

Magdalena Zamorska

Instytut Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego

**Multimedialność: strategie wykorzystywania nowych mediów
(elektronicznych, cyfrowych) w polskim nowym tańcu**

Projekt badawczy zrealizowany w ramach III edycji programu Muzyczne Białe Plamy 2014
Departament Muzyki Instytutu Muzyki i Tańca w Warszawie

instytut muzyki i tańca



Wrocław 2014

Spis treści

Wprowadzenie	3
1. Taniec współczesny w Polsce	6
2. Nowe technologie dla nowego tańca	8
3. Polscy artyści nowego tańca korzystający z nowych mediów	11
4. Problemy, zagadnienia, kategorie	12
4.1. Proces twórczy i koprodukcja	12
4.2. Interaktywność	14
4.3. Angażowanie widza	14
5. Spektakle	15
5.1. Projekcje audiowizualne	16
5.1.1. Komunikacja afektywna i immersja	16
5.1.2. Interakcja kognitywna	19
5.2. Technologie interaktywne i internetowe	29
5.2.1. Interakcja funkcjonalna	29
5.2.2. Interakcja właściwa	31
Podsumowanie	32
Bibliografia	33
Część 2. BAZA	36

Multimedialność: strategie wykorzystywania nowych mediów (elektronicznych, cyfrowych) w polskim nowym tańcu

Część 1. RAPORT

Wprowadzenie

Pomimo coraz większej popularności nowych narzędzi w polskim tańcu współczesnym zagadnienie wykorzystania technologii cyfrowych nie zostało dotąd zbadane. Nie sprobmatyzowano go również w żadnej dedykowanej mu publikacji obecnej na rynku wydawniczym¹. Temat sporadycznie podejmowano na łamach periodyków lub serwisów internetowych dedykowanych scenie tańca współczesnego. Ten raport wraz z towarzyszącą bazą danych próbuje wypełnić istniejącą lukę.

Przedmiotem moich badań była twórczość (zarówno proces twórczy, jak i realizacje sceniczne) reprezentantów sceny tzw. nowego tańca w Polsce, a celem projektu – prześledzenie strategii wiążących się z wykorzystaniem w twórczości choreograficznej tzw. nowych mediów. Określenia „nowy taniec” i „nowe media” są terminami historycznie zmiennymi, dlatego ich użycie wymaga dookreślenia pola znaczeniowego w danym kontekście.

Termin „nowy taniec” (dalej już bez cudzysłowu) pojawia się w nazwie programu performatywnego Stary Browar Nowy Taniec (od 2004), którego misją jest „popularyzacja sztuki tanecznej oraz wspieranie profesjonalnego rozwoju młodych polskich choreografów i tancerzy”²; w nazwie ważnego i wpływowego wortalu NowyTaniec.pl prowadzonego w latach 2006-2011 przez Annę Królicę i Witolda Mrozka; i w końcu w tytułach książek: *The Body Revolving the Stage. New Dance in New Poland* Jadwigi Majewskiej (2012) oraz *Nowy taniec. Rewolucje ciała* pod redakcją Witolda Mrozka (2013). Anna Królicza określa nowy taniec, jako ten, „w którym krzyżują się wpływy *postmodern dance* i tańca konceptualnego”³.

¹ Por. bibliografia tego raportu.

² Program Stary Browar Nowy Taniec, Art Stations Foundation, Poznań; <http://www.artstationsfoundation5050.com/live/taniec/oprogramie> [dostęp 03.07.2014]

³ A. Królicza, *Polskie peryferia...*, s. 212.

Tę definicję chciałabym poszerzyć o charakterystykę autorstwa Julii Hoczyk⁴: „spektakle interdyscyplinarne, także konceptualne, czerpiące z muzyki, sztuk wizualnych itp.”, które charakteryzuje „afabularność, kolażowość narracji, wpisanie tańca i ciała w inne porządki reprezentacji, czerpiące z odmiennych dziedzin, także ze współczesnej humanistyki i pop-kultury”⁵.

W raporcie używam więc terminu nowy taniec w odniesieniu do tych realizacji polskiego tańca współczesnego, które wiążą się w dużej mierze z wykorzystaniem dziedzictwa nowej awangardy drugiej połowy dwudziestego wieku. Ten rodzaj działań artystycznych wiąże się przede wszystkim z odejściem od rozumienia sztuki tańca jako teatralizowanego pokazu techniki tanecznej na rzecz jej performatyzacji, dyskursywizacji i konceptualizacji. Performatyzacja oznacza dla mnie podkreślenie kondycji artysty i widza, jako osób współtworzących mające miejsce tu-i-teraz wydarzenie taneczne; dyskursywizacji – proces „włączenia sztuki [tańca – M.Z.] w dyskursy kultury”⁶; a konceptualizacja – szczególnie podkreślenie roli idei, proponowanie „nowych metod myślenia o ucieleśnianiu umysłu”⁷ i dekonstrukcję kryteriów określających, czym jest taniec. Wszystkie te procesy wiążą się na poziomie formalnym z eksperymentalnym i (meta)krytycznym podejściem do procesu tworzenia choreografii, kompozycji i dramaturgii spektaklu.

Z kolei termin „nowe media” (dalej już bez cudzysłowu) „w szerokim rozumieniu utożsamia się z elektroniką, która w sztuka wizualnych pojawia się w latach 60., przejawiając się w kilku autonomicznych początkowo nurtach”⁸. W raporcie oznaczać będzie zarówno wykorzystanie wideo (medium strumieniowego, bazującego na zapisie analogowym lub cyfrowym, funkcjonującego głównie jako towarzysząca projekcja), jak i zaawansowanych technologii cyfrowych bazujących na kodzie cyfrowym, którego stosowanie pozwala tworzyć multimedialne/ intermedialne/ transmedialne dzieła interaktywne.

⁴ Hoczyk nie definiuje w ten sposób nowego tańca, ale odpowiada na pytanie, co jest „Innym polskiego teatru tańca”.

⁵ J. Hoczyk, *Ku autonomii...*, s. 229.

⁶ Ł. Guzek, *Performatyzacja sztuki...*, s. 11.

⁷ J. Fabius, *Zaginiona historia...*, s. 308.

⁸ P. Krajewski, *Od reprodukcji mechanicznej...*, s. 237.

Zdaję sobie sprawę zarówno z kontrowersyjności obu terminów, jak i z subiektywności wyboru tych, a nie innych definicji. Ponieważ jednak badałam zagadnienie *in statu nascendi*, musiałam zdecydować się na wybór terminów i ich definicji ewoluujących wraz z samym zjawiskiem, nawet jeżeli w dalszej perspektywie miałyby zostać zrewidowane.

W raporcie podsumowującym mój projekt badawczy analizuję zagadnienia łączenia praktyk choreograficznych i tanecznych z mediami audiowizualnymi oraz wykorzystania technologii zapośredniczających interakcję „ciał tańczących”. Przedmiotem moich badań nie będą więc takie zagadnienia jak:

- rejestracja spektakli scenicznych w celach archiwizacyjnych (zarówno za pomocą kamer, jak i systemów śledzenia ruchu) oraz rejestracja treningów, improwizacji i prób w celu usprawnienia procesu twórczego (jw.),
- artystyczne filmy taneczne (*dance for video, videodance, screendance*), jak również krótkie formy towarzyszące spektaklom/rezydencjom tanecznym,
- taniec w przestrzeni wirtualnej, czyli choreografie ulokowane w przestrzeni wirtualnej sceny (generowane algorytmicznie, tworzone przez użytkowników specjalnych aplikacji na urządzenia przenośne, funkcjonujące w przestrzeni wirtualnej, w grach internetowych, etc.),
- relacja ciała tańczącego i muzyki, której źródłem jest narzędzie cyfrowe, jeżeli działanie cielesne nie wpływa bezpośrednio na przekształcenie audiosfery,
- przejmowanie i przekształcanie strategii wypracowanych na terenie sztuki nowych mediów, które nie wiąże się z wprowadzeniem nowych technologii w obręb praktyki twórczej.

Bez wątplenia powyższe zagadnienia są bardzo istotne i – podobnie jak badane przeze mnie strategie wykorzystywania projekcji audiowizualnych oraz systemów interakcyjnych – domagają się sprofilowanych badań oraz pogłębionej analizy z uwzględnieniem specyfiki poszczególnych działań i procesów. Jednakże tak szeroko zakrojona eksploracja badawcza przekracza ramy tego projektu.

1. Taniec współczesny w Polsce

W krajach zachodnich źródłem nowych paradygmatów twórczych i nowych estetyk tanecznych była rewolucja społeczna lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. W tym czasie w Polsce należącej do wschodniej strefy wpływów dominował „sowiecki balet klasyczny”⁹. Anna Królicza w książce *Sztuka do odkrycia*¹⁰ śledzi rozwój tańca współczesnego w Polsce po II wojnie światowej. Na powojennej mapie sztuki tańca pojawiają się pojedyncze wyspy wolności twórczej. Rozwijają się pantomima, a także tym działań performerskich, który współcześnie nazwalibyśmy teatrem fizycznym: w roku 1956 powstaje we Wrocławiu Studio Pantomimy Henryka Tomaszewskiego, przemianowane trzy lata później na Wrocławski Teatr Pantomimy; w 1959 powstaje w Opolu Teatr 13 Rzędów Jerzego Grotowskiego (później działający jako Teatr Laboratorium). Dopiero w 1973 roku powstaje Polski Teatr Tańca – Balet Poznański Conrada Drzewieckiego, a w 1987 w Gdańsku autorski Teatr Ekspresji Wojciecha Misiuro.

Pochodną zmiany ustrojowej w Polsce były przemiany społeczne i ekonomiczne, obejmujące infrastrukturę instytucjonalną. Jednym z efektów transformacji było pojawienie się nowego myślenia o języku tańca. W latach dziewięćdziesiątych polskie sceny zdobywa teatr tańca. Specyfikę twórczości polskich zespołów określających swoje działanie artystyczne tym mianem podsumowuje Joanna Leśnierowska, krytyczka tańca i kuratorka programu Stary Browar Nowy Taniec w Poznaniu (od 2004): „Pozostaje on nadal silnie emocjonalny, jakby nieczuły na rzeczywistość, wiecznie zorientowany na penetrowanie własnych uczuć, wciąż bez dystansu opowiadający o swoich przeżyciach, często infantylny, banalny i naiwny”¹¹. Można dodać, że charakteryzuje go spektakularność i uniwersalność tematyki, ruch jest odzwierciedleniem frazy muzycznej, a szczególne znaczenie ma opanowanie przez tancerzy – zwykle zespoły taneczne – techniki tanecznej.

⁹ J. Leśnierowska, *Teatr tańca...*, s. 328.

¹⁰ Patrz: bibliografia.

¹¹ J. Leśnierowska, *Czekając...*, s. 17.

Reasumując, można powiedzieć za Leśnierowską, że w ostatnim ćwierćwieczu taniec współczesny w Polsce „odrabia pięćdziesięcioletnie zaległości”¹². Młode pokolenie artystów pozbawione możliwości systematycznej edukacji choreograficzno-tanecznej po wstąpieniu Polski do Unii Europejskiej (2004) wyjeżdżało z Polski, by studiować na zagranicznych uczelniach, takich jak ABPU, czyli Anton Bruckner Privatuniversität w Linz (Austria), Codarts, czyli Rotterdam Dance Academy (Holandia), London Contemporary Dance School – The Place w Londynie (Wielka Brytania), P.A.R.T.S., czyli The Performing Arts Research and Training Studios w Brukseli (Belgia), S.E.A.D, czyli Salzburg Experimental Academy of Dance (Austria), czy SNDO, czyli School for New Dance Development w Amsterdamie (Holandia). Tam młodzi artyści poznawali w praktyce paradygmaty twórcze, które od końca II wojny światowej pojawiały się na europejskiej i amerykańskiej scenie tańca: taniec minimalistyczny, abstrakcyjny, *postmodern*, fizyczny, konceptualny czy krytyczny¹³. Warto podkreślić, że nauczyli się także korzystać z języków wielu dziedzin: nie tylko tańca i teatru, ale również sztuk wizualnych, sztuki performansu, czy w końcu sztuki nowych mediów.

Równocześnie w roku 2004 w ramach działań Art Stations Foundation zainaugurowany został program Stary Browar Nowy Taniec. Twórcy młodego i najmłodszego pokolenia mogli odtąd aplikować do programu rezydencyjnego Solo Projekt (od 2006), zapewniającego fundusze oraz infrastrukturę niezbędne do wyprodukowania spektaklu tanecznego, jak również zdobywać doświadczenie taneczne i choreograficzne podczas *coachingów* Alternatywnej Akademii Tańca przy Starym Browarze Nowym Tańcu w Poznaniu (od 2009).

Pojawienie się tych nowych możliwości sprawiło, że z początkiem XXI wieku język tańca używany przez młode pokolenie polskich artystów uległ gwałtownej przemianie. Choreografowie intensywnie poszukują nowych form wyrazu, próbując równocześnie renegocjować sytuację sceniczną i komentować głębokie przemiany kulturowe, uwidaczniające się na poziomie codziennych praktyk. Inicjatorami eksperymentalnych działań są zwykle artyści działający solo lub kolektywy artystyczne o zmiennym składzie pracujące w trybie projektowym. Nowy idiom określany jest przez krytyków tańca (takich jak

¹² J. Leśnierowska, *Czekając na Małysza...*, s. 17.

¹³ Na ten temat w języku polskim: W. Klimczyk, *Wizjonerzy ciała* (patrz bibliografia).

Królica, Mrozek, Majewska) mianem nowego tańca, a ponieważ jego twórcami są zwykle rezydenci programu Solo Projekt lub ich rówieśnicy, to w odniesieniu do młodych niezależnych twórców pojawia się również określenie „pokolenie solo”.

2. Nowe technologie dla nowego tańca

Zagadnienie włączania mediów (analogowych, elektronicznych, cyfrowych) w proces twórczy i prezentacje sceniczne nie jest niczym nowym. Według teoretyków i historyków tańca – oraz, szerzej, sztuk wykonawczych (*performing arts*) – już w drugiej połowie XIX wieku artyści wprowadzali na sceny różnego rodzaju „machiny” i „technologie”¹⁴. Jednak dopiero wraz z pojawieniem się i popularnością sztuki komputerowej (lata 60.), sztuki wideo (lata 70.), sztuki telematycznej (lata 80.) i sztuki internetowej (lata 90.)¹⁵ artyści sztuki tańca zwrócili się w stronę najnowszych technologii.

Chcąc usytuować działania artystów polskiego tańca współczesnego w przestrzeni technokultury należy prześledzić zarówno trajektorię globalnych przemian kulturowych, jak i lokalne uwarunkowania historyczne i ekonomiczne.

W drugiej połowie XX wieku w Stanach Zjednoczonych narodził się nowy ruch artystyczno-naukowy; artyści i inżynierowie wspólnie badali możliwość wykorzystania nowych technologicznych osiągnięć w sztukach performatywnych, w tym w sztuce tańca. W tym samym okresie pojawiły się i rozwinęły nowe, ważne dla formowania się idei i praktyki poszerzonego tańca, etosy i paradygmaty twórcze – sztuka partycypacyjna, konceptualna, krytyczna, jak również kultura *DIY* (*do-it-yourself*, czyli zrób-to-sam).

W 1966 roku z inicjatywy inżynierów Billy’ego Klüvera i Freda Waldhauera oraz artystów Roberta Rauschenberga i Roberta Whitmana powstała non-profitowa organizacja Experiments in Art and Technology (E.A.T.). Jeszcze w tym samym roku zaprezentowano cykl performansów zatytułowany *9 Evenings: Theatre and Engineering* łączących środowiska inżynierów pracujących nad nowymi technologiami oraz artystów. Wśród nich były również choreografki-tancerki reprezentujące *postmodern dance* (Deborah Hay, Lucinda Childs,

¹⁴ Por. Ch. Salter, *Entangled...*; F. M. McCarren, *Dancing Machines...*

¹⁵ Por. E. Wójtowicz, *net art...*

Yvonne Rainer), które interesowały się możliwością włączenia nowych technologii w obręb sztuki tańca. Artystki projektowały działania w ścisłej współpracy z inżynierami, wprowadzając takie urządzenia i technologie, jak sonar dopplerowski (Childs, *Vehicle*) pozwalający przetworzyć ultradźwięki płynące z ciała na dźwięki słyszalne, bezprzewodowe zdalnie sterowane wózki pełniące rolę ruchomych podiów (Hay, *Solo*), *walkie-talkie* pozwalające tworzyć na żywo choreografię wydarzenia (Rainer, *Carriage Discreteness*). Pojawiły się też różne zaawansowane technologicznie narzędzia umożliwiające sterowanie oświetleniem i projekcjami audiowizualnymi.

W roku 1967 firma Sony wprowadziła na rynek kamerę Portapak. Od jej pojawienia się datuje się początek *video artu*. W sztuce tańca technika wideo służy nie tylko do dokumentowania performansów tanecznych – późniejsze cyfrowe techniki rejestracji ruchu doprowadziły do wykrystalizowania się nowej dyscypliny, *screen dance*, czyli spektakli tanecznych tworzonych dla oka kamery. Innym sposobem wykorzystania tego narzędzia jest poszerzanie spektaklu tanecznego o projekcje ekranowe oraz projekcje obrazów rzutowane na elementy scenografii i ciała performerów (np. Susan Kozel, *Telematic Dress*).

W latach dziewięćdziesiątych artyści wprowadzili w obręb swoich praktyk narzędzia pozwalające śledzić, zapisywać i przetwarzać ruch. Pierwszymi eksperymentatorami na polu wykorzystywania *motion capture* w tańcu byli Merce Cunningham (*LifeForms*; *BIPED*) i Bill T. Jones (*Ghostcatching*). Choreografowie nawiązali współpracę z eksperymentalnymi studiami (np. Credo Interactive, Riverbed) rozwijającymi technologie służące animacji tworzonych cyfrowo postaci. Narzędzia te pozwoliły choreografować ruch fizycznie niemożliwy, jednak nie umożliwiały jeszcze interakcji w czasie rzeczywistym żywego performerera z awatarem „tańczącego ciała”. Od końca lat osiemdziesiątych stworzono wiele programów i platform pozwalających przetwarzać w czasie rzeczywistym sygnały, których źródłem jest ruch performerera. Powstające wizualizacje i efekty dźwiękowe są podstawą dla dalszych interakcji odbywających się w pętli sprzężenia zwrotnego, stanowią też bazę dla telematycznej współobecności. Warto wspomnieć oprogramowanie autorstwa Marca Coniglio z grupy Troika Ranch (*MidiDancer*, 1989; *Isadora*, 2004) czy kultowy już Kinect (2010), urządzenie wprowadzone na rynek przez firmę Microsoft jako dodatek do konsoli Xbox 360. To najpopularniejsze obecnie narzędzie jest emitującym promienie podczerwone sensorem laserowym z wbudowaną kamerą i mikrofonami¹⁶.

¹⁶ Więcej na temat oprogramowania wykorzystywanego w sztukach performatywnych: M. Krawczak, *Programowanie interakcji...*

Przełomem w sposobie konstruowania dramaturgii spektaklu tanecznego było zaimplementowanie na scenę modelu interaktywnego¹⁷. Szeroko rozumiany paradygmat interaktywności odnosi się nie tylko do przestrzeni działań performerów, ale również do sposobu angażowania widzów. Johannes Birringer, badacz zajmujący się splotem tańca i technologii w performansie cyfrowym (*digital performance*), wyróżnił cztery typy środowisk pojawiających się w produkcjach tanecznych, w których na scenę zostają wprowadzone nowoczesne technologie¹⁸. W środowisku interaktywnym (*interactive*) sprzęt i oprogramowanie pozwalają performerowi kontrolować ruchem i gestem działanie różnych urządzeń; artysta wchodzi w interakcję z technologią (np. *Rockeby, Very Nervous System*). W środowisku pochodnym (*derived*) platformy służące śledzeniu, zapisywaniu i przetwarzaniu ruchu na dźwięki i obrazy pozwalają tworzyć cyfrowe obrazy lub symulakra ciała (przykładowo we wspomnianych już spektaklach *BIPED* i *Ghostcatching*); wygenerowany obraz może wejść w dynamiczną i zwrotną relację z realnie obecnym ciałem tancerza. W środowisku usieciowionym (*networked*) wykorzystywane są technologie telematyczne – wideokonferencja, teleobecność oraz telerobotyka; użytkownicy, na poziomie tzw. trzeciej przestrzeni, mogą wchodzić w interakcję z osobami przebywającego w odległych lokalizacjach oraz z awatarami (np. *Telematic Dreaming* Paula Sermona). Natomiast w środowisku immersyjnym (*immersive*) zanika podział na to, co rzeczywiste (*actual*) i to, co wirtualne (*virtual*). Ciało i postrzeganie uczestnika zostają zintegrowane z wygenerowaną technologicznie rzeczywistością, a on sam ulega iluzji przemieszczania się w przestrzeni. Ten typ środowiska wymaga używania urządzeń montowanych na ciele (np. *Osmose* Charlotte Davis, *Virtual Dervish* Diane Gromoli i Yackova Sharera). Ciało zostaje włączone w dzieło jako aktywny bio-interfejs. Ten rodzaj zaangażowania pozwala projektować różnego rodzaju gry z widzem, wytwarzać niespodziewane sytuacje poznawcze oraz somatycznie angażować go w tworzenie dramaturgii performansu. [...] Realizacja koncepcji twórczej wiąże się z doбором określonych środków i wymaga dostępu do określonej infrastruktury – laboratoryjnej lub scenicznej. Na świecie, w wielu ośrodkach akademickich i artystycznych jej rolę pełnią tzw. inteligentne sceny (*Intelligent Stage*)¹⁹ oraz pracownie wyposażone w odpowiednie

¹⁷ Chodzi o interaktywność eksplicytną, bazującą na czynnościach, które wykonuje się korzystając z takich właściwości dzieła, jak nielinearność, otwartość na działanie przypadku, immanentna dynamika (por. E. Zimmerman, *Narrative...*).

¹⁸ J. Birringer, *Dance...*, s. 96.

¹⁹ Autorem koncepcji Inteligentnej Sceny, jak również animatorem jej powstania (Stanowy Uniwersytet Arizony, 1990) jest artysta i badacz John D. Mitchell; <http://www.intelligentstage.com>; <http://www.ephemeral-efforts.com/istage/index.html> [dostęp 13.03.2014].

urządzenia, dzięki którym koncepcje artystyczne mogą być wprowadzone w kolejne fazy eksperymentów, prób i w końcu produkcji²⁰.

Szybki rozwój technologii na przełomie XX i XXI wieku, jak również inspiracja eksperymentalnymi praktykami zachodnich choreografów oraz popularność sztuki nowych mediów przyczyniły się do wprowadzenia na polskie sceny nowego instrumentarium. Jednak decyzja o korzystaniu z określonych narzędzi jest często wypadkową wielu czynników. Niewielka liczba krajowych źródeł finansowania dla interdyscyplinarnych i innowacyjnych projektów, skromne nakłady finansowe przeznaczane przez państwowe instytucje wspierające działania twórcze niezależnych, pracujących w trybie projektowym (konkursowym) artystów, a także brak tradycji prywatnego sponsoringu eksperymentów w zakresie sztuki tańca sprawia, że artyści zainteresowani wykorzystywaniem w spektaklach tanecznych zaawansowanej technologii muszą często bazować na środkach własnych. Równocześnie placówki artystyczne i akademickie nie udostępniają niezależnym choreografom odpowiedniego zaplecza technologicznego, pozwalającego realizować interdyscyplinarne projekty artystyczne na przecięciu sztuki-nauki-technologii.

3. Polscy artyści nowego tańca korzystający z nowych mediów

Pomimo wspomnianych trudności, wielu autorów spektakli tanecznych (choreografów, tancerzy, artystów sztuki nowych mediów) wprowadza w przestrzeń sceniczną nowe narzędzia, eksperymentując zarówno z formą, jak i treścią spektaklu. Wśród nich znajduje się wielu reprezentantów (zdefiniowanego na początku raportu) nowego tańca: Tomasz Bazan (Teatr Maat Projekt), Barbara Bujakowska (z Marcinem Janusem), Izabela Chlewińska, Magdalena Chowaniec (MARIAMAGDALENA), Natalia Draganik, Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz, Flesh System (Korina Kordova i Przemek Kamiński), Iwona Gilarska, Good Girl Killer, Harakiri Farmers, Justyna Jasłowska, Magdalena Jędra, Wojciech Kaproń (Lubelski Teatr Tańca), Dominika Knapik, Kaya Kołodziejczyk, Edyta Kozak, Joanna Leśnierowska, Patryk Lichota, Irena Lipińska, Made Inc, Agata Maszkiewicz, Mikołaj

²⁰ M. Zamorska, *Technologia w praktyce...*

Mikołajczyk, Ramona Nagabczyńska, NEI, Anna Nowicka, Janusz Orlik, Ola Osowicz (H.A.L.F.), Renata Piotrowska (Towarzystwo Prze-Twórcze), PLASTIYQUE dod, Magdalena Przybysz, Agata Siniarska, Anna Steller, Iza Szostak, Konrad Jan Szymański, towarzystwo gimnastyczne, U/LOI (Universal/ Law of Impermanence), Rafał Urbacki, VAYO, Anita Wach, Marta Ziółek.

Projekcje audiowizualne towarzyszą oczywiście również prezentacjom teatru tańca. Używając tego terminu mam na myśli zarówno teatry repertuarowe, jak i niezależne teatry tańca (okresowo otrzymujące państwowe dotacje na działalność lub pracujące w trybie projektowym), które korzystają z języka teatru tańca, tańca fizycznego, butō lub różnych metod improwizacji. Również ci artyści wykorzystują projekcje audiowizualne i współpracują z artystami nowych mediów. Wśród nich znajdują się: Atelier Polskiego Teatru Tańca w Poznaniu, Eksperymentalne Studio Tańca (Iwona Olszowska), Lubelski Teatr Tańca (Ryszard Kalinowski, Wojciech Kaproń), Polski Teatr Tańca (Ewa Wycichowska), Teatr Amareya (Katarzyna Julia Pastuszak, Agnieszka Kamińska, Aleksandra Śliwińska), Teatr Dada von Bzdülöw (Leszek Bzdyl, Katarzyna Chmielewska), Teatr Kino Variatino (Anna Haracz), Teatr Limen (Sylwia Hanff), Kacper Lipiński, Teatr Okazjonalny/ Sopocki Teatr Tańca (Joanna Czajkowska, Jacek Krawczyk), Warszawski Teatr Tańca (Aleksandra Dziurosz). Ich praktyka artystyczna i spektakle nie wpisują się jednak w pole badawcze tego projektu.

4. Problemy, zagadnienia, kategorie

W raporcie definiuję i analizuję podstawowe modele wykorzystywania technologii w przestrzeni spektaklu polskiego nowego tańca. Szczególnie interesuje mnie zagadnienia przemian obejmujących proces produkcji spektaklu pod kątem zastosowania nowych strategii oddziaływania na widza i angażowania go.

4.1. Proces twórczy i koprodukcja

Od lat sześćdziesiątych w świecie zachodnim głębokim przeobrażeniom ulegał sam proces produkcji spektakli tanecznych. Popularność zyskała strategia współdzielenia

autorstwa. Wprowadzanie technologii do spektakli tanecznych ma równie daleko idące konsekwencje zarówno na poziomie procesu twórczego, jak i samego spektaklu. Klasyczny podział funkcji na autora koncepcji, choreografa, wykonawcę/ów, realizatorów technicznych, scenografów etc. często okazuje się tutaj niemożliwy do utrzymania. W przypadku spektakli wykorzystujących nowe media pojawiają się nowe funkcje, takie jak **tworzenie obiektów multimedialnych, realizacja wideo, kamera live, remiks, programowanie interakcji, światła i dźwięku, physical computing**.

Obecnie również w Polsce wiele spektakli nowego tańca jest tworzonych kolektywnie, co ma miejsce oczywiście nie tylko w przypadku produkcji multimedialnych. Artyści biorący udział w danym projekcie, zwykle reprezentanci różnych dyscyplin sztuki (sztuka tańca, sztuki wizualne, muzyka i in.), nie tylko wspólnie podejmują decyzje odnośnie sposobu realizacji spektaklu, ale również są równouprawnionymi autorami koncepcji wydarzenia artystycznego. Programy rezydencyjne (głównie zagraniczne) umożliwiają artystycznym kolektywom prowadzenie eksperymentów, w trakcie których rodzi się – lub nie – koncepcja spektaklu.

Współczesna globalna infrastruktura taneczna opiera się na sieci instytucji funkcjonujących w trybie projektowym oraz stypendiów instytucji państwowych (ministerialnych, wojewódzkich i miejskich). Najłatwiej jest pozyskać fundusze na pojedyncze, międzynarodowe, najlepiej niskobudżetowe projekty, których premiera ma miejsce w ramach wspieranego z lokalnych funduszy festiwalu. Taki „podjazdowy” tryb pracy zwiększył popularność formuły *work in progress*, czyli publicznej prezentacji nie gotowego spektaklu (produktu), ale prezentacji efektu laboratoryjnych poszukiwań, otwartej na dalszy rozwój.

Oczywiście funkcjonują różne formuły współpracy²¹. I tak, w **performansie mieszanych mediów** (*mixed-media*) artyści poszczególnych dyscyplin mogą przygotowywać poszczególne moduły, które współistnieją w przestrzeni spektaklu; w **performansie intermedialnym** już na poziomie kolektywnego procesu twórczego synchronizują wypowiedzi i działania na poziomie mediów składowych (ruch, obraz, dźwięk i in.); natomiast

²¹ Przedstawiony poniżej podział jest jedynie poglądowy; precyzyjne znaczenie terminów multimedialność, intermedialność, trans medialność jest oczywiście wysoce dyskusyjne.

w **performansie transmedialnym** artyści „przekraczają” własne kompetencje, wspólnie pracując nad wszystkimi elementami dzieła.

4.2. Interaktywność

Jednym z ważniejszych pojęć w sztuce współczesnej, blisko związanym z zagadnieniem partycypacyjności, jest interaktywność, która za sprawą urządzeń codziennego użytku, takich jak komputer, telefony, tablety i wszelkie urządzenia z dotykowym ekranem lub innym interfejsem stała się od lat dziewięćdziesiątych standardem. Nawigacja zastąpiła narrację. Eric Zimmerman twórca gier i ludolog wprowadził klasyfikację zjawiska interaktywności²², która może okazać się przydatna również w kontekście eksperymentów scenicznych. Wyróżnił cztery jej typy. Interaktywność poznawcza (kognitywna) jest cechą podmiotu poznającego; funkcjonalna – pozwala przekształcić obiekt w wydarzenie i wiąże się z manipulacją gotowym obiektem (lub z nawigacją); właściwa (eksplicytna) – bazuje na możliwości całkowitego przekształcania obiektu artystycznego poprzez manipulowanie cyfrowymi danymi, tym samym czyniąc widza współtwórcą; meta-interaktywność, która dotyczy sposobu funkcjonowania interaktywnie skonstruowanej rzeczywistości i wiąże się z zagadnieniem partycypacji kulturowej.

Interaktywność stanowi jeden z ważniejszych tropów dla analizy eksperymentów w nowym tańcu wykorzystującym nowe media. Przejawia się zarówno na poziomie relacji performer – technologia, jak i widz – „obiekt artystyczny”.

4.3. Angażowanie widza

Tradycyjne w świecie zachodnim sposoby oddziaływania sztuki tańca opierały się w dużej mierze na wzbudzaniu u widza poruszeń emocjonalnych opartych na empatycznym utożsamieniu poprzez strategie teatralne (dramatyczne), takie jak tworzenie postaci scenicznych i budowanie odpowiedniej dramaturgii (taniec klasyczny, często teatr tańca), jak

²² Por. E. Zimmerman, *Narrative...*

również wzbudzaniu empatii kinestetycznej, czyli w uproszczeniu, zapośredniczonego przez system neuronów lustrzanych wewnętrznego odczuwania tego, co czuje poruszający się tancerz (taniec klasyczny, *modern*, teatr tańca, jak również różne techniki improwizacyjne).

Wraz z pojawieniem się form tanecznych, w których o sile oddziaływania nie stanowią ani kompozycja ruchu lub/i pokaz umiejętności technicznych, ani sprawnie zbudowana narracja, głównym zagadnieniem stały się nowe strategie angażowania uwagi widza.

W wielu spektaklach nowego tańca twórcy podporządkowują kompozycję i dramaturgię spektaklu projektowanej formule odbioru lub uczestnictwa. Na poziomie relacji widz – obiekt artystyczny lub wydarzenie artystyczne twórcy wykorzystują rozmaite strategie: afektywne, poznawcze, interakcyjne. Widz może być sensorycznie pobudzany lub nawet „przebodźcowywany”, co w założeniu ma doprowadzić do intensywnej reakcji afektywnej; jego zadaniem może być „montowanie” własnej narracji i/lub subiektywne tworzenie znaczeń na podstawie działań i wizualizacji; może też być skłaniany do fizycznej partycypacji bazującej na manipulacji dostarczonymi przez artystów elementami. Wszystkie powyższe praktyki pojawiają się oczywiście również w spektaklach i performansach polskiego nowego tańca korzystającego z nowych mediów.

5. Spektakle

Ze względu na zdiagnozowane wcześniej uwarunkowania natury instytucjonalnej i finansowej polscy artyści na początku XXI wieku poszerzali spektakle taneczne przede wszystkim o projekcje audiowizualne. W celu realizacji zamysłu artystycznego nawiązywali i nawiązują współpracę z artystami wizualnymi i muzykami tworzącymi muzykę z użyciem narzędzi cyfrowych. Obecnie twórcy coraz częściej korzystają z komputera, specjalistycznego oprogramowania, sieci kamer, transponderów, mikserów i projektorów. Technologie śledzenia ruchu (*motion capture*) umożliwiają budowanie żywej interakcji tancerza z jego cyfrowym sobowtorem i transponowanie danych, których źródłem jest ruch, na inne media (np. obraz, dźwięk). Rzadko pojawiają się projekty osadzone w środowisku sieciowym (*networked environments*) bazujące na telematyczności; nie powstały do tej pory żadne zaawansowane

środowiska immersyjne pozwalające zanurzać się w wirtualnej przestrzeni – środowiska te są bardzo zaawansowane technologicznie, a co za tym idzie, wymagają ogromnych nakładów finansowych.

5.1. Projekcje audiowizualne

Poszerzenie performansu cielesnego o projekcję audiowizualną dokonuje się na wiele sposobów. Projekcja może być wielkoformatowa, obejmować bądź powierzchnię ściany (zwykle horyzont sceny), bądź całą przestrzeń sceniczną; może być emitowana na poszczególne elementy scenografii lub ciało tancerza(y). W przestrzeń sceniczną zostają wprowadzone niezależne obiekty medialne: wizualizacje na bazie abstrakcji i form geometrycznych, animacje, kolaże obrazów, komentarze w formie tekstowej, filmy fabularne i dokumentalne stworzone dla danego spektaklu, jak również remiksy materiałów znalezionych w Internecie.

Choreografowie wykorzystujący projekcje audiowizualne często współpracują z artystami sztuki nowych mediów: artystami wizualnymi, którzy projektują towarzyszące działaniom cielesnym wizualizacje oraz muzykami, przede wszystkim tworzącymi w domenie muzyki komputerowej (zwykle są to artyści działający w przestrzeni muzyki minimalistycznej i algorytmicznej, a ich instrumentami muzycznymi są komputery wyposażone w odpowiednie oprogramowanie). Bardzo często artyści sztuki nowych mediów są autorami zarówno wizualizacji, jak i –realizowanej często na żywo – oprawy dźwiękowej²³.

5.1.1. Komunikacja afektywna i immersja

Komunikacja afektywna opiera się na wzbudzaniu wrażeń, doznań i stanów wewnętrznych. Kategoria afektu jest bardzo ważna dla współczesnej nauki – i to zarówno dyscyplin nauk przyrodniczych, społecznych, jak i humanistycznych. Istnieje wiele prób konceptualizacji afektu/afektywności. Afekt wiąże się ze zdolnością do doznawania i

²³ Nie rozwijam zagadnienia, ponieważ ten projekt – jak już wspomniałam na wstępie – obejmuje jedynie użycie projekcji audiowizualnych oraz projekty wykorzystujące interakcję właściwą (eksplicytną).

odczuwania, a co ważniejsze – dystrybuowania tego stanu. „Każde rozumienie afektu mimo wielości i różnorodności stanowisk zawiera w sobie istotność komponentu relacyjnego”²⁴. Nie dziwi zatem, że sztuka wykorzystuje naturalną zdolność organizmu ludzkiego do afektywnej komunikacji. Afekt należy odróżnić od emocji (która jest mniej związana z odczuwaniem somatycznym) i uczucia (które jest oswojoną kulturowo emocją)²⁵. Reakcja afektywna nie jest więc związana z pobudzającą emocjonalnie narracją, komunikowaną treścią ani z intelektualną analizą. Komunikacja afektywna to jedna z podstawowych strategii angażowania odbiorcy w sztuce nowych mediów, choć oczywiście również współcześni artyści sztuki tańca komunikują się z widzami na tym poziomie.

W *I WANNA BE SOMEONE GREAT (2014)* Harakiri Farmers przez dużą część spektaklu działaniom artystów towarzyszy obejmująca cały horyzont sceny projekcja (autorstwa Valéry Faidherbe), której elementem są sprzężone z tworzoną na żywo warstwą dźwiękową poetyckie obrazy potężnej, otwartej przestrzeni: śniegu, kosmosu, oceanu. To w tej pochłaniającej przestrzeni widz sytuuje działania performerów.

Podobna wrażliwość wizualną pojawia się w *Station de Corps (2012)* w reżyserii i choreografii **Tomasza Bazana**. W końcowej scenie, będącej dopełnieniem spektaklu, którego głównym tematem są spotkanie dwójki ludzi—dwóch ciał, pojawia się oddziałująca afektywnie wielkoekranowa projekcja. Twórcy zdecydowali się użyć formy przedstawiającej, nieabstrakcyjnej – obrazu wielkiej wody, oceanu – której towarzyszą „chóry anielskie”.

Z kolei w *Rekonstrukcji (2012)* Joanny Leśnierowskiej performerom „towarzyszy śnieżący odbiornik telewizyjny”, a w finale pojawiają się dodatkowe monitory, na których „wybuchają” fajerwerki. Ponieważ tematem spektaklu jest właśnie rekonstrukcja, poszukiwanie zatartych niewyraźnych obrazów, projekcje pełnią rolę okien, przez które widz wślizguje się do innej rzeczywistości (nie)pamięci.

²⁴ A. Jelewska, *Sensorium...*, s. 45

²⁵ To rozróżnienie jest oczywiście jedynie pogładowe i operacyjne. Zagadnienie jest o wiele bardziej skomplikowane, a dodatkowo konceptualizowane odmiennie przez reprezentantów poszczególnych dyscyplin. Skrótowy przegląd najważniejszych koncepcji: <http://www.andrewmurphie.org/blog/?p=93> [dostęp: 08.08.2014].

Podobną strategię „okna” zastosowała **Leśnierowska** we współtworzonym z **Januszem Orlikiem** spektaklu ***Insight (2013)***. Spektakl ten, to próba somatycznej eksploracji różnorodnych stanów psychicznych, których źródłem są bodźce płynące ze świata zewnętrznego. W pierwszej sekwencji na tylnej ścianie pojawia się „okienko” – projekcja obejmująca powierzchnię przeciętnego współczesnego telewizora, przedstawiająca ciąg geometrycznych, intensywnych, gwałtownie przekształcających się form. Ten silnie oddziałujący kolaż wywołuje u widza stan wewnętrznego pobudzenia, niepokoju, który stanowi afektywne podglebie dla działań cielesnych.

Powierzchnią funkcjonującą jako ekran może być również sufit lub podłoga.

Przykładem może być projekt *site-specific* (w Sanatorium Leśnik w Sopocie) ***Le Sni (2010)*** grupy **Good Girl Killer**, w którym poczucie niesamowitości miejsca było budowane między innymi poprzez rzutowanie z dwóch projektorów na żebrową konstrukcję sufitu sugestywnych abstrakcyjnych obrazów (autorstwa Patrycji Orzechowskiej).

Pomysł zanurzenia w obrazie zostaje dosłownie wykorzystany w spektaklu ***Konik morski wiedziony swym popędem (2010)*** grupy **Good Girl Killer**. Obraz wideo przedstawia środowisko podwodne i jest emitowany na podłogę taneczną.

Innym sposobem sensorycznego angażowania widza jest tworzenie immersyjnych przestrzeni. Temu służy przede wszystkim *mapping* wideo, czyli rzutowanie ruchomego obrazu na całą przestrzeń sceniczną, ciała performerów i obiekty. Przestrzeń spektaklu tanecznego może dzięki temu stać się alternatywną przestrzenią współbywania twórców (projektantów, dizajnerów tejże przestrzeni) i widzów (lub użytkowników).

W performansach **Renaty Piotrowskiej (Towarzystwo Prze-Twórcze)** ***Unknown #1 (2008)***, ***Unknown #2 (2008)*** i ***Unknown #3 (2009)*** widzowie z zasłoniętymi oczami zostają wprowadzeni w przestrzeń spektaklu. Pozbawienie wzroku, powodujące aktywizację innych zmysłów pozwala widzom – przyzwyczajonym do dystansowania się i percepcji spektaklu głównie poprzez kanały zmysłowe wzroku i słuchu – nawiązać kontakt z drugą osobą poprzez dotyk, węch, propriocepcję. Uwrażliwienie sensoryczne przygotowuje do pełniejszego uczestnictwa w pokazie tanecznym, bazującym na technice improwizacji w kontakcie,

któremu towarzyszą obejmujące całą przestrzeń, dezorientujące, a nawet zaburzające poczucie równowagi projekcje audiowizualne.

Z kolei **Wojciech Kaproń (Lubelski Teatr Tańca)** w autorskim spektaklu ***Kosmos (2008)*** podjął się scenicznej reprezentacji teorii widzenia Wasilija Kandinsky'ego. Tancerz porusza się wirtualnej przestrzeni zbudowanej z pomocą dwuskrzydłowej konstrukcji scenicznej oraz rzutowanej na nią projekcji. Działania sceniczne (taniec) odbywają się symultanicznie i są koherentne z projekcjami obejmującego przestrzeń sceniczną – tancerz swoim ciałem opisuje (i wpisuje się w) abstrakcyjną, geometryczną przestrzeń. Widz staje się współuczestnikiem pochtaniającej performerera rzeczywistości.

Również we współtworzonym przez **Olę Osowicz** spektaklu ***Embodiment of Absence Body (2014)*** pojawia się *mapping* ciał, obiektów i przestrzeni, w którym stymulacja afektywna pozwala zrealizować somatyczny projekt „ucieleśniania nieobecności i współczesnych form kamuflażu”. Równocześnie audiosferę spektaklu tworzą przypadkowe dźwięki z widowni, przetwarzane w czasie rzeczywistym.

5.1.2. Interakcja kognitywna

Komunikacja afektywna nie wyklucza oczywiście intelektualnego angażowania widza poprzez interakcję poznawczą (kognitywną). Widz pobudzany sensorycznie uruchamia proces asocjacyjny, będącego źródłem nowych znaczeń.

Z interakcją poznawczą mamy do czynienia wtedy, gdy to aktywność percepcyjno-poznawcza widza sprawia, że elementy performansu cielesnego oraz technologicznego (np. projekcja multimedialna) tworzą spójną kompozycyjnie i znaczeniowo całość. A zatem jej interfejsem jest sam widz. Ten rodzaj interaktywności zyskuje szczególne znaczenie w spektaklach nowego tańca: twórcy rezygnują z narracji i linearnej dramaturgii decydując się na swobodny montaż działań i obrazów. Projekcje audiowizualne służą tu kontekstualizacji działań ruchowych. Użycie technologii pozwala w nowy sposób problematyzować określone tematy – włączenie (re)prezentacji medialnych w przestrzeń spektaklu tanecznego poszerza przestrzeń budowania sensów i znaczeń. Równoczesność działań i projekcji może być

źródłem nowych, bazujących na swobodnych skojarzeniach, synergicznie wyłaniających się znaczeń.

Przekaz multimedialny

Choreografowie często wykorzystują w spektaklach przygotowane przez artystów wizualnych filmy krótkometrażowe fabularne i afabularne, animacje, zdjęcia. Ten rodzaj projekcji pozwala poszerzyć kontekst wydarzenia scenicznego. Choć dla widza te dwa elementy łączą się w spójną całość, to projekcja nie stanowi integralnego dramaturgicznie elementu.

Performansowi ***Przemieszczenie (2012)*** Anny Steller towarzyszy film przedstawiający artystkę wyposażoną w łuk, przywołujący skojarzenia z Artemidą, grecką boginią łowów, płodności i śmierci, miłośniczką ekstatycznego tańca.

Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz wykorzystuje projekcje wcześniej przygotowanych materiałów filmowych w celu przeniesienia widza w rzeczywistość równoległą i tym samym stworzenia kontekstu dla działań scenicznych mających miejsce tu-i-teraz; spektakle ***AD (2014)***, ***Hungrige Herten (2010)***, ***Live Act (2006)***.

Z kolei spektaklowi **Mikołaja Mikołajczyka *Z Tobą chcę oglądać świat (2008)*** towarzyszy projekcja ekranowa przedstawiająca podróż samochodem przez miasto: miejsce obok kierowcy jest początkowo puste, dopiero przy kolejnej prezentacji spektaklu pojawia się film przedstawiający romantyczne wakacje dwóch osób.

Również grupa **Harakiri Farmers** w swoich spektaklach decyduje się na multimedialny przekaz treści. W ***We are oh so Lucky (2009)*** działaniom scenicznym tancerki (Dominika Knapik) towarzyszy projekcja artystycznego filmu – reportażu (autorstwa Any Brzezińskiej), inspirowanego dramatem *Czekając na Godota* Samuela Becketta. Elementem spektaklu ***Sisters (2011)*** jest projekcja audiowizualna emitowana na centralnie usytuowanym ekranie, na którą składają się zremisowane fragmenty animowanych i fabularnych filmów japońskich oraz filmy artystyczne.

W spektaklu **Izabeli Chlewińskiej i Tomasza Bergmanna *Preparation for Change (2013)*** w przestrzeni scenicznej spotykają się tancerka, pianista i projekcja wideo. Projekcja ukazuje – co początkowo niełatwo rozpoznać – leżący głośnik, na którego membranie pod wpływem dźwięków poruszają się (tańczą?) różne drobne przedmioty. Taka pudełkowa kompozycja (tekst w tekście) pozwoliła artystom odnieść się do zagadnienia związku ruchu-dźwięku-obrazu na dwóch płaszczyznach: w zewnętrznej przestrzeni multimedialnego spektaklu i w przestrzeni emitowanego filmu stanowiącego element kompozycyjny spektaklu.

Materiał remiksowany

Agata Maszkiewicz w spektaklu ***Polska (2009)*** rozpoczyna swój taneczny performans od ekranowej prezentacji kompilacji fragmentów filmów dokumentujących nieudane, kończące się uszczerbkiem na zdrowiu wystąpienia sportowców. Z jego pomocą wzbudza u widza dyskomfort na poziomie emocjonalnym (rozbawienie, wewnątrznie odczuwane jako coś niewłaściwego) – ten sam zresztą cel ma opowiadanie serii niesmacznych dowcipów. Projekcja łączy się tematycznie z pojawiającą się na końcu animacją przedstawiającą artystkę śpiewającą na tle zbudowanego na Mistrzostwa EURO 2012 warszawskiego stadionu.

Dokument, mockument

Niektóre spektakle dzięki towarzyszącym projekcjom zyskują walor dokumentalny lub paradokumentalny.

Tak się dzieje, gdy spektakl taneczny jest jednym z elementów większego projektu. Nagrania dokumentujące działania „w terenie” (pozasceniczne) są włączane w obręb performansu scenicznego w ***:PK: (2009) Kayi Kołodziejczyk*** – w obręb projektu wchodzi działania grupy traserów (parkourowców) w otwartej postindustrialnej przestrzeni elektrowni EC1 w Łodzi oraz choreografowany performans. Nagrania działań terenowych stają się później elementem kompozycyjnym spektaklu tanecznego.

Projekcje audiowizualne poszerzające performans cielesny o niezbędny kontekst pojawiają się również w ***Exérèse Monobloc (2004)*** Janusza Orlika z udziałem Pii Libickiej. Performansowi tanecznemu towarzyszy film dokumentalny ukazujący Libicką i osobistą historię kontuzji, która wykluczyła ją ze świata baletu. Dodatkowo, artystycznie przetworzone zdjęcia rentgenowskie unaoczniają widzowi działanie jej uszkodzonego biodra.

W podobnym celu można wykorzystać również *mapping* ciała. W spektaklu ***DP1 (Dehumanization Project 1) (2013)*** Izabeli Chlewińskiej i Tomasza Bergmanna performerka „wchłania” kolejne postaci rzutowane na jej ciało, używając go i pozwalając im się wypowiedzieć niejako „poprzez siebie”. W innym epizodzie spektaklu artyści wykorzystali fragmenty popularnych w Internecie dokumentacji życia w przeludnionych miastach (tłumy na ulicach, w metrze etc.), które stanowią kontekst działań cielesnych.

Również na wspólne projekty **Anity Wach i Magdaleny Tuki** składają się działania sceniczne oraz wcześniejsze akcje na żywo w przestrzeni pozasceniczej (miasto), których rejestracja zostaje wkomponowana w spektakl. W ***Alive alive – O! (2013)*** projekcja audiowizualna prezentuje tło fabularne – opowieść o pannie młodej stanowiącą inspirację do powstania spektaklu. W stworzonym specjalnie do spektaklu materiale filmowym artystka przedstawia historię, stanowiącą kontekst działań scenicznych. Podobnie w ***Fight Fight that's all we can do (2013)***, kolejnym spektaklu duetu, performerskim działaniom scenicznym towarzyszy przygotowany wcześniej film. Tym razem projekcja multimedialna przedstawia obie artystki w scenach sparingu w miejscach publicznych.

Emisja w czasie rzeczywistym

Materiał wizualny lub audiowizualny może powstawać w czasie rzeczywistym. W tym celu artyści bądź wprowadzają na scenę performerka, którego zadaniem jest obsługa kamery wideo, bądź też wyposażają tancerza w sprzęt rejestrujący lub/i emitujący materiał na ekran/przestrzeń. W obu przypadkach ruch operatora/kamery, którego jakością jest pochodną praktycznych operacji staje się pełnowartościowym ruchem współtworzącym płaszczyznę działań artystycznych i może być wychoreografowany wcześniej lub podlegać choreografii w

czasie rzeczywistym. Na to rozwiązanie decyduje się **Tomasz Bazan (Teatr Maat Projekt)** w spektaklach ***Station de Corps (2012)***, ***I Ifigenia (2012)***, ***Indukcje (2010)*** i ***Huscia (2010)***.

Projekcja *live* akcji scenicznej pojawia się również w ***Dziewczętach z Zajęczego Wzgórza (2008) Teatru Patrz Mi Na Usta***. Jej celem jest ekranowa multiplikacja działań, pozwalająca widzowi zwrócić uwagę na niewidoczne w szerszym planie detale. Dodatkowo widz zostaje umieszczony wewnątrz narracji scenicznej – oko kamery obejmuje nie tylko działania performerów, ale również publiczności.

Wirtualny partner

Kolejną funkcją projekcji audiowizualnej jest „zastąpienie” żywego partnera scenicznego i wprowadzenie namiastki relacji pomiędzy performerem obecnym fizycznie i jego zapośredniczonym obrazem.

Przykładem może być spektakl **Magdaleny Chowaniec *Hold your Horses (2008)***, w którym pojawia się projekcja nagrania przedstawiającego główną, choć wirtualną bohaterkę Loisie, dla której i wobec której odbywa się cały performans. Filmowe obrazy są rzutowane na obiekt/ekran – prześcieradło umieszczone na stogu siana.

Również **Justyna Jasłowska** w ***Sorry. I don't like to be killed (2014)*** wprowadza postać wirtualnego obserwatora – poprzez użycie nagrania przedstawiającego jej matkę.

Jeszcze ciekawiej formułę dialogu realizują **Anita Wach** i **Bojan Jablanovec** w spektaklu ***Oops (2012)***. Na scenie performuje nie tylko autorka choreografii, Wach, ale również sama scena. Dialog odbywa się pomiędzy reprezentującą oświecony umysł Sceną, wypowiadającą się z pomocą powstających w czasie rzeczywistym (lub sprawiających takie wrażenie) napisów, a obecną fizycznie tancerką. Projekcja wizualna „oddaje głos” Scenie.

Specyficzną odmianą tej formuły jest dialog prowadzony ze swoim filmowym sobowtorem. Często w tej roli pojawiają się osobiste, archiwalne zdjęcia i nagrania wideo. W taki właśnie sposób korzysta z projekcji audiowizualnej **Iza Szostak** w spektaklu ***Ciało.Dziecko.Obiekt (2013)***.

Podobnie **Rafał Urbacki** w ***Mt 9.7 [On wstał i poszedł do domu] (2010)*** wykorzystuje własne archiwalne zdjęcia, które pojawiają się w spektaklu w formie animacji. W obu przypadkach projekcja pozwala artyście skonfrontować siebie aktualnego z sobą z przeszłości. Podczas gdy Szostak próbuje rekonstruować przeszłość na podstawie fragmentarycznej dokumentacji zapisanej zarówno w przedmiotach, obiektach, jak i na taśmie magnetycznej, Urbacki wykorzystuje materiał do krytycznej analizy swoich osobistych kulturowych uwikłań.

Jeszcze inaczej zagadnienie relacji ja-versus-ja realizuje **Good Girl Killer** w spektaklu solowym **Magdaleny Jędry *Konfetti (2010)***. Działaniom scenicznym tancerki towarzyszy projekcja ekranowa kolażu zdjęć opracowanych w formie animacji poklatkowej. Kolaże przedstawiają jej postać, twarz, gesty, zmiksowane z elementami popkulturowych obrazów świata: dzieł sztuki, reklam, okładek płyt, popularnych symboli i tym samym odnoszą się nie do zapisanej w obiektach historii, ale do kulturowego śmietnika terażniejszości.

Zapośredniczony medialnie dialog z samą sobą prowadzi **Izabela Chlewińska** w ***Tralfamadorii (2011)***. Artystka, korzystając z tabletu tworzy wizualizacje (rysunki i słowa), które w czasie rzeczywistym stają się elementem projekcji ekranowej. Autorką treści projekcji oraz działań fizycznych jest jedna – choć „rozdwojona” – osoba. Jej ekspresja ma miejsce za pośrednictwem dwóch różnych mediów; rysunki/teksty są rodzajem mapy dla performansu tancerki, a splot obrazu i ruchu jest źródłem nowych treści i znaczeń. Performanse cielesny (taniec) i technologiczny (projekcje) wzajemnie na siebie oddziałują.

Zwielokrotnienie

Multiplikacja postaci tancerza pojawia się w wielu tanecznych projektach. W ***Poza (1996)*** **Edyty Kozak** na ekranie emitowany jest nagrany wcześniej materiał przedstawiający tancerkę. Równocześnie Kozak na żywo odtwarza wraz ze swoim cyfrowym sobowtórem tę samą choreografię, po czym w pewnym momencie rezygnuje z duetu *unisono* i kontynuuje inny wątek, zrywając kontakt z wirtualną postacią.

Również w ***Re:akumulacji (2013)*** **Ramony Nagabczyńskiej** wcześniej zarejestrowany obraz tańczącego ciała jest w trakcie performansu rzutowany na horyzont przestrzeni

scenicznej. W ten sposób wraz z artystką performują jej cyfrowe sobowtóry, reprezentując określony wycinek jej przeszłych działań. W przestrzeni działań scenicznych możliwa staje się (re)(a)kumulacja przeszłych i aktualnych działań, a co za tym idzie, uobecnienie w teraźniejszości cyklu minionych powtórzeń. Projekcje multiplikowanej tancerki sprawiają wrażenie nagrywanych i przetwarzanych w czasie rzeczywistym – widz ma wrażenie obserwowania interakcji tancerki i obrazu powstającego w czasie rzeczywistym. Poprzez powyższy zabieg formalny artystka problematyzowała zagadnienie zapisu wideo, jako formy dokumentacji umożliwiającej nie tylko rekonstrukcję, ale również zachowanie performansu.

Multiplikacja postaci performerów pojawia się również w spektaklu ***Idiota albo Trans (2009) Teatru Maat Projekt***. Projekcja wizualna jest emitowana na pięciu pionowych pasach ekranu w horyzoncie sceny: pojawiają się „śnieżące” ekrany pełniące funkcję scenografii, jak również cyfrowe sobowtóry: zwielokrotnione obrazy postaci performerów na różnych etapach realizacji partytury ruchowej (obrazy są przetwarzane w czasie rzeczywistym bądź sprawiających takie wrażenie).

Dyskurs i metadyskurs

Marcin Janus i Barbara Bujakowska w spektaklu ***3D-ance (2010)*** wykorzystują ekranowe zwielokrotnienie w celu ujawnienia i dekonstrukcji procesu percepcyjnego uruchamianego przez ogląd ciała w ruchu. Eksplorując kompozycję spektaklu tanecznego rozczłonkują ją i składają komponenty w nowych konfiguracjach. Projekcja stworzona podczas rezydencji artystycznej jest emitowana na dwa duże ekrany umieszczone w horyzoncie sceny i towarzysząc działaniom scenicznym tancerki, staje się laboratoryjnym narzędziem badawczym.

Reguły tworzenia spektaklu obowiązujące w innych tradycjach kulturowych również są krytycznie przetwarzane przez współczesnych choreografów. **U/LOI (Kaya Kołodziejczyk i Karolina Wołkowiecka)** w multimedialnym spektaklu ***Oh, Noh (2012)*** dokonują z pomocą łączonych mediów de- i rekonstrukcji zasad obecnych w przedstawieniach japońskiej tradycji Noh, przenosząc je na teren współczesnego zachodniego tańca, na którym obowiązują zupełnie inne strategie przedstawieniowe i komunikacyjne. Projekcja audiowizualna pojawia

się nie tylko na płaskim ekranie i elementach scenografii (tiulach opadających z sufitu), ale również na ciele. Obraz emitowany na brzuch ciężarnej tancerki pozwala docelowo doświadczyć „niesamowitości”, doznania będącego warunkiem *sine qua non* teatru Noh (gdzie oś akcji stanowi spotkanie z duchem).

Z kolei **Agata Siniarska** w mającym kilka odsłon projekcie odnosi się do wyobrażeń na temat konwencji tworzenia reprezentacji kobiety w kinie niemym. W spektaklu ***Śmierć 24 klatki na sekundę albo zrób mi tak jak w prawdziwym filmie. Choreografia spowolniona w rozdziałach (2013)*** emitowane na ekranie teksty pełnią rolę ramy odniesienia. Wyświetlane są informacje na temat ekipy produkcyjnej oglądanego „filmu”, tytuły i numery kolejnych części-rozdziałów. W ten sposób zostaje stworzony kontekst, pozwalający paradoksalnie czytać działania sceniczne jako żywe obrazy (franc. *tableaux vivants*), będące rekonstrukcją obrazów (klatek) filmowych.

Do sztuki nowego tańca można odnieść sformułowanie Ryszarda Kluszczyńskiego, (wypowiedziane w kontekście sztuki nowych mediów): „Obok metadyskursywności jako skupieniu na medium wypowiedzi artystycznej pojawia się metadyskursywność jako skierowanie na społeczno-kulturowe konteksty funkcjonowania sztuki”²⁶. Choreografowie nowego tańca odnoszą się krytycznie do matryc funkcjonowania zachodniego tańca klasycznego (baletu), tradycji tanecznych innych kultur, praktyk instytucjonalnych, archiwizacyjnych związanych z tańcem współczesnym oraz funkcjonujących w nim strategii twórczych, jak również do strategii formułowania przekazu w innych dyscyplinach sztuki oraz nowych nawyków percepcyjnych uczestników kultury współczesnej.

Edukacja i praktyka baletowa, która była początkowym etapem drogi rozwoju zawodowego większości młodych choreografów nowego tańca jest przez nich problematyzowana i dekonstruowana, również z pomocą nowych mediów.

Dyskursywizacja praktyk baletowych zostaje umieszczona w szerszym kontekście praktyk komunikacyjnych w spektaklu ***Nie Ja (2011)*** w reżyserii **Igi Gańczarczyk** i choreografii **Dominiki Knapik**. Twórcy zajmują się zagadnieniem niemożności wypowiedzi, nieadekwatności kobiecych form ekspresji wobec konstrukcji języka mówionego. W tym

²⁶ R. W. Kluszczyński, *Metadyskursy...*, s. 83.

kontekście restrykcyjna baletowa formuła wypowiedziana się za pomocą poddanego tresurze ciała okazuje się całkowicie nieskuteczna.

Praktyki baletowe i rolę baleriny poddała krytyce również **Edyta Kozak** w stworzonym wraz z Rolandem Rowińskim spektaklu ***Dancing For You Longer Than One Minute (2008)***. Ramą performansu jest oparta na formule dialogu audycja do spektaklu baletowego. To pozwala Kozak ujawnić mechanizmy rządzące instytucją jaką jest taniec klasyczny, a także ukazać ograniczenia, którym podlega tancerka klasyczna. Performansowi towarzyszy projekcja archiwalnych nagrań artystki z okresu „klasycznego”. W finale pojawiają się fragmenty materiału zarejestrowanego podczas wcześniejszej o rok odsłony tego trzyczęściowego projektu, zatytułowanej *Dancing for you for one minute* (trzecia jego część to film fabularny *Dancing 4 you* w reżyserii Rowińskiego). W trakcie tego partycypacyjnego performansu kamera rejestrowała solowe występy uczestniczących w nim widzów. Dzięki temu zabiegowi zestawione zostały dwa paradygmaty tańca – taniec jako technika i zbiór reguł oraz taniec jako niczym nieograniczona ekspresja.

Metadyskurs obejmuje również sam taniec współczesny. Analiza i krytyka dotyczy takich zagadnień, jak instytucjonalizacja sztuki tańca, archiwizacja performansu, czy percepcja tańca.

Natalia Draganik w ***Manifeście (2009)*** rozprawia się realiami, w których funkcjonuje taniec w świecie nastawionej na produkt gospodarki neoliberalnej. W projekcji ekranowej, która stanowi większą część spektaklu, Draganik pojawia się w roli tancerki-celebrytki udzielającej wywiadu w „telewizji śniadaniowej”. Pełne entuzjazmu wypowiedzi beneficjentki procesu pop-kulturyzacji tańca przewrotnie stają się smutnym świadectwem kondycji tańca współczesnego: wolny rynek stopniowo odbiera mu potencjał krytyczny.

W spektaklu ***Whatever (2013)*** w reżyserii **Tomasza Bazana** w choreografii **Bazana, Anity Wach, Anny Steller i Jana Boreckiego** klamrę dramaturgiczną stanowi projekcja audiowizualna rozpoczynająca spektakl oraz kończące go nagranie audio (automatyczny lektor). Emisja dokumentu obrazującego życie dzikich zwierząt afrykańskiej sawanny oraz ich dramatyczną walkę o przetrwanie zyskuje nowe znaczenie dopiero w kontekście zamykającego spektakl, czytanego przez automatycznego lektora tekstu. Jest to standardowa decyzja odmowy przyznania funduszy na projekt artystyczny wraz z jej uzasadnieniem. W

tekście tym komisja wyjaśnia artystom, jakie cechy oraz elementy kompozycyjne i dramaturgiczne powinny pojawić się w spektaklu tańca. *Whatever* spełnia w sposób bardzo przewrotny wszystkie kryteria – na poziomie treści emitowanego filmu.

Jeszcze radykalniej zagadnienie instytucjonalizacji aktów twórczych spopularyzowała **Edyta Kozak** w performansie *Moje własne interview®Fanny Panda. RE//MIX Jérôme Bel (2013)*. Widzowie zostają zachęcani do postawienia się w roli artysty ubiegającego się o fundusze na realizację swojego projektu. Wraz z tancerką (Kozak) wypełniają rubryczki w odpowiednim formularzu. W miarę prób odpowiedzi na kolejne pytania, doświadczają ich absurdalności. Spektaklowi towarzyszy między innymi projekcja ekranowa fragmentu remiksowanego przez artystkę spektaklu *Véronique Doisneau Jérôme Bela*, w którym tenże porusza temat uwarunkowań instytucjonalnych sztuki tańca.

W niektórych spektaklach tanecznych twórcy z pomocą mediów cyfrowych problematyzują sposób funkcjonowania nowych nawyków percepcyjnych będących wynikiem popularności technologii informacyjnych i komunikacyjnych.

Rodzaj gry z nawykami prowadzi **Anna Nowicka** w spektaklu *the truth is just a plain picture. said bob. (2010)*. W ostatniej części spektaklu na ekranie emitowany jest obraz, sprawiający wrażenie rejestracji w czasie rzeczywistym znajdującej się na scenie mini-makiety. Tak przynajmniej postrzega go widz przyzwyczajony do wszechobecności transmisji *live*. Zostaje jednak zaskoczony niespodziewaną nieadekwatnością obrazu do rzeczywistości. W przestrzeni fizycznej zostaje skonfrontowany z nagłą destrukcją przedstawianego obiektu, który w przestrzeni filmu pozostaje nienaruszony. Widz ma więc do czynienia z czymś w rodzaju wizualnego „playbacku” – kamera, z którą pracowała artystka, była w rzeczywistości wyłączona.

Inaczej opracowuje zagadnienie grupa **Flesh System** w spektaklu *#abyss.witchroulette (2013)*. Biorą w nim udział dwa komputery przenośne (brak natomiast projekcji audiowizualnych, a nawet mikrofonów), traktowane jako wielofunkcyjny gadżet pozwalający performerowi wykonać określone zadania. Jeden z nich wyświetla materiały z Internetu obrazujące funkcjonowanie tematu „okultyzmu” w popkulturowej odsłonie, drugi – nagrania pracy w studio i wcześniejszych pokazów (materiał audiowizualny jest aktualizowany w trakcie kolejnych pokazów). Materiały są wyświetlane przez cały czas

trwania spektaklu i w związku z tym wchodzi w przypadkową relację z działaniami tancerzy. Dramaturgia spektaklu jest inspirowana serwisami typu cam2cam, opierającymi się na zasadzie przypadkowego doboru. Poszerzając ten trop, artyści zorganizowali jeden z pokazów wyłącznie dla publiczności z serwisu Chatroulette i w kolejnym spektaklu wykorzystali nagrania dokonane w trakcie sesji.

5.2. Technologie interaktywne i internetowe

Polscy artyści nowego tańca zaczynają eksperymentować z wprowadzaniem zaawansowanych technologii operujących w czasie rzeczywistym. Choreografowie współpracują koncepcyjnie i realizacyjnie z artystami sztuki nowych mediów by stworzyć przestrzeń dla interakcji ciała z technologią. Inkorporują nowe rozwiązania, dzięki którym tancerze angażują się równocześnie w performans cielesny i technologiczny. Używają urządzeń pozwalających śledzić ruch ciała i przetwarzać w czasie rzeczywistym uzyskane dane na obraz i dźwięk, projektują sprzężenia zwrotne, etc. Technologia często „reżyseruje” ruch tancerzy, a więc jej również można przypisać choreograficzne sprawstwo.

5.2.1. Interakcja funkcjonalna

Paradygmat partycypacyjności jest intensywnie rozwijany od lat sześćdziesiątych. Eksploatowane są rozmaite sposoby angażowania widza. Widz uległ transfiguracji. Przestał być „podglądaczem”, biernym – przynajmniej na poziomie aktywności fizycznej – świadkiem i otrzymał możliwość aktywnego współtworzenia wydarzenia. Z interaktywnością funkcjonalną mamy do czynienia wtedy, gdy artysta przygotowuje spektakl w formie dzieła (przynajmniej częściowo) otwartego, skłaniając tym samym widzów do samodzielnego komponowania na bazie przygotowanych wcześniej modułów (elementów).

Przykładem z terenu polskiego nowego tańca może być *Plik 01 (2001)* grupy **Made Inc (Edyta Kozak i Mirek Kowalczyk)**, w którym widzowie korzystając z udostępnionego komputera ze specjalnie stworzonym oprogramowaniem samodzielnie zestawiali w różnorodne treści (w przestrzeniach obrazu, dźwięku i działań cielesnych), tworząc zindywidualizowaną wersję wydarzenia, w którym uczestniczą.

Z kolei w spektaklu-instalacji **Konrada Jana Szymańskiego i Michała Osowskiego *LIVE BOX (2008)*** widz ma dostęp do przestrzeni tańczącego ciała przede wszystkim dzięki zewnętrznej projekcji rejestrowanego na żywo materiału. Tancerz znajduje się w niewielkim boksie, a widz wybiera odpowiadającą mu ścieżkę dostępu: może oglądać projekcję wideo, ale również może wejść w kontakt z tańcem w sposób technologicznie niezapśredniczony. Ten rodzaj uczestnictwa również nie gwarantuje bezpośredniości wzrokowego odbioru – widz może wybrać obserwację przez jeden otwór konstrukcji zaopatrzonej w zniekształcające szkła optyczne lub przez okienka zaopatrzone w czerwony lub zielony filtr.

W spektaklu ***AUDFIT (2014)* Patryka Lichoty** z udziałem **Marty Romaszkan** ścieżka dźwiękowa powstaje w czasie rzeczywistym. Dźwięk jest generowany na podstawie wartości numerycznej wektora ruchu mierzonej w kilku osiach: ruch tancerki jest czytany przez system śledzący, na który składa się dziewięć czujników i stacja nadawcza, a następnie przetwarzany na dźwięk i trójkanałowo przesyłany do słuchawek. Ciało tancerki zostaje więc przekształcone w instrument muzyczny, co sprawia, że zakres jej ruchów zostaje ograniczony – tancerka decyduje się na aktywność cielesną będącą źródłem takich danych, które (po algorytmicznym przekształceniu) są źródłem najbardziej wyrazistych efektów dźwiękowych. Widz z kolei może wybrać tę przestrzeń dźwiękową, która mu najbardziej odpowiada estetycznie, lub którą uzna za najbardziej koherentną z ruchem tancerki.

Angażowanie widzów i umożliwianie im wyboru perspektywy odbioru może odbywać się również zdalnie.

Grupa **Ja Ja Ja Ne Ne Ne (Anita Wach i Magdalena Tuka)** eksperymentuje w najnowszym projekcie z możliwościami, jakie daje komunikacja internetowa. We współpracy z londyńskim LiveArtWeb artystki przygotowały przedstawienie zatytułowane ***netzwerknetzwerk (2014)***, określane mianem „eksperymentu on-line”. Na wydarzenie składają się dwie transmisje działań studyjnych nadawane symultanicznie z Londynu i Warszawy, do których dostęp jest możliwy poprzez stronę domową grupy.

Jeszcze więcej możliwości otrzymała internetowa publiczność spektaklu ***Taniec znaku – improwizacja butō (2008)*** w reżyserii **Pawła Passiniego** i choreografii (w czasie rzeczywistym) **Tomasza Bazana**. Wydarzenie zostało zaplanowane jako performans dostępny dla widzów zarówno w fizycznej przestrzeni (w siedzibie Stowarzyszenia Teatralnego Chorea

w Srebrnej Górze), jak i poprzez *streaming on-line* w czasie rzeczywistym. Działania sceniczne zaplanowane na dwanaście godzin były z założenia stymulowane przez komentarze widzów wysyłane drogą internetową. Niestety w wyniku kontuzji oraz problemów z łączami spowodowanymi ciężkimi warunkami atmosferycznymi (gwałtowna burza) eksperyment zakończył się po czterech godzinach.

5.2.2. Interakcja właściwa

Z interaktywnością właściwą (eksplicytną) mamy do czynienia wtedy, gdy działanie performerera wpływa na kształt tworzonego w czasie rzeczywistym spektaklu i jest bezpośrednim źródłem nowych obiektów medialnych (np. projekcji, dźwięków), które już nie podlegają jego pełniej kontroli – są generowane algorytmicznie lub powstają w sprzężeniu zwrotnym.

Tak się dzieje faktycznie w spektaklu *frictionmakesfrictionmakers (2013)* grupy **H.A.L.F. (Ola Osowicz i Valentina Parlato)** rejestrowane kamerami w podczerwieni (Kinect) fizyczne działania tancerek/performerek stają się źródłem projekcji powstających w wyniku algorytmicznego przetworzenia danych wejściowych. Zniekształcenia, którym podlegają cyfrowe sobowtóry performerek pozwalają unaocznić ważny dla spektaklu temat monstrualności gniewu.

Z kolei w spektaklu *!GROT! (2014)* Ireny Lipińskiej i Pawła Janickiego, w którym tancerka (używając kontrolerów Wii Remote) wpływa w czasie rzeczywistym na zapętloną projekcję. Strategia ta służy zobrazowaniu relacji ciała i umysłu. Niemożliwa do przewidzenia i zsynchronizowania relacja działań fizycznych (tancerka) i dźwięku-obrazu (archiwalny zapis wypowiedzi Jerzego Grotowskiego) ewokuje nowe, synergicznie wyłaniające się znaczenia.

Inna formuła interakcyjna bazuje na wykorzystywaniu urządzeń i oprogramowania umożliwiających uruchomienie sprzężenia zwrotnego. Interfejsem interakcji jest tu komputer. Za przykład może służyć *Strange Lóóp (2011)* Patryka Lichoty z udziałem **Marty Romaszkan i Magdaleny Przybysz**. Performerki mają zamontowane na ciele kamery oraz mikrofony. Dzięki temu ich fizyczna aktywność moduluje obraz i dźwięk, których fluktuacje wpływają zwrotnie na ruch performerek. W ten sposób artyści projektują w przestrzeń

wydarzenia scenicznego zjawisko sprzężenia zwrotnego – będące zasadą funkcjonowania systemu poznawczego człowieka – które dociera do widza w postaci wizualnej i audialnej „dziwnej pętli” (*strange loop*).

Podsumowanie

Współcześnie ciało i technologia funkcjonują w nierozdzielalnym splocie i sprzężeniu zwrotnym, wzajemnie się warunkując. Sztuka tańca pozwala badać spłot somatyczności i technologii, wypróbowywać nowe formy powiązań i rozwijać namysł nad granicami kulturowej akceptacji zachodzących zmian.

Włączanie nowych mediów w proces twórczy i prezentacje sceniczne nowego tańca jest coraz powszechniejszą praktyką. Polscy reprezentanci nowego tańca nie tylko korzystają z elektronicznych i cyfrowych narzędzi, ale również przejmują, wykorzystują i przekształcają wypracowane na terenie nowych mediów mechanizmy kształtowania doznań i doświadczeń odbiorców. Badają i problematyzują poprzez swoje działania artystyczne modele współdziałania czynnika ludzkiego z czynnikiem poza-ludzkim, technologicznym. W wielu spektaklach pojawia się dialog intermedialny, interakcja pomiędzy ciałem tańczącym a rzeczywistością zapośredniczoną. Zastosowane technologie pozwalają zmienić relacje pomiędzy uczestnikami wydarzenia (zarówno tancerzami, jak i widzami), a także wpływają na procesy percepcyjne i poznawcze widza.

Współcześnie wielu zachodnich naukowców zadedykowało swoje badania projektom łączącym taniec i nowe media (*dance-media*), tańcowi poszerzonemu (*augmented dance*), tańcowi cyfrowemu (*digital dance*). Badacze zajmujący się performansem multi- i intermedialnością współczesnych performansów wskazują wiele kontekstów interpretacyjnych i problemów badawczych, a przedmiotem badań mogą być bardzo różne aspekty multimedializacji performansu tanecznego. Mam nadzieję, mój projekt *Multimedialność: strategie wykorzystywania nowych mediów (elektronicznych, cyfrowych) w polskim nowym tańcu*, który traktuję jako badanie pilotażowe, przyczyni się do zwiększenia zainteresowania tematyką spłotu ciała i technologii we współczesnej polskiej sztuce tańca.

Bibliografia

- Birringer Johannes, *Dance and Interactivity*, „Dance Research Journal”, 35/36 (2) 2003, s. 88-112.
- Fabius Jeroen, *Zaginiona historia tańca (nie)konceptualnego*, w: Majewska Jadwiga (red.), *Świadomość ruchu. Teksty o tańcu współczesnym*, Korporacja Ha!art, Kraków 2013, s. 307-320.
- Guzek Łukasz, *Performatyzacja sztuki. Sztuka performance i czynnik akcji w polskiej krytyce sztuki*, ASP, Gdańsk 2013.
- Hoczyk Julia, *Ku autonomii i profesjonalizacji: proces negocjowania tożsamości polskiego tańca*, w: J. Szymajda (red.), *European Dance since 1989. Communitas and the Other/ Taniec w Europie po 1989. Communitas i Inny*, Routledge, Oxon-New York 2014, s. 221-238.
- Jelevska Agnieszka, *Sensorium: Eseje o sztuce i technologii*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2012.
- Klimczyk Wojciech, *Wizjonerzy ciała. Panorama współczesnego teatru tańca*, Korporacja Ha!art, Kraków 2010.
- Kluszczyński Ryszard W., *Metadyskursy w sztuce nowych mediów*, w: Antoni Porczak (red.), *Interfejsy sztuki*, Wydawnictwo ASP w Krakowie, Kraków 2008, s. 77-85.
- Krajewski Piotr, *Od reprodukcji mechanicznej do genetycznej. Uwagi o dziele sztuki w dobie komunikacji cyfrowej*, w: K. Wilkoszewska (red.), *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych "Universitas", Kraków 1999, s. 233-242.
- Krawczak Michał, *Programowanie interakcji: software i sztuki performatywne*, „Didaskalia” nr 112, 2012, s. 111-115.

Królica Anna, *Polskie peryferia w „rodzinnej” Europie. W stronę instytucjonalizacji tańca*, w: J. Szymajda (red.), *European Dance since 1989. Communitas and the Other/Taniec w Europie po 1989. Communitas i Inny*, Routledge, Oxon-New York 2014, s. 205-220.

Królica Anna (red.), *Pokolenie solo. Choreografowie w rozmowach z Anna Królicą*, Cricoteka, Kraków 2013.

Królica Anna, *Sztuka do odkrycia. Szkice o polskim tańcu*, Mościckie Centrum Kultury, Tarnów 2011.

Leśnierowska Joanna, *Teatr tańca w Polsce*, w: *Słownik wiedzy o teatrze. Od tragedii antycznej do happeningu*, Wydawnictwo Park Edukacja, Bielsko-Biała 2007, s. 328-332.

Leśnierowska Joanna, *Czekając na Małysza*, „Didaskalia. Gazeta Teatralna”, nr 75, 2006, s. 16-19.

Majewska Jadwiga (red.), *My, Taniec. Antologia polskiej krytyki tańca po 1989 roku*, Centrum Sztuki, Mościce 2013.

Majewska Jadwiga (red.), *Świadomość ruchu. Teksty o tańcu współczesnym*, Korporacja Ha!art, Kraków 2013.

Majewska Jadwiga, *The Body Revolving the Stage. New Dance in New Poland*, Instytut Teatralny im. Raszewskiego, Warszawa 2012.

Majewska Jadwiga, Szymajda Joanna, *Raport o tańcu współczesnym w Polsce w latach 1989-2009*; raport opracowany na zlecenie Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego, jako jeden z Raportów o Stanie Kultury, Kraków-Łódź 2009;
[http://www.kongreskultury.pl/library/File/RaportTaniec/taniec_raport_w.pelna\(1\).pdf](http://www.kongreskultury.pl/library/File/RaportTaniec/taniec_raport_w.pelna(1).pdf)
[dostęp 08.08.2014].

McCarren Felicia M., *Dancing Machines: Choreographies of the Age of Mechanical Reproduction*, Stanford University Press, Stanford, CA 2003.

Mrozek Witold (red.), *Nowy taniec. Rewolucje ciała*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2012.

Salter Chris, *Entangled. Technology and the transformation of performance*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts 2010.

Szymajda Joanna (red.), *European Dance since 1989. Communitas and the Other/ Taniec w Europie po 1989. Communitas i Inny*, Routledge, Oxon-New York 2014.

Wójtowicz Ewa, *net art*, Rabid, Kraków 2008.

Zamorska Magdalena, *Technologia w praktyce twórczej i realizacjach scenicznych artystów polskiego nowego tańca*, w; Jelewska Agnieszka (red.), *Algorytmy nowej demokratyzacji. Polska sztuka ery cyfrowej*, Poznań 2014 (publikacja w przygotowaniu, tytuły mogą ulec zmianie).

Zimmerman Eric, *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline*, w: Noad Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (red.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, MIT Press, Cambridge 2004, s. 154-163.

Multimedialność: strategie wykorzystywania nowych mediów (elektronicznych, cyfrowych) w polskim nowym tańcu

Część 2. BAZA

	Artyst(k)a	Spektakl	Narzędzie/ technologia/ medium
1.	Bazan Tomasz Teatr Maat Projekt	2013 Whatever reżyseria: Tomasz Bazan design: Patrycja Płanik choreografia, taniec: Tomasz Bazan, Anita Wach, Anna Steller, Jan Borecki muzyka: Jan Duszyński realizacja, współpraca: Maciej Połynko produkcja: Centrum Kultury Zamek, Poznań	Projekcja na całym horyzoncie sceny otwierająca spektakl.
2.		2012 Station de Corps reżyseria, choreografia, taniec: Tomasz Bazan asystent: Przemysław Kamiński wizualizacje, kostiumy: Patrycja Płanik muzyka: Joanna Duda realizacja spektaklu: Maciej Połynko konsultacje choreograficzne: Tania Androwska współpraca: Karolina Wesołowska produkcja: Teatr Maat Projekt CK Lublin, Oliver Ricco Foundation, Art Stations Foundation Stary Browar Poznań	Emisja w czasie rzeczywistym materiału rejestrowanego na scenie; projekcja wielkoekranowa kończąca spektakl.
3.		2010 Indukcje reżyseria, choreografia, taniec: Tomasz Bazan, z udziałem Jacka Poniedziałka koncepcja przestrzeni: Tomasz Bazan, Martin Shwitsch muzyka: Tomasz Krezymon wideo: Monika Kotecka grafika: Patrycja Płanik realizacja światła, dźwięku, wideo: Maciek Połynko Festiwal Ciało/umysł, Teatr Imka, Warszawa	Projekcja ekranowa materiału zbieranego w czasie rzeczywistym.
4.		2010 Huscia reżyseria, choreografia, taniec: Tomasz Bazan koncepcja przestrzeni/muzyki: Tomasz Bazan,	Obraz rejestrowany na żywo, przetwarzany i emitowany na ekran.

		<p>Martin Shwitsh wideo: Monika Kotecka konsultacje choreograficzne: Honzu Takamoru, Tania Androwska, Martin Shwitsh.</p>	
5.		<p>2009 Idiota albo Trans reżyseria, choreografia, koncept: Tomasz Bazan wykonanie: Tomasz Bazan, Romuald Krężel przestrzeń wizualna: kilku.com (Aleksander Janas) muzyka: Steven Reich opracowanie dźwięku: kilku.com (Aleksander Janas, Tomasz Bazan) konsultacje artystyczne: Richard Dennis, Tania Androwska Janusz Opryński</p>	<p>Projekcja wizualna na pięciu pionowych pasach ekranu w horyzoncie sceny; „śnieżące” ekrany oraz projekcja zwielokrotnionych postaci performerów; rejestrowanych i przetwarzanych w czasie rzeczywistym (bądź sprawiających takie wrażenie).</p>
6.		<p>2008 Taniec znaku – improwizacja butō reżyseria: Paweł Passini taniec butō: Tomasz Bazan w ramach neTTheatre siedziba Stowarzyszenia Teatralnego Choreo, Srebrna Góra</p>	<p>Spektakl dostępny <i>on-line</i>; ze strony widzów możliwość interakcji, dzięki komunikacji internetowej w czasie rzeczywistym.</p>
7.	<p>Bujakowska Barbara & Marcin Janus</p>	<p>2010 3D_ance choreografia i wykonanie: Barbara Bujakowska muzyka i projekcje wideo: Marcin Janus</p>	<p>Projekcja na trzech ekranach zarejestrowanego podczas rezydencji i przetworzonego materiału.</p>
8.	<p>Chlewińska Izabela</p>	<p>2013 DP1 (Dehumanized Project Nr 1) koncepcja i wykonanie: Izabela Chlewińska i Tomasz Bergmann tekst: Julia Holewińska głos: Piotr Biedroń</p>	<p>Projekcja emitowana na ciało oraz projekcja ekranowa zremiksowanych materiałów z Internetu.</p>
9.		<p>2013 Preparation for Change choreografia, taniec: Izabela Chlewińska projekcje wideo: Tomasz Bergmann muzyka: Jacek Grudzień fortepian: Włodzimierz Pawlik reżyseria dźwięku: Ewa Guziołek-Tubelewicz zamówienie Związku Kompozytorów Polskich projekt zrealizowany w ramach Stypendium Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Stypendium Marszałka Województwa Pomorskiego; partnerzy: Fundacja Burdąg, Urząd Dzielnicy Wawer, Instytut Adama Mickiewicza, Instytut Polski w Tokio, Teatr X, Tokyo Wonder Site</p>	<p>Projekcja wcześniej przygotowanego filmu artystycznego.</p>
10.		<p>2011 Tralfamadoria</p>	<p>Projekcja tworzonych na żywo rysunków i tekstów; w</p>

		choreografia, taniec: Izabela Chlewińska współpraca artystyczna: Arkadi Zaides tekst i reżyseria światła: Tomasz Śpiewak kostium: Maciej Chojnacki wideo: Michał Popczyk Klub Żak, Gdańsk	tym celu użyty został tablet.
11.	Chowaniec Magdalena MARIAMAGDALE NA	2008 Hold your horses (Dla Loisie) reżyseria i wykonanie: Magdalena Chowaniec wideo: Magdalena Chowaniec montaż: Ewa Bankowska design światła: Peter Thalhamer produkcja: VierHochDrei i brut theater Wien współfinansowanie: Wydział Kultury Miasta Wiednia	Projekcja na obiekt (prześcieradło na stogu siana) sporządzonego wcześniej nagrania.
12.	Draganik Natalia	2009 Manifest choreografia, tekst, idea: Natalia Draganik światło, dźwięk: Łukasz Kędzierski montaż: Maciej Włodarczyk charakteryzacja: Maja Koman współpraca: Agnieszka Gulczyńska (WTK)	Projekcja ekranowa przygotowanego wcześniej filmu.
13.	Dziemaszkiewicz Krzysztof LEON	2014 AD koncept, choreografia, scenografia, kostiumy i wykonanie: Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz wideo: Maciej Salamon premiera i realizacja: Gdański Festiwal Tańca 2014	Projekcja ekranowa w środkowej części performansu.
14.		2006 Live Act działanie: Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz film: Maciej Szupica (tytuł: <i>Desiere</i>)	Projekcja filmu jako niezależnej części performansu.
15.	Flesh System	2013 #abyss.witchroulette choreografia i wykonanie: Korina Kordova, Przemek Kamiński dramaturgia: Mateusz Szymanówka produkcja: V Międzynarodowy Maat Festival „Border Line”, Teatr Maat Projekt, Centrum Kultury w Lublinie, wsparcie: Centrum w Ruchu, Instytut Adama Mickiewicza premiera: V Międzynarodowy Maat Festival „Border Line”, Centrum Kultury w Lublinie	W przestrzeni scenicznej dwa laptopy prezentujące remiksowane filmy z Internetu oraz materiały nagrywane podczas rezydencji i wcześniejszych pokazów.
16.	Gilarska Iwona	2009 Projekt walki koncept: Anna Jędrzejczak-Skutnik	Projekcja ekranowa materiałów remiksowanych z Internetu.

		<p>choreografia, wykonanie: Anna Jędrzejczak-Skutnik i Iwona Gilarska muzyka: Radiohead wideo: Anna Jędrzejczak-Skutnik, Mateusz Skutnik kostiumy: Anna Jędrzejczak-Skutnik, Iwona Gilarska światła: Bartek Cybowski</p>	
17.	Good Girl Killer	<p>2010 Le Sni koncept i choreografia: Magda Jędra i Anna Steller wykonanie: Magda Jędra, Tatiana Kamieniecka, Ramona Nagabczyńska, Anna Steller muzyka: Rafał Dętkoś, Karolina Rec wizualizacje: Patrycja Orzechowska oprogramowanie do projekcji dwukanałowej: Maciej Wojnicki projekt światel: Michał Kołodziej kostiumy: Julia Porańska produkcja: Emilia Orzechowska Sanatorium Leśnik w Sopocie, Festiwal TRANSVIZUALIA</p>	<p>Projekt <i>site-specific</i>; projekcja abstrakcyjnych animacji na żebrowej konstrukcji sufitu.</p>
18.		<p>2010 Konik morski wiedziony swym popędem Pomysł, wykonanie: Magda Jędra, Anna Steller Dźwięki, video: Mariusz Krawczyk</p>	<p>Projekcja emitowana na podłogę taneczną.</p>
19.		<p>2010 Konfetti choreografia i wykonanie: Magda Jędra zdjęcia, grafika: Mariusz Krawczyk</p>	<p>Projekcja ekranowa kolażu zdjęć opracowanych w formie animacji poklatkowej.</p>
20.		<p>2009 Parallel choreografia i wykonanie: Magda Jędra projekt graficzny: Mariusz Krawczyk Produkcja: GGK</p>	<p>Projekcja tworzonych na żywo rysunków, rzutowana na podłogę.</p>
21.		<p>2008 Akcja koncept i wykonanie: Magda Jędra, Anna Steller, Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz, Grzegorz Welizarowicz muzyka: Grzegorz Welizarowicz kostiumy: Julia Porańska wideo: Jacek Staniszewski</p>	<p>Projekcja wideo na ekranie komputera; remiks materiałów z Internetu.</p>
22.		<p>2005 Good Girl Killer koncept i wykonanie: Magda Jędra, Anna Steller, Zbigniew Bieńkowski, Grzegorz Welizarowicz muzyka: Zbigniew Bieńkowski, Grzegorz</p>	<p>Projekcja wideo na ekranie; remiks materiałów z Internetu.</p>

		Welizarowicz wideo: Jarosław „Max” Szwoch	
23.	Harakiri Farmers	2014 I WANNA BE SOMEONE GREAT choreografia: Dominika Knapik dramaturgia: Wojtek Klimczyk muzyka: David Chazam taniec: Helena Ganjalyan, Dominika Knapik, Dorota Wacek światło: Alice Dussart wideo: Valerie Faidherbe	Projekcja wizualna obejmująca cały horyzont sceny.
24.		2011 Sisters choreografia i taniec: Kirstine Illum, Dominika Knapik, Sanja Maier-Hasagić pomysł i reżyseria: Wojtek Klimczyk muzyka: David Chazam światło: Saša Fistrić wideo: Kuba Dąbrowski kostiumy: Monika Kuce	Projekcja audiowizualna na centralnie usytuowanym ekranie; remiks animowanych i fabularnych filmów japońskich z Internetu oraz filmów artystycznych.
25.		2009 We are oh so Lucky choreografia: Dominika Knapik reżyseria: Ana Brzezińska dramaturgia: Wojciech Klimczyk występują: Dominika Knapik, Klara Bielawka, Mariusz Zaniewski muzyka: collage zdjęcia: Julia Pełka montaż: HOB0 (Ana Brzezińska, Mira Suchowiejko)	Projekcja artystycznego filmu-reportażu Any Brzezińskiej na całym horyzoncie sceny.
26.	Ja Ja Ja Ne Ne Ne	2014 netzwerktaanzwerk koncept i wykonanie: Anita Wach, Magdalena Tuka współpraca technologiczna: LiveArtWeb (Londyn) rezydencje: Teatr Baza (Warszawa), Alfred ve dvoře (Praga), Universal Serial Bus (Londyn) prezentacja work-in-progress: Københavns Musikteater (Kopenhaga)	Spektakl dostępny <i>on-line</i> ; dwie transmisje działań studyjnych nadawane symultanicznie z Londynu i Warszawy, do których dostęp jest możliwy poprzez stronę domową grupy.
27.		2013 Fight, Fight that's all we can do koncepcja, reżyseria: Magda Tuka ruch, wykonanie: Magda Tuka, Anita Wach muzyka, wideo: Myles Stawman	Projekcja ekranowa filmu przedstawiającego działania performerek w przestrzeni pozasceniczej.
28.		2013 Alive alive - O! koncepcja, tekst: Magda Tuka wykonanie: Magda Tuka, Anita Wach	Projekcja audiowizualna filmu przedstawiającego stylizowaną na relację na żywo wypowiedź

		realizacja techniczna: Myles Stawman	performerki.
29.	Jasłowska Justyna	2013 Rytmy oporu koncepcja i wykonanie: Justyna Jasłowska, Ludomir Franczak, Marcin Dymiter taniec: Justyna Jasłowska multimedia: Ludomir Franczak muzyka: Marcin Dymiter	Projekcja ekranowa materiałów wizualnych stworzonych do spektaklu oraz działań w czasie rzeczywistym.
30.		2014 Sorry. I don't like to be killed choreografia, reżyseria, opracowanie tekstu, wykonanie: Justyna Jasłowska wideo, dźwięk, realizacja techniczna: Maciej Połynko reżyseria światła: Justyna Jasłowska, Maciej Połynko śpiew i dubbing: Zofia Bernad w wideo wystąpiła: Zofia Jasłowska konsultacje choreograficzne i dramaturgiczne: Elisabetta Consonni kostium: Magdalena Franczak produkcja: Centrum Kultury w Lublinie, Lubelski Teatr Tańca, Ticektforloosers; finansowanie: Minister Kultury i Dziedzictwa Narodowego	Projekcja ekranowa obejmująca audiowizualną rejestrację działań wirtualnej partnerki oraz rejestrację wideo fotografii analogowych.
31.	Kaproń Wojciech	2008 Kosmos reżyseria, ruch: Wojtek Kaproń wizualizacje: kilku.com (Aleksander Janas, Robert Zajac) udźwiękowanie: Konrad Chyl produkcja: Teatr Centralny – CK w Lublinie	Projekcja obejmująca całą przestrzeń sceniczną; <i>video-mapping</i> przestrzeni.
32.		2012 Hello Kitty idea, reżyseria: Wojtek Kaproń dramaturgia: Grzegorz Kondrasiuk słowo: Mateusz Nowak wykonanie: Beata Mysiak, Wojciech Kaproń, Wojciech Łaba, Paweł Grala udźwiękowanie: Maciej Połynko kostiumy: Jola Szala wizualizacje: Piotr Lu Lużyński, Jolanta Gmur światła: Grzegorz Polak	Projekcja ekranowa geometrycznych form plastycznych.
33.	Knapik Dominika	2011 Nie Ja reżyseria: Iga Gańczarczyk choreografia i wykonanie: Dominika Knapik muzyka: Aleksandra Gryka projekcje: Marta Pajek	Projekcja ekranowa; stare slajdy, fragmenty starych filmów dokumentalnych i rejestracji inscenizacji spektaklu na podstawie <i>Nie ja</i> Samuela Becketta.

34.	Kozak Edyta	2013 Moje własne interview®Fanny Panda. RE//MIX Jérôme Bel koncepcja, wykonanie: Edyta Kozak wideo, animacja, dźwięk: Wojtek Kaniewski światło: Sebastian Kukliński	Projekcja ekranowa fragmentu spektaklu <i>Veronique Doisneau Jérôme Bela</i> oraz animacji przedstawiającej archiwalne zdjęcia z dzieciństwa tancerki wzbogacone o dymki z teksem.
35.		2008 Dancing For You Longer Than One Minute koncepcja, scenariusz: Edyta Kozak, Roland Rowiński choreografia, wykonanie: Edyta Kozak reżyseria, głos reżysera: Roland Rowiński światła: Tomasz Wójcik wideo: Tomasz Wójcik, Artur Kiciak, Michał Żytkowski dźwięk: Alik Dziki realizacja techniczna: Katarzyna Parczewska, Perfect Sound, CBA produkcja: Fundacja Ciało/Umysł; kierownik produkcji: Olga Wesołowska, Iza Mousa	Projekcja fragmentów dwóch archiwalnych nagrań tancerki z okresu tańca klasycznego oraz rejestracji występów solowych widzów, biorących udział w <i>Dancing for you for one minute</i> .
36.		2007 Dancing for you for one minute koncepcja: Edyta Kozak	Instalacja udostępniona widzowi; zamknięte pomieszczenie, którego wewnątrz monitorowała kamera, a na zewnątrz był emitowany podgląd.
37.		1996 Poza choreografia, reżyseria: Edyta Kozak muzyka: Igor Czerniawski wideo: Marek Sanak	Projekcja nagranych wcześniej materiału przedstawiającego tancerkę (Kozak).
38.		Leśnierowska Joanna	2013 Insight (patrz: Orlik Janusz, 2013, <i>Insight</i>)
39.	2012 Rekonstrukcja koncepcja, reżyseria, światła: Joanna Leśnierowska (z udziałem Aleksandry Borys, Łukasza Kędzierski, Janusz Orlika) wykonanie: Aleksandra Borys, Janusz Orlik, Joanna Leśnierowska współpraca artystyczna, remiks dźwięku: Janusz Orlik realizacja techniczna: Łukasz Kędzierski grafika: Michał Łuczak		Projekcja wideo na telewizorze („śnieg”) i monitorach (abstrakcyjna animacja).

		produkcja: Joanna Leśniewska; koprodukcja: Art Stations Foundation	
40.	Lichota Patryk	2014 Echo-clickers koncepcja, technologia, sound design: Patryk Lichota ruch: Asia Gronek, Marta Romaszkan, Krystyna Szydłowska	Zestaw głośników zamontowanych na ciele; do głośników przesyłane są w czasie rzeczywistym dane dźwiękowe umożliwiające orientację przestrzenną (tancerki mają zasłonięte oczy).
41.		2014 Audfit koncepcja, programowanie światła i dźwięku: Patryk Lichota ruch: Marta Romaszkan physical computing, akcelerometry, czujniki ruchu: Krystian Klimowski	Kostium taneczny odczytujący za pomocą akcelerometrów i czujników ruchu położenie ciała tancerki; powstające dane są zamieniane w czasie rzeczywistym na dźwięk emitowany na trzech pasmach; publiczność dokonuje wyboru pasma (zestawy słuchawkowe Silent Disco z opcją wyboru kanału).
42.		2013 Lightskin koncepcja, programowanie światła i dźwięku: Patryk Lichota ruch: Marta Romaszkan	Kompozycja światłowodów zamontowanych na ciele tancerki; światło w czasie rzeczywistym bezprzewodowo przesyłane do kostiumu tancerki i sprzężone dźwiękiem.
43.		2011 Strange Lóóp koncepcja, muzyka, technologia: Patryk Lichota ruch, wykonanie: Magdalena Przybysz, Marta Romaszkan	Dwie tancerki zaopatrzone są w kamerę-oko i mikrofon-ucho; tańcząc wywołują sprzężenia zwrotne dźwięku i obrazu; punktem odniesienia jest ustawiony w centralnym miejscu sceny głośnik, który sprzęgając tworzy z nimi oś relacji; sprzężenia zwrotne wideo prowadzi do efektu „dziwnej pętli” (<i>strange loop</i>).
44.	Lipińska Irena	2014 !GROT! reżyseria działań, wykonanie: Irena Lipińska koncept: Irena Lipińska, Magdalena Zamorska multimedia: Paweł Janicki dramaturgia: Magdalena Zamorska	Interakcja w czasie rzeczywistym performującego ciała z obrazem i dźwiękiem (kontrolery Wii Remote); projekcja wideo filmu

		reżyseria światła: Wojciech Maniewski dźwięk: Dominik Wojtas muzyka: We Draw A oprawa graficzna: Paweł Pych	artystycznego; projekcja animacji; projekcja remiksu filmów z Internetu.
45.	Made Inc.	2004 Patenty ciał koncepcja, choreografia; Edyta Kozak wideo: Mirosław Kowalczyk, Tomasz Wójcik muzyka: Igor Czerniawski	Projekcja filmu przed wejściem na salę widowiskową; przygotowany wcześniej materiał oraz animacja-instrukcja.
46.		2003 rosa furiosa koncepcja, wideo: Edyta Kozak, Mirosław Kowalczyk choreografia: Edyta Kozak muzyka: Mirosław Kowalczyk	Przestrzeń spektaklu podzielona na trzy przestrzenie: performansu na żywo, wideo, muzyki; przestrzeń wideo – archiwalne materiały filmowe dot. działań twórczych autorów spektaklu.
47.		2001 PLIK 01 koncepcja spektaklu, wideo: Edyta Kozak, Mirosław Kowalczyk choreografia: Edyta Kozak muzyka: Mirosław Kowalczyk	Multimedialna interaktywna instalacja (video-art, taniec, muzyka); trzy ekrany oraz komputer umieszczony blisko widowni; widzowie losowo tworzą zestawienia elementów lub głosują po krótkiej prezentacji; materiał wideo – materiały oryginalne, tworzone specjalnie do projektu, wykorzystujące efekty komputerowe, projekcje na żywo (filmowanie tancerzy i publiczności z ukrytej kamery), remiks materiałów z Internetu.
48.	Maszkiewicz Agata	2013 Pojedynek koncept, reżyseria, choreografia: Agata Maszkiewicz wykonanie, choreografia: Agnieszka Dmochowska-Sławiec, Karen Lambæk Christensen (lub Agata Maszkiewicz, Anouk Gonzalez) dramaturgia: Vincent Tirmarche tekst: Agata Maszkiewicz, Vincent Tirmarche doradca ds. szermierki: Pauline Paolini produkcja: AUTOMOBILE verein z Tanzquartier Wien, Hellerau Dresden, Art Stations Foundation	Projekcja ekranowa słów tworzonych w czasie rzeczywistym na laptopach.

		by Grażyna Kulczyk (Poznań); przy wsparciu Centre National de la Danse, Pantin, Francja; Dance Ireland Dublin i Dansehallerne Copenhagen	
49.		2009 Polska pomysł, choreografia, wykonanie: Agata Maszkiewicz wideo, dźwięk, światło: Vincent Tirmarche muzyka: Miles Davis, The Rolling Stones, Zespół z Gąbina, Piotr Figurski, Piotr Kłyś produkcja: VierHochDrei, Lisa Schmidt; koprodukcja: Workspace Brussels, imagetanz/brut Wien i Art Stations Foundation Poznań ze wsparciem Kulturabteilung der Stadt Wien oraz Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur	Projekcja audiowizualna; kompilacja fragmentów filmów z Internetu; film animowany.
50.	Mikołajczyk Mikołaj	2011 Plisir d'amour (trzecia część <i>Tryptyku</i>) pomysł, choreografia, wykonanie: Mikołaj Mikołajczyk muzyka: Zbigniew Kozub fortepian: Anna Kozub wideo: Patrycja Płanik produkcja: Art Stations Foundation	Projekcja filmu z udziałem aktorek na trzech ekranach; projekcja materiału nagrywanego w przerwach pomiędzy prezentacją poszczególnych części <i>Tryptyku</i> (materiału z udziałem widzów danej prezentacji).
51.		2008 Z tobą chcę oglądać świat (druga część <i>Tryptyku</i>) pomysł, choreografia, wykonanie: Mikołaj Mikołajczyk muzyka: Zbigniew Kozub, Zbigniew Wodecki fortepian, sampler: Anna Kozub wideo: Kacper Lipiński produkcja: Art Stations Foundation	Projekcja ekranowa filmu przygotowanego specjalnie do spektaklu.
52.	Nagabczyńska Ramona	2013 Re:akumulacja (RE//MIX Trisha Brown) choreografia i wykonanie: Ramona Nagabczyńska projekcje: Miguel Nieto muzyka: Alexander Zekke światła: Jan Cybis produkcja: Komuna//Warszawa przy wsparciu Instytutu Muzyki i Tańca	Projekcja wizualna; zwielokrotniony i przetworzony obraz tancerki wykonującej układ choreograficzny <i>Re:akumulacji</i> .
53.	Nowicka Anna	2010 the truth is just a plain picture. said bob koncept, choreografia i wykonanie: Anna	Projekcja wideo, sprawiająca wrażenie materiału zbieranego i

		<p>Nowicka opieka artystyczna: Peter Pleyer muzyka: Tian Rotteveel realizacja techniczna: Łukasz Kędzierski oprawa graficzna: Filip Gruber Bojovic strona wizualna: Carito Maldonado, Juliane Brösemann produkcja: Art Stations Foundation przy wsparciu Hochschulübergreifenden Zentrums Tanz Berlin (HZZ)</p>	<p>emitowanego na żywo (równocześnie na scenie kamerę obsługuje tancerka).</p>
54.	Orlik Janusz	<p>2013 Insight pomysł i ruch: Janusz Orlik, Joanna Leśniewska wykonanie: Janusz Orlik dramaturgia i reżyseria światła: Joanna Leśniewska remiks dźwięku: Janusz Orlik scenografia: Marta Wysznińska realizacja techniczna: Łukasz Kędzierski oprawa wizualna: Michał Łuczak produkcja: Art Stations Foundation</p>	<p>Projekcja otwierająca spektakl na ekranie wielkości telewizora; kompozycja abstrakcyjnych, geometrycznych obrazów.</p>
55.		<p>2008 Live on Stage reżyseria i choreografia: Janusz Orlik oryginalna muzyka: Matt Howden (Sieben) dźwięk i światło: Łukasz Kędzierski konsultacja: Joanna Leśniewska produkcja: Art Stations Foundation</p>	<p>Projekcja wideo sylwetek wirtualnych partnerek w tańcu.</p>
56.		<p>2004 Exèrèse Monobloc reżyseria i choreografia: Janusz Orlik obsada: Pia Libicka, Janusz Orlik scenografia: Mariusz Szmytkowski kostiumy: Oskar Perek filmy, reżyseria i montaż: Janusz Orlik, Michał Łuczak filmy, obsada: Irina Prakharenka</p>	<p>Projekcja audiowizualna filmu paradokumentalnego oraz animacji na podstawie zdjęć rentgenowskich.</p>
57.	Osowicz Aleksandra H.A.L.F.	<p>2014 Embodiment of Absence Body koncepcja i wykonanie: Cansu Ergin, Emmi Venna, Olivier Gommel, Ola Osowicz realizacja techniczna: Olivier Gommel premiera: Avant Art Festival 2014</p>	<p><i>Mapping</i> ciał, obiektów, przestrzeni.</p>
58.		<p>2013 frictionmakesfrictionmakers koncepcja: Ola Osowicz, Valentina Parlato oprogramowanie: Oleg Makarov, Patrick K.-H. wykonanie: Ola Osowicz, Valentina Parlato, Oleg</p>	<p>Interakcja pomiędzy performującym ciałem, a obrazem; rejestrowanie performerek z użyciem kamer podczerwieni</p>

		Makarov, Patrick K.-H.	(Kinect), mikrofonów; dane przetwarzane i emitowane na ekran.
59.		2011 Carrying Casandra Until the End koncepcja, choreografia, wykonanie: Ola Osowicz światło: Thomas Walgrade współpraca artystyczna: Miguel Perreira, Miguel Perreira	Projekcja ekranowa; tekst (karaoke).
60.		2010 Mee koncepcja, wykonanie: Ola Osowicz współpraca artystyczna: Francisco Camacho	Rejestracja obrazu; przetwarzanie; emisja zwielokrotnionego i opóźnionego obrazu.
61.	Piotrowska Renata Towarzystwo Prze-Twórcze	2009 UNKNOWN#3 koncepcja: Renata Piotrowska taniec: Rafal Dziemidok, Renata Piotrowska muzyka: Raphael Roginski wizualizacje: Rafal Grabowski produkcja: Art Stations Foundation	<i>Video-mapping</i> , projekcja na ściany; formy geometryczne, antropomorficzne tworzone w czasie rzeczywistym, ich forma zależna od działań performerów.
62.		2008 UNKNOWN#2 koncepcja: Renata Piotrowska taniec: Magda Jędra, Renata Piotrowska, Anita Wach muzyka: Radek Duda wizualizacje: Sylwek Łuczak	<i>Video-mapping</i> przestrzeni i uczestników; formy abstrakcyjne, geometryczne; projekcje na ścianach sylwetek ludzkich.
63.		2008 UNKNOWN#1 koncepcja: Renata Piotrowska taniec: Iwona Olszowska & Renata Piotrowska muzyka: Daniel Pigonski wizualizacje: Cezary Koczwarski produkcja: Re-Creative Association	<i>Video-mapping</i> przestrzeni i uczestników; formy geometryczne.
64.	PLASTIYQUE dod	2004 Teoria Hałasu koncepcja: Magdalena Jędra, Zbigniew „Zibi” Bieńkowski wykonanie: taniec Magdalena Jędra, muzyka Zbyszek „Zibi” Bieńkowski	Projekcja ekranowa obrazu tańczącej pary.
65.		2003 Konstrukcja Symboliczna koncepcja: Magdalena Jędra, Zbigniew „Zibi” Bieńkowski	Performerka działa w kilku pomieszczeniach; w pierwszym z nich na telewizorach emitowany

		wykonanie: taniec Magdalena Jędra, muzyka Zbyszek „Zibi” Bieńkowski	jest materiał powstający w czasie rzeczywistym; w drugim na ekranie wyświetlane jest film (USG płodu).
66.		2002 in praxi choreografia: Magdalena Jędra muzyka: Zbyszek Zibi Bieńkowski taniec: Magdalena Jędra, Daria Jędra (lub w zastępstwie Anna Haracz)	Projekcja ekranowa (gra komputerowa), zintegrowana z działaniami performerskimi na żywo.
67.		2001 teleTRANSIS choreografia: Magdalena Jędra muzyka: Zbyszek "Zibi" Bieńkowski występują: taniec: Magdalena Jędra, muzyka: Zbyszek Zibi Bieńkowski 2002 teleTRANSIS 2 (wariacja na temat teleTRANSIS 1) choreografia: Magdalena Jędra muzyka: Zbyszek "Zibi" Bieńkowski występują: taniec: Magdalena Jędra, muzyka: Zbyszek Zibi Bieńkowski	Projekcja ekranowa (telewizor umieszczony na scenie) materiału wizualnego zbieranego w czasie rzeczywistym poza przestrzenią sceniczną (korytarz za sceną) emitowana w czasie rzeczywistym; towarzyszy jej niezapośredniczony dźwięk mający źródło w działaniach performerki.
68.	Przybysz Magdalena	2009 Mój Poland Drive proces, scenariusz, performance: Magdalena Przybysz światła: Jan Cybis muzyka: Maanam, Józef Wybicki, Angelo Badalamenti wideo: EleKTro mOOn Vision - Elwira Wojtunik i Popesz Csaba Láng opieka artystyczna: Hooman Sharifi produkcja: Arts Stations Foundation	Projekcja ekranowa filmów artystycznych związanych z tematem dzieciństwa w PRLu.
69.	Siniarska Agata	2013 Śmierć 24 klatki na sekundę albo zrób mi tak jak w prawdziwym filmie. Choreografia spowolniona w rozdziałach choreografia i działanie: agata siniarska opieka artystyczna: Bush Hartshorn realizacja techniczna i światła: Łukasz Kędziński produkcja: Art Stations Foundation	Projekcja ekranowa; napisy stylizowane na „czołówkę” filmu oraz na plansze pojawiające się w kinie niemym.
70.	Steller Anna	2012 Przemieszczenie koncept i wykonanie: Anna Steller muzyka i wykonanie: Adam Witkowski wideo: Maciek Salamon kostium: Julia Porańska	Projekcja wideo; film artystyczny przedstawiający performerkę w środowisku pozascenicznym.
71.	Szostak Iza	2013	Projekcja ekranowa;

		<p>Ciało. Dziecko. Obiekt. choreografia, światło, wykonanie: Iza Szostak muzyka, oprawa wizualna, wykonanie: Kuba Słomkowski produkcja: Art Stations Foundation partnerzy: Centrum w Ruchu, Instytut Adama Mickiewicza</p>	<p>archiwalne nagrania wideo oraz fotografie.</p>
72.	<p>Szymański Konrad Jan</p>	<p>2012 Ponadkolem koncept i ruch: Konrad Jan Szymanski performans dźwiękowy: Wieland Moeller światła: Liat Magnezy instalacja: Konrad Jan Szymanski, Richard Kok kamera: Richard Kok edycja: Konrad Jan Szymanski produkcja: JANKOSZ, Ruimte in Beweging</p>	<p>Projekcja nagranych wcześniej materiałów dokumentalnych.</p>
73.		<p>2008 Live Box wykonanie: Konrad Jan Szymański sound&video: Michał Osowski produkcja: Ruimte in Beweging, Schiedam premiera: Schiedam NL czas trwania: 6 godzin</p>	<p>Instalacja performatywna; zamknięta przestrzeń (boks o wymiarach 1,8 m³), w której performuje tancerz; wewnątrz zamontowane kamery; projekcja na zewnętrznym ekranie rejestrowanego na żywo materiału; alternatywnie: widz może obserwować przez jeden otwór konstrukcji zaopatrzonej w zniekształcające obraz szkła optyczne lub przez okienka zaopatrzone w czerwony lub zielony filtr.</p>
74.	<p>Teatr Bretoncaffe</p>	<p>2008 Topinambur scenariusz, reżyseria, praca z procesem: Sławomir Krawczyński choreografia w oparciu o pracę z procesem: pod kierownictwem Anny Godowskiej, we współpracy z Anitą Wach występują: Anna Godowska, Anita Wach, Łukasz Lewandowski muzyka, remixy: Daniel Radtke, Dominik Strycharski kostiumy: Bretoncaffe światło: Ewa Garniec wideo: Lech Rowiński, Sławomir Krawczyński, Jarosław Sadkowski produkcja: Stowarzyszenie Scena 96, Teatr Wytwornia, Teatr Bretoncaffe</p>	<p>Projekcja emitowana na całym horyzoncie sceny; animacja (komiksowe dymki).</p>

		współprodukcja: Festiwal Re:wizje, Fundacja Ciało/Umyst	
75.		2007 Manifest jaszczurki choreografia: Anita Wach scenariusz, reżyseria: Sławomir Krawczyński muzyka: Dominik Strycharski, Jakub Rutkowski wykonawcy: Anita Wach, Dominik Strycharski, Jakub Rutkowski kostiumy: Marta Rowińska projekt przestrzeni: Lech Rowiński video: Lech Rowiński, Sławomir Krawczyński produkcja: Stowarzyszenie Scena 96, Teatr Wytwórnia	Projekcja na ciele oraz ekranie.
76.	Teatr Patrz Mi Na Usta	2010 Hungrige Herten pomysł: Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz muzyka: Helmut Nadolski wizualizacje: Maciej Salamon wykonanie: Julia Mach, Anna Steller, Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz, Iwona Baranek, Kuba Bielawski premiera: Klub Żak, Gdańsk (w ramach Gdańskiego Festiwalu Tańca)	Projekcja <i>video-art</i> na całym horyzoncie sceny.
77.		2008 Dziewczęta z Zajęczego Wzgórza reżyseria, choreografia i wykonanie: Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz, Anna Steller	Projekcja <i>live</i> działań na scenie obejmująca również widzów.
78.		2007 Belladonna reżyseria: Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz choreografia: Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz wizualizacje: Maciej Szupica i Danuta Kieulwen występują: Anna Steller, Ula Zerek, Anna Sobkowiak, Jakub Drewa, Lidia Visconti, Piotr Jahołkowski, Krzysztof Leon Dziemaszkiewicz [w innych wersjach również: Magda Frąckiewicz, Krzysztof Czerny]	Projekcja ekranowa z dwóch rzutników równocześnie animacji oraz slajdów malarstwa abstrakcyjnego.
79.	U/LOI Universal Law of Impermanence	2012 Oh, Noh koncept: Kaya Kołodziejczyk i Karolina Wołkowiecka wideo, kamera, edycja, montaż: Karolina Wołkowiecka i Kaya Kołodziejczyk muzyka: Szymon Brzóška wykonanie: Ewelina Guzik, Kaya Kołodziejczyk, Karolina Wołkowiecka; Kinematic Ensemble: Barbara Drązkowska, Olga Wojciechowska, Linda Jankowska, Emilia Goch, Tomasz Szczęsny	Projekcja wizualna na ekranie, ekranach scenograficznych (tłach opadających z sufitu) oraz ciele (brzuchu) performerki; materiały stworzone do spektaklu.

		kostiumy: Grzegorz Matąg, Maldoror reżyseria światła: Herman Venderickx dramaturgia: Magdalena Ostrokólska-Płatek	
80.		2010 Audycja IV koncepcja: Kaya Kołodziejczyk muzyka: Andrzej Krzanowski (1975) tekst: Zbigniew Dolecki wykonanie (muzyka): Orkiestra Muzyki Nowej (Marek Andrysek, Wojciech Herzyk, Szymon Bywalec, Jarosław Mamczarski) głos: Przemysław Branny taniec: Karol Tymiński, Karolina Wołkowiecka, Anna Sasiadek, Aleksandra Borys, Michał Czyż, Kaya Kołodziejczyk kostiumy: Grzegorz Matąg - Maldoror wideo: Pola Tyszowiecka & Anna Troszkiewicz	Projekcja ekranowa; nagranie tańczącej grupy.
81.		2009 :PK: pomysł i choreografia: Kaya Kołodziejczyk parkour: Stowarzyszenie Parkour Łódź wizualizacje: Daria Kopiec i Monika Kopecka kostiumy: Marta Rowińska muzyka: Paweł Szymański „Singletrack” kompozycja oryginalna: Daniel Radtke reżyseria światła: Herman Venderickx dramaturg: Joanna Szymajda występują: Kaya Kołodziejczyk, Daniel Radtke, Łukasz Strzelczyk, Mariusz Marciniak, Radosław Grzanka produkcja: Festiwal Dialogu Czterech Kultur; koprodukcja: Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, EC1 Łódź Miasto Kultury; instytucja wspierająca projekt: Pact-Zollverein Essen	Projekcja filmowa emitowana w trakcie spektaklu na ekran, stanowiąca rejestrację wcześniejszych działań trójki performerów (traserów) w przestrzeni pozasceniczej.
82.		2008 Brith Out performans: Kaya Kołodziejczyk, Karol Tymiński, Karolina Wołkowiecka, Ramona Nagabczyńska, Filip Szatarski performans – projekcja wideo: Igor Koruga reżyseria światła: Herman Venderickx muzyka: Lech Rowiński wideo: Kaya Kołodziejczyk dramaturgia: Joanna Szymajda	Projekcja na ekranie komputera performansu nieobecnego fizycznie tancerza.
83.	towarzystwo gimnastyczne	2005 Obcojęzyczność kreacja: Natalia Draganik, Joanna Leśniewska występują: Natalia Draganik, Wiola Kenczyńska, Joanna Leśniewska, Agnieszka Piotrowska	Projekcja ekranowa tekstów (tytuły poszczególnych scen).

		muzyka: Mauricio Takara; scenografia: Mariusz Szmytkowski technika: Sound & light system	
84.	Urbacki Rafał	2014 Gatunki chronione taniec: Tatiana Cholewa, Filip Pawlak, Karolina Stroisz, Katarzyna Szarawara koncepcja, montaż: Anu Czerwiński, Rafał Urbacki choreografia, działania performatywne: Rafał Urbacki realizacja audiowizualna, zdjęcia: Anu Czerwiński asystent: Marlena Hermanowicz asystent kamery: Piotr Gacek (WRiTv UŚ) światła: Paweł Murlik produkcja: Teatr Rozbark	Projekcje materiałów zarejestrowanych w przestrzeni pozasceniczej.
85.		2012 W przechlapanem pomysł, reżyseria: Rafał Urbacki muzyka: Piotr Olszewski światło: Gustaw Trzciniński obsada: Ania Dzeduszycka, Basia Lityńska, Maja Tur, Aniela Presko, Magdalena Gałaj, Magdalena Olszewska, Agata Wąsik	Projekcja ekranowa; fragmenty dokumentów telewizyjnych; tekst (cytaty).
86.		2012 Stypa reżyseria, choreografia: Rafał Urbacki dramaturgia, <i>support</i> : Witold Mrozek muzyka: Jan Suświłło gościnnie śpiewa: Agata Wąsik oprawa wizualna, projekcje: Kacper Lipiński realizacja wideo: Wojtek Klimala	Projekcja ekranowa i na ekranie laptopa; rejestracje filmowe wywiadów, fragmenty dokumentów telewizyjnych i audycji radiowych.
87.		2010 Mt 9.7 [On wstał i poszedł do domu] koncepcja i ruch: Rafał Urbacki opieka artystyczna: Peter Pleyer muzyka: Perfect, Arka Noego, bp. Leszek Długosz, Siostra Suzy teksty piosenek: Rafał Urbacki, Siostra Suzy realizacja techniczna: Łukasz Kędziński animacje: Kacper Lipiński foto: Raman Tratsiuk produkcja: Art Stations Foundation	Projekcja ekranowa; wideo-animacja na podstawie zdjęć archiwalnych.
88.	VAYO	2008 weast.com koncepcja, wykonanie: Anita Wach, Ewa Jaros	Projekcja ekranowa dialogu <i>live</i> poprzez komunikator internetowy (Skype); projekcja fragmentów materiału pozyskanego w Internecie; na scenie dwa laptopy.

89.	Wach Anita	2012 Oops pomysł: Anita Wach, Bojan Jablanovec choreografia, wykonanie: Anita Wach tekst, reżyseria: Bojan Jablanovec kierownictwo techniczne i oświetlenie: Janko Oven/Łukasz Kędzierski muzyka: Jean-Baptiste Lully, The Other Half, Michael Praetorius, Johnny Thunder producent: Špela Trošt; produkcja: Art Stations Foundation, Poznań i Via Negativa, Lublana przy wsparciu Ministerstwa Kultury Republiki Słowenii, władz miasta Lublana oraz Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego; koprodukcja: tanzhaus nrw Düsseldorf i Dance Ireland, Dublin w ramach programu Modul-Dance wspieranego przez Program Kultura Unii Europejskiej	Projekcja ekranowa; tekst stworzony w czasie rzeczywistym (lub projekcja gotowego materiału wizualnego sprawiająca wrażenie czasu rzeczywistego).
90.	Ziółek Marta	2010 PINK koncepcja, choreografia, wykonanie: Marta Ziółek, Florentina Holzinger	Projekcja wideo; zbliżenie twarzy performerek.

Serdecznie dziękuję wszystkim Artystom za udzielone wywiady, przeprowadzone rozmowy, intensywną korespondencję mailową oraz niezbędne materiały.

Będę wdzięczna za przesyłanie korekt, uzupełnień i komentarzy: mzamorska@gmail.com

O Autorce

Magdalena Zamorska – adiunkt w Instytucie Kulturoznawstwa Uniwersytetu Wrocławskiego, doktor nauk humanistycznych, kulturoznawczyni, tłumaczka. Do jej zainteresowań badawczych należą strategie twórcze, zagadnienia doświadczenia, percepcji, recepcji i sposoby angażowania widza w nowym tańcu, jak również splot związki sztuk performatywnych z technologią i nauką. Publikowała w wielu pismach, m.in. w *Kulturze Współczesnej*, *Didaskaliach*, *Teatrze*. Nakładem Wydawnictwa Libron ukazała się jej książka *Obecni ciałem. Warsztat polskich tancerzy butō* (2014). Jako dramaturżka współpracuje z choreografką Ireną Lipińską i artystą sztuki nowych mediów Pawłem Janickim.

wroc.academia.edu/MagdalenaZamorska