didaskalia
gazeta teatralna

Z numeru: **Didaskalia 192**
Data wydania: kwiecień 2026
Źródło:
https://didaskalia.pl/pl/artykul/performerzy-z-interrobang-testuja-czy-ai-moze-wzmacniac-demokracje

/ ZAGRANICA

Performerzy z Interrobang testują, czy AI może wzmacniać demokrację

Marek Podlasiak

HAU Hebbel am Ufer Berlin (HAU3)

AI Democracy

koncepcja: Interrobang (Till Müller-Klug & Nina Tecklenburg); performerzy: Lukas Jakob Huber, Claudia Splitt, sztuczne inteligencje; dramaturgia: Anna Krauß, Lara Domke; creative coding & AI video: Manus Nijhoff, Alexandre Silveira; dokumetacja wideo, trailer: Julia Elger; scenografia i kostiumy: Sandra Fox; muzyka: Friedrich Greiling; grafika: Jürgen Fehrmann

premiera: 16 grudnia 2025

Berliński kolektyw artystyczny Interrobang – eksperymentujący w pracach scenicznych z technologiami cyfrowymi, w szczególności w zakresie wykorzystywania w teatrze sztucznej inteligencji – kilkakrotnie prezentował już swoje performanse w Polsce. W 2015 roku w szczecińskim Teatrze Kana wystąpił z projektem *Preenacting Europe*[1]. Z kolei w ramach odbywającego

się w STUDIO teatrgaleria w Warszawie w dniach 17-19 czerwca 2022 roku festiwalu *(Długi) weekend immersji* Interrobang zaprezentował performans *Deep Godot*[2], w którym prowadzony był dialog z AI na temat starzenia się i przemijania. W ubiegłym roku, podczas drugiej edycji festiwalu *Percepcje. Nowe formy sztuki*, berlińscy artyści przedstawili w Teatrze Starym w Lublinie (6 września 2025) performans *Chatbot Challenge*, w którym na żywo podejmowali z chatbotami dialogi dotyczące sztuki teatru (dwie performerki i creative coder zaangażowały AI do tworzenia widowiska teatralnego – sztuczna inteligencja współkształtowała scenografię, światło, dźwięk, obrazy, a performerka użyczyła jej swojej „cielesnej obecności", aby AI mogła wczuć się w psychikę aktorki i wpływać na emocje publiczności). Doceniając w tej pracy scenicznej zaawansowanie w dziedzinie sfunkcjonalizowania chatbotów jako „aktorów", Eberhard Spreng stwierdził, że „faktycznego występu AI jako postaci teatralnej możemy doświadczyć dopiero w *Chatbot Challenge*"[3].

Najnowszy performans kolektywu Interrobang, *AI Democracy* – podejmujący problem wykorzystywania sztucznej inteligencji w życiu społeczno-politycznym – miał premierę w Berlinie 16 grudnia 2025 roku na scenie HAU3[4] (trzecie piętro w kamienicy mieszczącej się w podwórzu przy Tempelhofer Ufer 10, gdzie w latach 1990-2003 działał Teatr Kreatur Andrzeja Worona). Zagadnienia dotyczące społeczeństwa obywatelskiego i uczestnictwa politycznego znajdują się w polu zainteresowania berlińskiej grupy od początku jej działalności. Jednym z impulsów do eksplorowania tej problematyki w *AI Democracy* są – coraz bardziej nasilające się – akty ingerowania za pomocą sztucznej inteligencji w procesy wyborcze w różnych krajach, m.in. w USA czy w Niemczech, gdzie w 2025 roku odbywały się przyspieszone wybory do Bundestagu i dochodziło do prób wpływania na decyzje głosujących za pomocą generowanych przez AI i publikowanych w

Internecie deepfake'ów. Zagrożenia, ale i szanse, wiążące się z wykorzystywaniem sztucznej inteligencji w obszarze życia politycznego, stały się tematem najnowszego performansu Interrobang, potraktowanego jako rodzaj eksperymentu społecznego, mającego na celu wysondowanie, na ile boty dezinformacyjne kształtują sferę światopoglądową obywateli i wpływają na dokonywane przez nich wybory, a także poszukującego odpowiedzi na fundamentalne pytanie o kondycję systemu demokratycznego w erze cyfrowej i wiążące się z tym kwestie: „Czy AI stanowi zagrożenie dla demokracji?", „Czy AI może umacniać demokrację?".

Grupa Interrobang, w której kluczowymi postaciami są Nina Tecklenburg (teatrolożka, wykładowczyni i performerka) oraz Till Müller-Klug (autor sztuk teatralnych i słuchowisk, studiował teatrologię stosowaną w Gießen u Andrzeja Wirtha)[5], przyjęła w pracy twórczej regułę reżyserii zespołowej. W eksperymencie teatralnym *AI Democracy* wzięło udział dwoje performerów – Claudia Splitt (absolwentka teatrologii stosowanej w Gießen) i Lukas Jakob Huber (aktor, performer, programista), a także creative coder Manus Nijhoff. Stanowisko pracy creative codera zostało ulokowane na scenie (w *Chatbot Challenge*, zaprezentowanym w Lublinie, mieściło się na zasceniu). Pokazanie strony technicznej performansu stanowiło nawiązanie do brechtowskiego efektu obcości. Zabieg ten miał także na celu podkreślenie statusu creative codera jako pełnoprawnego „aktora" eksperymentu.

Performerzy z Interrobang wykazują się znaczącym doświadczeniem w zakresie włączania publiczności do kreatywnego udziału w ich projektach, o czym świadczy cały szereg wypracowanych przez nich formuł partycypacyjnych, które aktywizują widzów podczas spektakli, jak na przykład stosowanie technik gamifikacyjnych. Ten ważny aspekt pracy kolektywu znalazł odbicie w performansie *AI Democracy*, w którym scena

HAU3 została przekształcona w digitalną *polis*, a publiczność tworzyła mikrospołeczność (*Mikrogesellschaft*), zabierającą głos w kwestiach fundamentalnych dla ustroju owego cyfrowego „państwa".

AI Democracy stanowi udane połączenie performansu interaktywnego (widzowie mogli wchodzić w dialogi z performerami po zeskanowaniu kodu QR i podaniu nicków przy logowaniu), eseju teatralnego (rozważania na temat demokracji, asocjacyjność w ujęciu tematu) oraz eksperymentu społecznego (wybory widzów były na bieżąco analizowane i opracowywane za pomocą programu komputerowego, co przypominało badania nastrojów społecznych przeprowadzane przez pracownie sondażowe).

Głównym elementem scenografii w *AI Democracy* były białe lniane zasłony wykorzystywane w funkcji ekranów. W sferę cyfrowej *polis* wprowadzał publiczność wygenerowany i zmodyfikowany przez AI – zgodnie z promptami zespołu Interrobang – landszaft ze świątynią Apollina w Delfach. Pamiątkowe selfie, które creative coder, wchodząc na scenę, wykonał sobie na tle tego pejzażu, miało na celu zaakcentowanie, że w cyberświecie możemy stać się „turystami" bez ograniczeń „podróżującymi w czasie".

W performansie stawiającym pytanie o przyszłość demokracji wymowną figurą była wygenerowana przez AI postać przemawiającej Pytii, której pojawieniu się na ekranie towarzyszyły wydobywające się z offu kłęby dymu, nawiązujące do oparów, wśród których wieszczyła kapłanka w świątyni Apollina w Delfach. Pytia w spektaklu Interrobang jako twór z pikseli, układających się w epatującą sztucznością twarz dziecka, unaoczniała, że w erze cyfrowej swoistą wyrocznią jest napędzana przez algorytmy AI, która staje się wszechwiedzącym doradcą. W strukturze performansu wystąpienia „cyfrowej" Pytii tworzyły klamrę, gdyż nie tylko symbolicznie wprowadzała ona w debatę o demokracji, wskazując na obawy współczesnego człowieka

wiążące się z poczuciem braku stabilności w przestrzeni życia społeczno-politycznego, ale w sekwencji finałowej powracała z prognozami o przyszłości ustroju demokratycznego.

Pierwsze z zadań, jakie otrzymała publiczność, dotyczyło funkcjonowania i roli botów dezinformacyjnych we współczesnym świecie. W celu sprawdzenia, na ile uczestnicy eksperymentu są podatni na oddziaływanie różnego rodzaju deepfake'ów w dyskursie społecznym, każdy z performerów opowiadał trzy historie ze swojego życia, a widzowie przez podniesienie ręki mieli wyrazić opinię, które wydarzenia są ich zdaniem nieprawdziwe (symptomatyczne jest, że w wielu przypadkach opowieści najbardziej nieprawdopodobne – i w istocie fałszywe – uznano za fakty).

Konwencja eseistyczna najsilniej ujawniła się w kolejnej części performansu, gdy animatorzy zaproponowali spojrzenie na zagadnienie demokracji z perspektywy historycznej, odwołując się do jej greckich korzeni. Edukacyjnym elementem *AI Democracy* było zadanie polegające na odgadywaniu przez publiczność znaczenia terminów związanych z demokracją ateńską (przykładowo: *ekklesia*, *kleroterion*, *ostrakismos*).

W pierwszej fazie performansu komunikacja z widzami odbywała się za pomocą tradycyjnych form partycypacyjnych, nawiązujących do zwyczajów przyjętych w antycznej Grecji. Uczestnicy eksperymentu najpierw byli proszeni o wyrażanie swoich wyborów poprzez podniesienie ręki, a na kolejnym etapie testu – jako odpowiednik praktykowanego w okresie demokracji ateńskiej głosowania za pomocą wrzucanych do urn kamyków czy ostrakonów podczas sądu skorupkowego – mieli możliwość prezentowania swoich stanowisk poprzez wrzucanie do szklanego pojemnika kolorowych cukierków (dotyczyło to jednak tylko widzów z pierwszego rzędu). Scena HAU3 stała się współczesnym Pnyksem – miejscem spotkań obywateli w celu

podejmowania decyzji w ważnych kwestiach dotyczących funkcjonowania ustroju demokratycznego.

Po „antycznym” etapie eksperymentu performerzy ogłosili przeskok czasowy do naszej ery cyfrowej, inicjując debatę na temat aktualnego i przyszłego wpływu sztucznej inteligencji na stan demokracji na świecie. W tej fazie interakcji komunikacja pomiędzy performerami i kreatywnym koderem a publicznością odbywała się za pomocą smartfonów.

Dla uczestniczących w performansie istotnym doświadczeniem był wspólny kontakt z AI i dialogi prowadzone z chatbotami, w ramach których podjęte zostały rozważania – z jednej strony – na temat skali potencjału destabilizującego system demokratyczny, wiążącego się z rozwojem sztucznej inteligencji, a z drugiej – określenia szans i perspektyw na utrzymanie i wzmocnienie fundamentów demokracji przy wykorzystaniu AI. W interesujący sposób zdialogizowane zostały dwa dyskursy: idealistyczne podejście do technologii cyfrowych versus dystopijna wizja o niszczycielskiej sile sztucznej inteligencji. Kluczowe pytania zadawane widzom były ukierunkowane na rozpoznanie zagrożeń, czy AI – jako podstępna broń – może stać się swoistym koniem trojańskim, który ostatecznie unicestwi demokrację. Ponadto podjęto kwestie, na ile sztuczna inteligencja jest narzędziem cyfrowego prania mózgu, inwigilacji i manipulacji, wykorzystywanym przez potężne koncerny technologiczne, biznes i polityków, których celem jest zdegradowanie człowieka do bezrefleksyjnego konsumenta czy wyborcy zmanipulowanego przez dezinformację.

Ważnym polem badawczym kolektywu Interrobang jest testowanie potencjału AI jako instrumentu, który można by wykorzystywać do różnego rodzaju akcji czy projektów społecznych wzmacniających demokrację. Pytane chatboty stwierdzały, że dzięki nowym technologiom życie polityczne może

stać się bardziej transparentne, ponieważ dają one możliwość przeprowadzania rzeczowej, pozbawionej emocji weryfikacji (*fact-checking*) oraz wyprzedzającego zapobiegania akcjom dezinformacyjnym (*prebunking*). AI może także pomagać w działaniach na rzecz maksymalizacji partycypacji obywatelskiej. Podczas performansu wskazano między innymi na platformę Pol.is jako narzędzie partycypacyjne *open source*, które umożliwia obywatelom bezpośrednie uczestniczenie w procesach decyzyjnych i prowadzenie konsultacji społecznych, czego dobitnym przykładem jest zaangażowanie byłej ministry ds. cyfrowości Tajwanu Audrey Tang we wzmacnianie aktywnego obywatelstwa dzięki zagwarantowaniu równego dostępu do nowoczesnych technologii.

Atrakcyjny element eksperymentu, aktywizujący publiczność do gry partycypacyjnej, polegającej na współdecydowaniu o przebiegu akcji *AI Democracy*, stanowiła ta część performansu, w której widzowie wyrażali swoje opinie na temat aktualnej kondycji zachodniej demokracji i jej możliwego stanu za pięćdziesiąt lat. Tak ukierunkowaną dysputę uczestnicy prowadzili za pomocą smartfonów, pozycjonując – na wyświetlanych na ekranie polach rozdzielonych przez dwie proste prostopadłe – kolorowe kursory, przyporządkowane im przez cyfrowe oprogramowanie. Widzowie w tej gamingowej fazie performansu określali między innymi swoje nastawienie do obecnego systemu politycznego krajów UE (przykładowo: stopień zadowolenia, rozczarowania, radykalizmu, negacji), ponadto definiowali własną pozycję ekonomiczną oraz oznaczali poziom swojej akceptacji dla sztucznej inteligencji („sam jestem AI") albo jej negacji („nie tknę tego szatańskiego wynalazku").

W oparciu o wybory, które każdy z widzów sygnalizował za pomocą ruchu kursora, system AI przeanalizował poglądy, emocje, temperamenty

uczestników performansu i podzielił ich na cztery grupy. Z nieukrywanym zaciekawieniem publiczność reagowała na informacje, do której z nich poszczególni widzowie – identyfikowani przez nicki podane przy logowaniu do performansu – zostali zakwalifikowani przez algorytmy. Na podstawie analizy danych, jak uczestnicy eksperymentu pozycjonowali się w odniesieniu do technologii AI, wyodrębniono jako pierwszą grupę „algo-arystokratów". Należą do niej beneficjenci rozwoju nowych technologii; odnoszą oni sukcesy, ponieważ dzięki ekskluzywnej wiedzy potrafią wykorzystywać algorytmy do rozwoju kariery, zdobycia władzy, bogactwa i rozpoznawalności. Z kolei do kręgu „wyrobników" nowych technologii zaliczają się „Syzyfowie danych" – osoby, które regularnie korzystają z narzędzi cyfrowych i nieustannie oraz niestrudzenie – niczym mityczny Syzyf – przetwarzają i generują ogromne ilości danych. Ich aktywność w świecie cyfrowym nie daje im jednak władzy ani nie przynosi znaczących profitów. Następna opcja to „Glitsch-heretycy", którzy – choć używają nowych technologii – nie wierzą ślepo w korzyści, jakie mogą one przynieść społeczeństwom. To wieczni kontestatorzy, zdolni do zhakowania obecnego systemu w celu spowolnienia ekspansji cyfrowości. Z kolei grupę odczuwającą lęk przed szybkim postępem technologicznym i niepotrafiącą zaadaptować się do nowej rzeczywistości tworzą „prywatni Idiotes"[6] – w obliczu dokonującej się rewolucji digitalnej przyjmują postawę „wewnętrznych emigrantów", którzy poza światem cyfrowym, w izolacji szukają szczęścia i spokoju.

Role, jakie uczestnicy performansu będą mogli hipotetyczne odgrywać w tworzącym się społeczeństwie demokracji cyfrowej, zostały unaocznione za pomocą wygenerowanych przez AI spektakularnych efektów wizualnych, przy kreacji których Interrobang wykorzystuje technologię StreamDiffusion. Obraz z kamery śledzącej to, co dzieje się na scenie, poddawany był na żywo

rekonstrukcji przez AI, zgodnie z promptami creative codera, i w ułamkach sekundy generował nowy, wielobarwny, wywierający duże wrażenie videostream. Najbardziej atrakcyjną wizualizację Interrobang i AI wykreowali dla zobrazowania statusu „algo-arystokratów", próbujących dzięki zaawansowanym algorytmom zdobyć dominację nad resztą społeczeństwa. W celu unaocznienia wzrastającej roli owej „elity" świata cyfrowego performerzy za pomocą sztucznej inteligencji stworzyli instagramowe życie jej reprezentantów. Jako przejaw dekadenckiego umiłowania luksusu przez „algo-arystokratów" ukazano – wygenerowane przez AI – pompatyczne śluby w Wenecji, nabywanie najkosztowniejszej biżuterii i degustacje najdroższego szampana. Jednym z ekscesów tej kasty ery cyfrowej był prywatny lot złotą rakietą w kosmos. Sekwencja ta stanowiła jeden z przykładów tego, że ważnym komponentem projektów Interrobang jest inteligentne operowanie elementami humoru.

W końcowej fazie performansu ponownie został podkreślony jego charakter multiopcjonalny w odniesieniu do toku narracyjnego spotkania widzów z performerami, creative coderem i ze sztuczną inteligencją. Poprzez wykorzystanie na żywo nowych kanałów komunikacyjnych publiczność wskazała, jakie tematy powinna podjąć cyfrowa Pytia jako podsumowanie demokratycznego sittingu w berlińskim HAU3. Z proponowanych przez widzów zagadnień dla większości kluczowymi aspektami w życiu społeczno-politycznym okazały się: sprawiedliwość, empatia i bliskość w relacjach międzyludzkich (wysoko w rankingu uplasował się problem związany z działalnością skrajnie prawicowej partii AfD [Alternatywa dla Niemiec]). Zadecydowano, że Pytia ma wypowiedzieć się w tonacji „pełnej nadziei" (odrzucono warianty mowy o charakterze przygnębiającym, a także w stylu „dionizyjskim" lub w konwencji „koncertu pop"). Finałowa oracja cyfrowej wyroczni oscylowała wokół utopijnej wizji wskazującej, że empatia (którą AI

może co najwyżej imitować) powinna stać się powszechną zasadą życia.

Kolektyw Interrobang od wielu już lat w ramach innowacyjnych technologicznie eksperymentów, polegających na testowaniu nowych cyfrowych form komunikacyjnych pomiędzy performerami a publicznością, koncentruje się na zagadnieniach związanych ze wzmacnianiem stopnia partycypacji obywateli w procesach decyzyjnych, które dotyczą kluczowych kwestii życia społeczno-politycznego i gospodarczego. Zaangażowanie berlińskiej grupy w propagowanie prodemokratycznych postaw uwidacznia się w walorze edukacyjnym jej performansów. Zestawy pytań kierowanych do publiczności i partycypacyjne gry pobudzają do pogłębionej refleksji na temat zagrożeń i szans wynikających z rozwoju nowych technologii, które powinny być wykorzystywane w sposób odpowiedzialny, a nie jako narzędzia stosowane w agresywnej walce ekonomicznej czy do polaryzacji społeczeństw w celu uzyskania partykularnych interesów politycznych. Wspólne wyrażanie z *theatre community* – za pomocą nowych narzędzi technologicznych czy elementów gamifikacyjnych – opinii, stanowisk, wyborów podczas performansu to testowanie w sposób bezpośredni w skali mikro metod wymiany poglądów, które stanowi wzorzec dla szerokiej debaty obywatelskiej ukierunkowanej na osiągnięcie konsensusu i tym samym nawiązuje do ideałów demokracji deliberatywnej.

Bez wątpienia kolektyw Interrobang, z powodzeniem eksperymentujący z technologicznie zaawansowanymi formatami performatywnymi i podejmujący w swoich projektach aktualne i kluczowe dla społeczeństwa tematy – tak jak w przypadku *AI Democracy* – należy do najważniejszych niemieckich grup artystycznych działających w sferze kultury cyfrowej.

Wzór cytowania:

Podlasiak, Marek, *Performerzy z Interrobang testują, czy AI może wzmacniać demokrację*, „Didaskalia. Gazeta Teatralna” 2026, nr 192, https://didaskalia.pl/pl/artykul/performerzy-z-interrobang-testuja-czy-ai-moze-wzmacniac-demokracje.

Autor/ka

Marek Podlasiak – profesor Uniwersytetu Mikołaja Kopernika w Toruniu w Katedrze Literatury, Kultury i Mediów Niemieckiego Obszaru Językowego. Zainteresowania badawcze: dramat i teatr niemiecki, ze szczególnym uwzględnieniem historii teatru niemieckiego na ziemiach polskich, dramat epoki oświecenia, dramat i teatr po 1945 roku, teatr w epoce cyfrowej. Wykłady gościnne w Niemczech (Berlin, Bonn, Oldenburg, Würzburg, Marburg) i w Austrii (Wiedeń) oraz wystąpienia na konferencjach w Niemczech, Czechach, Rumunii i Estonii. Autor książek: *Deutsches Theater in Thorn. Vom Wander- zum ständigen Berufstheater (17.–20. Jahrhundert)*, Berlin 2008; *Spór o teatr w Toruniu. Słowo polskie wobec propagandy niemieckiej (1904–192*0), Toruń 2023.

Przypisy

1. Rok wcześniej Teatr Kana – poprzez udział w akcji *Europhon – odbierz mnie!* – włączył się do realizacji z Interrobang performansu *Preenacting Europe*. Ponadto w lutym 2024 roku Teatr Kana zapraszał widzów do wzięcia udziału w eksperymencie online pt. *Commune AI 2.0*,przeprowadzanym przez Interrobang na platformie cyfrowej HAU4.
2. Zob. relację z festiwalu *(Długi) weekend immersji*: Maria Magdalena Ożarowska, *Androidki, metaludzie, sztuczna inteligencja, czyli o intymnym doświadczaniu nowych technologii*, „Didaskalia. Gazeta Teatralna” 2022, nr 171, https://didaskalia.pl/pl/artykul/androidki-metaludzie-sztuczna-inteligencja-czyli-o-intymnym-doswiadczaniu-nowych [dostęp: 30.01.2026].
3. Eberhard Spreng, *KI und Bühne. Wehe, wenn sie losgelassen*, https://www.eberhard-spreng.com/reportagen-und-dokumentarfilme/radio-und-presse/3681-2/ [dostęp: 30.01.2026].
4. Berliński Teatr Hebbel am Ufer działa na trzech scenach: HAU1 (Stresemannstraße 29), HAU2 (Hallesches Ufer 34, HAU3 (Tempelhofer Ufer 10) oraz na scenie digitalnej, nazwanej HAU4.
5. W kolektywie do 2023 roku aktywnie działał także Lajos Talamonti.
6. W starożytnej Grecji za pomocą tego pojęcia określano osoby, które – w odróżnieniu od aktywnych w życiu politycznym „polites” – koncentrowały się na życiu prywatnym i nie angażowały się w sprawy polityczne.

Źródło:
https://didaskalia.pl/artykul/performerzy-z-interrobang-testuja-czy-ai-moze-wzmacniac-demokracje