’s interpretation and through the performer’s projection onto the robot. As an artist, I seek to create situations in which these relationships become visible and open to reflection. For me, choreography is not merely the organisation of movement, but a medium through which meaning is transferred onto a moving entity. It raises the question of what it means to be human under the influence of machines – and, conversely, what it means for machines to be shaped by humans – in an increasingly technologised world.

SILKE GRABINGER



SILKE GRABINGER



3. EDYCJA 2026

PL Artystka i choreografka Silke Grabinger łączy w swojej twórczości taniec uliczny i taniec współczesny z performansem oraz robotyką. W swoich pracach krytycznie analizuje zjawiska społeczne, paradygmaty artystyczne oraz rolę i pozycję publiczności.

Jest założycielką i dyrektorką artystyczną zespołów tanecznych SILK Cie. i SILK Fluegge. W 2021 roku otworzyła KLISCOPE – interdyscyplinarną przestrzeń tańca i sztuki mieszczącą się w dawnej kaplicy w Linzu. W 1997 roku Silke Grabinger zaczęła trenować breaking i jako „Bgirl SILK” odnosiła sukcesy z różnymi zespołami podczas krajowych i międzynarodowych turniejów.

W latach 2006–2008 występowała jako solistka i artystka akrobatyki powietrznej w produkcji Cirque du Soleil „LOVE”, spektaklu poświęconym The Beatles. W 2008 roku, we współpracy z Pilottanz, stworzyła swój pierwszy solowy performans „[SLIK]”. W 2010 roku wystąpiła w roli głównej w performansie grupy lawine torrèn, prezentowanym przed publicznością liczącą 70 000 osób w ramach wydarzenia „Klangwolke Linz”.

ARTIST:

SILKE GRABINGER

P.NFSZ'26
80%

WIGER

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

EN In her work and conceptual practice, artist and choreographer Silke Grabinger brings together street dance and contemporary dance with performance and robotics. Central to her practice is a critical engagement with social phenomena, artistic paradigms, and the role and position of the audience.

She is the founder and artistic director of the dance companies SILK Cie. and SILK Fluegge. In 2021, she opened KLISCOPE, an interdisciplinary space for dance and art housed in a former chapel in Linz. Grabinger began training in breaking in 1997 and, performing as “Bgirl SILK”, went on to achieve success with various crews at national and international competitions.

Between 2006 and 2008, she performed as a soloist and aerial artist in Cirque du Soleil’s production “LOVE”, celebrating the Beatles. In 2008, in collaboration with Pilottanz, she created her first solo performance, “[SLIK]”. In 2010, she took the lead role in a performance by the group lawn torrèn, presented to an audience of 70,000 as part of the event “Klangwolke Linz”.

W 2011 roku po raz pierwszy wystąpiła w roli „osoby testowej”, oddając swoją pracę do dyspozycji pięciu różnych choreografów. Spektakl opierał się na odwróceniu tradycyjnej relacji choreograf–tancerz: zamiast zespołu tanecznego pracującego pod kierunkiem jednego choreografa, to pięcioro choreografów miało stworzyć choreografię dla jednej tancerki. W rezultacie powstała seria dziesięciominutowych części, których treści nie były znane pozostałym choreografom. Następnie połączono je w jeden spektakl zatytułowany „Versuchsperson Silke Grabinger”.

W 2015 roku opracowała notację taneczną przeznaczoną dla muzyków, a we współpracy z austriackim kompozytorem Bernhardem Langiem stworzyła performans „Monadologie XVIII: Moving Architecture”, którego premiera odbyła się w Austrian Cultural Forum w Nowym Jorku. Grabinger przełożyła kompozycję muzyczną na zapis choreograficzny. Proces przenoszenia modeli kompozycyjnych na ruchome formy artystyczne rozwijała następnie w cyklu „Compositional transfer inbodied”, prezentowanym między innymi w ramach obchodów Roku Antona Brucknera w 2024 roku.

Jest doktorantką Uniwersytetu Johannesesa Keplera w Linzu oraz współpracuje z Instytutem Kreatywnego Programowania na Uniwersytecie Sztuki w Londynie. Jej badania koncentrują się na robotyce i performansie w kontekście sztuki mediów i sztucznej inteligencji, ze szczególnym uwzględnieniem procesu przenoszenia znaczeń na poruszające się ciała. Od 2018 roku Silke Grabinger pracuje z robotyką we współpracy z Ars Electronica i Creative Robotics.

„AREYOUARE” jest drugą częścią trylogii zapoczątkowanej w 2023 roku spektaklem „SPOTSHOTBEUYS”. Trzecia część cyklu – „QUANTWIN” – miała premierę w Londynie w lipcu 2026 roku.

SILK FLUEGGE

SILK Fluegge to kolektyw artystyczny zajmujący się tańcem współczesnym i sztuką, działający w przestrzeni sztuki i performansu KLISCOPE w Linzu. Twórczość kolektywu obejmuje spektakle prezentowane w teatrach, interwencje w muzeach i przestrzeni publicznej, a także działania z zakresu edukacji i mediacji artystycznej oraz kulturalnej.

In 2011, she assumed the role of “test subject” for five different choreographers for the first time. The performance inverted the conventional choreographer–dancer relationship: rather than a dance ensemble working under a single choreographer, an ensemble of choreographers was tasked with creating choreography for one dancer. The result was a series of ten-minute sections whose content was unknown to the other choreographers; these were subsequently assembled into a single performance entitled “Versuchsperson Silke Grabinger”.

In 2015, she developed a system of dance notation for musicians and, in collaboration with Austrian composer Bernhard Lang, created the performance “Monadologie XVIII: Moving Architecture”, which premiered at the Austrian Cultural Forum in New York. Grabinger translated the musical composition into choreographic notation. She subsequently developed this process of translating compositional models into moving artistic forms in the series “Compositional Transfer Inbodied”, presented, among other contexts, as part of the 2024 Anton Bruckner anniversary programme.

She is a doctoral researcher at Johannes Kepler University Linz and collaborates with the Creative Computing Institute (CCI), University of the Arts London (UAL). Her research explores robotics and performance in the context of media art and artificial intelligence, with particular emphasis on the transfer of meaning onto moving bodies. Since 2018, Grabinger has worked with robotics in collaboration with Ars Electronica and Creative Robotics.

“AREYOUARE” is the second part of a trilogy that began in 2023 with “SPOTSHOTBEUYS”. The third part of the cycle, “QUANTWIN”, premiered in London in July 2026.

SILK FLUEGGE

SILK Fluegge is an artistic collective working in contemporary dance and art. Based at KLISCOPE, a space for art and performance in Linz, its practice encompasses theatre productions, interventions in museums and public space, and programmes in arts education and cultural mediation.

„Trofeum“



P.NFSZ'26
100%

05

W Y D A R Z E N I E
E V E N T

PERCEPCJE. NOWE FORMY SZTUKI

„Trofeum”

reż. Tomasz Bazan

Reżyseria, choreografia / taniec:

Tomasz Bazan

Muzyka / live set:

Marcin Janus

Wideo / wizualizacje:

Ewelina Kruszewska

Body assistance / live costume 1:

Tomasz Karcz

Body assistance / voice 2:

Karolina Wesołowska

Scenografia / design / kostium:

Wiktor Krajcer

Piosenka:

Kaja Szumiło, Tomasz Chojnowski
„the human.exe”

Tekst:

Mariusz Hinte, Radosław Mirski

“Trophy”

Directed by Tomasz Bazan

Direction, Choreography and Performance:

Tomasz Bazan

Music and Live Set:

Marcin Janus

Video and Visuals:

Ewelina Kruszewska

Body Assistance / Live Costume 1:

Tomasz Karcz

Body Assistance / Voice 2:

Karolina Wesołowska

Scenography / Design / Costume:

Wiktor Krajcer

Song:

Kaja Szumiło, Tomasz Chojnowski
“the human.exe”

Text:

Mariusz Hinte, Radosław Mirski

Galeria Labirynt

ul. ks. J. Popiełuszki 5

3 października 2026, godz. 19.00

Czas trwania: 60 minut

**Spektakl wyłącznie
dla widzów dorosłych**

Galeria Labirynt

ul. Popiełuszki 5

3 October 2026, 7 pm

Running time: 60 minutes

For adult audiences only

„Trofeum”

PL Czy posiadamy coś więcej niż ciało?
 Zdobywamy je w każdej chwili naszej
 egzystencji. Jesteśmy nim, a ono
 jest nami. Kiedyś układaliśmy stosy:
 zdobycze, fragmenty zbroi i ciał; dzisiaj
 odciskamy cyfrowe ślady, aby próbować
 zaznaczyć naszą obecność. Ciało jako
 trofeum. Trofeum jako odcisk obecności.
 Zaczniemy grę znaczeń i stwórzmy
 totem, pał, stelę. Triumwirat ciała jest
 absolutny.

„Trophy”

EN *Do we possess anything beyond the
 body? We earn it with every moment
 of our existence. We are the body, and
 the body is us. Once, we built piles
 of spoils, fragments of armour and
 bodies; today, we leave digital traces
 in an attempt to assert our presence.
 The body as a trophy. Trophy as an
 imprint of presence. Let us begin
 a play of meanings and create a totem,
 a stake, a stele. The triumvirate of the
 body is absolute.*



„Trofeum”, fot. M. Cydzik „Światłoczuła”

TROFEUM Z KOSTKAMI LODU

PL To był bardzo gorący dzień w Tokio. Taki niemal jak obecnie dni w Europie, podczas uderzeń lata. Temperatura sięgała 35 stopni, ogromna wilgotność, więc odczuwalna powyżej 40. Nie było wiatru, powietrze „stało” przesycone zapachami oceanu, ryb, sosu sojowego i wszechobecnej matchy. Pamiętam, że tego dnia miałem próbę z Daisuke Yoshimoto. Wszyscy, którzy brali udział w tym projekcie, rozjechali się po Tokio i moja próba z Daisuke wypadła sam na sam. Podróż metrem do jego studia. Spotkaliśmy się w tym upiornym gorącu i piliśmy (cóż by innego tam) zieloną herbatę, siedząc na podłodze. Ogromne pomieszczenie z klasycznymi, rozsuwanymi japońskimi drzwiami. Jeden wiatrak pod sufitem bardzo powoli miewał powietrze. Pamiętam, że Daisuke powiedział w którymś momencie: „Czy rozumiesz, że musisz tańczyć do końca, na zawsze?”. Oczywiście odpowiedziałem wtedy: „Tak, tak, wiadomo”, zupełnie nie zastanawiając się nad tym, a później poszliśmy biegać. I to bieganie niemal zmiotło mnie z planszy, a trzeba dodać, że jestem całkiem niezłym biegaczem. Jednak bieg w rozgrzanym, letnim japońskim dniu to dla Europejczyka wyższa szkoła jazdy.

Minęło dziesięć lat i to wypowiedziane zdanie, zdanie mistrza zen i mistrza na wielu poziomach, wciąż do mnie wraca. Jak wspaniale wtedy złapał mnie w sieć pytania koan i jak sprytnie utemperował mój charakter, choć wtedy tego oczywiście nie zrozumiałem, bo czasami, aby udzielić odpowiedzi, potrzebne są całe lata, może dekady a może pytania czasami zostają tylko pytaniami. Dla mnie to jego „rozumiesz, że masz tańczyć do końca” wciąż jest tym przysłowiowym kijem mistrza zen, którym wali cię po głowie, po palcach, bez żadnej dodatkowej wskazówki czy wyjaśnienia. Jak dzisiaj bym mu odpowiedział? Wtedy musiałbym zadać sobie kolejne, absurdalnie gigantyczne pytanie: „A co to znaczy tańczyć?”. Kiedyś, czyli dość dawno temu (na scenie jestem

w różnych konfiguracjach od 22 lat) miałem cały wachlarz, całe talie kart z gotowymi odpowiedziami, teoriami, o których mógłbym opowiadać wręcz godzinami. Ale hola, hola: nic z tego. Z czasem, kiedy zacząłem zauważać różne rzeczy (tak, brzmi starczo, ale tak właśnie jest, zauważasz coraz więcej, choć to wcale nie oznacza zawsze, że coraz „mądrzej”), karty zaczęły się gubić, teorie jakoś wyparowywać, badania stygnąć bądź rozszerzać się w sposób, którego nie dało się już objąć.

Przychodzi nagle moment, kiedy zdajesz sobie sprawę: „Ach, więc to tak, w zasadzie to marne szanse, aby udzielić tych precyzyjnych odpowiedzi”. Grzęzniesz, gmatwasz się i nagle ta figura, ta persona, którą budujesz na fundamencie siebie, którą osadzasz, przyklejasz, zaczyna uwierać i jakoś bardziej przeszkadzać niż pomagać. I pomimo tych setek godzin wyciskania w studio z ciała wszystkiego (dosłownie), całych już prawie dekad, tygodni, miesięcy, dziesiątek scen, tańczonych setek spektakli, krajów, podróży, języków, niezliczonych spotkanych artystów, zarówno w pracy, jak i jako widz na widowni, okazuje się, że NIE UMIESZ ODPOWIEDZIEĆ. Im bardziej jednak nie umiesz, tym bardziej jednak... przychodzi spokój i wręcz komfort! *Voila!* Och, jak cudownie poczuć się w końcu... NIKIM! Jak cudownie zaczynać z powrotem czuć siebie, nie personę, nie sławną, abstrakcyjną figurę (współudział twój i krytyków), nie osobę „sukcesu”, kogoś w mainstreamie, tylko właśnie takiego NIKOGO. I nagle ten NIKT zaczyna ci dawać właśnie to NIC, które – jak zauważasz – jest jak genialny łyk wina Choya w Kioto, kiedy jest parno, a ty kupujesz je w 7-Eleven, w puszcze z lodem, a na zewnątrz twój mózg mówi ci: „Bazan, ten łyk jest lepszy niż te wszystkie twoje spektakle!”

A kiedy czułeś, że NAPRAWDĘ tańczysz? Tak bez stresu TAŃCZYSZ, bez stresu spowodowanego organizacją, finansami, techniką sceny, próbami, konstelacjami ludzkimi, wycieńczonym ciałem, kontuzjami, brakiem czasu, nadmiarem czasu, absurdalnego niedofinansowania albo wręcz przeciwnie, ogromnymi budżetami, z których rodziły się i rzeczy wspaniałe, ale też i takie, że dzisiaj, kiedy się o tym myśli, słyszysz jedno wielkie „HA HA” albo „WOW”.

Pamiętam taki moment, 12 lat temu w Kioto. Kręciliśmy dokument taneczny. Byliśmy w świątyni Ryōan-ji (tak, tej najśłynniejszej świątyni zen, ogrodzie z kamieniami). Padało, typowy maj w Kioto. Padało całymi dniami, nieprzerwanie: takich deszczy nigdy nie ma w Europie,



są tylko tam. Świątynia była już zamknięta, wszyscy turyści wyszli. I zostałem sam, miałem to szczęście, możliwość, dar. Mogłem tańczyć na tej absolutnie wspaniale wypolerowanej sosnowej podłodze. Nie oglądał mnie, oprócz kamery, nikt. Słyszałem tylko krople deszczu skapujące z glinianych dachówek. Patrzyłem na te piętnaście skał ułożonych na prostokącie wysypanym białym żwirem, codziennie rano grabionym przez mnicha. Jeden kamień zawsze zastępował inny. Dlaczego? Niektórzy twierdzą, że skały te oznaczają wyspy świadomości pośrodku wielkiej pustki, a żadna pojedyncza świadomość – w tym obserwator – nie może pojąć rzeczywistości w pełni. Czułem wtedy i czuję to do dzisiaj, nie wyblakło z czasem, że jestem wolny i nie muszę niczego, wręcz przeciwnie, MOGŁEM wszystko, w tej sekundzie, w tych minutach. Czułem, jakby zatrzymał się czas. Bardzo dziwne uczucie, trochę straszne, trochę piękne, a najbardziej... ŻADNE! I to właśnie było tą tajemnicą. Wtedy czułem, że NAPRAWDĘ tańczy. Oczywiście, zrozumienie tego i zdanie sobie sprawy przyszło po latach i mam wrażenie, że wciąż będzie przychodzić, bo pełni tego nie da się objąć: coś, co wykracza poza zmysły, jest jakąś sumującą się całością, wychodzi poza logikę, nawet poza język.

Zmieniły się plansze, miejsca, ludzie, a nawet kraje i deszcze. Dzisiaj od ośmiu lat mieszkam już w Berlinie, który stał się moim nowym domem. Deszcze, które kiedyś były tylko w Japonii, poprzez zmiany klimatyczne zdarzają się czasami przez chwilę nawet i tutaj. Studia tańca zamieniłem na inne przestrzenie, w których tańczę i eksploruję ciało, a czasami techno jest tego znakomitym sprzymierzeńcem. Przynosi mi to dużo radości i poczucie, że kontynuuję swoją drogę. Scena przestała być moim punktem odniesienia, wyznacznikiem, obsesją czy wręcz, jak to bywało czasami, koniecznością krzyczenia o tym, że „to ja, halo, ja, Bazan”. Ciało zawsze było dla mnie światem wolności, poszerzaniem jej pola: a wolność to jest nieustanne poszerzanie pola i aby ją zdobywać, trzeba pola opuszczać i wędrować do lasów i gdzie kto lubi. Wiem jedno: nie zatrzymać się w jednym miejscu. Go, go, go.

Wspaniale jest wrócić do domu: do Lublina. Bo to miasto było kiedyś, przez chwilę, moim fajnym loftem z widokiem na kamienice.

TOMASZ BAZAN

Berlin, 5 sierpnia 2026 (lato)

redagowała Karolina Wesółowska



„Trofeum”, fot. K. Żdziebło



TROPHY WITH ICE CUBES

EN It was an extremely hot day in Tokyo – much like summer days in Europe have become now, when the heat strikes. The temperature was above 35°C and the humidity immense, making it feel like well over 40°C. There was no wind; the air simply “stood still”, saturated with the smells of the ocean, fish, soy sauce and ubiquitous matcha. I remember that I had a rehearsal with Daisuke Yoshimoto that day. Everyone else involved in the project had scattered across Tokyo, so my rehearsal with Daisuke ended up being one-to-one. I took the metro to his studio. We met in that ghastly heat and drank – what else could it have been? – green tea, sitting on the floor. A vast room with traditional Japanese sliding doors. A single ceiling fan slowly churned the air. I remember that at one point Daisuke said: “Do you understand that you have to dance until the end, for ever?” Of course, I replied, “Yes, yes, obviously,” without giving it a moment’s thought, and then we went running. That run nearly wiped me out – and I should add that I am actually a pretty good runner. But running in the heat of a Japanese summer is another level altogether for a European.

Ten years have passed, and that sentence – spoken by a Zen master, and a master on many levels – keeps coming back to me. How brilliantly he caught me in the net of a kōan, and how deftly he curbed my temperament, although of course I did not understand it at the time. Sometimes it takes years, perhaps decades, to arrive at an answer; and sometimes questions simply remain questions. For me, his “Do you understand that you have to dance until the end?” is still that proverbial Zen master’s stick striking you on the head and across the fingers, without offering any further clue or explanation. How would I answer him today? I would then have to ask myself another, absurdly enormous question: “But what does it mean to dance?”

Once, quite a long time ago – I have been appearing on stage in various configurations for twenty-two years – I had a whole range, entire decks of ready-made answers and theories I could talk about for hours. But wait: none of that. Over time, when I began to notice various things – yes, that sounds like an old man speaking, but that is exactly how it is: you notice more and more, although that certainly does not always mean you are becoming “wiser” – the cards began to disappear, the theories somehow evaporated, and the research either cooled or expanded until it became impossible to grasp.

At some point you suddenly realise: “Ah, so that’s how it is. There is very little chance of ever giving precise answers to these questions.” You become bogged down, tangled up, and suddenly the figure, the persona you have built upon yourself – anchored and affixed there – begins to chafe, getting in the way more than it helps. And despite the hundreds of hours spent in the studio squeezing absolutely everything out of the body – literally – despite more than two decades of work, dozens of stages, hundreds of performances, countries, journeys, languages and countless artists encountered both through work and from a seat in the audience, it turns out that **YOU DON’T KNOW HOW TO ANSWER**. Yet the less able you are to answer, the more... a sense of calm, even comfort, begins to set in! Voilà! Oh, how wonderful it is finally to feel like... **NO ONE!** How wonderful to begin to feel yourself again: not a persona, not some famous, abstract figure – co-authored by you and the critics – not a “successful” person, someone in the mainstream, but precisely **NO ONE**. And suddenly this **NO ONE** begins to give you exactly that **NOTHING** which, you realise, is like a magnificent sip of Choya wine in Kyoto when the air is muggy and you buy it at 7-Eleven, in a can with ice, and when you step back outside your brain tells you: “Bazan, this sip is better than all those performances of yours!”

And when did you feel that you were **REALLY** dancing? Simply **DANCING**, without the stress of organisation, finances, the technical demands of the stage, rehearsals, human constellations, an exhausted body, injuries, too little time, too much time, absurd underfunding – or, conversely, enormous budgets that gave rise to wonderful things but also to those which, looking back today, provoke one resounding “HA HA” or “WOW”.

I remember one such moment, twelve years ago in Kyoto. We were shooting a dance documentary. We were at Ryōan-ji – yes, that most famous Zen temple, the one with the rock garden. It was raining: a typical May in Kyoto. It rains for days on end, without pause. You never get rain like that in Europe; it exists only there. The temple had already closed, and all the tourists had left. And I was alone. I had that luck, that opportunity, that gift. I could dance on that absolutely magnificent, polished pine floor. No one was watching me except the camera. All I could hear were drops of rain dripping from the clay roof tiles. I looked at those fifteen rocks arranged within a rectangle of white gravel, raked every morning by a monk. One rock always obscures another. Why? Some say that these rocks represent islands of consciousness in the midst of a vast emptiness, and that no single consciousness – including that of the observer – can comprehend reality in its entirety. I felt then, and I still feel it today – it has not faded with time – that I was free and did not have to do anything. Quite the opposite: I COULD do anything, in that second, in those minutes. I felt as though time had stopped. A very strange feeling: a little frightening, a little beautiful and, most of all... NOTHING AT ALL! And that was the mystery. That was when I felt I was REALLY dancing. Of course, this understanding, this realisation, came only years later, and I sense that it will continue to arrive, because it can never be grasped in full: something that exceeds the senses, a cumulative whole that lies beyond logic, even beyond language.

The settings changed: the places, the people, even the countries and the rain. I have now lived in Berlin for eight years, and it has become my new home. The rains that once seemed to exist only in Japan now, as a result of climate change, sometimes appear here too, if only briefly. I have exchanged dance studios for other spaces in which I dance and explore the body, and sometimes techno proves an excellent ally. This brings me a great deal of joy and the sense that I am continuing along my path. The stage has ceased to be my point of reference, my measure, my obsession or, as it sometimes used to be, a compulsion to shout: “It’s me, hello, me, Bazan.” For me, the body has always been a world of freedom, a means of expanding its territory; and freedom is precisely the constant expansion of that territory. To gain it, you have to leave familiar ground and wander into forests – or wherever else you like. One thing I know: do not stay in one place. Go, go, go.

It is wonderful to come home – to Lublin. For a while, long ago, this city was my cool loft with a view over its tenement houses.

TOMASZ BAZAN

Berlin, 5 August 2026 (summer)

Edited by Karolina Wesołowska

„Trofeum”, fot. M. Cydzik „Światłoczuła”





„Trofeum”, fot. M. Cydzik „Światłoczuta”





„Trofeum”, fot. K. Żdziebło





PL TOMASZ BAZAN: tancerz, reżyser, choreograf i kurator tańca w Polsce. Kulturoznawca, specjalizujący się w krytyce dzieł sztuk plastycznych i antropologii fizycznej. Współpracował z teatrami dramatycznymi, operami, a także tancerzami, choreografami, dramaturgami i reżyserami w Polsce i za granicą. Twórca interdyscyplinarnych projektów oscylujących wokół spektakli tanecznych, teatralnych, instalacji kolektywnych, performansów, pokazywanych w Polsce i na za granicą, m.in. Japonii, Niemczech, USA, Norwegii, Ukrainie, Francji, Hiszpanii, Kanadzie, Wielkiej Brytanii, Brazylii.

W swojej praktyce artystycznej i poszukiwaniach fizycznych bada wielowymiarowe związki pomiędzy ciałem a współczesnymi metodami cyfrowymi oraz mechaniką przemysłową. Zrealizował m.in. performans, w którym tańczył w duecie z ramieniem robota montażowego grupy Daimler. Eksperymentował również z połączeniem tańca z technologią wirtualnej rzeczywistości, w tym ze skanowaniem ciała tancerza w 3D w czasie rzeczywistym).

Na co dzień mieszka w Berlinie. Blisko współpracuje ze swoim psem w ramach stałej praktyki fizycznej. Wierzy w transfer ludzkiej świadomości do sieci wirtualnych.

PZ

P.NFSZ'26
100%

ENV TOMASZ BAZAN is a Polish dancer, director, choreographer and dance curator. He holds a degree in cultural studies, with specialisms in criticism of the visual arts and physical anthropology. He has collaborated with theatres and opera houses, and with dancers, choreographers, dramaturgs and directors, in Poland and internationally. His interdisciplinary projects span dance and theatre productions, collaborative installations and performances, and have been presented in Poland and internationally, including in Japan, Germany, the United States, Norway, Ukraine, France, Spain, Canada, the United Kingdom and Brazil.

In his artistic research and physical practice, he explores the multidimensional relationships between the body, contemporary digital technologies and industrial machinery. His projects include a performance in which he danced a duet with a robotic arm from a Daimler assembly line. He has also experimented with bringing dance together with virtual reality, including real-time 3D scanning of a dancer's body.

Bazan lives in Berlin. He works closely with his dog as part of his ongoing physical practice. He believes in the possibility of transferring human consciousness to virtual networks.

PERCEPCJE. Nowe Formy Sztuki **Edycja Trzecia**

Organizator:

Ośrodek Międzykulturowych
Inicjatyw Twórczych ROZDROŻA
ul. Peowiaków 12, 20-007 Lublin, Polska
percepcje.pl / rozdroza.com

Dyrektor OMIT ROZDROŻA:

Piotr Franaszek

Główna księgowia OMIT ROZDROŻA:

Beata Kijek

Kuratorka i koordynatorka:

Barbara Żarinow

Produkcja i promocja:

Adam Czaja, Anna Horyńska,
Krzysztof Makuch, Agnieszka
Kozłowska, Klaudia Olender, Anna
Poniatowska-Kosicka, Agata Tomasik

Projekty graficzne:

Michał Pisiałek

KATALOG

Redakcja:

Barbara Żarinow, Klaudia Olender

Autorzy tekstów:

Tomasz Bazan, Billy Clark,
Piotr Franaszek,
Krzysztof Garbaczewski,
Silke Grabinger,
Konstantinos Mizaras,
Max Nowotarski, Maciej Śliwiński,
Predrag Terzić, Victorine van Alphen,
Barbara Żarinow, Krzysztof Żuk

Korekta tekstów anglojęzycznych:

Krystian Kamiński

Opracowanie graficzne i skład:

Michał Pisiałek

Druk:

Akapit Sp. z o.o.

ISBN:

978-83-975031-4-4

PERCEPTIONS. New Forms of Art **Third Edition**

Organiser:

Centre for Intercultural Creative
Initiatives CROSSROADS
ul. Peowiaków 12, 20-007 Lublin, Poland
percepcje.pl / rozdroza.com

Director of the CROSSROADS Centre:

Piotr Franaszek

Chief Accountant of the CROSSROADS Centre:

Beata Kijek

Curator and Coordinator:

Barbara Żarinow

Production and Promotion:

Adam Czaja, Anna Horyńska,
Krzysztof Makuch, Agnieszka
Kozłowska, Klaudia Olender, Anna
Poniatowska-Kosicka, Agata Tomasik

Graphic Design:

Michał Pisiałek

CATALOGUE

Editors:

Barbara Żarinow, Klaudia Olender

Texts by:

Tomasz Bazan, Billy Clark,
Piotr Franaszek,
Krzysztof Garbaczewski,
Silke Grabinger,
Konstantinos Mizaras,
Max Nowotarski, Maciej Śliwiński,
Predrag Terzić, Victorine van Alphen,
Barbara Żarinow, Krzysztof Żuk

English-Language Editing:

Krystian Kamiński

Graphic Design and Layout:

Michał Pisiałek

Printing:

Akapit Sp. z o.o.

ISBN:

978-83-975031-4-4



TEATR DLA WSZYSTKICH

TEATR
WSCHODNI

e-teatr.pl

dziennik
WSCHODNI.pl

98.2FM
RADIO
CENTRUM

RADIO
NOWY ŚWIAT

TVP3
LUBLIN

Galeria Labirynt

LZT
LUBELSKIE ZAKŁADY TYTONIOWE

tytonie
ART

Polskie
Radio
Lublin

Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

PATRONAT
HONOROWY



PREZYDENT MIASTA LUBLIN
KRZYSZTOF ŻUK

INSTYTUCJA
KULTURY
MIASTA LUBLIN

EUROPEJSKA
STOLICA
KULTURY
LUBLIN 2023

Lublin
MIASTO INSPIRACJI

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury
Co-financed by the Minister of Culture and National Heritage from the Culture Promotion Fund.



PERCEPTIONS. NEW FORMS OF ART

**3RD EDITION
2026**



**3RD EDITION
2026**

PERCEPTIONS

NEW FORMS OF ART



**CROSSROADS
CENTER**