Nadmiarowa rzeczywistość

Warszawa 2026

Galeria XXI





Nadmiarowa rzeczywistość

Wystawa sztuki medialnej

Galeria XX1

21.08 → 03.10.2026



Nadmiarowa rzeczywistość

Tekst: Milena Stryjewska

Współczesność niejednokrotnie okazuje się doświadczeniem przytłaczającym. Presja czasu, nadmiar zadań i nieustannie pojawiające się oczekiwania wyznaczają rytm codzienności. Logika rynku wytwarza kolejne potrzeby i role, podtrzymując w ten sposób stan nieustannego pragnienia, a sprzeczne narracje płynące z mediów i przestrzeni publicznej komplikują nie tylko nasze rozumienie świata, lecz także sposób, w jaki postrzegamy samych siebie.

Warto jednak pamiętać, że doświadczenie nadmiaru pozostaje przywilejem świata zachodniego. Podczas gdy jedni mierzą się z przesytem dóbr, informacji i wyborów, inni wciąż doświadczają niedostatku. Choć są to skrajnie odmienne sytuacje, obie mogą prowadzić do podobnego poczucia zagubienia. Jak w takich warunkach odnaleźć przestrzeń na spotkanie z samym sobą?

Punktem wyjścia dla tytułu wystawy stał się paradoks, bowiem próba zmieszczenia wszystkich przygotowanych na nią prac w jednej przestrzeni okazała się niemożliwa. Ekspozycja sama w sobie stała się więc doświadczeniem nadmiaru, wymuszając podział na trzy odsłony, z których środkową tworzą działania performatywne. To praktyczne ograniczenie szybko przestało być wyłącznie kwestią organizacyjną i stało się impulsem do refleksji nad samą naturą nadmiaru. W trakcie przygotowań nadmiar powracał wielokrotnie – w natłoku procedur, terminów i pomysłów.

Z czasem stał się kategorią opisującą zarówno proces produkcyjny wystawy, jak i współczesną rzeczywistość. Dziesięć osób artystycznych proponuje odmienne sposoby opowiadania o świecie, czerpiąc z własnych doświadczeń i odmiennych języków wizualnych. Różnorodność mediów – od doświadczeń VR, przez obiekty kinetyczne i instalacje, po działania performatywne – splata się z wielością estetyk oraz odniesień do nauki, kultury cyfrowej, filozofii, popkultury, narracji spekulatywnych czy problemów społecznych.

Performatywna tożsamość

Problematyka tożsamości stanowi jedną z kluczowych osi narracyjnych wystawy. W pracy „Undefined_002" Weronika Płatek konstruuje figurę alter ego i stawia pytanie o granice dostosowania się do rzeczywistości kształtowanej przez logikę nadmiarowej konsumpcji. Nina Tabor w realizacji „Projekt Lalkazacji Ludzkości" analizuje relację pomiędzy podmiotowością jednostki a mechanizmami oddziaływania zbiorowości.

Z kolei Marcin Zonenberg, autor instalacji „Core Stability: Repetitive Aligning" oraz Józef Joachimiak, twórca gry „Xcalibur", podejmując temat tożsamości płciowej, kwestionują normatywne modele reprezentacji i otwierają przestrzeń dla doświadczeń wykraczających poza binarne oraz społecznie utrwalone schematy.

Zmagania z systemem

Drugi z wyłaniających się na wystawie wątków można odczytać jako wielowymiarową próbę redefinicji obowiązujących systemów – społecznych, technologicznych i epistemologicznych. W pracy „Nie jestem robotem" Magdalena Borzęcka konfrontuje widza z pytaniem o podmiotowości w rzeczywistości coraz silniej kształtowanej przez modele generatywne i boty, choć praca ta jednocześnie opowiada o kontakcie bezpośrednio ze sobą. Borys Oleński w realizacji „Anioł historii łapie się za głowę" analizuje zjawisko katastrofy jako konstrukt społeczny i kulturowy.

Patrycja Wysokińska, poprzez immersyjne doświadczenie „2046: Rytuału nieśmiertelności", podejmuje refleksję nad śmiercią i pragnieniem transcendencji, prowokując do rewizji hierarchii wartości organizujących ludzkie życie. Z kolei „Chimera" Alesii Maisei stanowi krytyczny dialog z ideą transhumanizmu – artystka stawia pytania o granice naukowego postępu oraz etyczną odpowiedzialność wpisaną w biologiczne eksperymenty.

Współczesna galeria?

Trzeci obszar sytuuje się pomiędzy powyższymi. Działania „Artysta obecny podczas montażu" Alicji Rytowskiej i Aleksandry Wieruckiej podejmują performatywną próbę zmierzenia się z przestrzenią galerii, jej ograniczeniami i zasobami, a przede wszystkim z sytuacją w niej zastaną – momentem przeobrażania pierwszej części wystawy w drugą. Ich artystyczny komentarz zaprasza również widzów do przyjrzenia się etapowi kształtowania wystaw, na co dzień niedostępnemu dla publiczności – momentowi demontażu pierwszej części ekspozycji i montażu kolejnej.

A Culture of Excess

Text: Milena Stryjewska

Contemporary life can often feel overwhelming. The pressure of time, an excess of tasks and constantly emerging expectations shape the rhythm of everyday existence. The logic of the market generates ever-new needs and roles, sustaining a state of perpetual desire, while conflicting narratives circulating through the media and public space complicate not only our understanding of the world, but also the way we perceive ourselves.

Yet it is worth remembering that the experience of excess remains a privilege of the Western world. While some contend with an overabundance of goods, information and choices, others continue to experience scarcity. Though these are radically different conditions, both can lead to a similar sense of disorientation. How, under such circumstances, can we create space for an encounter with ourselves?

The title of the exhibition emerged from a paradox: the attempt to accommodate all the works prepared for it within a single space proved impossible. The exhibition itself thus became an experience of excess, necessitating its division into three iterations, with the middle one taking the form of performative actions. What began as a practical limitation soon ceased to be merely an organisational matter and became an impulse to reflect on the very nature of excess. Throughout the preparations, it repeatedly resurfaced–in the accumulation of procedures, deadlines and ideas.

Over time, it became a category describing both the exhibition's production process and contemporary reality itself. Ten artists propose different ways of speaking about the world, drawing on their individual experiences and distinct visual languages. A diversity of media–from VR experiences, kinetic objects and installations to performative actions–interweaves with a plurality of aesthetics and references to science, digital culture, philosophy, popular culture, speculative narratives and social issues.

Performative Identity

Questions of identity form one of the exhibition's central narratives. In "Undefined_002", Weronika Płatek constructs an alter ego, probing the limits of adaptation in a reality shaped by the logic of excessive consumption. In "The Human Dollification Project", Nina Tabor examines the relationship between individual subjectivity and the power of the collective.

Meanwhile, Marcin Zonenberg's installation "Core Stability: Repetitive Aligning" and Józef Joachimiak's game "Xcalibur" explore gender identity, challenging normative forms of representation and opening space for experiences that extend beyond binary categories and socially entrenched conventions.

Confronting the System

A second strand of the exhibition is a multidimensional attempt to redefine existing systems–social, technological and epistemological. In "I'm Not a Robot", Magdalena Borzęcka confronts viewers with questions of agency and subjectivity in a world increasingly shaped by generative AI and bots. In "The Angel of History Holds His Head", Borys Oleński examines catastrophe as a social and cultural construct.

Patrycja Wysokińska's immersive experience "2046: The Ritual of Immortality" reflects on death and the human desire for transcendence, prompting viewers to reconsider the values that shape their lives. Alesia Maisei's "Chimera", meanwhile, offers a critical reflection on transhumanism, asking where the boundaries of scientific progress lie and what ethical responsibilities accompany biological experimentation.

Gallery in Transition

A third strand occupies the space in between. Alicja Rytowska and Aleksandra Wierucka stage a performative intervention "Artist Present During Installation", that engages with the gallery itself–its limitations, its potential and, above all, its changing condition as the first part of the exhibition gives way to the second. Their intervention invites visitors to witness a stage of exhibition-making that normally remains hidden from public view: the dismantling of one display and the installation of another.

Bio:
Magdalena Borzęcka



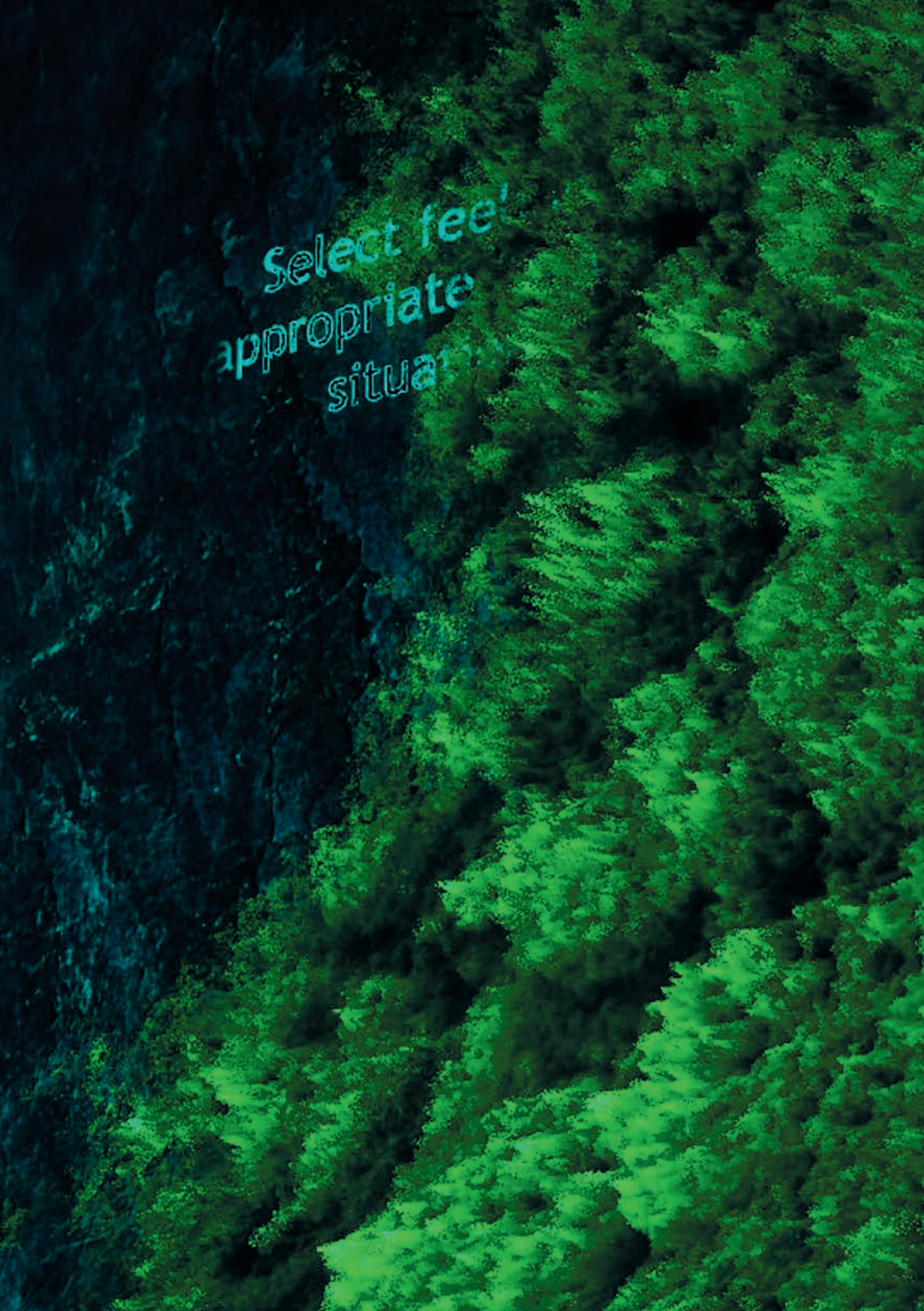
Magdalena Borzęcka (we współpracy z Dante) za pośrednictwem więzi ze swoją psią towarzyszką eksploruje relacje międzygatunkowe, a także ich wpływ na odmienne podejście do interpretacji rzeczywistości. Tworzy interaktywne doświadczenia wirtualne poruszające tematy wewnętrznej wrażliwości oraz odczuć płynących z bliskości obcowania z innymi organizmami.

Korzystając z mediów cyfrowych jednocześnie angażuje liczne aspekty ludzkiej biologiczności, przekładając ruch, głos czy oddech na przekształcenia wewnątrz wykreowanych ekosystemów.

Magdalena Borzęcka (in collaboration with Dante) explores interspecies relationships through her bond with her canine companion, as well as their influence on different ways of interpreting reality. She creates interactive virtual experiences that engage with themes of inner sensitivity and the sensations that emerge from close contact with other living organisms.

Working with digital media, she simultaneously engages multiple aspects of human embodiment, translating movement, voice and breath into transformations within the created ecosystems.

Nie jestem robotem, Magdalena Borzęcka (we współpracy z Dante), 2026, VR (screen) →
I'm Not a Robot, Magdalena Borzęcka (in collaboration with Dante), 2026, VR (screen) →


Select feel
appropriate
situa

Bio:
Józef Joachimiak



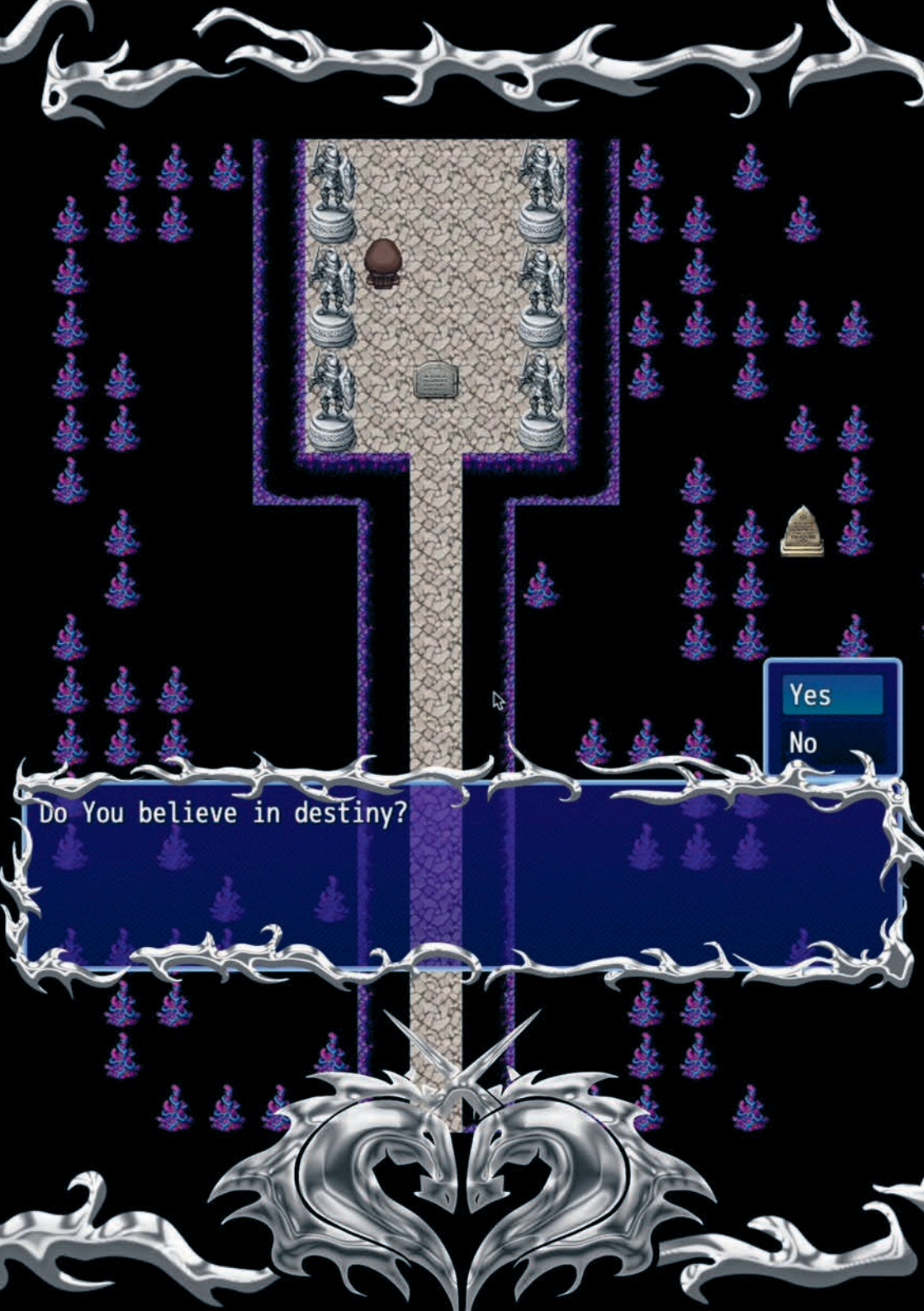
Józef Joachimiak w swojej twórczości koncentruje się na doświadczeniach narracyjnych. Bada sposoby storytellingu na przestrzeni różnych mediów: od rysunku, przez komiks i animacje, po rzeźbę. Sięga również po media w pełni cyfrowe, jak np. gry wideo.

W swoich pracach porusza tematy queerowości, transformacji i odkrywania siebie. Używa sztuki jako formy autoterapii, narzędzia refleksji i samopoznania. Czerpie dużą inspirację oraz wchodzi w dialog z popkulturą.

Józef Joachimiak focuses his artistic practice on narrative experiences. He explores forms of storytelling across different media, from drawing, comics and animation to sculpture. He also works with fully digital media, including video games. His works engage with themes of queerness, transformation and self-discovery.

He uses art as a form of self-therapy, as well as a tool for reflection and self-understanding. Drawing heavily on popular culture, he enters into dialogue with its narratives, aesthetics and forms.

Xcalibur, Józef Joachimiak, 2026, gra cyfrowa (screen) →
Xcalibur, Józef Joachimiak, 2026, video game (screen) →


Yes
No
Do You believe in destiny?

Bio:
Alesia Maisei



Alesia Maisei urodziła się w Białorusi w 1998 roku. Jest performerką, artystką multimedialną i tancerką. Jej praktyka artystyczna obejmuje przerabianie traum powodujących kryzysy sprawczości, pod którymi mogą być rozumiane kryzysy zdrowia fizycznego i psychicznego, kryzysy kulturowe czy imigracyjne. W swoich pracach sięga po estetykę body horroru i brzydkiego erotyzmu.

W 2025 roku ukończyła z wyróżnieniem rektorskim studia licencjackie na Wydziale Sztuki Mediów ASP w Warszawie, studiowała także w Szkole Filmowej im. Krzysztofa Kieślowskiego w Katowicach.

Alesia Maisei was born in Belarus in 1998. She is a performance artist, multimedia artist and dancer. Her artistic practice explores the processing of traumas that give rise to crises of agency, understood as crises affecting physical and mental health, as well as cultural and migration-related crises. In her work, she draws on the aesthetics of body horror and ugly eroticism.

In 2025, she graduated with rector's distinction from the Bachelor's programme at the Faculty of Media Art at the Academy of Fine Arts in Warsaw. She also studied at the Krzysztof Kieślowski Film School in Katowice.

Chimera, Alesia Maisei, 2026, instalacja kinetyczna (rendering) →
Chimera, Alesia Maisei, 2026, kinetic installation (rendering) →



Bio:
Borys Oleński



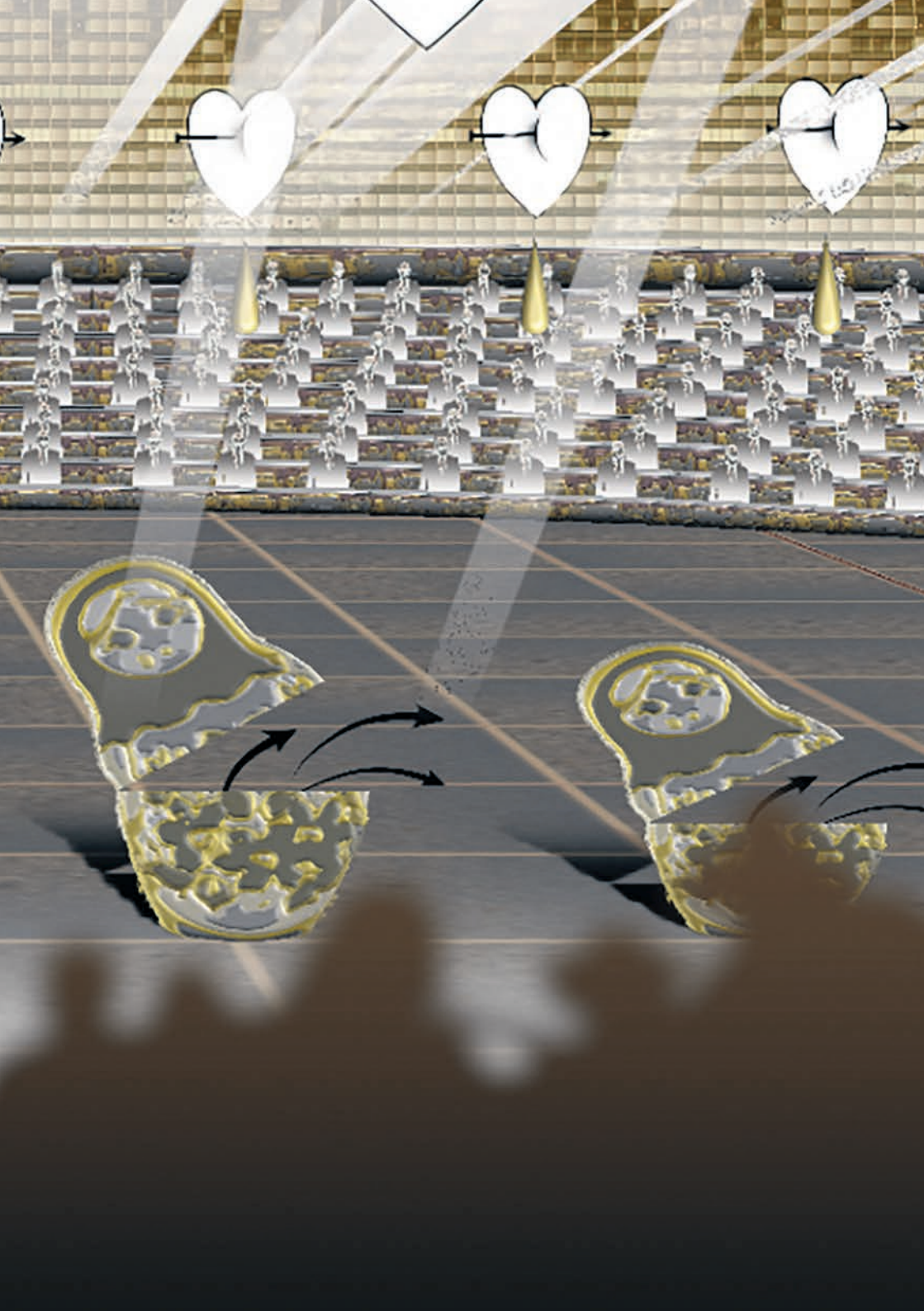
Borys Oleński jest studentem Wydziału Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie. Uzyskał dyplom inżyniera na Wydziale Architektury Politechniki Wrocławskiej i studiował na Politecnico di Torino, z praktyką w biurach projektowych, w tym Veldverk Architecten w Gandawie.

W swojej praktyce artystycznej poszukuje wizualnych języków dla opisu szeroko pojętej katastrofy i świadomości klasowej. Inspiruje się materializmem historycznym, tworzy narracje o wspólnocie i oporze łącząc wizualny język kultury cyfrowej z zaangażowaniem politycznym. Działa w związku zawodowym oraz międzynarodowych ruchach progresywnych.

Borys Oleński is a student at the Faculty of Media Art at the Academy of Fine Arts in Warsaw. He holds an engineering degree in Architecture from Wrocław University of Science and Technology and studied at Politecnico di Torino, gaining experience in architectural design studios, including Veldwerk Architecten in Ghent.

In his artistic practice, he searches for visual languages through which to describe catastrophe in its broadest sense and explore class consciousness. Inspired by historical materialism, he creates narratives of community and resistance, combining the visual language of digital culture with political engagement. He is active in a trade union and in international progressive movements.

Anioł historii łapie się za głowę, Borys Oleński, 2026, instalacja video (screen) →
The Angel of History Holds His Head, Borys Oleński, 2026, video installation (screen) →



Bio:
Weronika Płatek



Weronika Płatek to urodzona w 2002 roku w Ostrowcu Świętokrzyskim studentka Wydziału Sztuki Mediów na Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie.

Zajmuje się głównie rzeźbą, malarstwem, rysunkiem oraz fotografią. Jej dyplom licencjacki reprezentuje Wydział Sztuki Mediów na tegorocznej edycji wystawy „UpComing: Wybrane dyplomy ASP w Warszawie".

Weronika Płatek was born in 2002 in Ostrowiec Świętokrzyski and is a student at the Faculty of Media Art at the Academy of Fine Arts in Warsaw.

Her practice focuses primarily on sculpture, painting, drawing and photography. Her Bachelor's thesis represents the Faculty of Media Art at this year's edition of the "UpComing: Selected Degree Projects of the Academy of Fine Arts in Warsaw" exhibition.

Undefined_002, Weronika Płatek, 2026, obiekt, druk 3D (rendering) →
Undefined_002, Weronika Płatek, 2026, 3D-printed object (rendering) →



Bio:
Nina Tabor



Nina Tabor to interdyscyplinarna artystka wizualna i tatuatorka. W swojej praktyce łączy malarstwo, rzeźbę, eksperymentalne wideo, media cyfrowe i scenografię. Jej twórczość bada zagadnienia kobiecości, dzieciństwa i tożsamości.

Centralnym motywem jest lalka – medium balansujące między przedstawieniem, symulacją i autonomicznym bytem. Współtwórczyni Festiwalu Zuker i założycielka stowarzyszenia ll/l.

Nina Tabor is an interdisciplinary visual artist and tattoo artist. Her practice brings together painting, sculpture, experimental video, digital media and scenography. Her work explores themes of femininity, childhood and identity.

At the centre of her practice is the doll–a medium that moves between representation, simulation and autonomous existence. She is a co-founder of the Zuker Festival and the founder of the ll/l association.

Projekt Lalkazacji Ludzkości, Nina Tabor, 2026, instalacja multimedialna (screen) →
The Human Dollification Project, Nina Tabor, 2026, multimedia installation (screen) →



Bio:
Patrycja Wysokińska



fot.: Wiktor Malinowski

Patrycja Wysokińska to artystka intermedialna i reżyserka teatralna. Studiuje na Wydziale Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie, ukończyła także reżyserię w Akademii Teatralnej w Warszawie oraz studiowała w Instytucie Teatrologii Stosowanej na Uniwersytecie Justusa Liebiga w Gießen.

Tworzy prace na pograniczu sztuk wizualnych, teatru i nowych mediów. Interesują ją współczesne rytuały, mechanizmy pamięci oraz sposoby, w jakie fikcja i technologie wpływają na nasze doświadczanie rzeczywistości.

Patrycja Wysokińska is an intermedia artist and theatre director. She studies at the Faculty of Media Art at the Academy of Fine Arts in Warsaw and holds a degree in directing from the Aleksander Zelwerowicz National Academy of Dramatic Art in Warsaw. She also studied at the Institute of Applied Theatre Studies at Justus Liebig University Giessen.

Her practice moves at the intersection of visual art, theatre and new media. She explores contemporary rituals, the mechanisms of memory, and the ways in which fiction and technology shape our experience of reality.

2046: Rytuał nieśmiertelności, Patrycja Wysokińska, 2026, VR (screen) →
2046: The Ritual of Immortality, Patrycja Wysokińska, 2026, VR (screen) →



Bio:
Marcin Zonenberg



Marcin Zonenberg to urodzony w 1999 roku artysta wizualny, student Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie oraz absolwent Akademii Sztuk Pięknych w Katowicach. Obecnie student wymiany na Universität der Künste Berlin. Tworzy obiekty, instalacje oraz video-art, koncentrując się na tożsamości, pamięci i przestrzeni.

Od 2023 roku kreuje postać Martina Sonnenberga, poprzez którą powraca do doświadczeń z gry w szkolnej drużynie piłkarskiej i próbuje stawić czoła propagowanym wzorcom toksycznej męskości.

Marcin Zonenberg is a visual artist born in 1999, currently studying at the Academy of Fine Arts in Warsaw and a graduate of the Academy of Fine Arts in Katowice. He is currently an exchange student at the Berlin University of the Arts. His practice encompasses objects, installations and video art, focusing on identity, memory and space.

Since 2023, he has been developing the character of Martin Sonnenberg, through whom he revisits his experiences of playing on a school football team and confronts the ideals of toxic masculinity promoted within that environment.

Core Stability: Repetitive Aligning, Marcin Zonenberg, 2026, instalacja kinetyczna (detal) →
Core Stability: Repetitive Aligning, Marcin Zonenberg, 2026, kinetic installation (detal) →


SpineCor
22cm
SPINECOR
2
2

Bio:
Alicja Rytowska,
Aleksandra Wierucka

Ala Rytowska i Ola Wierucka są autorkami działań performatywnych site-specific. Pracują z obecnością obserwatorów oraz przestrzenią publiczną, reagując na dynamikę miejsca i czasu.

Koncentrują się na samym obszarze działania i czerpią z jego możliwości, które często ściśle wiążą się z wyznaczonymi ustaleniami oraz limitami.

Ala Rytowska and Ola Wierucka are artists working with site-specific performance. Their practice engages with the presence of observers and public space, responding to the dynamics of a particular place and time.

They focus on the site itself, drawing on its possibilities, which are often closely shaped by predetermined arrangements and limitations.

Artysta obecny podczas montażu, Alicja Rytowska i Aleksandra Wierucka, 2026, performance →
Artist Present During Installation, Alicja Rytowska and Aleksandra Wierucka, 2026, performance →


artysta
obecny
podczas
montażu
artysta
obecny
podczas
montaż



Nadmiarowa rzeczywistość: program wystawy

21.08.2026

Galeria XX1, 19:00–22:00

wernisaż wystawy

21.08 → 10.09.2026

Galeria XX1

Część I wystawy:
ekspozycja czterech instalacji artystycznych autorstwa Niny Tabor, Borysa Oleńskiego, Weroniki Płatek i Magdaleny Borzęckiej

---

03.09.2026

Galeria XX1, 18:00–19:00

oprowadzanie kuratorskie po wystawie

11.09 → 16.09.2026

Galeria XX1

Część II wystawy:
działania performatywne Alicji Rytowskiej i Aleksandry Wieruckiej

---

17.09 → 03.10.2026

Galeria XX1

Część III wystawy:
ekspozycja czterech instalacji artystycznych autorstwa Patrycji Wysokińskiej, Józefa Joachimiaka, Marcina Zonenberga i Alesii Maisei

---

01.10.2026

Galeria XX1, 18:00–19:00

oprowadzanie kuratorskie po wystawie

Galeria XX1 21.08 → 03.10.2026

Nadmiarowa rzeczywistość

Wystawa sztuki medialnej osób studenckich
z Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II
Wydziału Sztuki Mediów
Akademii Sztuk Pięknych w Warszawie

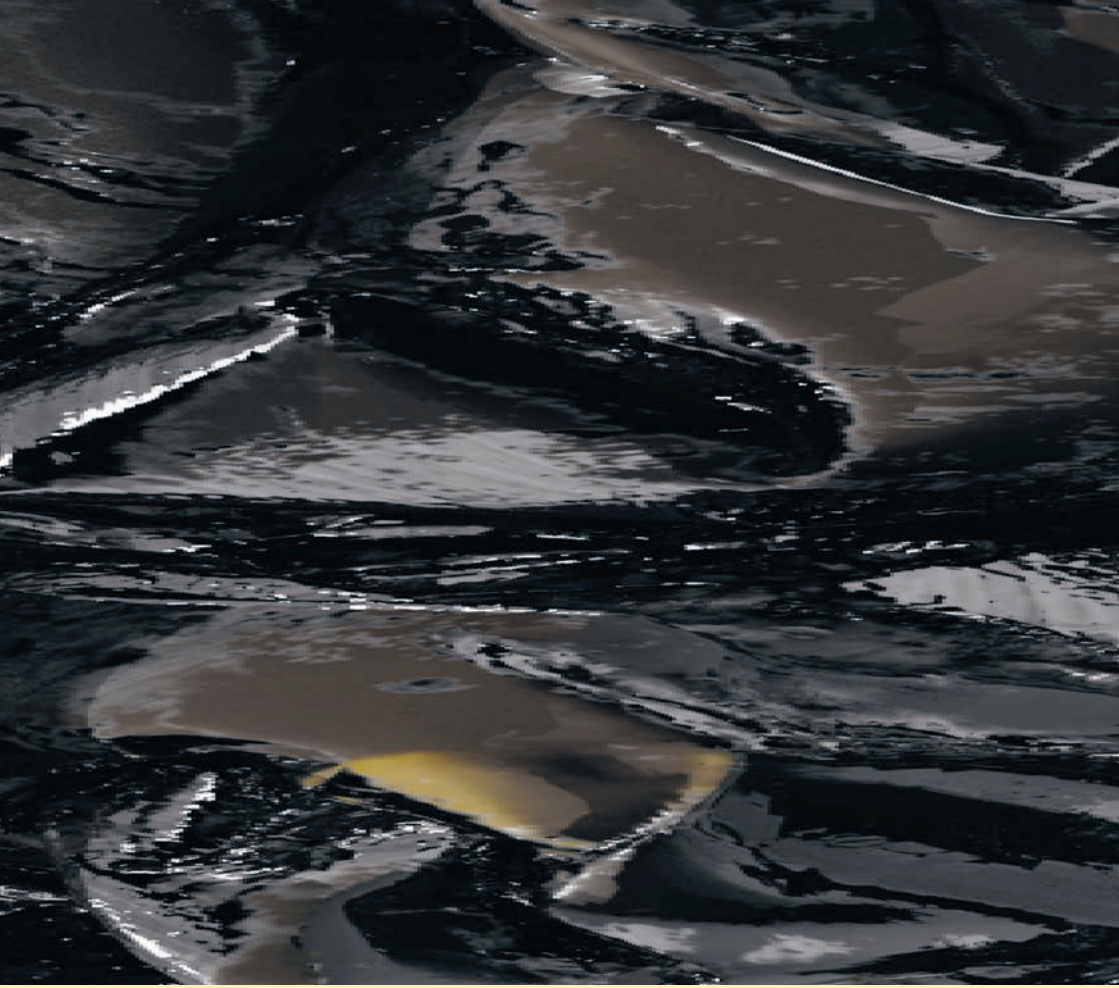
Osoby artystyczne / Artists:
Magdalena Borzęcka, Józef Joachimiak, Alesia Maisei, Borys Oleński, Weronika Płatek, Alicja Rytowska, Nina Tabor, Aleksandra Wierucka, Patrycja Wysokińska, Marcin Zonenberg

Kuratorka / Curator: Milena Stryjewska
Współorganizatorzy / Co-organizers: Wydział Sztuki Mediów ASP WWA, Pracownia 3D i Zdarzeń Wirtualnych II
Zespół dydaktyczny Pracowni 3D i Zdarzeń Wirtualnych II ASP WWA / Teaching Team, 3D and Virtual Events Studio II, Academy of Fine Arts in Warsaw: dr hab. Jakub Wróblewski, prof. uczelni, mgr Andrei Chodera–Isakau, as. Sebastian Janisiewicz

Promocja / Promotion: Aleksandra Pytel
Grafika promocyjna / Promotional Graphic: Wojciech Pietryka
Redakcja i korekta / Editing and proofreading: Aleksandra Pytel
Tłumaczenie / Translation: Grzegorz Siwicki
Dostępność / Accessibility: Julia Bellon, Milena Stryjewska
Zespół testerek VR / VR Testing Team: Jagoda Cerkiewnik, Paulina Gojtka, Natalia Siuchta
Montaż / Installation: Jan Jurkiewicz, Piotr Leszczyński, Piotr Surma

Patroni / Patrons: NN6T, Contemporary Lynx





Galeria XX1:

aleja Jana Pawła II 36
00-141 Warszawa, PL

+48 22 620 78 72
galeriaxx1.pl
xx1@mik.waw.pl

Godziny otwarcia wystawy:

Wtorek / Środa / Piątek: 11–17
Czwartek: 13–19
Sobota: 11–15

Organizatorzy:

MAZOWIECKI INSTYTUT KULTURY

JEDNOSTKA ORGANIZACYJNA SAMORZĄDU WOJEWÓDZTWA MAZOWIECKIEGO

Mazowsze. serce Polski

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie
Wydział Sztuki Mediów

Patroni medialni:

CONTEMPORARY LYNX

nat
notes na 6 tygodni