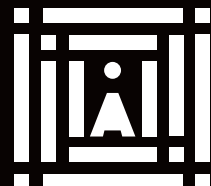


DAI

log?



INTERNATIONAL
AI ART BIENNALE

Raport 2026:
**Sztuczna inteligencja
w sztuce, nauce
i edukacji**



Uniwersytet
SWPS

Spis treści

CZĘŚĆ 1. **O Biennale**

Wprowadzenie:	
Sztuka w czasach AI	7
O Biennale	8
Program wydarzeń	9
Wystawa: „[Nie]świadome algorytmy”	11
Sekcja 1: Algorytm jako Medium	11
Sekcja 2: Współpraca Człowiek–Maszyna	13
Sekcja 3: Symulacje Świadomości	14
Sekcja 4: Etyczne Zgrzyty i Czarna Skrzynka AI	14
Sekcja 5: Kod Ciała: Algorytmy Tożsamości i Moda Responsywna	15
Performanse i wykłady	16
Spotkania autorskie	17
Warsztaty i projekty studenckie	18

CZĘŚĆ 2. **O konferencji**

Wprowadzenie:	
Sztuka, dialog i edukacja z AI	21
Konferencja: Twórczy dialog i edukacja z AI	22
Otwarcie i wykład inauguracyjny – prof. Marcos Novak	23
Sesja I: Prawo, etyka i edukacja	24
Sesja II: Sztuka: Twórczy dialog z AI	25
Sesja III: Nauka: Czy AI przyspiesza odkrycia naukowe?	26
Wnioski i przesłania konferencji	27
Wywiad z prof. Aleksandrą Przeglasińską	29

CZĘŚĆ 3. **Badania**

Wprowadzenie:	
Sztuczna inteligencja w trzech ujęciach	35
Wyniki badań wśród uczestników Biennale i wystaw	36
Wyniki badań wśród uczestników konferencji	39
Artysta wobec sztucznej inteligencji	43

CZĘŚĆ 4. **Katalog wizualny**

Wprowadzenie:	
Artyści pierwszej edycji	53
Artyści i prace według sekcji kuratorskich	55

Aneks

Kodeks Etyki AI	81
Logotypy partnerów	83



O raporcie

Niniejszy raport dokumentuje pierwszą edycję AI Art Biennale Kraków 2026 – interdyscyplinarnego wydarzenia poświęconego sztuce, nauce i edukacji w kontekście sztucznej inteligencji. Biennale odbyło się w dniach 6-20 marca 2026 roku w Krakowie i zgromadziło ponad 45 artystów, badaczy i ekspertów z ponad sześciu krajów. Wydarzenie zostało zorganizowane przez Uniwersytet SWPS w Krakowie we współpracy z Wydziałem Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie oraz Cogiteonem – Małopolskim Centrum Nauki.

Biennale od początku stawiało sobie ambitny cel: nie pokazywać AI jako gotowej odpowiedzi, ale jako otwarte pytanie. Jak zmienia się twórczość, gdy algorytm staje się współautorem? Gdzie przebiega granica między narzędziem a podmiotem? Czego prawo, edukacja i nauka jeszcze nie nadążają uchwycić? Te pytania brzmiały w galeriach, na sali konferencyjnej i w rozmowach z artystami – i to właśnie one są motywem przewodnim tego raportu.

Raport składa się z czterech części oraz aneksu. Każda dokumentuje inny wymiar wydarzenia – od programu artystycznego, przez refleksję naukową i wyniki badań, po prezentację uczestniczących twórców. Zapraszamy do lektury nie jako do podsumowania, ale jako do kontynuacji rozmowy, którą Biennale zaczęło.

Biennale. Sztuka w czasach AI

Pierwsza część opisuje program artystyczny i organizacyjny Biennale – pełny harmonogram wydarzeń, od wernisaży i performansów po spotkania autorskie i warsztaty, oraz dokumentację wystawy „[Nie]świadome algorytmy”, realizowanej równolegle w Pałacu Potockich i Bunkrze Sztuki.

Wystawa prezentowała prace 23 artystów i kolektywów z Polski i zagranicy, pogrupowane w pięć sekcji kuratorskich: Algorytm jako Medium, Współpraca Człowiek-Maszyna, Symulacje Świadomości, Etyczne Zgrzyty i Czarna Skrzynka AI oraz Kod Ciała: Algorytmy Tożsamości i Moda Responsywna. Każda sekcja podejmowała odrębny aspekt relacji między człowiekiem a sztuczną inteligencją – od narzędziowego do krytycznego, od estetycznego do filozoficznego.

Część pierwszą dopełniają cztery performanse i wykłady performatywne, cztery spotkania autorskie oraz dwa projekty warsztatowe: interdyscyplinarne warsztaty wideopoezji Pęknięcia sensu i studencki projekt urbanistyczny Miasto Metra.

Konferencja. Twórczy dialog i edukacja z AI

Druga część to raport z jednodniowej konferencji naukowej „Twórczy dialog i edukacja z AI”, która odbyła się 9 marca 2026 roku w Cogiteonie. Konferencja, którą poprowadziła Agata Bisping, zgromadziła

kilkunastu prelegentów reprezentujących środowiska naukowe, artystyczne, prawnicze i biznesowe z Polski i zagranicy.

Trzy sesje tematyczne obejmowały ramy prawne i etyczne generatywnej AI, twórczość i relację artysty z algorytmem oraz rolę AI w procesach naukowych i poznawczych. Wykład inauguracyjny wygłosił prof. Marcos Novak, pionier architektury wirtualnej. Część drugą zamyka pogłębiony wywiad z prof. Aleksandrą Przegalińską, poświęcony przyszłości AI w sztuce, nauce, edukacji i świecie pracy.

Badania. Sztuczna inteligencja w trzech ujęciach

Trzecia część prezentuje wyniki trzech równoległych projektów badawczych realizowanych w trakcie Biennale – każdy z innej perspektywy, każdy z innymi wnioskami.

Badanie publiczności wystaw pokazało, że kontakt ze sztuką AI rzadko pozostawia obojętnym – dominowały ciekawość i zdumienie, ale też niepokój i sceptycyzm. Większość widzów postrzega AI jako narzędzie lub współtwórcę, nie jako autonomicznego autora. Prawie jedna trzecia uczestników zetknęła się ze sztuką AI po raz pierwszy.

Badanie uczestników konferencji ujawniło środowisko, które z AI już żyje na co dzień – ale wcale nie bez obaw. Powszechny jest niepokój o dezinformację, prawa autorskie i brak regulacji. Niemal wszyscy zgadzają się, że edukacja musi nadążyć za technologią – i że jeszcze tego nie robi.

Wywiady z artystami przyniosły perspektywę najbardziej osobistą. AI nie zagraża tożsamości twórczej, ale poważnie komplikuje kwestię autorstwa i ekonomii twórczości. W tych rozmowach pojawiło się to, czego żadna ankieta nie uchwyci: głosy o strachu przed standaryzacją, o znikaniu zleceń dla początkujących i o AI jako narzędziu, które po raz pierwszy otworzyło niektórym twórcom drzwi do instytucji.

Katalog wizualny. Artyści pierwszej edycji

Czwarta część to ilustrowana dokumentacja wystawy – zdjęcia prac i artystów oraz krótkie biogramy, pogrupowane według pięciu sekcji kuratorskich. Katalog pełni funkcję zarówno archiwum, jak i samodzielnego dokumentu artystycznego – dla tych, którzy byli, i dla tych, którzy chcieliby być.

Aneks

Na końcu raportu zamieszczono Kodeks Etyki AI – dokument regulujący zasady odpowiedzialnego korzystania ze sztucznej inteligencji przez wszystkich uczestników Biennale. Kodeks nie jest zbiorem zakazów. Jest próbą nazwania wartości, które powinny towarzyszyć każdemu, kto z AI pracuje: przejrzystości, zgody, odpowiedzialności i szacunku dla praw twórców.



O Biennale

dr hab. Magdalena Pińczyńska

pomysłodawczyni i organizatorka konferencji,
dziekan Wydziału Interdyscyplinarnego
SWPS w Krakowie, architektka, projektantka



dr Anna Syczewska

pomysłodawczyni i organizatorka konferencji,
prodziekan ds. studenckich Wydziału
Interdyscyplinarnego SWPS w Krakowie,
artystka interdyscyplinarna i projektantka mody





Sztuka w czasach AI

AI Art Biennale Kraków 2026 nie powstało z zachwyty nad technologią.

Powstało z ciekawości. Z potrzeby obserwowania zmiany. Z przekonania, że warto zadawać pytania, zanim nowe zjawiska zostaną opisane zbyt prostymi odpowiedziami.

Spotkaliśmy się w momencie szczególnym, kiedy sztuczna inteligencja przestała być futurystyczną obietnicą, a stała się uczestnikiem naszego życia, pracy, edukacji i twórczości. Nie oznacza to końca sztuki ani projektowania. Przeciwnie – rozwój AI stwarza warunki do powstawania nowych form ekspresji i paradygmatów twórczych. Dlatego nie chcieliśmy organizować wydarzenia wyłącznie o technologii. Chcieliśmy stworzyć przestrzeń rozmowy o człowieku, który używa technologii, nadaje jej znaczenie i wyznacza kierunek jej zastosowania.

Przez dwa marcowe tygodnie Kraków stał się laboratorium wyobraźni, w którym artyści, badacze, projektanci, filozofowie, prawnicy i odbiorcy przyglądali się temu, jak zmienia się kultura, kiedy algorytm uczestniczy w tworzeniu obrazów, tekstów, muzyki i doświadczeń. AI nie zastępuje człowieka jako twórcy. Może wspierać kreatywność, poszerzać proces projektowy i otwierać drogę do nowych rozwiązań.

To Biennale od początku było zbudowane wokół pytań.

Czy algorytm może być medium?

Jak zmienia się rola projektanta?

Gdzie przebiega granica między narzędziem, współpracą i autorstwem?

Jak nazwać formy artystyczne, które dopiero się wyłaniają?

Historia pokazuje, że przełomom technologicznym towarzyszyło powstawanie nowych nurtów i języków sztuki. Można przypuszczać, że podobny proces zachodzi dziś wokół sztucznej inteligencji. Nie unieważnia on tradycyjnych praktyk. Malarstwo, rzeźba, fotografia, rzemiosło i klasyczne projektowanie zachowują wartość i autonomię, rozwijając się równolegle z praktykami wykorzystującymi AI.

Wystawy, performanse, konferencja, warsztaty i badania nie miały tworzyć jednej zamkniętej narracji. Zależało nam na wielogłosie, krytycznej uważności i otwartości na to, co jeszcze nie ma własnej definicji.

Ten raport jest śladem rozmowy, która dopiero się zaczyna. Dziękujemy twórcom, partnerom, badaczom i uczestnikom pierwszej edycji AI Art Biennale Kraków 2026 za współtworzenie przestrzeni dialogu, odwagi i wyobraźni.

Bo być może nie jesteśmy świadkami końca znanych form twórczości. Być może obserwujemy narodziny nowych.

dr hab. Magdalena Pińczyńska

dr Anna Syczewska



O Biennale

Biennale Sztuki AI było międzynarodowym, interdyscyplinarnym wydarzeniem, które odbyło się w Krakowie, kuratorowanym i organizowanym przez Uniwersytet SWPS w Krakowie we współpracy z wiodącymi instytucjami z obszaru sztuki, nauki i kultury. Program artystyczny Biennale był współtworzony przez Wydział Intermediów Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, natomiast konferencja naukowa realizowana była we współpracy z Cogiteonem – Małopolskim Centrum Nauki.

Osią programu była refleksja nad twórczym dialogiem oraz edukacją w kontekście sztucznej inteligencji, rozumianej nie tylko jako narzędzie, lecz także jako aktywny uczestnik procesów twórczych i poznawczych. Prezentowane działania podejmowały krytyczną analizę obecności AI w sztuce i kulturze współczesnej, badając jej wpływ na język artystyczny, modele autorstwa oraz sposoby produkcji i obiegu wiedzy.

Istotnym wątkiem programu była również rola sztucznej inteligencji w nauce, edukacji i rozwoju technologii, rozpatrywana z perspektywy społecznej, etycznej i kulturowej. Na program składały się wystawy, konferencja naukowa, performanse, spotkania autorskie oraz warsztaty, które tworzyły wielowątkową przestrzeń wymiany doświadczeń między artystami, badaczami i projektantami technologii.

Zróżnicowane formaty działań umożliwiały zarówno prezentację wyników badań i praktyk artystycznych, jak i bezpośrednie zaangażowanie publiczności w procesy twórcze i edukacyjne. Pierwsza edycja wydarzenia zgromadziła ponad 45 artystów, ekspertów i badaczy z ponad sześciu krajów, reprezentujących różnorodne konteksty kulturowe oraz perspektywy badawcze i artystyczne.



Program wydarzeń

6.03.2026

Pałac Potockich (Rynek Główny 20)

18:00 – OTWARCIE/PERFORMANS

♦ **Jean-Marc Matos + K. Danse – F_AI_L**

wstęp wolny

7.03.2026

Wesoła Immersive (ul. Kopernika 17a)

16:00–17:00 – SPOTKANIE AUTORSKIE

♦ **Jean-Marc Matos + K. Danse –
Sztuczna inteligencja i taniec:
artystyczna inteligencja w ruchu**

wstęp wolny, rejestracja

21:00 – PERFORMANS A/V

♦ **Francesco Fabris – DISPLACES A/V live**

bilet: 49 PLN

8.03.2026

Betel Club (pl. Szczepański 3)

20:00–22:00 – WERNISAŻ WYSTAWY

♦ **Artur Lis – Zero Gained**

wstęp wolny

9.03.2026

Cogiteon, MCN (ul. Stefana Steca 1)

10:00–18:00 – KONFERENCJA

♦ **Twórczy dialog i edukacja z AI**

wstęp wolny, rejestracja

10–11.03.2026

Apteka Designu (ul. Kopernika 19a)

10:00–14:00 – WARSZTATY

♦ **Pęknięcia sensu: wideopoezja
w epoce AI**

wstęp wolny, rejestracja

12–15.03.2026

Apteka Designu (ul. Kopernika 19a)

10:00–15:00 – PREZENTACJA

♦ **Pęknięcia sensu – pokaz prac
powarsztatowych**

wstęp wolny

16.03.2026

Pałac Potockich (Rynek Główny 20)

18:00 – SPOTKANIE AUTORSKIE

- ♦ **Piotr Zawojski – Cztery eseje o kulturze i sztuce w epoce AI**

wstęp wolny

17.03.2026

Wesoła Immersive (ul. Kopernika 17a)

16:00–18:00 – PERFORMANS

- ♦ **Marek Mardosewicz – AI Komedia dell'arte**

wstęp wolny, rejestracja

19:00–21:00 – METAFORMANS

- ♦ **Jaym*/Jaime del Val – Extinction 4.0: Refusal of AI**

wstęp wolny, rejestracja

17.03.2026

Apteka Designu (ul. Kopernika 19a)

18:00 –

WERNISAŻ PROJEKTÓW STUDENCKICH

- ♦ **Miasto Metra**

wstęp wolny

18.03.2026

Wesoła Immersive (ul. Kopernika 17a)

16:00–18:00 – SPOTKANIA AUTORSKIE

- ♦ **Marek Mardosewicz – Reżyseria algorytmów**
- ♦ **Jaym*/Jaime del Val – REFUSAL of AI: a BI R/evolution Manifesto**

wstęp wolny, rejestracja

19.03.2026

Wesoła Immersive (ul. Kopernika 17a)

17:00–19:00 – WYKŁAD PERFORMATYWNY

- ♦ **Kobas Laksa – Fake Hunger**

wstęp wolny, rejestracja

7–20.03.2026

Pałac Potockich (Rynek Główny 20)

wt.–nd. 14:00–18:30 – WYSTAWA

- ♦ **[Nie]świadome algorytmy**

wstęp wolny

7–19.03.2026

Bunkier Sztuki (pl. Szczepański 3a)

wt.–nd. 11:00–19:00 – WYSTAWA

- ♦ **[Nie]świadome algorytmy**

bilet: 22 PLN

18–24.03.2026

Apteka Designu (ul. Kopernika 19a)

pn.–pt. 10:00–15:00 –

WYSTAWA PROJEKTÓW STUDENCKICH

- ♦ **Miasto Metra**

wstęp wolny



Wystawa: „[Nie]świadome algorytmy”

Kuratorki:

**dr hab. Aleksandra Łukaszewicz
dr Patrycja Maksylewicz**

Wystawa „[Nie]świadome algorytmy” zapraszała do namysłu nad tym, jak obecność sztucznej inteligencji zmieniała sposób myślenia o sztuce, twórczości i odpowiedzialności. Punktem wyjścia były pytania o etykę, relacje społeczne i filozoficzne konsekwencje współpracy człowieka z technologią. Algorytm przestawał być wyłącznie narzędziem – stawał się medium, uczestnikiem procesu twórczego, a czasem także nieprzewidywalnym współautorem.

Prezentowane realizacje odsłaniały różnorodne, często krytyczne sposoby pracy z AI. Artystki i artyści przyglądali się zagadnieniom sprawczości, intencji oraz kontroli nad procesem twórczym, badając jednocześnie granice ludzkiego wpływu na systemy uczące się.

Wystawa prezentowała artystów i artystki z Polski oraz z zagranicy, w tym twórców z Czech, Niemiec, Danii, Francji, Hiszpanii, Islandii i Wielkiej Brytanii. Całość ekspozycji stanowiła jedną wystawę realizowaną w dwóch przestrzeniach – Pałacu Potockich oraz Bunkrze Sztuki – podzieloną na pięć odrębnych sekcji kuratorskich.

Sekcja 1: Algorytm jako Medium

Pałac Potockich

Pojawienie się różnych programów opartych na algorytmach sztucznej inteligencji spowodowało podejście do nich jako do narzędzi służących różnym celom. Wykorzystywane w sztuce algorytmy stały się medium, środkiem wyrazu artystycznego, który można porównać – jeśli nie do pędzla, to przynajmniej do aparatu fotograficznego – twórczo używanego przez artystę lub artystkę w procesie twórczym.

Francesco Fabris

Artysta interdyscyplinarny, kompozytor i muzyk mieszkający w Reykjavíku. Jego praktyka bada tłumaczenie naturalnych środowisk na abstrakcyjne formy dźwiękowe i wizualne, często filtrowane przez procesy cyfrowe i sterowane maszynowo.

◆ Below the Haze Line: An Extinct Gaze

Interaktywna instalacja, która na nowo wyobraża sobie naszą relację z kosmosem, badając napięcie między ludzką wyobraźnią a poznaniem maszynowym. Projekt spekuluje o przyszłości, w której ludzkość nie może już bezpośrednio obserwować nocnego nieba z powodu zanieczyszczenia światłem i mgły atmosferycznej.

Karina Gorzkowska

Artystka interdyscyplinarna i badaczka nowych mediów.

◆ Ile razy dziennie robisz sobie selfie? 1072?

Fotobudka – automatyczna maszyna do robienia i natychmiastowego drukowania zdjęć, wynaleziona w 1925 roku – wprowadziła prosty rytuał: wejść, pozować, otrzymać obraz. Dziś w epoce filtrów, deepfake'ów i avatarów ten rytuał się zmienił.

Andreas Guskos

Polsko-grecki artysta i projektant łączący w swojej pracy sztukę, naukę i technologię. Skupia się na sztuce w relacji do filozofii natury. Zdobył Grand Prix Międzynarodowej Triennale Grafiki Cyfrowej w Gdyni. Założyciel MEDEA International Interdisciplinary Symposium.

◆ AndreasGus YouTube Channel – Cinema created by artificial intelligence

Eksperymentalny kanał, gdzie większość procesu twórczego – obrazy, wideo i muzyka – powstaje z użyciem zaawansowanych narzędzi AI. Kanał liczy 45 000 subskrybentów, ponad 120 filmów i dociera miesięcznie do około miliona wyświetleń.

Kobas Laksa

Artysta wizualny, filmowiec i wykładowca. Twórca projektów na styku filmu, animacji, fotografii i technologii cyfrowych.

◆ 12 MUTED MEN

Projekt pozbawia bohaterów mowy – postacie funkcjonują jak elementy mechanicznego systemu, w którym znaczenie nie jest wypowiedziane, lecz prezentowane poprzez działanie. Film stawia pytania o konsekwencje delegowania głosu systemom sztucznej inteligencji.

Arkadiusz Marcinkowski

Artysta wizualny, profesor sztuki. Pracuje z generatywną grafiką, wideo oraz algorytmami. Autor koncepcji „szóstej inteligencji”.

◆ 01001101 01001111 01000010 01001001 01010101 01010011 00100000 01010011 01010100 01010010 01001001 01010000

Praca bada rzeczywistość jako immanentną ciągłość pozbawioną zewnętrznego punktu odniesienia. Rozróżnienia między podmiotem, stronami i znaczeniem ulegają zatarciu, odsłaniając poznanie jako zamknięty ruch powtórzeń.

Patrycja Maksylewicz

Artystka wizualna pracująca w intermedialnych praktykach, której twórczość bada interaktywne relacje między człowiekiem a maszyną i robotem. Laureatka Krakowskiej Nagrody Salonowej 2018. Adiunkt na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie.

◆ TCHNIENIE (BREATH)

Interaktywna instalacja bada relację pomiędzy oddechem, rysunkiem i algorytmem generatywnym. Rejestrowany rytm oddechu był w czasie rzeczywistym przetwarzany przez algorytm, który generował rysunek światłem oraz indywidualną grafikę cyfrową.

Aneta Sieniawska

Artystka posługująca się mediami cyfrowymi oraz sytuacjami generowanymi przez oprogramowanie lub zachodzącymi w przestrzeni online.

◆ Affective Coding

Projekt materializuje dane pochodzące z rzeczywistych baz danych. Algorytmy AI wydobywały ukryte wzorce, które następnie redukowane były do form przestrzennych. Wydruki 3D stały się fizycznymi manifestacjami abstrakcyjnej ilości informacji.

Sekcja 2: Współpraca Człowiek–Maszyna

Pałac Potockich

Wszechobecność technologii sprawiała, że niezależnie od tego, czy podejmowano jej krytykę, współdziałano z nią w wielu obszarach życia. Na pierwszym planie pojawiała się problematyka zaufania.

Monika Bielenis

Artystka interdyscyplinarna tworząca na styku sztuki, nowych technologii i praktyk performatywnych. Studentka Wydziału Intermediów ASP w Krakowie.

◆ Cicho, dziecko śpi

Instalacja jest próbą uchwycenia napięcia pomiędzy opieką a kontrolą, czułością a nadzorem, cieleśnością a sygnałem.

K. Danse (Jean-Marc Matos, Clément Barbisan, Evane Duguet)

Zespół K. Danse prowadzony jest przez Jeana-Marcę Matosa, który łączy taniec współczesny ze sztukami cyfrowymi. Jego twórczość bada napięcia między ciałem fizycznym a wirtualnym, realizując immersyjne, partycypacyjne projekty site-specific. Clément Barbisan po studiach w paryskiej École des Beaux-Arts kształcił się w obszarze informatyki, tworząc instalacje na styku sztuki i technologii.

Evane Duguet jest tancerką współczesną i performerką, współpracującą z czołowymi choreografami oraz aktywnie zaangażowaną w edukację artystyczną.

◆ F_AI_L

Performans i instalacja publiczna badające podatność sztucznej inteligencji poprzez dialog z ludzkim ciałem.

Marek Mardosewicz

Scenarzysta, dramaturg i artysta wizualny. Absolwent teatrologii na UJ oraz kursu scenariopisarskiego w Szkole Wajdy.

◆ dell_ai_rte

Performans reinterpretujący commedię dell'arte poprzez sztuczną inteligencję. Autonomiczni agenci AI improwizowali dialogi na podstawie reżyserskich wskazówek.

Sougwen 愛君 Chung

Chińsko-kanadyjska artystka i badaczka, pionierka współpracy człowieka z maszyną.

◆ BODY MACHINE (MERIDIANS)

Seria biomimetycznych spekulacji rzeźbionych w powietrzu, stanowiących część wizji, w której maszyny postrzegane są jako przedłużenia żywych systemów.

Cogiteon – Małopolskie Centrum Nauki

transLAB_UCSB nD::StudioLab_University of York

transLAB: Marcos Novak (reżyser),
Nefeli Manoudaki, Iason Paterakis, Mert Toka,
Diarmid Flatley

ATMOS: Lucian Parisi

nD::StudioLab: Mark-David Hosale (reżyser),
Ilze [Kavi] Briede

SBCAST: Alan Macy (reżyser)

Kosik Neurobiology Lab: Kenneth Kosik (reżyser),
Tjitse van der Molen

◆ Quantum Global Organoid Orchestra

To eksperymentalny projekt artystyczno-naukowy łączący żywą tkankę neuronalną, sztuczną inteligencję, procesy generatywne, dźwięk i środowiska sieciowe. Aktywność elektryczna organoidów mózgowych, rejestrowana za pomocą mikroelektrod, jest w czasie rzeczywistym przekształcana w dźwięk, obrazy i zachowania systemów obliczeniowych. Organoidy stają się w ten sposób aktywnymi uczestnikami hybrydowego zespołu biologiczno-ludzko-maszynowego.

Sekcja 3: Symulacje Świadomości

Pałac Potockich

Dyskusje dotyczące świadomości rozgorzały wraz z pojawieniem się technologii sztucznej inteligencji. Sekcja stawiała pytania o granicę, po przekroczeniu której możliwa jest atrybucja świadomości.

Erwin Jeneralczyk

Artysta interdyscyplinarny pracujący w obszarze nowych mediów. W centrum jego praktyki znajduje się badanie nad percepcją oraz poszukiwanie alternatywnych definicji świadomości.

◆ Noise

Projekt jest efektem transdyscyplinarnych badań dotyczących semantycznych implikacji pojęcia hałasu. Artysta oscylował między trenowaniem sieci neuronowych a praktyką nagrań terenowych.

Jacek Nagłowski

Polski producent filmowy, reżyser i twórca eksperymentalnych mediów. Od 2015 roku kieruje Pracownią VR/AR Łódzkiej Szkoły Filmowej.

◆ PostRadio

PostRadio to autonomiczny system AI o własnej celowości i systemie wartości, zdolny do generowania treści narracyjnych, muzycznych oraz autoewolucji.

Piotr Wyrzykowski alias Peter Style + Komputer Lars

Piotr Wyrzykowski: artysta multimedialny, prace w kolekcjach MoMA, Centre Pompidou, MS Łódź. Laureat Grand Prix Gdańsk Art Biennale (2021). Komputer Lars: kolektyw artystyczny z Aarhus, inicjator Synthetic Party.

◆ Wiktoria Cukt 2.0 – Curriculum Vitae

Wiktoria Cukt 2.0 to reaktywacja idei z 2000 roku, kiedy grupa artystyczna C.U.K.T. stworzyła wirtualną kandydatkę na Prezydenta RP. W 2024 roku odbyła się pierwsza na świecie debata na żywo pomiędzy dwiema politycznymi AI.

Sekcja 4: Etyczne Zgrzyty i Czarna Skrzynka AI

Pałac Potockich

Wdrażanie narzędzi zdalnego nadzoru i inwigilacji oraz odejście od tego, co biologiczne, budziło kontrowersje. Sekcja starała się wyrazić spektrum spojrzeń krytycznych na rozwój technologii AI – od odrzucenia na rzecz Body Intelligence, przez kwestionowanie pojęć zapośredniczonych przez algorytmy, po wyobrażone współczucie wobec nieludzkich agentów.

Jaime del Val

Artysta, filozof i aktywista. Twórca koncepcji Metabody, kurator i organizator wydarzeń artystycznych realizowanych w ponad trzydziestu krajach.

◆ Extinction 4.0: Refusal of AI

Projekt stanowi radykalną, performatywną krytykę antropocentryzmu i sztucznej inteligencji, ujętą jako rytuał, proces oraz zbiorowe, ucieleśnione doświadczenie.

Tereza Čapandová Tomáš Koudela

Tereza Čapandová: artystka, kuratorka i badaczka działająca na styku kultury wizualnej, mediów cyfrowych i badań artystycznych. Tomáš Koudela: kurator, pisarz i artysta wizualny, współzałożyciel wydawnictwa Votobia.

◆ Taste of Damp Earth

Instalacja intermedialna przekładająca tekst na obraz i dźwięk. Poetycki korpus powstały w dialogu człowieka z modelem językowym podlegał wizualnym i dźwiękowym transpozycjom.

Agnieszka Rayss David Sypniewski

Agnieszka Rayss: fotografka i artystka wizualna, współzałożycielka kolektywu Sputnik Photos, wykładowczyni USWPS. David Sypniewski: projektant, kierownik Otwartej Pracowni Sztucznej Inteligencji USWPS.

◆ Koniec wojny

Projekt bada, co generatywne algorytmy tworzą, gdy bez podpowiedzi poszerzają kadry archiwalnych zdjęć wojennych. Zamiast historycznej prawdy powstawały fantastyczne pejzaże i hybrydy ludzi i form.

Mateusz Świderski

Artysta interdyscyplinarny, projektant graficzny i fotograf, eksplorujący nowe media oraz technologie.

♦ Axis Mundi: Urban Metabolism

Audiowizualna rzeźba traktująca krakowski Rynek jako żywy organizm. AI analizowała na żywo ruch i pogodę, zamieniając dane w pulsujące światło i muzykę.

Mariusz Sołtysik

Artysta pracujący na ASP w Krakowie, uczestnik ponad stu wystaw w Polsce i za granicą.

♦ Invaders: Heracleum and Algorithmus

Projekt podejmuje próbę zestawienia ekspansji sztucznej inteligencji z rozprzestrzenianiem się inwazyjnych gatunków roślin.

Sekcja 5:

Kod Ciała: Algorytmy Tożsamości i Moda Responsywna

Bunkier Sztuki

Moda stawiała się nie tylko formą estetycznego wyrazu, ale też przestrzenią algorytmicznej przemiany i redefinicji ciała. Ubiór przestawał być obiektem – stawał się żywym organizmem, który czuł, reagował i współtworzył narrację.

Taskin Goec

Projektant mody cyfrowej i artysta konceptualny z siedzibą w Berlinie.

♦ looksfarming

Wideo-instalacja ukazująca realistycznej wielkości, w pełni syntetyczne postacie ubrane w projekty zaczerpnięte z archiwum artysty i zinterpretowane przez AI.

Artur Lis

Scenograf i artysta wizualny pracujący w sztuce medialnej, immersyjnych instalacjach i systemach generatywnych.

♦ Zero Gained

Seria obrazów, teledysków i dzieł wizualnych do muzyki Krzysztofa Wołka, osadzona w dystopijnym świecie po wyginięciu człowieka.

Piotr Stechura

Artysta pracujący z obiektem, instalacją, grafiką oraz projektowaniem 3D.

♦ digital:desert

Praca funkcjonuje jako showroom – przestrzeń na styku rzeczywistości fizycznej i wirtualnej. Obiekty i akcesoria wykonane w technologii druku 3D badają granice ubioru i funkcji.

Anna Syczewska

Artystka interdyscyplinarna, której zainteresowania badawcze koncentrują się na technologiach immersyjnych w sztuce i designie.

♦ SYMBIOTIC COUTURE

Interaktywny projekt z obszaru mody cyfrowej, w którym klasyczne formy ubioru podlegają dynamicznym transformacjom za sprawą generatywnych algorytmów AI.

Magdalena Pińczyńska Wojciech Brzozowski

Magdalena Pińczyńska – projektantka. W swojej praktyce twórczej koncentruje się na eksperymentalnym podejściu do projektowania, koegzystencji przeciwieństw oraz nadawaniu realizowanym projektom wartości poznawczej. Wojciech Brzozowski – artysta multimedialny. Naukowo interesuje się kreatywnym wykorzystaniem nowoczesnych narzędzi cyfrowych w symbiozie z klasycznymi narzędziami analogowymi w multimedialnych.

♦ Faust 4.0

Faust 4.0 to seria grafik generatywnych inspirowanych powieścią *Faust* Johanna Wolfganga von Goethego. Punktem wyjścia są motywy obecne w tekście Goethego – pragnienie wiedzy, samowiedzy i wiecznej młodości, a także konfrontacja ze złem – które, podobnie jak sama postać Fausta, należą do archetypów kultury europejskiej. Równolegle projekt odwołuje się do surrealistycznego języka wizualnego Dalego, pełnego deformacji, onirycznych przestrzeni i symbolicznych przekształceń.



Performanse i wykłady

Jean-Marc Matos + K. Danse

◆ F_AI_L

6.03.2026 · 18:00 · Pałac Potockich

Performans i instalacja publiczna badające podatność sztucznej inteligencji poprzez dialog z ludzkim ciałem. Cyfrowa istota, trenowana na nagraniach tanecznych, reaguje w czasie rzeczywistym obrazem, dźwiękiem i słowem. Znane gesty generują formy przypominające ludzkie sylwetki, natomiast ruchy nietypowe prowadzą do powstawania abstrakcyjnych ciał, zapraszając uczestników do eksplorowania nowych stanów cielesności i obecności.

Francesco Fabris

◆ DISPLACES A/V live

7.03.2026 · 21:00 · Wesola Immersive

Audiowizualny performans wyrósł z albumu DISPLACES Francesco Fabrisa i został na nowo ukształtowany dla immersyjnej przestrzeni Wesola Immersive. Był to projekt o mapowaniu tego, co nie daje się ustabilizować – czasu, pamięci i relacji między materią a cyfrowym śladem.

Marek Mardosewicz

◆ AI Komedia dell'arte

17.03.2026 · 16:00–18:00 · Wesola Immersive

Improwizowany performans inspirowany commedią dell'arte, w którym role aktorów przejmowali autonomiczni agenci AI, sterowani na żywo na scenie. Każde wykonanie rozwijało się jako unikatowe i nieprzewidywalne wydarzenie.

Jaime del Val

◆ Extinction 4.0: Refusal of AI – Metaformans

17.03.2026 · 19:00–20:00 · Wesola Immersive

Praca rozpoczynała się jako prowokacyjny performatywny proces ludzkości oraz krytyczna refleksja nad sztuczną inteligencją, by stopniowo przejść w otwarty, kolektywny rytuał cielesnej transformacji.

Kobas Laksa

◆ Fake Hunger – wykład performatywny

19.03.2026 · 17:00 · Wesola Immersive

Wykład performatywny podejmował temat napięć między kreatywnością, technologią i władzą w epoce generatywnej sztucznej inteligencji. Generatywne modele AI ukazane zostały jako systemy wymagające stałego zasilania.



Spotkania autorskie

Jean-Marc Matos + K. Danse

♦ **Sztuczna inteligencja i taniec:
artystyczna inteligencja w ruchu**

7.03.2026 · 16:00 · Wesola Immersive
wstęp wolny, rejestracja

Wykład poświęcony był ewoluującym relacjom między sztuczną inteligencją a tańcem współczesnym. Sztuczna inteligencja nie była traktowana jako narzędzie, ale jako partner, którego responsywność i omylność generowały nowe formy choreograficzne.

Piotr Zawojski

♦ **Cztery eseje o kulturze i sztuce
w epoce AI**

16.03.2026 · 18:00 · Pałac Potockich
wstęp wolny

Spotkanie z prof. Piotrem Zawojskim, autorem książki „Cztery eseje o kulturze i sztuce w czasach AI”. Autor opowiedział o rewolucyjnym znaczeniu AI i roli artystów wykorzystujących ją jako narzędzie, medium i partnera współkreatacji.

Marek Mardosewicz

♦ **Reżyseria algorytmów**

18.03.2026 · 16:00 · Wesola Immersive
wstęp wolny, rejestracja

Marek Mardosewicz opowiedział o procesie tworzenia spektaklu z wykorzystaniem aktorów AI, relacjach między klasycznymi formami teatralnymi a współczesnymi technologiami.

Jaime del Val

♦ **REFUSAL of AI: a BI R/evolution
Manifesto**

18.03.2026 · 17:00 · Wesola Immersive
wstęp wolny, rejestracja

Rozmowa wokół manifestu „REFUSAL of AI: a BI R/evolution Manifesto” oraz refleksji nad rolą sztucznej inteligencji we współczesnym świecie.



Warsztaty i projekty studenckie

dr Joanna Szczepanik
dr Justyna Gorzkowicz
Jarosław Solecki

◆ **Pęknięcia sensu: wideopoezja w epoce AI**

10–11.03.2026 · 10:00–14:00 · Apteka Designu

Dwudniowe warsztaty koncentrowały się na twórczym i krytycznym wykorzystaniu sztucznej inteligencji w pracy z obrazem i językiem. Uczestnicy tworzyli krótkie wideopoematy oparte na błędach skanu 3D i ich interpretacjach generowanych przez AI.

Kurator:
dr hab. Aleksandra Łukaszewicz

◆ **Prezentacja prac powarsztatowych – Pęknięcia sensu**

12.03.2026 · 10:00–15:00 · Apteka Designu

Publiczna prezentacja wideopoematów i prac powstałych podczas dwudniowych warsztatów.

Kurator wystawy:
prof. dr hab.
Beata Gibała-Kapecka

◆ **Miasto Metra – Wernisaż projektów studenckich**

17.03.2026 · 18:00 · Apteka Designu

Wystawa prezentowała rezultaty interdyscyplinarnych warsztatów, które połączyły studentów krakowskich uczelni: ASP, UJ, Politechniki Krakowskiej, AGH oraz Uniwersytetu SWPS. Warsztaty realizowane były we współpracy z Urzędem Miasta Krakowa.

Głównym tematem prac było projektowanie przystanków metra jako wielofunkcyjnych przestrzeni miejskich, odpowiadających na potrzeby infrastrukturalne, społeczne i kulturowe z wykorzystaniem narzędzi AI.

Kobas Laksa
dr Artur Lis
prof. dr hab. Andreas Guskos
prof. dr hab.
Arkadiusz Marcinkowski

◆ **Twórczy dialog z AI – sztuczna inteligencja w sztuce i designie**

14–16.10.2025 · Apteka Designu

Trzydniowe warsztaty poświęcone były twórczemu i krytycznemu wykorzystaniu sztucznej inteligencji w sztuce i projektowaniu. Uczestnicy eksperymentowali z narzędziami AI, badając ich możliwości jako nowych środków ekspresji i elementów procesu twórczego. Wydarzenie zrealizowano w ramach projektu „Sztuka przyszłości: Twórczy dialog i edukacja z AI”, dofinansowanego ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.



SWPS
University

Powered by
people.
Inspired by
science.



CHAI E THE WORLD!

www.english.swps.pl

CRITICAL
INTELLIGENCE

The AI Art Mag.

O konferencji

dr Justyna Berniak-Woźny

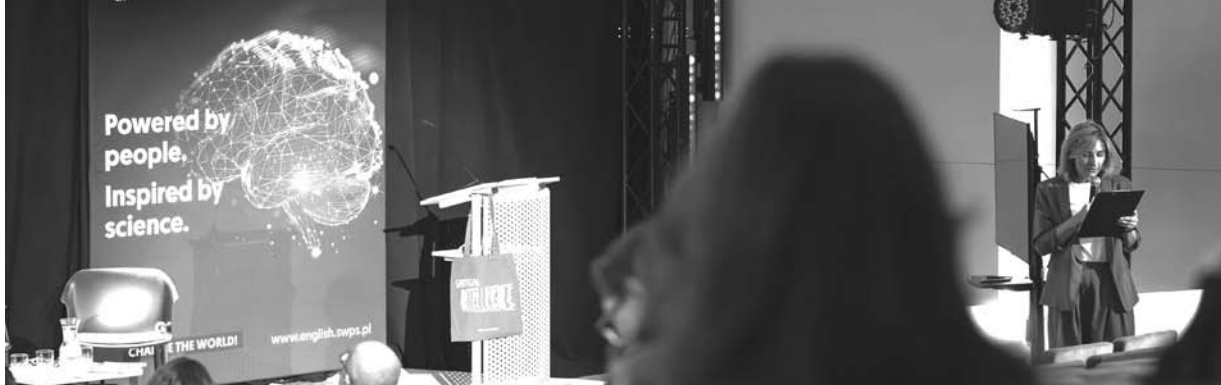
współorganizatorka konferencji.
Badaczka, trenerka, wykładowczyni,
Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie,
Uniwersytet SWPS



dr Katarzyna Kowalska-Jarnot

współorganizatorka konferencji.
Badaczka, trenerka, wykładowczyni,
Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie,
Uniwersytet SWPS





Sztuka, dialog i edukacja z AI

Konferencja „Twórczy dialog i edukacja z AI”, która odbyła się 9 marca 2026 roku w przestrzeni krakowskiego Cogiteonu, zgromadziła badaczy, artystów, prawników i praktyków nowych technologii z Polski i zagranicy. Już sama lokalizacja – instytucji łączącej naukę, sztukę i projektowanie – stanowiła symboliczne tło dla rozmów o świecie, w którym granice między tymi obszarami coraz wyraźniej się zacierały. Wspólnym mianownikiem wszystkich wystąpień nie była jednak technologia sama w sobie, lecz pytanie o człowieka w świecie technologii: o jego sprawczość, odpowiedzialność i zdolność do zachowania tego, co w nim niepowtarzalne.

Program konferencji objął trzy sesje tematyczne, z których każda wносиła odrębną perspektywę. Sesja pierwsza – poświęcona prawu, etyce i edukacji – zarysowała napięcie między wykładniczym tempem rozwoju AI a wolniej adaptującymi się systemami społecznymi. Prelegenci wskazywali na ukryte ryzyka prawne generatywnej AI, krytykę modeli predykcji totalnej, a przede wszystkim na pilną potrzebę zmiany filozofii edukacji: od przekazywania wiedzy ku rozwijaniu zdolności działania w warunkach niepewności. Sesja druga przeniosła uwagę na pole twórczości, pokazując, że AI nie tyle zastępuje artystę, co zmusza go do redefiniowania własnej roli. Twórczość okazała się nie tyle aktem

indywidualnej ekspresji, ile relacyjnym dialogiem, w którym błąd, zakłócenie i nieprzewidywalność stają się wartością, a nie problemem do usunięcia. Sesja trzecia podniosła pytania najdalej idące: czy sztuczna inteligencja zmienia nie tylko tempo odkryć naukowych, ale samą naturę tego, czym jest wiedza i kto może być jej podmiotem? Wystąpienia ukazały rosnące napięcia między augmentacją a masową produkcją treści pozbawionych wartości, między partnerstwem człowieka z maszyną a ryzykiem emocjonalnej substytucji.

Przez wszystkie trzy sesje przebiegały wspólne wątki: konieczność zachowania ludzkiej sprawczości wobec algorytmicznej automatyzacji, wartość błędu jako warunku autentycznego poznania oraz niezbędność nowej alfabetyzacji – prawnej, cyfrowej i krytycznej. Prelegenci nie zaproponowali jednej wizji przyszłości z AI, lecz różne możliwe spojrzenia, które układają się w spójną opowieść o świecie, w którym technologia coraz częściej staje się współuczestnikiem procesów twórczych, edukacyjnych i naukowych. Konferencja stała się przestrzenią dialogu – między entuzjazmem wobec nowych możliwości a krytycznym namysłem nad ich społecznymi, etycznymi i filozoficznymi konsekwencjami.

*dr Justyna Berniak-Woźny
dr Katarzyna Kowalska-Jarnot*



Konferencja. Twórczy dialog i edukacja z AI

Konferencja „Twórczy dialog i edukacja z AI” zgromadziła interdyscyplinarne środowisko badaczy, artystów, prawników i praktyków nowych technologii. Program konferencji podzielony był na trzy sesje tematyczne, których wspólnym mianownikiem było pytanie o człowieka w świecie technologii. Dodatkową warstwę refleksji wprowadzał Biennale Bot – działający w czasie rzeczywistym asystent AI, który zbierał dane i wnioski.

Czas i miejsce konferencji

9 marca 2026 · 10:00–18:00
Cogiteon – Małopolskie Centrum Nauki
(ul. Stefana Steca 1)

Program konferencji

10:00–10:15 Powitanie i otwarcie konferencji

10:15–12:00 **Sesja I**
Prawo, etyka i edukacja

Goście:

prof. Marcos Novak, Barbara Woźniak,
dr Piotr Wyrzykowski, mec. Roman Bieda,
Anna Pietruszka

12:00–12:20 Panel dyskusyjny

12:20–12:40 Przerwa kawowa

12:40–14:25 **Sesja II**

Sztuka: Twórczy dialog z AI

Goście:

prof. Andrzej Bednarczyk, Sidey Myoo,
dr Patrycja Maksylewicz, Monika Bielenis,
dr Joanna Szczepanik, prof. Andreas Guskos,
David Sypniewski

14:25–14:45 Panel dyskusyjny

14:45–15:45 Przerwa obiadowa

15:45–17:35 **Sesja III**

**Nauka: Czy AI przyspiesza
odkrycia naukowe?**

Goście:

prof. Steve Fuller, prof. Aleksandra Przegalińska,
dr Ada Florentyna Pawlak, dr Justyna Janik,
Marlena Woolford

17:30–17:50 Panel dyskusyjny

17:50–18:00 **Podsumowanie konferencji
i zakończenie**



Otwarcie i wykład inauguracyjny

prof. Marcos Novak

♦ Quantum Global Organoid Orchestra – komunikacja z superinteligencją

Konferencję zainaugurował wykład prof. Marcosa Novaka, uznawanego za pioniera architektury wirtualnej, twórcę pojęć „płynnej architektury” i „trans-architektury”. Punktem wyjścia był eksperyment myślowy: co by było, gdyby sztuczna superinteligencja (ASI) już tu była? Projekt badawczo-artystyczny QGOO (Quantum Global Organoid Orchestra) łączył mikroskalę z makroskalą. Z komórek macierzystych hodowane były organoidy, mikroskopijne klastry komórek mózgowych. Urządzenia odczytywały impulsy tych żywych komórek, przesyłając je w czasie rzeczywistym do połączonych laboratoriów na całym świecie.

Najważniejsze przesłania wykładu:

- ♦ W obliczu eksplodującej przestrzeni możliwości wygenerowanie czegoś staje się łatwe, ale znalezienie „rzadkiego piękna i rzadkiego sensu” jest trudne.
- ♦ AI nie powinna być traktowana jako narzędzie wymuszające jednostronne polecenia, lecz jako inteligentny partner dialogu.

Sesja I

Prawo, etyka i edukacja: Przyszłość z AI – szanse i zagrożenia

Pierwsza sesja zaczęła się od pytania, które rzadko pada wprost: dlaczego w świecie, w którym dostęp do informacji jest łatwiejszy niż kiedykolwiek, realne rozumienie staje się dobrem rzadkim? Czterech prelegentów podeszło do tego problemu z różnych stron – przez pryzmat edukacji, prawa, polityki i sektora kreatywnego – i wszyscy doszli do podobnego wniosku: systemy społeczne nie nadążają za tempem zmian.

dr Barbara Woźniak

♦ Popularyzacja nauki w dobie AI: oś Art & Science w Cogiteonie

Dyrektorka Cogiteonu zaproponowała model, w którym sztuka, nauka i projektowanie nie są odrębnymi dziedzinami, lecz trzema fazami jednego procesu: sztuka uruchamia pytania i emocje, nauka dostarcza narzędzi weryfikacji, projektowanie przekłada wiedzę na działanie. W świecie generatywnej AI, gdzie każdy może wygenerować przekonująco brzmiącą odpowiedź, umiejętność testowania i kwestionowania staje się ważniejsza niż samo posiadanie wiedzy.

dr Piotr Wyrzykowski Wiktor Cukt 2.0

♦ Prawo do Chaosu. Dlaczego demokracja potrzebuje błędów

To było jedno z najbardziej nieoczywistych wystąpień konferencji – manifest artystyczno-polityczny wygłoszony wspólnie przez człowieka i wirtualną postać AI. Centralnym zagrożeniem, które zidentyfikował Wyrzykowski, jest „predykcja totalna”: świat, w którym algorytmy potrafią z wysokim prawdopodobieństwem przewidzieć nasze decyzje, zanim je podejmiemy. Jego odpowiedź: prawne zagwarantowanie prawa do nieprzewidywalności. Demokracja, żeby działać, potrzebuje błędu i chaosu – i powinniśmy to chronić tak samo jak wolność słowa.

mec. Roman Bieda

♦ 5 nieoczywistych ryzyk prawnych generatywnej AI

Mecenas Bieda zabrał głos jako praktyk i ostrzegł przed tym, czego większość użytkowników AI nie czyta: regulaminami. Korzystanie z narzędzi generatywnych wiąże się z ryzykiem, które jest realne, ale niewidoczne. Użytkownicy nieświadomie udzielają platform szerokich licencji na swoje dane. Opłata za dostęp do narzędzia nie daje praw autorskich do wygenerowanych treści. A gdy system popełni błąd – ryzyko prawne spoczywa na użytkowniku, nie na dostawcy.

Anna Pietruszka

♦ Zwinność jako obowiązek: edukacja i sektor kreatywny wobec AI

Anna Pietruszka mówiła o przepaści między tempem zmian technologicznych a tempem adaptacji instytucji i o tym, że jedyną rozsądną odpowiedzią jest zwinność rozumiana jako zdolność do działania w warunkach niepewności, bez czekania na gotowe reguły. To wymaga też innego nauczyciela: nie eksperta przekazującego wiedzę, lecz projektanta procesu uczenia się.

Sesja II

Sztuka: Twórczy dialog z AI

Druga sesja przeniosła uwagę na pole twórczości, gdzie AI staje się współuczestnikiem procesu artystycznego. Czy AI może być twórcą? Pięcioro prelegentów pokazało, że samo postawienie tego pytania zmienia sposób, w jaki myślimy o sztuce, autorstwie i roli artysty.

prof. Andrzej Bednarczyk

◆ Głupota jako remedium na AI

Rektor ASP prof. Andrzej Bednarczyk proponował prowokację filozoficzną. Uznał, że największą wartością, jakiej AI nie jest w stanie zastąpić, jest ludzka zdolność do bycia głupim, czyli do wychodzenia poza logikę optymalizacji, zadawania pytań bez gotowych odpowiedzi, zdziwienia i lęku. Sztuka, w odróżnieniu od nauki, nie zmierza do rozwiązania, lecz funkcjonuje w logice de infinito, nieskończonego otwierania kolejnych pól poszukiwań.

prof. Michał Ostrowicki (Sidey Myoo) dr Patrycja Maksylewicz Monika Bielenis

◆ Nowe Więzi

Trzy głosy z jednego wydziału, trzy różne eksperymenty z relacją człowiek-maszyna. Ostrowicki odegrał rolę egzaminatora AI i sprawdził, gdzie algorytm sobie radzi, a gdzie nie. Maksylewicz zbudowała instalację, w której rytm oddechu uczestnika generuje rysunek – pomost między biologicznym doświadczeniem a kodem. Bielenis badała, co dzieje się z człowiekiem, gdy robot humanoidalny zaczyna sprawiać wrażenie bytu, wobec którego można żywić uczucia.

prof. Andreas Guskos

◆ Logos, Physis and Techne

Guskos zaproponował filozofię, która łączy matematyczny ład, naturę i technologię jako trzy przenikające się porządki. Proste reguły matematyczne generują struktury nieodróżnialne od organicznych – i odwrotnie. To nie przypadek: technologia nie jest czymś obcym naturze, lecz jej przedłużeniem.

dr Joanna Szczepanik

◆ Autorytet algorytmu: artystyczne wizje demokracji syntetycznej

Szczepanik opisała zjawisko „algokracji” – systemu, w którym decyzje polityczne i społeczne coraz częściej podejmowane są przez modele optymalizacyjne, a nie przez debatę. Sztuka, jej zdaniem, ma wyjątkową zdolność ujawniania tych ukrytych mechanizmów – i budowania tego, co nazwała „algorytmiczną alfabetyzacją”.

David Sypniewski

◆ CTRL+C, CTRL+ART – relacje AI z kreatywnością

Sypniewski mówił o tym, czego AI nie umie: o twórczości transformacyjnej – tej, która łamie zasady, a nie je optymalizuje. W projekcie „Koniec wojny”, który realizował z Agnieszką Rayss, błędy i „halucynacje” AI nie były problemem do naprawienia, lecz świadomą strategią artystyczną.

Sesja III

Nauka: Czy AI przyspiesza odkrycia naukowe?

Trzecia sesja zadała pytanie najbardziej fundamentalne: co AI zmienia w sposobie, w jaki poznajemy świat? I czy poznanie maszynowe jest w ogóle tym samym, co ludzkie?

prof. Steve Fuller

◆ Redrawing the Boundaries of Humanity in an Age of AI

Fuller zaproponował radykalną tezę: człowieczeństwo nie jest kategorią biologiczną, lecz funkcjonalną. Jeśli dany byt potrafi uczestniczyć w społecznej komunikacji na odpowiednim poziomie, powinien być traktowany jako część wspólnoty – niezależnie od tego, czy jest zbudowany z komórek czy z krzemu. Test Turinga, w jego interpretacji, to nie test na inteligencję, lecz „test na obywatelstwo”.

prof. Aleksandra Przegalińska

◆ AI and the Creative Process: Between Augmentation, Slop and Toxicity

Przegalińska postawiła kluczowe rozróżnienie: między AI jako narzędziem wzmacniającym ludzkie możliwości (augmentation) a „work slop” – masową produkcją treści pozbawionych wartości, które zalewają przestrzeń publiczną. Jej badania ujawniły też coś nieoczekiwanego: „toksyczny szef AI” – model zaprojektowany jako dominujący i wymagający – wywołuje u badanych realny stres i napięcie, nawet gdy deklaratorywnie oceniają interakcję jako neutralną.

dr Ada Florentyna Pawlak

◆ Rewolucja empatyczna. Miłość i przyjaźń w czasach AI

Pawlak opisała świat, który już nadchodzi: friendboty, loveboty, cyfrowe awatary bliskich – relacje dostępne na żądanie, przewidywalne, pozbawione ryzyka odrzucenia. Postawiła pytanie, które nie ma łatwej odpowiedzi: czy relacja z bytem, który nigdy nas nie zawiedzie, jest jeszcze relacją? I co dzieje się z człowiekiem, który przestaje ćwiczyć zdolność do znoszenia niedoskonałości drugiej osoby?

Kati Uusi-Rauva

◆ Budowanie silniejszej społeczności kreatywnej w Europie – EIT Culture & Creativity

Uusi-Rauva podkreśliła, że europejski sektor kreatywny zatrudnia blisko 8 milionów ludzi i stoi przed podwójnym wyzwaniem: automatyzacji i ochrony własności intelektualnej. Bez nowych kompetencji zarządczych i silniejszych ram prawnych twórcy zostaną bez żadnej ochrony z narzędziem, które zmienia reguły gry.

Marlena Woolford

◆ Przyszłość mody i kreatywności w dobie AI

Woolford pokazała mody branżę jako soczewkę, przez którą można obserwować szersze napięcia: AI pozwala analizować ogromne zbiory danych i przewidywać trendy z precyzją niemożliwą dla człowieka – ale właśnie ta precyzja może doprowadzić do homogenizacji estetyki. Gdy wszyscy korzystają z tych samych modeli, różnorodność staje się towarem deficytowym.



Wnioski i przesłania konferencji

Trzy opisane wyżej sesje ukazały komplementarne sposoby rozumienia wpływu AI na współczesny świat. Na przecięciu tych perspektyw wykryły się istotne przesłania:

- ♦ Rola ludzkiej sprawczości – AI jest narzędziem relacyjnym, którego wartość zależy od intencji i krytycznego myślenia
- ♦ Znaczenie prawa do błędu – jako warunku autentycznego poznania i rozwoju
- ♦ Potrzeba redefinicji edukacji – od uczenia narzędzi do rozwijania zwinności
- ♦ Rosnące ryzyka prawne i etyczne – szczególnie w obszarze własności intelektualnej
- ♦ Redefinicja podmiotowości – AI zmusza do przemyślenia pojęć „człowiek”, „autor” i „twórca”



Aleksandra Przegalińska

profesor i prorektor ds. innowacji i AI Akademii Leona Koźmińskiego, a także profesor wizytujący na Uniwersytecie Harvarda. Jej badania koncentrują się na współpracy człowieka z AI, kreatywności i zarządzaniu AI. Jest współautorką książek *Collaborative Society* (MIT Press) oraz *Strategizing AI in Business and Education* (Cambridge University Press). Doradza organizacjom i instytucjom kultury w zakresie odpowiedzialnego i humanistycznego wykorzystania AI.



Wywiad z prof. Aleksandrą Przegalińską

Część 1:

AI w świecie ludzi

Pani Profesor, jak będzie wyglądał świat z AI za 10 lat? Czy pokusi się Pani o prognozę?

To oczywiście bardzo trudno przewidzieć, ale zakładam, że AI będzie wszędzie: jak elektryczność lub infrastruktura, którą przestajemy zauważać, bo jest po prostu częścią otoczenia. Nie wyobrażam sobie, żeby za dekadę medycyna, edukacja, nauka czy prawo działały bez wsparcia systemów AI. Pytanie nie brzmi już „czy AI będzie obecne”, tylko „jak dobrze nauczymy się z nim żyć”. I to jest pytanie, które mnie jako badaczkę interesuje najbardziej.

Zakładając, że AI będzie wszędzie, czy pojawi się ryzyko, że przejmie kontrolę nad naszym życiem?

Kontrolę przejmują systemy, którym na to pozwalamy. AI samo w sobie niczego nie „chce”, przynajmniej na razie (i jeszcze pewnie długo nie). Natomiast firmy, które te systemy budują, i rządy, które je wdrażają, mogą kształtować warunki, w których decyzje coraz częściej są delegowane maszynom. Czy to ryzyko? Tak. Czy jest nieuchronne? Absolutnie nie. Potrzebujemy zdecydowanie regulacji (jakkolwiek niepopularnie to brzmi), potrzebujemy także solidnej edukacji i przede wszystkim obywatelskiej świadomości tego, co dzieje się z naszymi danymi i naszą autonomią.

Czy AI może nas zmienić? W szczególności sposób, w jaki myślimy i tworzymy?

Już zmienia. Widzę to w badaniach, które prowadzę nad współpracą człowieka z systemami AI. Kiedy masz narzędzie, które błyskawicznie generuje alternatywy, syntezuje i podpowiada, twój własny proces myślowy zaczyna się inaczej układać. Porównuję to do pojawienia się pisma albo druku. Każda z tych technologii zmieniała architekturę ludzkiego myślenia. AI robi to samo, tylko szybciej i głębiej. Czy czeka nas transformacja? Tak, i ona już trwa. Będzie miała też swoje negatywne strony, bo już teraz obserwujemy zjawisko „znikania” kompetencji u ludzi, kiedy nadużywają AI.

Czy zanikanie kompetencji, o którym Pani wspomina, może pociągnąć za sobą zahamowanie rozwoju intelektualnego ludzi?

To realne ryzyko. Jeśli zaczniemy oddawać AI wszystkie zadania wymagające wysiłku poznawczego, mózg przestanie ćwiczyć pewne mięśnie. Wiemy z neurobiologii, że zdolności, których nie używamy, zanikają. Klucz leży w świadomym używaniu AI jako narzędzia, a nie protezy myślenia. Trzeba wiedzieć, kiedy je włączyć, a kiedy wyłączyć.

Część 2: **AI i sztuka**

A gdybyśmy miały skupić się przez moment na wpływie AI na artystów, jakie korzyści i zagrożenia niesie ta technologia dla sztuki?

Myślę, że największą korzyścią jest demokratyzacja narzędzi twórczych. Ktoś, kto ma wizję, ale nie ma technicznych umiejętności rysowania czy komponowania, teraz może ją zrealizować. Zagrożeniem jest jednak ekonomiczne wyparcie twórców z rynku i oczywiście kwestia praw autorskich, bo AI uczyła się na cudzych dziełach. To sprawy, które domagają się pilnego uregulowania.

Czy kiedyś – docelowo – człowiek i AI mogą koegzystować jako pełnoprawni współtwórcy?

To nie jest scenariusz przyszłości, tylko teraźniejszość. Twórcy już teraz wchodzą w dialog z systemami generatywnymi, traktując je jak partnera do burzy mózgów. Natomiast wyzwania etyczne są poważne. Kto decyduje o kształcie dzieła? Czyje wartości są zakodowane w modelu? Jak zapewnić, żeby AI nie homogenizowała kultury, spychając twórczość ku estetycznej średniej? Symbioza jest możliwa i fascynująca, ale wymaga od twórcy stałej, krytycznej czujności. Bez niej łatwo wpaść w pułapkę, że to narzędzie myśli za nas, zamiast razem z nami.

Twierdzi Pani, że AI może być współtwórcą dzieła. Ale czy może być także jego autorem?

To zależy od tego, jak definiujemy autorstwo. Jeśli autorstwo to intencja i odpowiedzialność za dzieło, AI tych kryteriów nie spełnia. Jeśli patrzymy na wkład w finalny kształt, to bywa istotny. Lubię myśleć o tym jak o instrumencie muzycznym, który ma swój charakter i wpływa na brzmienie, ale nie jest współautorem symfonii.

Część 3: **AI i nauka**

Jaką rolę, Pani zdaniem, może pełnić AI w nauce?

AI robi w nauce dwie rzeczy jednocześnie. Przyspiesza pewne procesy, czyli przeszukiwanie literatury, analizę danych, modelowanie, i jednocześnie zmienia sposób stawiania pytań badawczych. Kiedy masz narzędzie, które wykrywa wzorce w zbiorach danych nieczytelnych dla człowieka, zaczynasz pytać o rzeczy, o które wcześniej nie umiałeś zapytać. To jest głęboka zmiana epistemiczna, nie tylko techniczna. Na horyzoncie mający także koncepcja AI scientist, czyli nauki robionej przez AI „end to end”. Na razie trudno mi sobie to wyobrazić, bo zakładam, że nadzór i interwencja człowieka, także pewne intuicje badawcze ludzi, są absolutnie kluczowe. Ale na Harvardzie ta perspektywa jest poważnie brana pod uwagę.

Czy w takim razie AI może docelowo inicjować innowacje naukowe?

Już to robi. AlphaFold rozwiązał problem fałdowania białek, który czekał na rozwiązanie od dekad. Ale inicjowanie w pełnym sensie, czyli postawienie pytania, zdefiniowanie problemu, nadanie sensu odkryciu, wciąż pozostaje domeną człowieka. AI jest świetnym motorem napędowym, ale silnik nadal potrzebuje kierowcy.

Jeśli sztuczna inteligencja może badać i inicjować badania, czy to oznacza, że kiedyś może stać się autorytetem naukowym?

To pytanie, które spędza mi sen z powiek, bo już teraz widzę, jak studenci traktują odpowiedzi systemów językowych. Jak fakty! Algorytmy mogą odzwierciedlać błędy, uprzedzenia i luki w danych. Tymczasem autorytet w nauce powinien być oparty na metodzie, weryfikowalności i recenzji naukowej. AI sama w sobie tych standardów nie spełnia i nie powinna zastępować eksperta. Edukacja krytycznego myślenia jest dziś ważniejsza niż kiedykolwiek właśnie dlatego, że narzędzia są tak przekonująco pewne siebie.

Część 4: AI i edukacja

Skoro AI może być naukowcem, czy może być też nauczycielem? Czy wykładowcy będą musieli konkurować z AI?

Nie powinni, a jeśli będą, to przegrają wszędzie tam, gdzie AI jest obiektywnie lepsza, czyli w dostarczaniu informacji na żądanie, personalizacji i dostępności. Natomiast wykładowca ma coś, czego żaden model nie zastąpi: obecność, relację i zdolność do rozpalenia ciekawości. Najlepsi nauczyciele nie przekazują wiedzy, oni uczą myślenia. I w tym obszarze człowiek jest niezastąpiony.

Idźmy zatem dalej. Czy Pani zdaniem istnieje ryzyko, że kiedyś dzieci będą uczone wyłącznie przez AI?

To byłoby technicznie możliwe, ekonomicznie kuszące, ale absolutnie błędne. Edukacja to nie tylko transfer wiedzy. To socjalizacja, budowanie relacji i uczenie się przez obserwację drugiego człowieka. Boję się scenariusza, w którym dostęp do nauczyciela człowieka stanie się przywilejem zaможных, a reszta zostanie z taną wersją AI. To byłoby odtworzenie istniejących nierówności w nowej, technologicznej formie.

Co w takim razie stanie się z tradycyjną edukacją? Czy obserwujemy właśnie koniec dotychczasowego modelu nauczania?

Uczenie się na pamięć faktów, które można sprawdzić w dwie sekundy, jest już przestarzałe. Ale nie chodzi tylko o zamianę jednego narzędzia na drugie. Edukacja przyszłości będzie bardziej projektowa, problemowa i interdyscyplinarna. AI będzie personalizować ścieżki uczenia tak, jak dziś personalizuje rekomendacje na platformach streamingowych. Mam jednak nadzieję, że zachowamy przestrzeń na głębsze, wolniejsze myślenie, które jest możliwe tylko wtedy, kiedy nie jest się bombardowanym bodźcami co trzydzieści sekund.

O jakie kompetencje w takim razie będziemy musieli zadbać, żeby nie zostać z tyłu, żeby odnaleźć się w tym świecie?

Na pewno musimy zadbać o krytyczne myślenie, weryfikację źródeł i zdolność do zadawania precyzyjnych pytań. Ale także o metapoznanie, czyli refleksję nad własnym procesem myślowym. W dalszej kolejności bardzo ważna wydaje się także etyka i pewna biegłość techniczna – niekoniecznie programowanie – ale rozumienie tego, jak systemy AI działają i na czym polegają ich ograniczenia.

Część 5:

AI w świecie pracy

Słyszmy ostatnio dość często mroczne zapowiedzi, że AI pozbawi większość ludzi pracy. Czy Pani się z nimi zgadza?

Absolutnie nie. Oczywiście, technologia zawsze zmieniała strukturę pracy. Problem nie leży w AI, tylko w tym, kto przejmuje zyski z tej zmiany i co dzieje się z pracownikami, których miejsca znikają. Jeśli firma zyskuje miliardy na automatyzacji, a zwolnieni pracownicy zostają sami z problemem, to jest to decyzja polityczna i etyczna, nie technologiczna. Powinniśmy rozmawiać o redystrybucji, o skracaniu czasu pracy, o systemach osłonowych.

Może zatem AI nie pozbawi nas pracy, ale ostatecznie zostanie szefem?

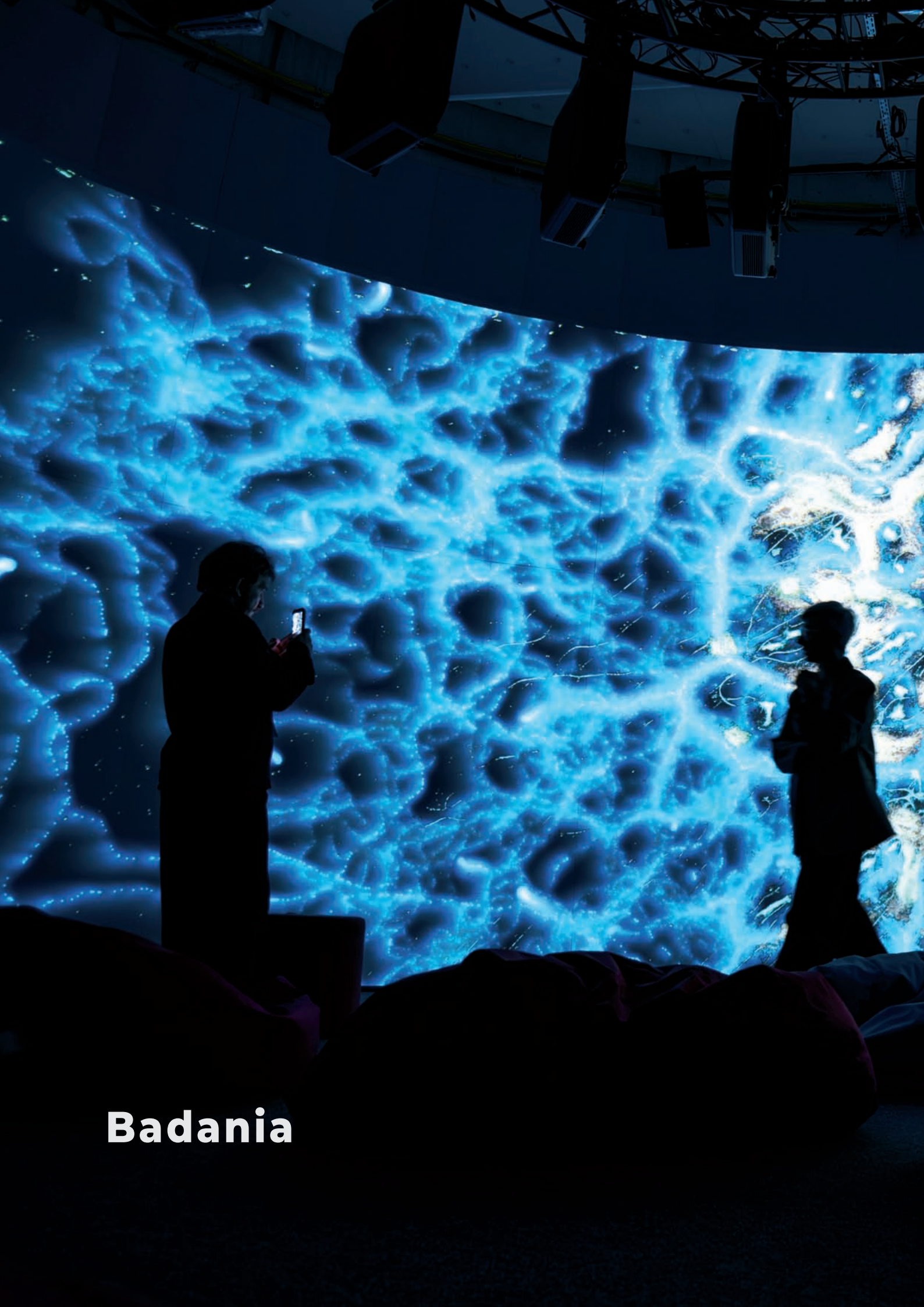
Czy to możliwe, że kiedyś będziemy zarządzani przez sztuczną inteligencję?

Już częściowo tak jest. Algorytmy zarządzają harmonogramami kurierów, oceniają produktywność pracowników magazynów, decydują o przyznaniu pożyczki. I to jest poważny problem, bo zarządzanie algorytmiczne jest nieprzejrzyste, nienealogizowalne i pozbawione empatii. Pracownik nie może pójść do algorytmu i wyjaśnić kontekstu. Potrzebujemy prawa, które zagwarantuje, że w każdym procesie decyzyjnym dotyczącym człowieka, zawsze będzie dostępna ścieżka odwołania do drugiego człowieka. To nie jest kwestia sentymentu, to kwestia podstawowych praw pracowniczych.

Czy wobec tego są obszary lub role, których nigdy nie powinniśmy oddawać sztucznej inteligencji? Które ze względu na swoją wagę zawsze powinny pozostawać domeną ludzi?

Tak i powiem to wyraźnie. Wszystko, co wiąże się z towarzyszeniem człowiekowi w najważniejszych momentach życia: opieka nad umierającymi, wsparcie psychologiczne w kryzysie, wychowanie dzieci, wymierzanie sprawiedliwości. Można użyć AI jako wsparcia, ale decyzja i obecność musi pozostać ludzka. Inaczej utracimy coś fundamentalnego w tym, co rozumiemy przez człowieczeństwo.

Bardzo dziękujemy za rozmowę.



Badania

dr Justyna Berniak-Woźny

współorganizatorka konferencji.
Badaczka, trenerka, wykładowczyni,
Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie,
Uniwersytet SWPS



dr Katarzyna Kowalska-Jarnot

współorganizatorka konferencji.
Badaczka, trenerka, wykładowczyni,
Wydział Interdyscyplinarny w Krakowie,
Uniwersytet SWPS





Sztuczna inteligencja w trzech ujęciach

Badania towarzyszące AI Art Biennale Kraków 2026 nie powstały jako dodatek do wydarzenia. Od początku były jego integralną częścią – próbą odpowiedzi na pytanie, które rzadko pada wprost: co tak naprawdę dzieje się z człowiekiem, gdy staje twarzą w twarz ze sztuczną inteligencją – w galerii, na sali konferencyjnej i na uniwersytecie?

Żeby to zbadać, trzeba było spojrzeć na Biennale z trzech różnych perspektyw jednocześnie.

Pierwsza to perspektywa publiczności – ludzi, którzy przyszedli na wystawę. Część z nich wiedziała, czego się spodziewać. Prawie jedna trzecia zetknęła się ze sztuką AI po raz pierwszy w życiu. To właśnie ta grupa okazała się najciekawsza: nie przyszła z gotowymi opiniami, więc jej reakcje – zaskoczenie, ciekawość, ale też niepokój i dystans – są najbardziej szczerym dowodem na to, gdzie dziś stoimy jako społeczeństwo wobec tej technologii.

Druga perspektywa należy do uczestników konferencji – środowiska, które z AI pracuje, myśli o niej i próbuje ją opisać. Badacze i prawników, którzy pytają o regulacje i odpowiedzialność. Nauczycieli akademickich, którzy zastanawiają się, jak uczyć

w świecie, gdzie student ma dostęp do tych samych narzędzi co profesor. Twórców, którzy negocjują granicę między inspiracją a autorstwem. To środowisko korzysta z AI na co dzień, zna jej możliwości i rozumie ryzyka. Jego głos jest inny niż głos przypadkowego widza: bardziej świadomy, ale też bardziej podzielony. Tam, gdzie publiczność wystawy reaguje ciekawością, uczestnicy konferencji reagują niepokojem – o dezinformację, prawa autorskie, brak regulacji i przyszłość edukacji.

Trzecia perspektywa jest najbardziej osobista. Dziewięcioro artystów zgodziło się opowiedzieć – anonimowo i szczerze – o tym, jak AI zmieniła ich pracę, ekonomię i sposób myślenia o własnej twórczości. W tych rozmowach pojawiło się to, czego żadna ankieta nie uchwyci: historia twórcy, który dzięki AI po raz pierwszy mógł swobodnie komunikować się z instytucjami. Albo diagnoza rynku, w którym znikają zlecenia dla początkujących, bo senior nie potrzebuje już asystenta.

Razem te trzy perspektywy tworzą coś w rodzaju mapy – nie technologii, ale ludzi, którzy próbują się w niej odnaleźć. W galerii, w prawie, w nauce i w codziennej pracy twórczej.

*dr Justyna Berniak-Woźny
dr Katarzyna Kowalska-Jarnot*

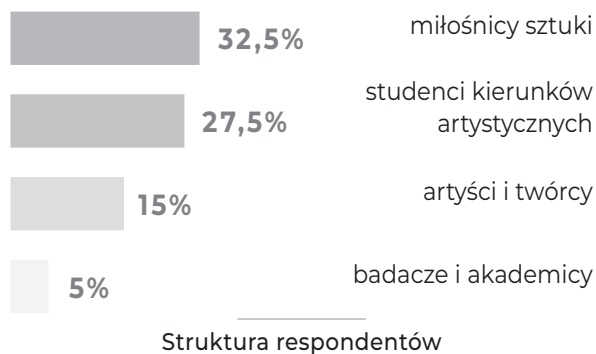


Wyniki badań wśród uczestników Biennale i wystaw

Badanie przeprowadzone wśród uczestników wystaw i wydarzeń towarzyszących Biennale pozwala uchwycić sposób, w jaki publiczność doświadcza sztuki tworzonej z udziałem sztucznej inteligencji.

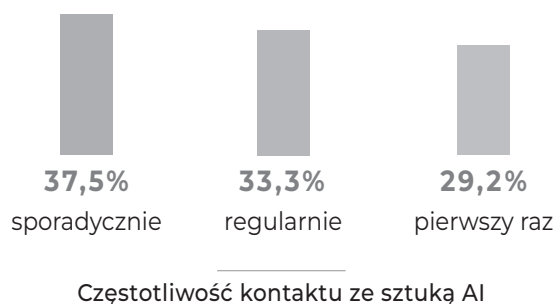
Struktura respondentów

Największą grupę stanowili miłośnicy sztuki (32,5%) oraz studenci kierunków artystycznych (27,5%). Mniejszy, ale istotny udział mieli artyści i twórcy (łącznie ok. 15%), natomiast badacze i akademicy stanowili 5% próby.



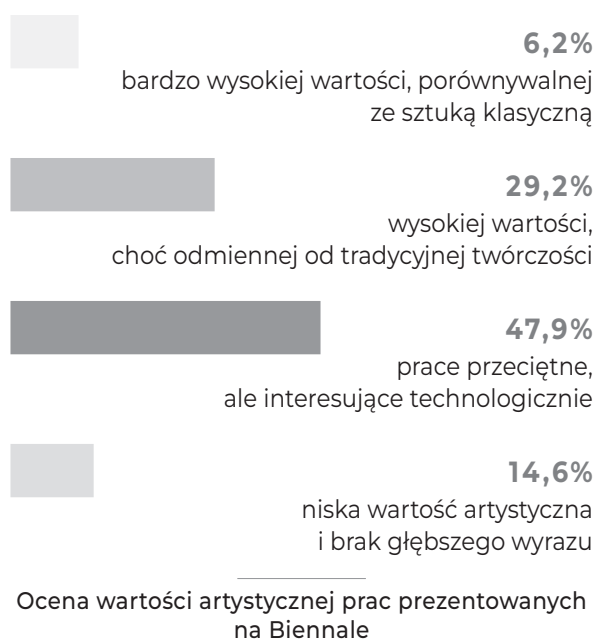
Doświadczenie kontaktu ze sztuką AI

Największa grupa (37,5%) deklarowała sporadyczny kontakt ze sztuką AI, 33,3% – regularne zainteresowanie, natomiast 29,2% zetknęło się ze sztuką AI po raz pierwszy. Biennale pełniło jednocześnie funkcję wydarzenia dla odbiorców zaawansowanych i inicjującego kontakt dla nowych uczestników.



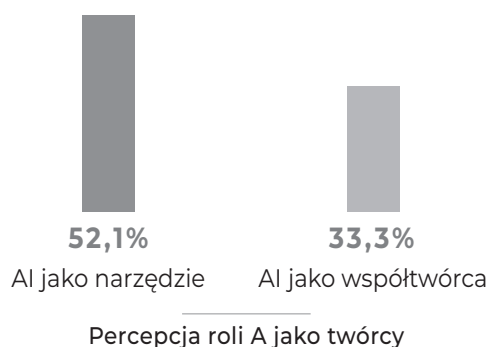
Ocena wartości estetycznej

Ocena wartości artystycznej prac prezentowanych na Biennale wypada ambiwalentnie. Zaledwie 6,2% respondentów uznało je za dzieła o wartości porównywalnej ze sztuką klasyczną, choć niemal jedna trzecia (29,2%) przyznała im wysoką wartość artystyczną – odmienną od tradycyjnej, ale realną. Największa grupa, blisko połowa badanych (47,9%), określiła prace jako przeciętne pod względem artystycznym, doceniając jednocześnie ich wymiar technologiczny. Niską wartość artystyczną i brak głębszego wyrazu wskazało 14,6% respondentów. Wyniki te pokazują, że publiczność Biennale potrafi rozróżniać między fascynacją technologią a uznaniem artystycznym – i nie myli tych dwóch rzeczy. Sztuka AI jest traktowana jako zjawisko osobnej kategorii: jeszcze nieosądzone według klasycznych kryteriów, ale już obecne i nieobojętne.



Percepcja roli AI jako twórcy

Respondenci najczęściej postrzegają AI jako narzędzie (52,1%). 33,3% uznało ją za współtwórcę w relacji partnerstwa z człowiekiem. Praktycznie nie pojawia się przekonanie o pełnej autonomii AI.



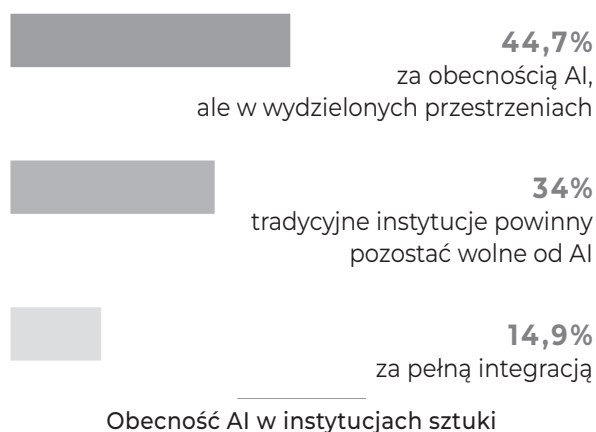
Emocje i doświadczenie w odbiorze

Dominującą reakcją odbiorców okazały się ciekawość i zdumienie, tak swoje doświadczenie określiło 42,6% respondentów. Kolejne 19,1% deklaroowało niepokój i sceptycyzm. Obojętność lub dystans towarzyszył 12,8% badanych, zachwyt i inspiracja jedynie 6,4%. Rozkład emocji nie jest przypadkowy: Biennale przyciągnęło publiczność otwartą na nowe formy ekspresji, a samo środowisko wystawy sprzyjało percepcji estetycznej. Wyniki te sugerują, że bezpośrednie doświadczenie sztuki AI częściej budzi fascynację niż lęk.



AI w instytucjach sztuki

Stosunek publiczności do obecności AI w instytucjach sztuki jest wyraźnie zachowawczy. Największa grupa respondentów (44,7%) dopuszcza AI w galeriach, ale pod warunkiem jej wyraźnego wyodrębnienia – w osobnych przestrzeniach, z zachowaniem granicy między tradycyjną a cyfrową ekspresją. Co trzeci badany (34%) uważa, że klasyczne instytucje sztuki powinny pozostać od AI wolne. Pełną integrację popiera jedynie 14,9% respondentów. Wyniki te ujawniają charakterystyczne napięcie: publiczność jest ciekawa sztuki AI – o czym świadczą dane o emocjach – ale nie chce, by przejmowała przestrzeń dotychczas zarezerwowaną dla innych form twórczości. AI jest mile widziana jako gość, nie gospodarz.



ZAKOŃCZENIE

Publiczność AI Art Biennale Kraków 2026 tworzy zróżnicowany, ale spójny obraz społeczeństwa w procesie osvajania nowej technologii. Blisko jedna trzecia odwiedzających zetknęła się ze sztuką AI po raz pierwszy – Biennale pełniło więc jednocześnie funkcję wydarzenia dla zaawansowanych odbiorców i inicjującego kontakt dla nowych uczestników. Dominującą reakcją okazały się ciekawość i zdumienie (42,6%), co sugeruje, że bezpośrednie doświadczenie sztuki AI budzi przede wszystkim chęć poznania – nie lęk, ale też nie bezkrytyczny zachwyt. Ocena wartości artystycznej pozostaje ambiwalentna: niemal połowa badanych uznała prezentowane prace za przeciętne artystycznie, choć interesujące technologicznie, a jedynie 6,2% przyznało im wartość porównywalną ze sztuką klasyczną. Stosunek do obecności AI w instytucjach sztuki jest zachowawczy. Publiczność dopuszcza ją jako gościa w wydzielonych przestrzeniach, nie jako gospodarza. Znamienny jest też konsensus w kwestii roli AI: ponad połowa respondentów postrzega ją jako narzędzie, a nie autonomicznego twórcę. Razem dane te rysują portret publiczności świadomej, dociekliwej i ostrożnej – gotowej na dialog ze sztuką AI, ale na własnych warunkach.

Wnioski syntetyczne:

- ♦ Odbiorcy Biennale znajdują się w procesie osvajania sztuki AI.
- ♦ Sztuka AI funkcjonuje jako medium przejściowe – między narzędziem a współtwórcą, między eksperymentem a uznaną formą artystyczną.

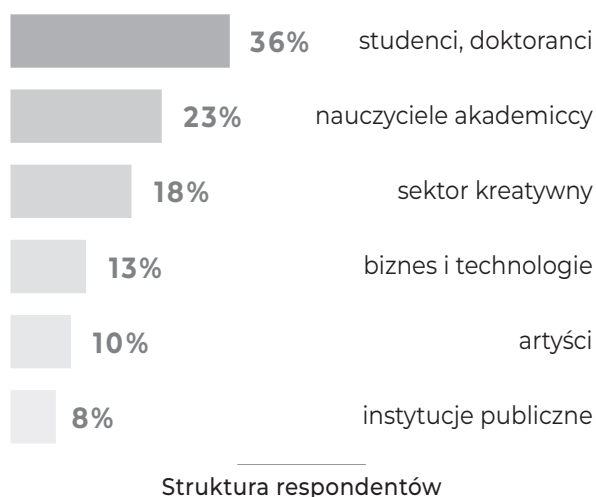


Wyniki badań wśród uczestników konferencji

Anonimowa ankieta przeprowadzona wśród uczestników konferencji „Twórczy dialog i edukacja z AI” – z wyłączeniem prelegentów – pozwoliła na uchwycenie postaw, kompetencji i doświadczeń grupy szczególnie zaangażowanej w tematykę sztucznej inteligencji.

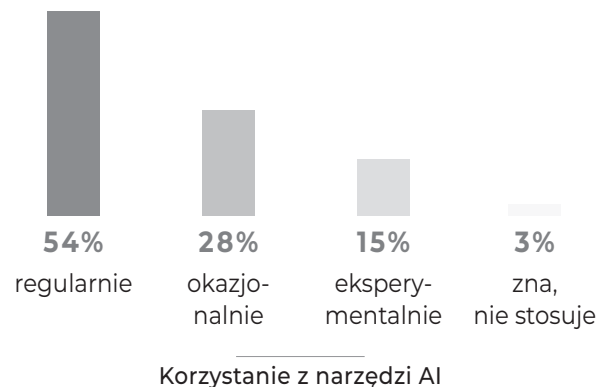
Struktura respondentów

Wśród respondentów dominowali studenci i doktoranci (36%) oraz nauczyciele akademicki i badacze (23%), a uzupełniali ich przedstawiciele sektora kreatywnego (18%), biznesu i technologii (13%), artyści (10%) oraz reprezentanci instytucji publicznych (8%). Tak zróżnicowany przekrój uczestników sprawia, że wyniki ankiety stanowią wielowymiarowe zwierciadło środowisk, dla których AI przestaje być odległą technologią, a staje się codziennym kontekstem pracy i twórczości.

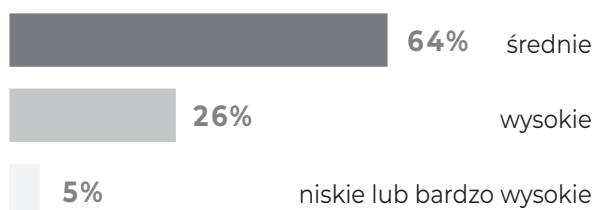


Korzystanie z narzędzi AI

Ponad połowa uczestników konferencji (54%) korzysta z narzędzi AI regularnie, na co dzień – co świadczy o wysokim poziomie zaawansowania tej grupy. Kolejne 28% sięga po AI okazjonalnie, a 15% jest na etapie eksperymentowania. Jedyne 3% respondentów zna narzędzia AI, lecz ich nie stosuje. Wyniki te potwierdzają, że konferencja zgromadziła publiczność aktywnie zaangażowaną w praktyczne wykorzystanie sztucznej inteligencji, a nie jedynie obserwatorów tego zjawiska.



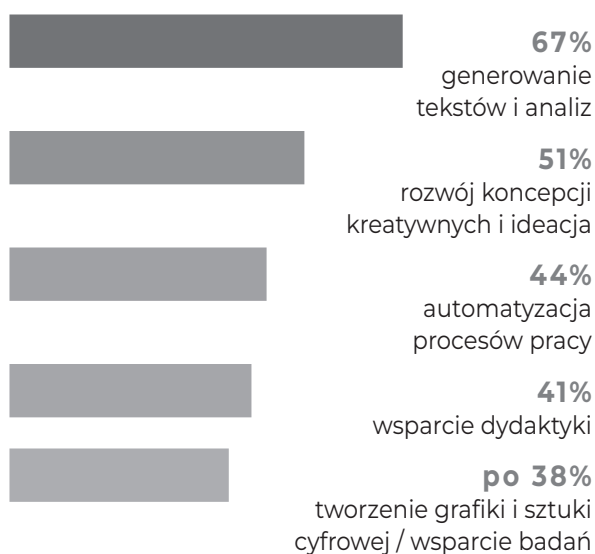
Kompetencje w zakresie AI



Kompetencje respondentów w obszarze AI

Większość uczestników (64%) ocenia swoje kompetencje w zakresie AI jako średnie, co wskazuje na grupę świadomą zarówno możliwości, jak i własnych ograniczeń. Co czwarty respondent (26%) deklaruje kompetencje raczej wysokie. Na przeciwnym biegunie znalazło się po 5% badanych – oceniających swoje umiejętności jako niskie lub bardzo wysokie. Rozkład ten rysuje obraz publiczności dojrzałej i refleksyjnej – gotowej do pogłębiania wiedzy, lecz wolnej od nadmiernej pewności siebie.

Główne obszary zastosowań AI



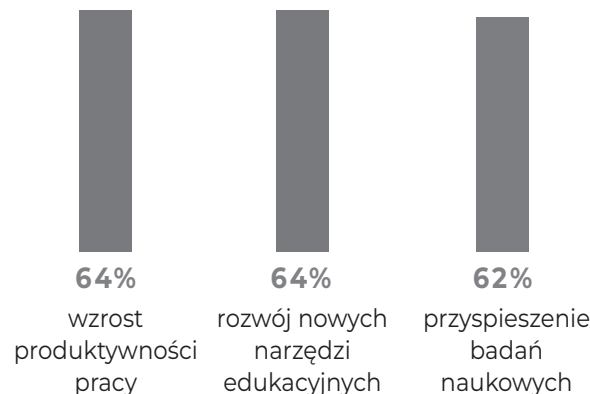
Główne obszary zastosowań AI przez respondentów

Uczestnicy konferencji najczęściej wykorzystują AI do generowania tekstów i analiz – wskazało tak 67% respondentów. Na drugim miejscu znalazła się ideacja i rozwój koncepcji kreatywnych (51%), co wpisuje się w artystyczny i innowacyjny charakter wydarzenia. Niemal połowa badanych (44%) stosuje AI do automatyzacji procesów pracy, a 41% – do wsparcia dydaktyki, co odzwierciedla silną reprezentację

środowiska akademickiego i edukacyjnego wśród uczestników. Po 38% wskazań uzyskały tworzenie grafiki i sztuki cyfrowej oraz wsparcie badań naukowych. Wyniki pokazują, że AI jest przez tę grupę traktowane wielowymiarowo – jako narzędzie zarówno twórcze, analityczne, jak i zawodowe

Szanse – potencjalne korzyści

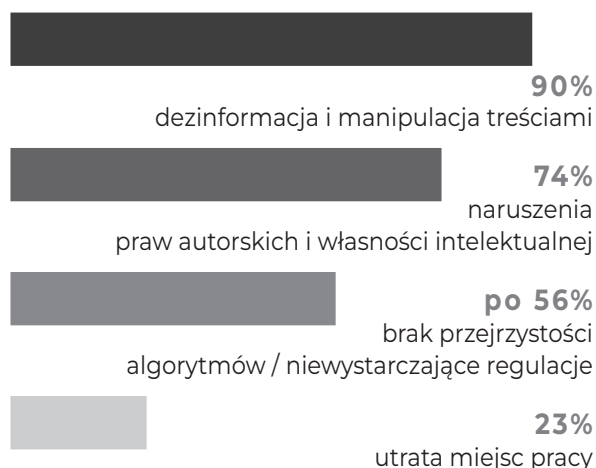
W ocenie uczestników konferencji AI niesie ze sobą przede wszystkim trzy kluczowe szanse. Wzrost produktywności pracy oraz rozwój nowych narzędzi edukacyjnych wskazało po 64% respondentów – co szczególnie w kontekście środowiska akademickiego wydaje się naturalnym priorytetem. Niemal równie wysoko oceniono potencjał AI w przyspieszaniu badań naukowych (62%). Wyniki te sugerują, że uczestnicy postrzegają sztuczną inteligencję nie tyle jako zagrożenie, ile jako realnego sprzymierzeńca w pracy intelektualnej i dydaktycznej.



Szanse/potencjalne korzyści wynikające z wykorzystania AI w ocenie respondentów

Zagrożenia (silny konsensus)

Uczestnicy konferencji wykazali się dużą świadomością ryzyk związanych z rozwojem AI. Zdecydowana większość – aż 90% respondentów – wskazała dezinformację i manipulację treściami jako najpoważniejsze zagrożenie, co czyni ten wynik wyjątkowo jednoznacznym na tle pozostałych. Na drugim miejscu znalazły się naruszenia praw autorskich i własności intelektualnej (74%) – kwestia szczególnie istotna dla środowisk twórczych i naukowych. Po 56% badanych wyraziło obawy związane z brakiem przejrzystości algorytmów oraz niewystarczającymi regulacjami prawnymi. Stosunkowo niewielu uczestników (23%) wskazało utratę miejsc pracy – co może świadczyć o tym, że ta grupa postrzega AI raczej jako narzędzie wspomagające pracę niż jako zagrożenie dla zatrudnienia.



Zagrożenia wynikające z wykorzystania AI w ocenie respondentów

Przekonania i postawy wobec AI

Stwierdzenie	Rozkład odpowiedzi (% respondentów)
AI będzie kluczowym narzędziem w pracy naukowej, edukacyjnej i kreatywnej	zdecydowanie zgadzam się: 29% raczej zgadzam się: 53% trudno powiedzieć: 11% raczej / zdecydowanie nie: 8%
AI wzmacnia kreatywność i oryginalność twórczą	zdecydowanie zgadzam się: 3% raczej zgadzam się: 24% trudno powiedzieć: 39% raczej / zdecydowanie nie: 34%
Obecne regulacje są wystarczające wobec wyzwań generatywnej AI	zdecydowanie / raczej tak: 11% trudno powiedzieć: 5% raczej nie: 21% zdecydowanie nie: 58%
Edukacja powinna obowiązkowo rozwijać kompetencje w zakresie AI	zdecydowanie zgadzam się: 45% raczej zgadzam się: 39% trudno powiedzieć: 11% raczej / zdecydowanie nie: 5%

Przekonania i postawy wobec AI

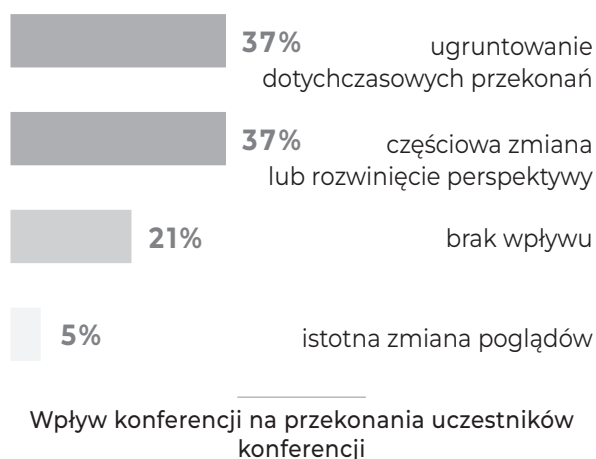
Przekonania uczestników wobec AI układają się w spójny, choć niepozbawiony niuansów obraz. Niemal wszyscy respondenci (82%) są zgodni, że AI stanie się ważnym narzędziem w pracy naukowej, edukacyjnej i kreatywnej – a 84% uważa, że edukacja powinna aktywnie rozwijać kompetencje w tym zakresie. Te dwa wyniki wzajemnie się wzmacniają i wskazują na silne przekonanie o nieuchronności integracji AI z życiem zawodowym i akademickim.

Bardziej podzielone okazały się opinie na temat wpływu AI na kreatywność: 34% respondentów uważa, że AI jej nie wzmacnia, 27% że tak, a 39% pozostaje neutralnych. To jedyne pytanie, które nie przyniosło wyraźnego konsensusu i otwiera pole do dalszej dyskusji.

Zdecydowana większość (79%) ocenia obecne regulacje prawne jako niewystarczające wobec wyzwań, jakie stawia AI – co koresponduje z wcześniejszymi obawami dotyczącymi braku przejrzystości algorytmów i luk legislacyjnych.

Wpływ konferencji na postawy uczestników

Konferencja wywarła realny wpływ na postawy zdecydowanej większości uczestników. Po 37% respondentów zadeklarowało odpowiednio ugruntowanie dotychczasowych przekonań lub częściową zmianę i rozwinięcie perspektywy – co łącznie oznacza, że trzy czwarte badanych wyszło z wydarzenia z pogłębionym lub zrewidowanym spojrzeniem na AI. Dla 5% konferencja oznaczała istotną zmianę poglądów. Jedynie co piąty uczestnik (21%) nie odnotował żadnego wpływu na swoje postawy. Wyniki te świadczą o merytorycznej wartości wydarzenia i jego zdolności do inicjowania refleksji – nawet wśród osób już wcześniej zaznajomionych z tematyką sztucznej inteligencji.



PODSUMOWANIE

Wyniki ankiety rysują obraz środowiska świadomego, otwartego i krytycznego zarazem. Uczestnicy konferencji to w większości aktywni użytkownicy AI, którzy widzą w niej realne narzędzie wspierające pracę naukową, dydaktyczną i twórczą – lecz nie tracą z oczu ryzyk: dezinformacji, luk prawnych i pytań o granice ludzkiej kreatywności. Właśnie ta równowaga między entuzjazmem a refleksją wydaje się najcenniejszym sygnałem płynącym z badania. Konferencja nie tylko potwierdziła istniejące przekonania, ale dla wielu uczestników stała się przestrzenią pogłębienia i rewizji własnego spojrzenia na AI – co jest jednym z jej najważniejszych wymiarów.



Artysta wobec sztucznej inteligencji

Narzędzie, medium czy partner twórczy?

Niniejszy dokument jest analizą narracyjną opracowaną na podstawie 9 wywiadów przeprowadzonych z artystami związanymi z AI Art Biennale. Wszystkie dane zostały zanonimizowane. Cytaty przytaczane są bez przypisania do konkretnych osób, jako zbiorowe świadectwo środowiska artystycznego. Analiza nie pretenduje do statystycznej reprezentatywności, jest pogłębioną interpretacją perspektyw i napięć wyłaniających się z materiałów jakościowych.

Kiedy prosi się artystów o opisanie ich relacji z AI, odpowiedzi są różne. Jedni mówią o narzędziu. Inni – ostrożniej, z namysłem – opisują coś, co jest między narzędziem a partnerem. Jeszcze inni traktują AI jako nowe medium z własną estetyką i specyfiką, warte badania samego w sobie. Ale kiedy pada pytanie, czy sztuczna inteligencja zagroziła ich tożsamości twórczej, odpowiedź jest zaskakująco zbieżna: nie. Znamienne, że nikt nie mówi o AI jako o konkurencie. Zagrożenie, którego się obawiają, nie ma twarzy AI, ma raczej twarz rynku, regulacji i władzy.

I Drogi do AI

Ewolucja, nie rewolucja

Wśród rozmówców nie ma nikogo, kto do AI trafił przypadkowo. Ich relacja z technologią ma dłuższą historię: lata dziecięce spędzone z pierwszymi komputerami, studia łączące humanistykę z informatyką, wieloletnie eksperymenty z kodem jako tworzywem artystycznym. Ten wzorzec jest ważny: badani twórcy nie są przypadkowymi użytkownikami AI. Są wczesnymi eksperymentatorami. Ich relacja z AI jest dojrzała, bardziej refleksyjna i paradoksalnie mniej euforyczna niż w popularnych narracjach.

II

Spektrum relacji

Instrumentalizm:

AI jako precyzyjne narzędzie

Dla części rozmówców AI służy konkretnym celom: przyspiesza fazę konceptualną, generuje warianty, produkuje warstwę wizualną, która wcześniej wymagałaby dużego budżetu. Jeden z rozmówców ujął to tak:

Jest to narzędzie, które w pewien sposób eliminuje wykluczenie ekonomiczne – budżety są zastrzeżone dla wielomilionowych produkcji. AI mi na to pozwala.

Eksploracja:

AI jako medium z własną estetyką

Inaczej AI postrzegają ci, którzy weszli w nią najgłębiej. Dla nich nie jest przezroczystym narzędziem, lecz materiałem z własną specyfiką – tak jak różne filmy fotograficzne mają różne ziarno, AI ma swoje artefakty, błędy i nieoczekiwane wyjścia. I właśnie te błędy interesują ich najbardziej.

Chcę zobaczyć, co te algorytmy robią w taki sposób, czego żadne inne medium wcześniej nie robiło. To wymaga wiedzy technologicznej, jest trudne i w dużej mierze niezbadane – i dlatego ciekawe.

W tej perspektywie AI nie jest drogą na skróty, jest zaproszeniem do długiego, czasochłonnego procesu eksploracji. To interesujące pęknięcie w narracji o AI jako narzędziu efektywności

Partnerstwo:

AI jako współtwórca procesu

Na biegunie najtrudniejszym do zdefiniowania są ci, którzy mówią o AI jako o współtwórcy – z pełną świadomością, że to metafora. Pojawia się tu wątek szczególnie intymny: jeden z twórców wspomina, że AI stała się ważnym wsparciem ze względu na dysleksję.

Rzeczy, których przez trzydzieści lat nie byłem w stanie realizować samodzielnie, dziś stają się możliwe. AI bardzo pomaga w komunikacji z instytucjami – a dla mnie, jako naturalnego dyslektyka, to szczególnie ważne.

III

Tożsamość nienaruszona, autorstwo w ruchu

Na dziewięć rozmówców ośmioro deklaruje brak jakiegokolwiek wpływu AI na sposób, w jaki postrzegają siebie jako twórców. Jedynym wyjątkiem jest spostrzeżenie, że rola artystów jako środowisko – nie jako jednostki – podlega redefiniowaniu.

My, jako artyści, sami się zastanawiamy, jak będzie się zmieniać nasza rola. Jeszcze nie patrzę na to w kategoriach zagrożenia dla samej refleksji artystycznej – bo żeby przeprowadzić pogłębioną refleksję, trzeba czerpać z różnych kontekstów.

To subtelne, ale istotne rozróżnienie: nie „moja tożsamość się zmienia” lecz „rola artysty jest negocjowana”.

Autorstwo: od stabilności do płynności

Dla większości autorstwo należy do człowieka, tak jak należy do pianisty, a nie do fortepianu:

Jeżeli konsultuję coś ze sztuczną inteligencją, to dlatego, żeby znaleźć odpowiedzi na pytania, które i tak popychają mnie do przodu. Nie wpisuję współautorstwa osoby, która mnie wysłuchała, automatycznie to samo przed komputerem.

Ale jest przypadek, który komplikuje tę prostą logikę. Dwoje artystów realizowało projekt oparty na algorytmicznym rozszerzaniu fotografii archiwalnych – bez promptów, obserwując, co AI wygeneruje poza kadrem. W końcu doszli do wniosku, że są współautorami całości.

Czy jeśli wybrałem jakieś zdjęcie, później je obrabiałem – to ja jestem autorem? A jeśli ona wybrała inne? Doszliśmy do wniosku, że jesteśmy autorami całego procesu, nie poszczególnych obrazów.

Pokazuje to, że pytanie o autorstwo w pracy z AI musi być zadawane na poziomie całego procesu twórczego, nie poszczególnych artefaktów. Jeden z rozmówców przesuwa tę myśl na poziom filozoficzny:

Gdybyśmy myśleli o tym, że to jest technologia, która nas rozszerza, to byłoby znacznie bliższe prawdy, niż dawać temu autorstwo technologiczne. Technologia nie jest osobnym bytem – to narzędzie, które istnieje tylko w relacji z człowiekiem.

IV

Czas, ciało, rytm pracy

Jak AI organizuje (i dezorganizuje) proces twórczy

Kiedy badani mówią o wpływie AI na organizację pracy, ujawnia się złożony wzorec.

AI przyspiesza fazę wstępną, to sygnał powtarzający się w kilku wywiadach. Generowanie idei, szkicowanie wariantów, krystalizowanie koncepcji, pisanie maili i opisów projektów, przygotowywanie dokumentacji grantowej: te etapy stają się szybsze i mniej energochłonne. Jeden z rozmówców opisuje to bez ogródek:

Jestem realistą. Droga artysty wizualnego to „grantoza”, tak jak w nauce. System mówi, że praca artystyczna jest poniżej płacy minimalnej. Więc jeśli AI pomaga mi opisać projekt w sposób atrakcyjny dla urzędnika, który go ocenia, to jest narzędzie, które po prostu działa.

Ale jest też druga strona. AI wcale nie przyspiesza twórczego rdzenia procesu, a dla tych, którzy traktują ją jako przedmiot badań, wręcz go wydłuża.

Osiągnięcie podstawowych efektów jest łatwe, ale dojście do rezultatów zgodnych z własnymi wymaganiami wymaga ogromnego zaangażowania i kontroli – bo bardzo łatwo zejść z obranej drogi.

Dla kilkorga rozmówców AI nie zmieniła w ogóle rytmu pracy – albo dlatego, że korzystają z niej rzadko i selektywnie, albo dlatego, że ich praca zależy od czynników ludzkich – współpracy z klientami, podwykonawcami, nieprzewidywalnych okoliczności technicznych, których AI nie jest w stanie zoptymalizować.

Pojawia się też wątek unikalny: AI jako wsparcie komunikacyjne. Twórca z dysleksją opisuje, jak AI – jako narzędzie transformacji myśli w tekst – zmieniła jego relację z pismem. Nie chodzi tu o efektywność. Chodzi o dostępność – o możliwość artystycznej partycypacji w przestrzeniach, które poprzednio były ograniczone przez barierę językową. To wymiar, o którym rzadko się mówi w debatach o AI i sztuce.

V

Ekonomia: kto zyskuje, kto traci

Dualizm, który środowisko jeszcze nie oswaja

Jeśli jest jeden temat, w którym badanie ujawnia głęboką asymetrię perspektyw, to jest nim właśnie ekonomia.

Większość rozmówców deklaruje, że AI nie zmieniła ich sytuacji finansowej. Ale ta deklaracja wymaga kontekstualizacji. Badana próba jest zdominowana przez twórców z etatem akademickim lub instytucjonalnym, to jest ich bufor ekonomiczny. Dla nich AI jest eksperymentem, nie kwestią przetrwania.

Inaczej wygląda to z perspektywy twórców uzależnionych od rynku zleceń. Jeden z rozmówców opisuje mechanizm, który można by nazwać paradoksem produktywności:

Profesjonalista może realizować więcej projektów w tym samym czasie. Może wziąć jeden następny – tylko że na rynku jest określona ilość tych projektów. Więc ten trzeci może zrobić za niższą stawkę. Kiedy on obniża swoje wynagrodzenie, automatycznie niektóre podmioty nagle mają pieniądze na wykorzystanie jego usług. Docelowo wszystkie stawki spadają.

Mechanizm jest logiczny i brutalny: AI zwiększa produktywność profesjonalistów, co prowadzi do konkurencji cenowej, co prowadzi do spadku stawek rynkowych. I – co ważniejsze – sprawia, że na rynku zanikają miejsca dla początkujących. Kiedyś juniorzy wchodzili w środowisko przez proste, powtarzalne zadania. Teraz te zadania są zautomatyzowane. Zatem dla nich nie ma wejścia.

Mamy mniej zleceń dla osób na poziomie wchodzącym na rynek. Ten senior, ten profesjonalista po prostu nie potrzebuje tych juniorów. Kiedyś wchodziło się w animację, kolorując klatki – teraz to wszystko się automatyzuje.

Ten wątek, czyli zanikanie piramidy talentów i przerwanie transferu kompetencji między pokoleniami, jest jednym z najbardziej niepokojących sygnałów całego badania. I jest zupełnie nieobecny w dyskursie artystycznym skupionym na własnej twórczości.

VI

Czego się boimy – i czego nie

Różne perspektywy, różne obawy

Nie ma jednej dominującej obawy. Są cztery klastry, często niezależne od siebie, często angażujące różnych rozmówców.

Klaster 1:

Prawa autorskie

To jest jedyny temat, w którym niemal wszyscy się zgadzają. Modele AI są trenowane na dziełach twórców bez ich zgody, bez wynagrodzenia, bez jakichkolwiek mechanizmów regulacyjnych.

Najpoważniejszym problemem jest lekceważenie praw autorskich przez właścicieli narzędzi AI. Działają oni w sposób nieuregulowany i niedopuszczalny dla wszelkich innych graczy rynkowych, zgodnie z prawem silniejszego.

Mam wobec tego ambiwalentny stosunek. Z jednej strony, bez trenowania na istniejących dziełach postęp technologiczny nie byłby możliwy. Z drugiej to jednak forma kradzieży funkcjonująca poza ramami prawa.

Klaster 2:

Standaryzacja i ujednolicenie języka wizualnego

Kilkoro rozmówców wyraża niepokój o presję AI na standaryzację i ujednolicenie estetyki. Jeśli wszyscy artyści korzystają z tych samych modeli i tych samych promptów, języki wizualne zaczynają się do siebie zbliżać. Forma się upraszcza. Bogactwo estetyczne kurczy się do tego, co AI uznaje za "poprawne".

W odpowiedzi świadomie wzmacniam w swojej praktyce elementy analogowe, ślad ludzkiej ręki i rzemieślniczy wymiar pracy. Łączę je z dotychczasowymi metodami jako odpowiedź na konfrontację z pełnymi wytworami AI na rynku sztuki.

Pojawia się też obawa o presję ekonomiczną na szybkie i tanie rozwiązania. To pytanie, na które środowisko nie ma jeszcze dobrej odpowiedzi.

Klaster 3:

Władza, manipulacja, inwigilacja

Kilkoro rozmówców formułuje obawy na poziomie systemowym, daleko poza środowiskiem artystycznym:

Często powtarza się, że nie należy bać się AI, tylko ludzi, którzy nią zarządzają i ja się z tym zgadzam. Wszystko zaczyna się i kończy na człowieku. Ale problem polega na tym, że ta władza jest niewidzialna i wywiera presję, której często nie jesteśmy świadomi.

Martwi mnie, że polskie i zagraniczne modele AI oraz tworzące je instytucje nie zaprosiły żadnych twórców do udziału w pracach nad takimi programami. AI powinno być oznaczane lub powinno zawierać opis źródeł, z których korzysta lub na których się uczy.

Klaster 4:

Ci, którzy nie boją się niczego

Jeden z rozmówców nie wyraża żadnych obaw. Zaznaczając, że to świadoma pozycja kogoś, kto wybrał entuzjazm jako strategię. Co ciekawe, także kilkoro rozmówców, którzy dostrzegają zagrożenia, podkreśla, że nie dotyczą one ich własnej twórczości.

VII

Kto nas chroni?

Luka instytucjonalna i nowe formy aktywizmu

Na pytanie o ochronę i reprezentację interesów zawodowych odpowiedzi zbiegają się w jednym punkcie: ochrony nie ma. Albo przynajmniej nie tej, która byłaby adekwatna do skali i tempa zmian.

Nie wiem, czy rozróżnienie na artystów korzystających i niekorzystających z AI w ogóle ma dziś sens. Raczej należałoby zapytać, czy artyści jako tacy są chronieni, a wydaje mi się, że nie. Zresztą nie tylko artyści, ale praktycznie nikt.

AI nie tworzy nowych problemów ochrony artystów. Uwydatnia i przyspiesza problemy, które istniały od dawna: brak uregulowania freelancingu, umowy bez gwarancji własności intelektualnej, pełna elastyczność kosztów po stronie twórców.

Rozmówcy opisują trzy obszary, w których ochrona jest nagle potrzebna. Pierwszym są prawa autorskie do treści używanych do trenowania modeli:

XYZ to rozwiązało, ich model jest wytrenowany na zasobach, do których mają prawa, i każdemu wypłacają tantiemy za wkład do wytrenowania. Czy to jest rozwiązanie? Nie wiem. Ale musi być to jakoś rozwiązane, bo w tej chwili mamy Dziki Zachód.

Drugim obszarem są prawa do wizerunku i głosu: obszar nieuregulowany prawnie, bo prawo nie nadąża za technologią. Trzecim: „aktywizm baz danych”:

Potrzebny jest nowy aktywizm związany z bazami danych. Nie tylko w kontekście artystów i ich praw, ale też inkluzywności: skąd pochodzą te dane, kto jest w nich reprezentowany, jaka jest ich różnorodność.

Pada też postulat niestandardowy: jeden z rozmówców mówi o potrzebie „hamulca ręcznego”: nie zakazu AI, lecz świadomej decyzji, że musimy od czasu do czasu zwolnić i zapytać, czy idziemy we właściwym kierunku.

Nieradykalne, ale mądrze zaprojektowane rozwiązania byłyby wskazane. Nie odcinajmy AI zupełnie, bo to jest narzędzie z bardzo dużym potencjałem. Ale powinna być możliwość – rodzaj hamulca ręcznego – żebyśmy mogli w pewnym momencie coś zwolnić i zreflektować, czy rzeczywiście nam to jest potrzebne w takim stopniu.

VIII

Konsensusy, napięcia i pęknięcia

Co nas łączy, co nas dzieli

Po przejściu przez osiem obszarów tematycznych warto zatrzymać się i wskazać, gdzie badanie ujawnia zbieżność, a gdzie napięcie.

KONSENSUSY (to, co łączy rozmówców):

- ♦ AI nie zagraża tożsamości twórczej. U wszystkich badanych niezależnie od podejścia, głębokości integracji AI i modelu pracy.
- ♦ AI nie jest autorem ani konkurentem. Żadna z badanych osób nie używa tych kategorii w odniesieniu do AI.
- ♦ Brak regulacji praw autorskich twórców, na których dziełach trenowane są modele AI, to pilny problem. Konsensus obejmuje także tych, którzy nie mają osobistych zastrzeżeń wobec AI.
- ♦ Ład instytucjonalny nie nadąża za technologią. Wszyscy widzą lukę, jednak różnią się co do tego, jak ją wypełnić.

NAPIĘCIA (to, co różni rozmówców):

- ♦ Instrumentalizm vs. eksploracja. Część badanych widzi AI jako przezroczyste narzędzie. Inni badają ją jako osobne medium z własną estetyką i specyfiką.
- ♦ Entuzjazm vs. krytyczna czujność. Opinie rozciągają się od braku jakichkolwiek obaw aż do głębokiej ambiwalencji względem władzy nad technologią.
- ♦ Ekonomia seniorów vs. rynek juniorów. Dla profesjonalistów AI jest szansą. Dla młodych, dopiero zaczynających karierę, może być zablokowaniem wejścia do zawodu.
- ♦ Autorstwo stabilne vs. płynne. Dla większości autorstwo jest oczywiste i nienegocjowalne. Ale dla tych, którzy pracują kolaboratywnie, granice autorstwa są bardziej dynamiczne.
- ♦ Źródło obaw: własna praktyka vs. system. Ci z dłuższym doświadczeniem w AI często wyrażają niepokój na poziomie systemowym. Ci z krótszym, częściej na poziomie osobistej praktyki. To ważna asymetria.
- ♦ Wizja przyszłości: szansa vs. adaptacja vs. zagrożenie. Żadna odpowiedź nie jest absolutna. Ale te trzy wektory nie są możliwe do pogodzenia bez klarownej decyzji, kto i na jakich zasadach ma kształtować ten kierunek.

Warto podkreślić, że te napięcia nie są konfliktami. Rozmówcy o różnych przekonaniach nie kwestionują siebie nawzajem, raczej opisują różne fragmenty tej samej rzeczywistości, patrząc na nią z różnych pozycji instytucjonalnych, różnych doświadczeń i różnych progów narażenia na ryzyko.



Zamiast zakończenia

Pytania, które badanie stawia i na które jeszcze nie odpowiada

Część najważniejszych wniosków tego badania to nie odpowiedzi, ale kolejne pytania.

Pierwsze dotyczy ekonomicznej widoczności. Badana próba jest zdominowana przez artystów z buforem instytucjonalnym. Co powiedzieliby ci bez niego? Twórcy freelancerzy, zależni od rynku zleceń, bez grantu ani etatu? Ich doświadczenie z AI jest prawdopodobnie inne. I jest głosem, którego brakuje w tym badaniu.

Drugie pytanie dotyczy czasu. Badanie jest migawką z momentu, który zmienia się z miesiąca na miesiąc. Zanikanie piramidy talentów to nie metafora. To proces, który, raz uruchomiony, trudno zatrzymać.

Trzecie dotyczy braku młodszych głosów. Wszyscy badani to twórcy z dorobkiem, często z akademickim zakotwiczeniem. Gdzie są studenci? Absolwenci wchodzący na rynek? Ci, którzy próbują zbudować karierę w środowisku, w którym – jak opisuje jeden z rozmówców – drabina została odsunięta?

Dopóki AI jest w przeważającej części produktem komercyjnych firm – pozostanie wtórna. Artyści często korzystają ze zdobyczy poprzednich epok, wynalazków – tych nieudanych także – przerabiając je według własnej wyobraźni. Tego nie zastąpi na razie AI.

Jeden z rozmówców kończy rozmowę obserwacją, będącą może najtrafniejszym podsumowaniem całego badania: na poziomie indywidualnym AI daje mu ogromne możliwości twórcze. W szerszym kontekście społecznym widzi zagrożenia związane z manipulacją i władzą.

To są wyzwania, którym środowisko artystyczne będzie musiało sprostać, podejmując decyzje, jak jej używać, kto ma do niej dostęp, na czyich dziełach się uczy i kto zarabia na jej owocach.

Algorytm to nowe medium – pytanie brzmi, czyją ręką się posługuje.



Katalog wizualny

dr hab. Aleksandra Łukaszewicz

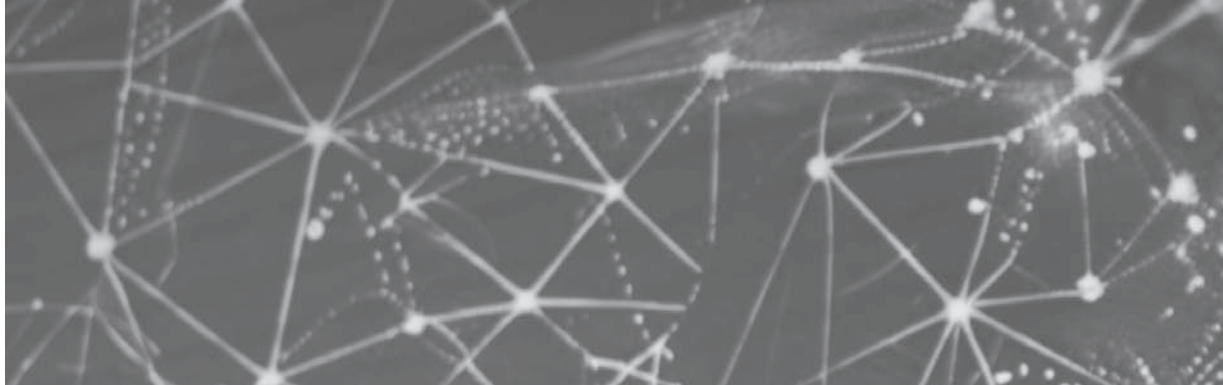
kuratorka wystawy, Prezes Polskiego Towarzystwa
Estetycznego, filozofka, kulturoznawczyni
i artystka intermedialna



dr Patrycja Maksylewicz

kuratorka wystawy, artystka intermedialna,
prodziekan ds. studenckich i kształcenia
na Wydziale Intermediów ASP w Krakowie





Artyści pierwszej edycji

Pierwsza edycja Biennale Sztuki AI zgromadziła artystki i artystów reprezentujących różnorodne dziedziny sztuki współczesnej – od sztuk wizualnych, performansu i filmu eksperymentalnego, przez fotografię, muzykę, projektowanie i modę, po sztukę cyfrową, media immersyjne oraz praktyki badawczo-artystyczne. Zaproszeni twórcy i twórczynie pochodzą z Polski, Niemiec, Danii, Francji, Hiszpanii, Islandii i Czech, reprezentując odmienne doświadczenia, pokolenia oraz strategie twórcze. Łączy ich jednak wspólne zainteresowanie wpływem sztucznej inteligencji na współczesną kulturę oraz poszukiwaniem nowych modeli relacji pomiędzy człowiekiem, technologią i procesem twórczym.

Prezentowane na wystawie „[Nie]świadome Algorytmy” realizacje ukazały sztuczną inteligencję z wielu perspektyw. Dla jednych artystów i artystek stała się ona nowym medium twórczym, pozwalającym generować obrazy i dźwięki, często w interakcji z otoczeniem zewnętrznym i publicznością. Inni podszli do niej jako do partnera dialogu i wymiany, partnera wpływającego na sposoby istnienia świata, komunikowania się w jego obszarze i zarządzania nim. Dzięki temu możliwe było zaprezentowanie serii postaw artystycznych względem nowych technologii. Sekwencja sekcji Algorytm jako Me-

dium, Współpraca Człowiek-Maszyna, Symulacje Świadomości, Etyczne Zgrzyty i Czarna Skrzynka AI, Kod Ciała: Algorytmy Tożsamości i Moda Responsywna, układa się w spójną narrację ukazującą rozwój podejścia do sztucznej inteligencji, posiadający zdywersyfikowaną trajektorię. W jedną stronę skręca ona ku ekscytacji postępem technologicznym i możliwościami eksperymentalnego wykorzystywania technologii AI w ekspresji artystycznej, która czasem prowadzi do uznania istnienia bytów nieludzkich, agentów technologicznych jako partnerów w komunikacji społecznej przyszłości. Z drugiej – w wyniku sceptycznego i krytycznego podejścia do technologii AI – idzie w kierunku stawiania pytań dotyczących statusu dokumentalnej prawdy, przemian środowiska naturalnego, miejskiego, a także ciała i polityki.

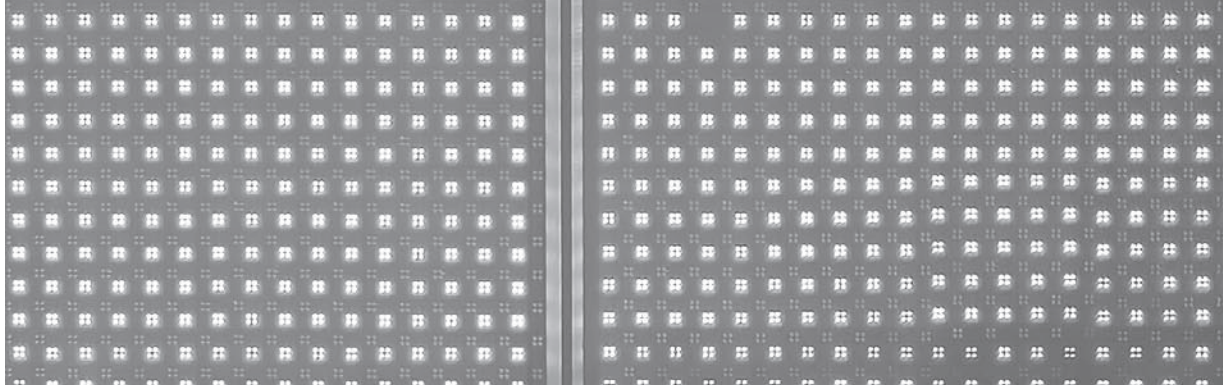
Różnorodność prezentowanych na wystawie mediów odzwierciedlała złożoność współczesnej sztuki tworzonej z wykorzystaniem narzędzi sztucznej inteligencji. W Pałacu Potockich i w Bunkrze Sztuki znalazły się instalacje interaktywne i immersyjne, projekty generatywne, sztuka oparta na bio-feedbacku, fotografia, film eksperymentalny, animacja, grafika generowana algorytmicznie, muzyka, performans, rzeźba, moda cyfrowa oraz projekty wykorzystujące robotykę, druk 3D i środowiska rzeczywistości wirtualnej.

Twórcy i twórczynie biorący udział w Biennale nie zaproponowali jednej wizji przyszłości sztucznej inteligencji, ale różne możliwe spojrzenia, które zostały ułożone przez kuratorki wystawy w spójną opowieść o możliwych rodzajach interakcji człowieka i sztucznej inteligencji. Prace artystyczne ukazały zarówno potencjał twórczy technologii, jak i zagrożenia związane z automatyzacją, utratą sprawczości, manipulacją informacją, redefinicją ludzkiej tożsamości i cielesności czy sposobami zarządzania konfliktami zbrojnymi. Dzięki temu wystawa stała się przestrzenią dialogu pomiędzy entuzjazmem

wobec nowych technologii a krytycznym namysłem nad ich społecznymi, etycznymi i filozoficznymi konsekwencjami.

Zaproszeni artyści i artystki stworzyli wspólnie wielogłosową opowieść o świecie, w którym algorytmy coraz częściej stają się współtwórcami obrazów, narracji i doświadczeń. Ich realizacje nie przedstawiały jednoznacznych odpowiedzi, lecz zachęciły do refleksji nad tym, czym staje się twórczość, autorstwo i odpowiedzialność w epoce sztucznej inteligencji, a także nad możliwymi sposobami współdziałania człowieka i technologii.

*dr hab. Aleksandra Łukaszewicz
dr Patrycja Maksylewicz*



Algorytm jako Medium

Francesco Fabris

DISPLACES A/V live ▼





Francesco Fabris

▲ **Below the Haze Line: An Extinct Gaze**

Karina Gorzkowska

Ile razy dziennie robisz sobie selfie?

1072? ▼





Karina Gorzkowska

▲▼ Ile razy dziennie robisz sobie selfie? 1072?





Andreas Guskos

▲ AndreasGus Youtube Channel – Cinema created by artificial intelligence

Kobas Laksa

12 MUTED MEN ▼





Kobas Laksa

▲▼ Fake Hunger – wykład performatywny

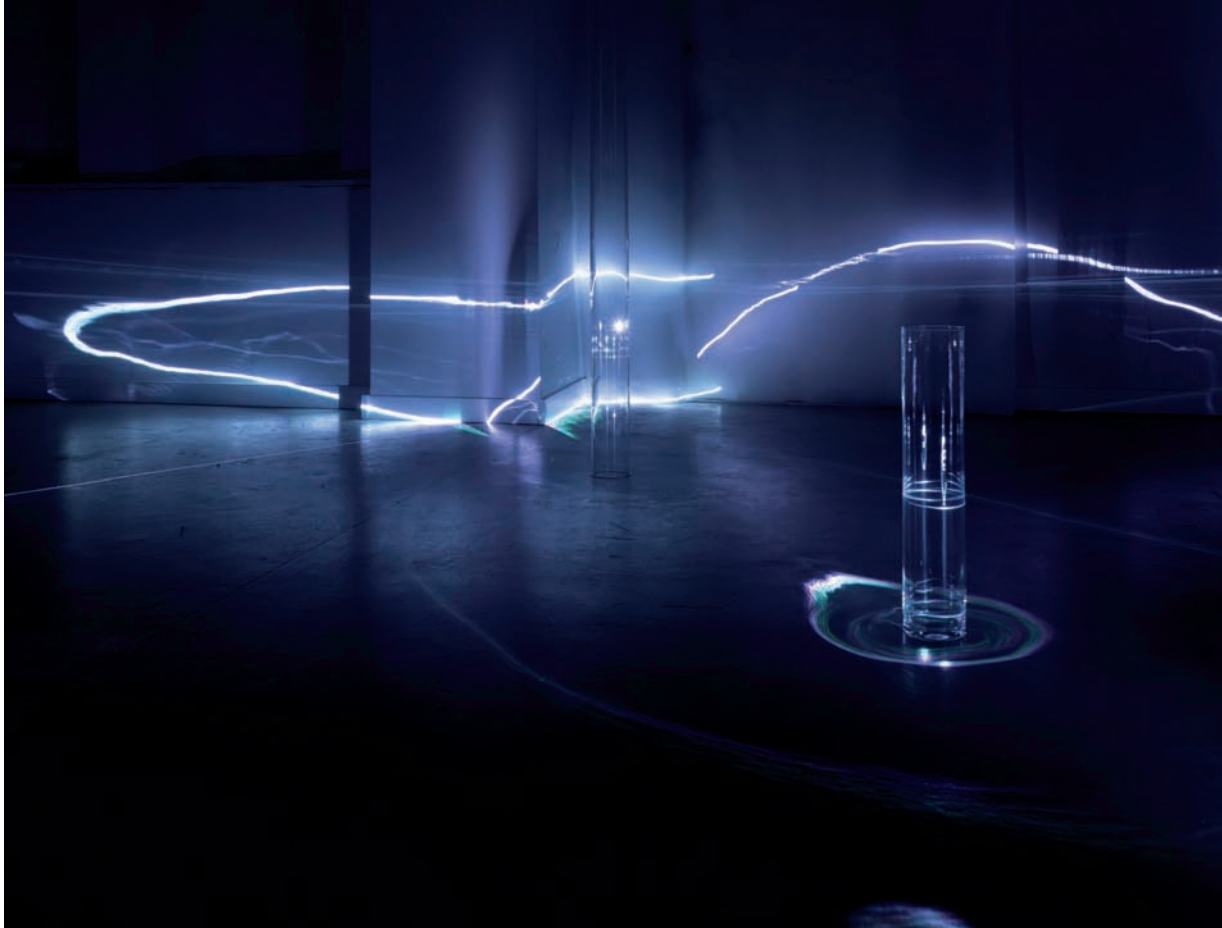




Arkadiusz Marcinkowski

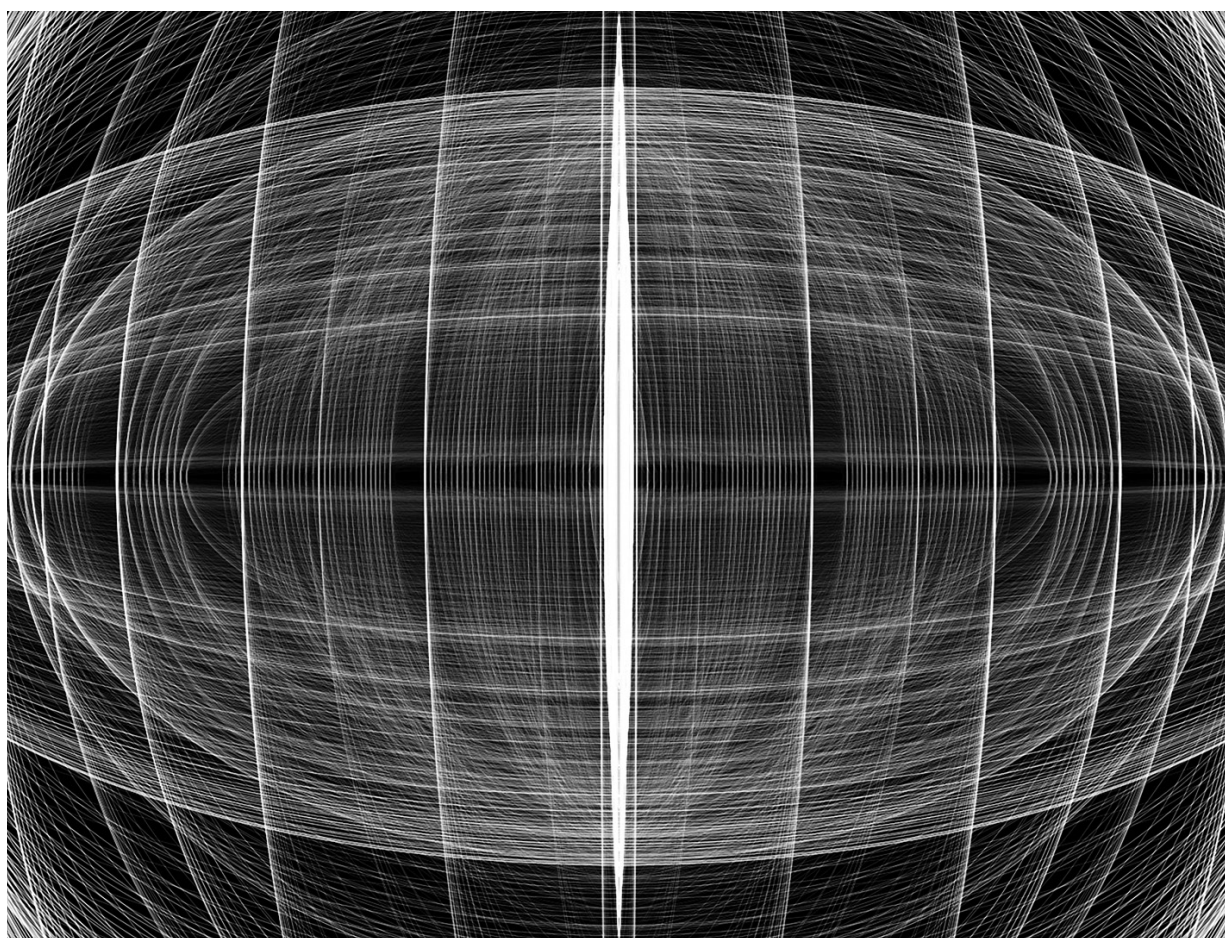
▲▼ 01001101 01001111 01000010 01001001 01010101 01010011
00100000 01010011 01010100 01010010 01001001 01010000





Patrycja Maksylewicz

▲▼ TCHNIENIE (BREATH)



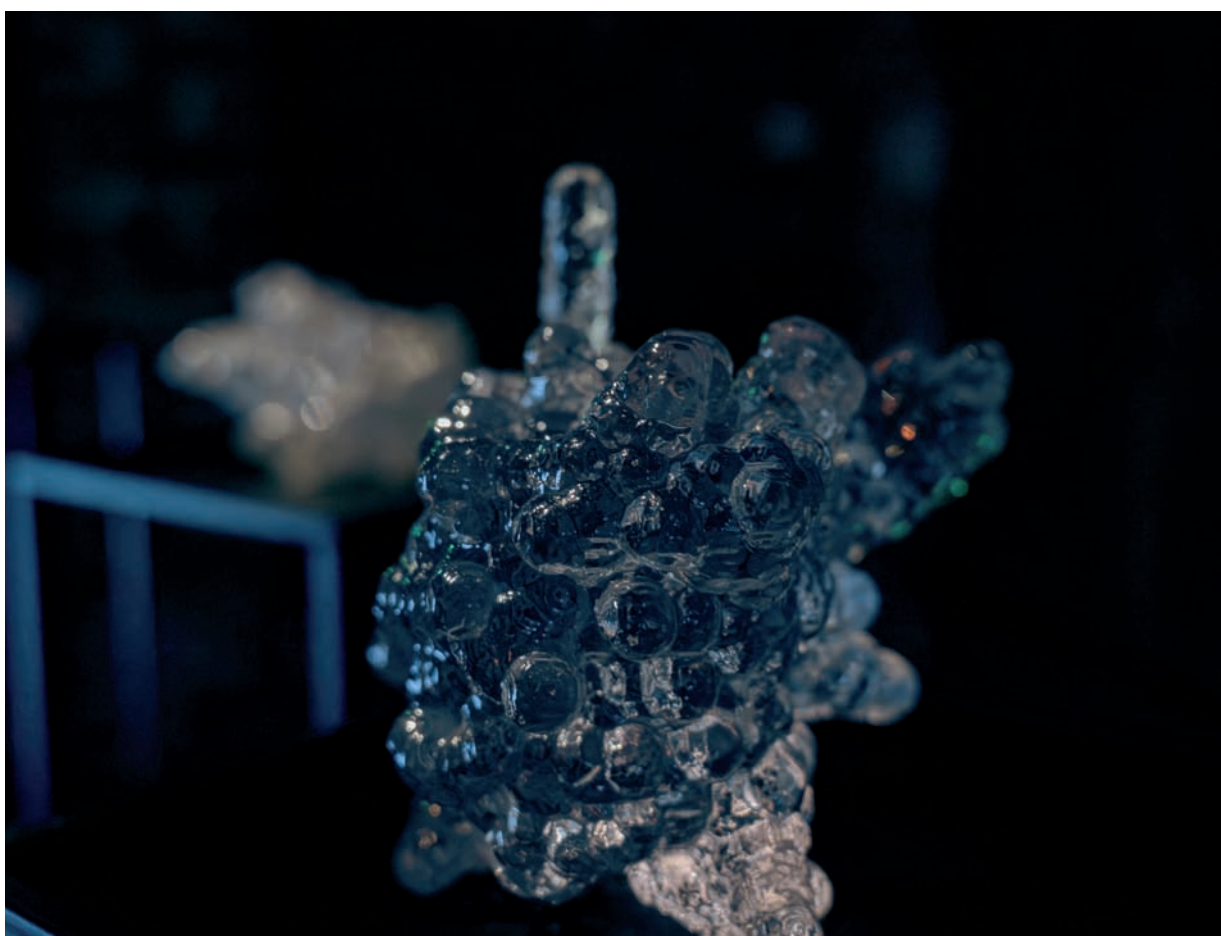


Patrycja Maksylewicz

▲ TCHNIENIE (BREATH)

Aneta Sieniawska

Affective Coding ▼

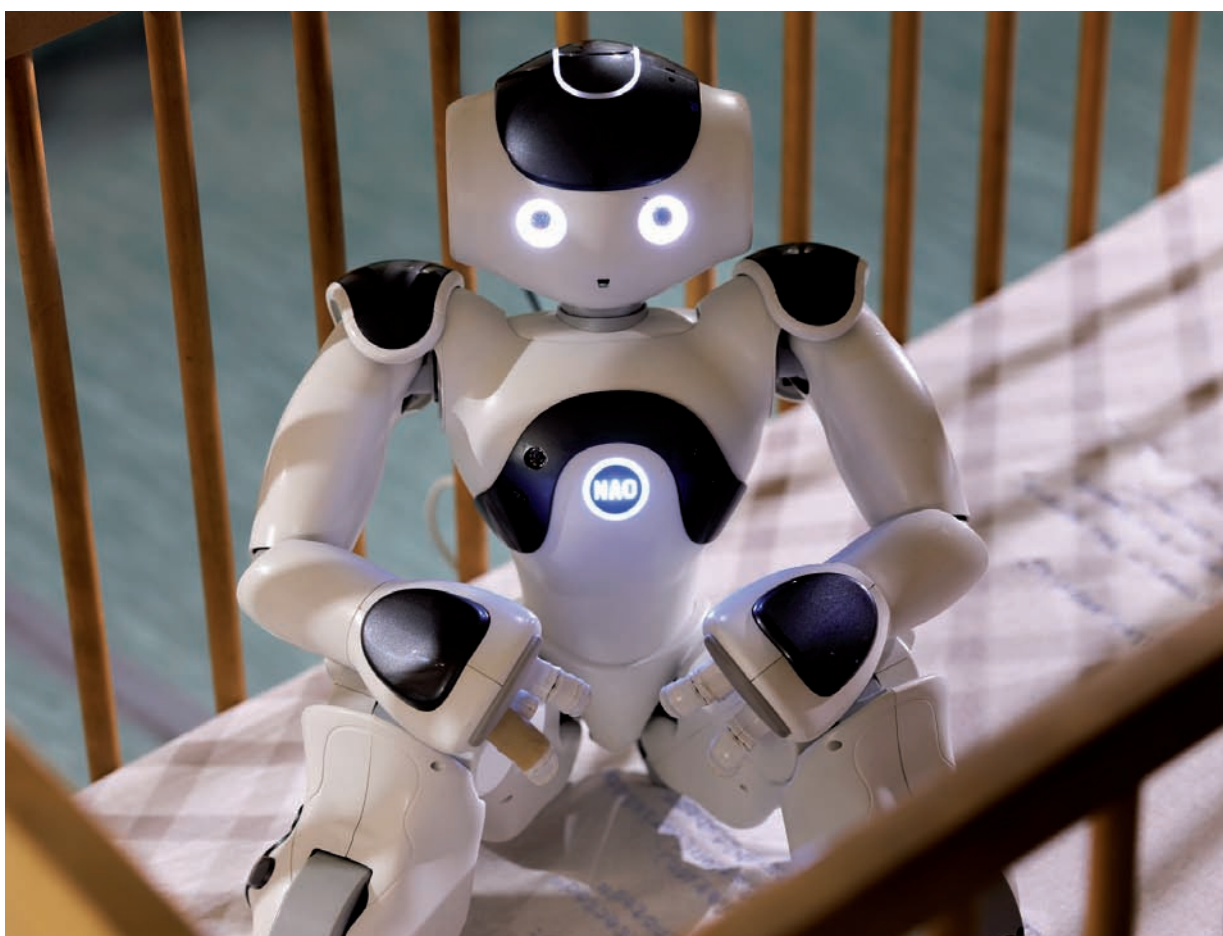




Współpraca Człowiek-Maszyna

Monika Bielenis

Cicho, dziecko śpi ▼





K. Danse (Jean-Marc Matos, Clément Barbisan, Evane Duguet)

▲▼ F_AI_L





K. Danse (Jean-Marc Matos, Clément Barbisan, Evane Duguet)

▲▼ F_AI_L





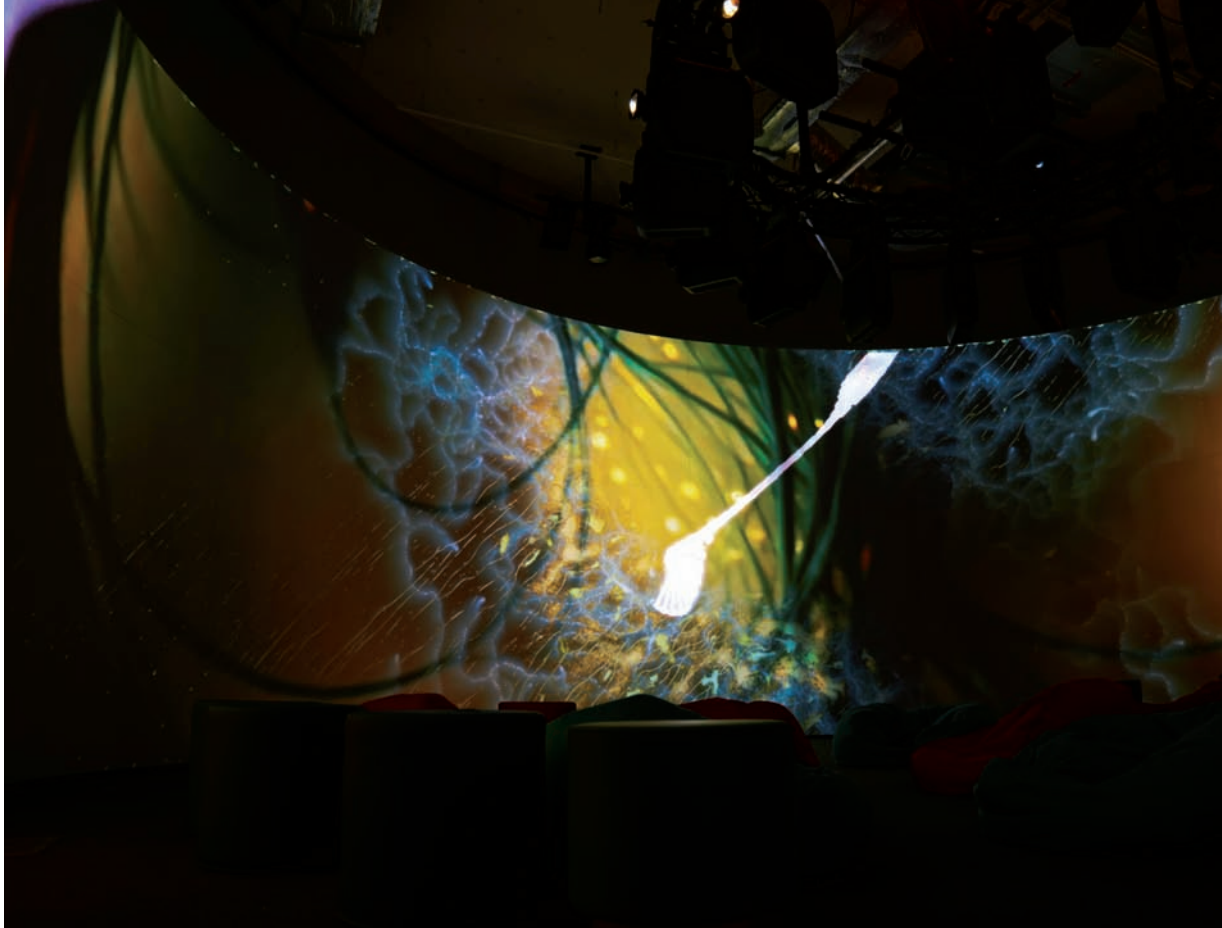
Marek Mardosewicz

▲ dell_ai_rte

Sougwen 愛君 Chung

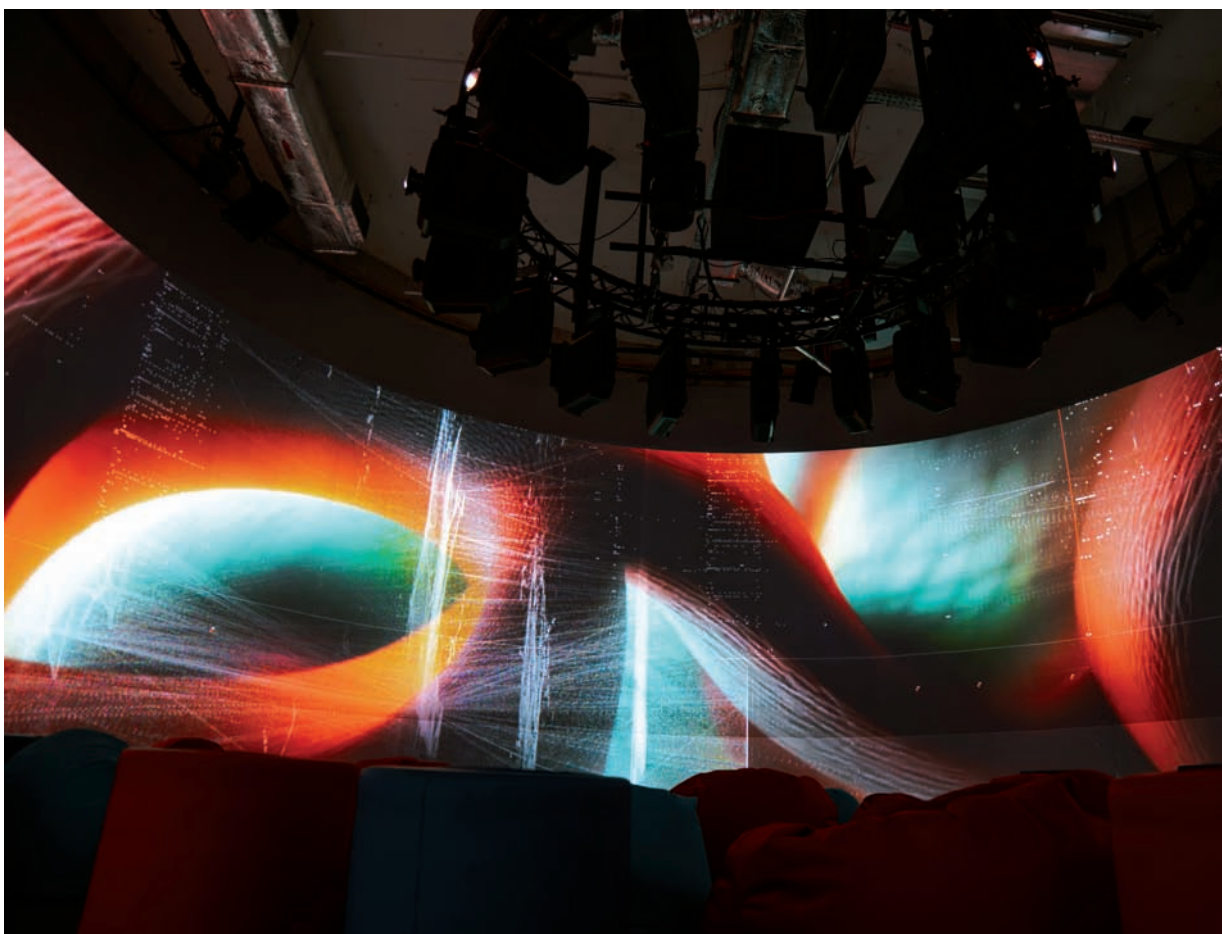
BODY MACHINE (MERIDIANS) ▼





Marcos Novak

▲▼ Quantum Global Organoid Orchestra





Marcos Novak

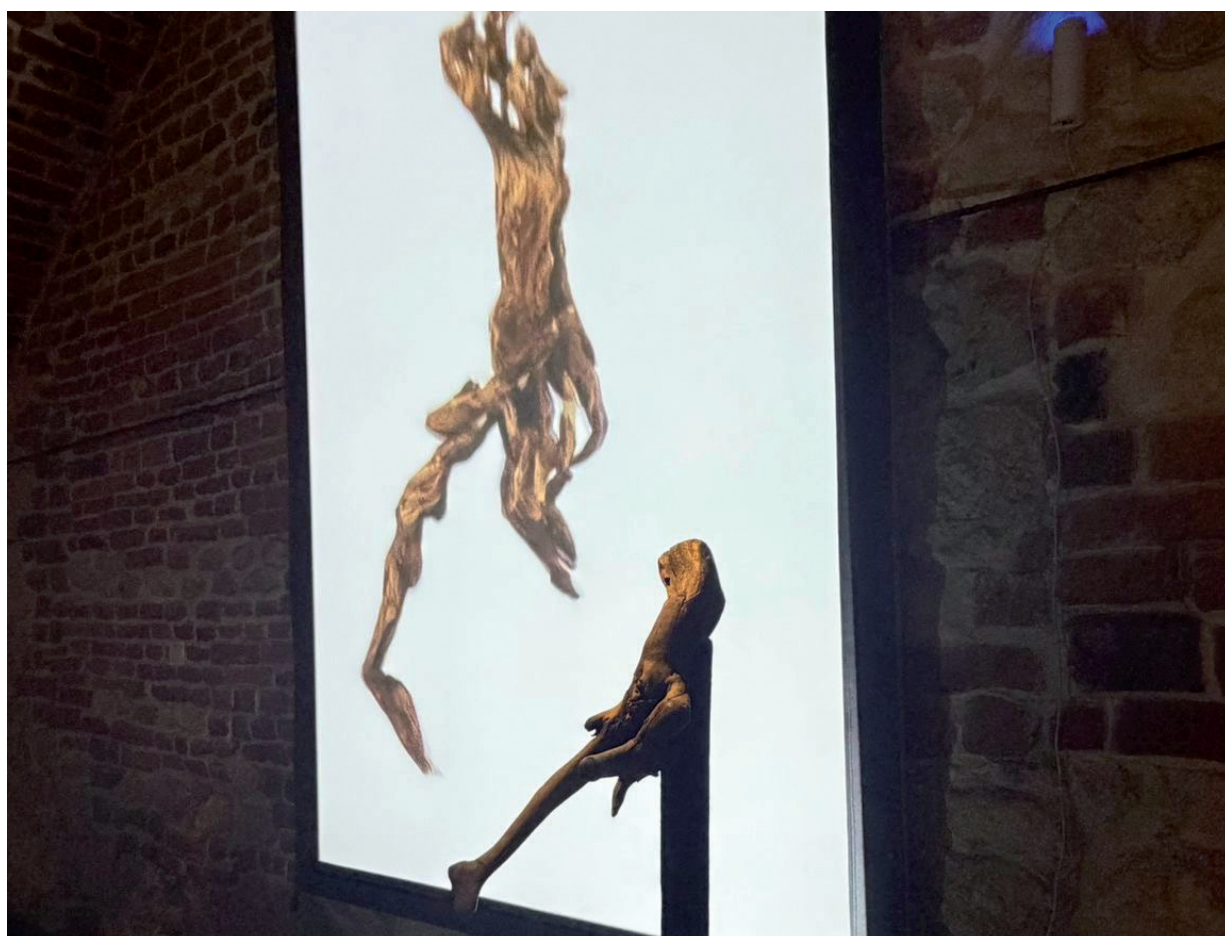
▲ Quantum Global Organoid Orchestra



Symulacje Świadomości

Erwin Jeneralczyk

Noise ▼





Jacek Nagłowski

▲▼ PostRadio





Piotr Wyrzykowski alias Peter Style + Komputer Lars

▲▼ Wiktor Cukt 2.0 – Curriculum Vitae





Etyczne Zgrzyty i Czarna Skrzynka AI

Jaime del Val

Extinction 4.0: Refusal of AI ▼



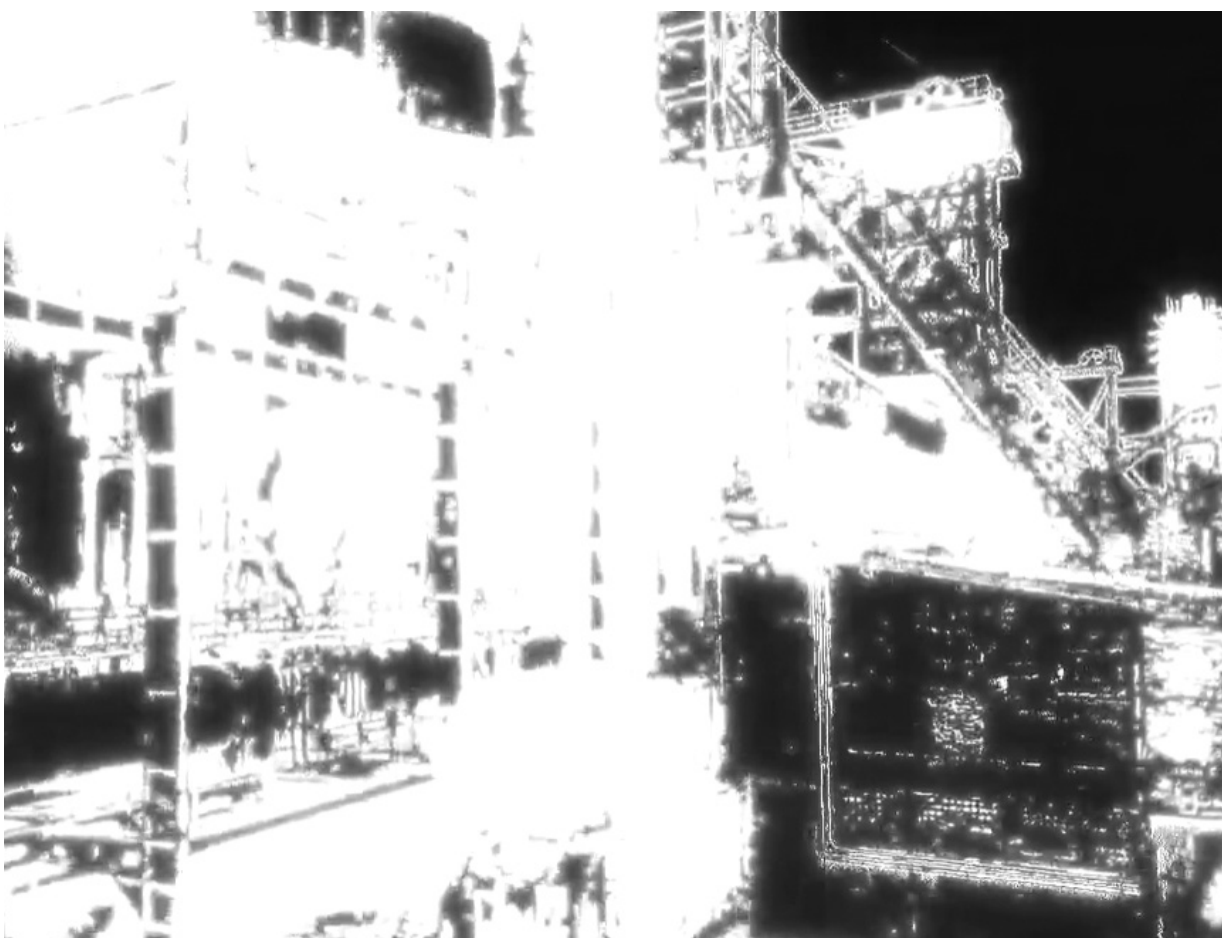


Jaime del Val

▲ Extinction 4.0: Refusal of AI

Tereza Čapandová, Tomáš Koudela

Taste of Damp Earth ▼





Agnieszka Rayss, David Sypniewski

▲▼ Koniec wojny





Mateusz Świdorski

▲ Axis Mundi: Urban Metabolism

Mariusz Sołtysik

Invaders: Heracleum and Algorithmus ▼





Kod Ciała: Algorytmy Tożsamości i Moda Responsywna

Taskin Goec

looksfarming ▼





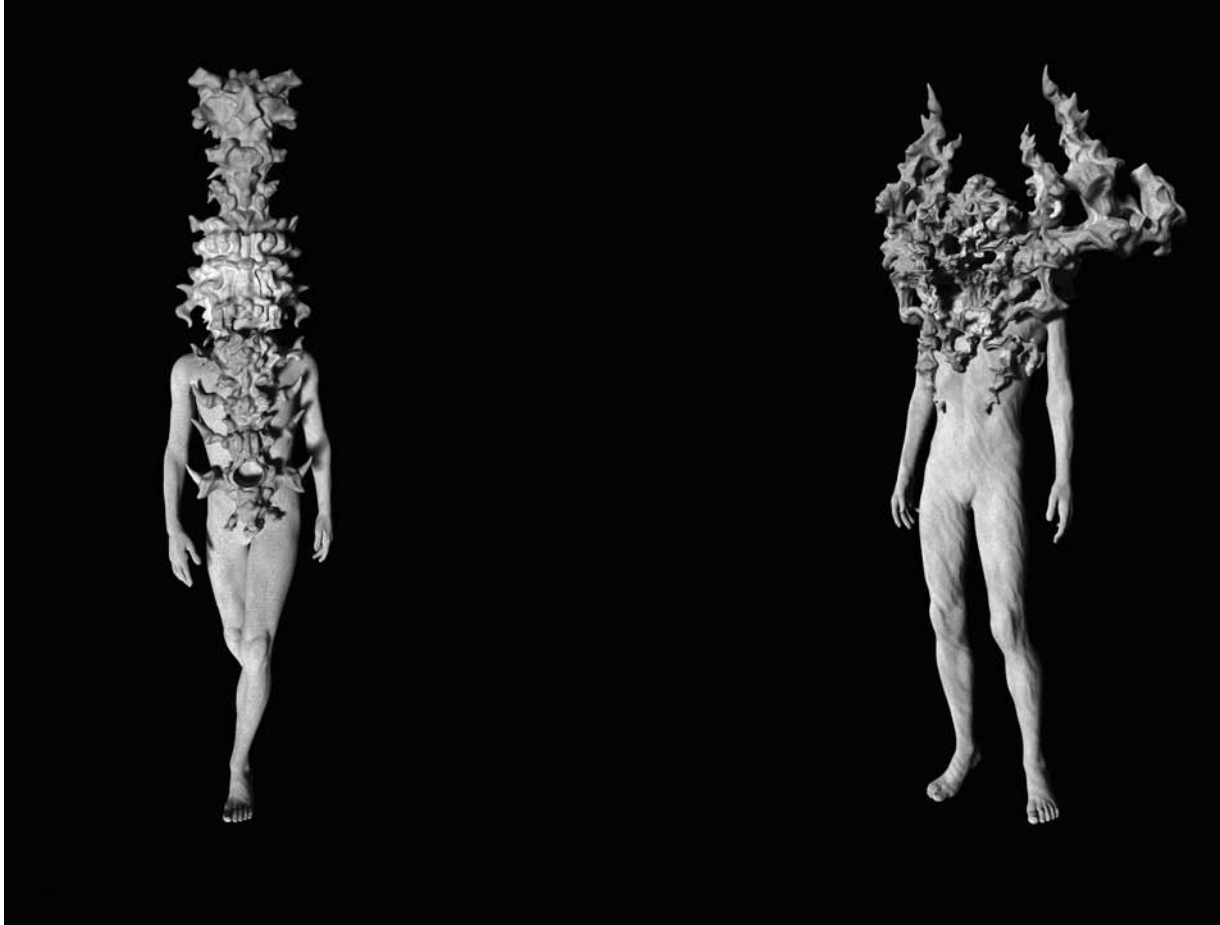
Taskin Goec

▲ looksfarming

Artur Lis

Zero Gained ▼





Piotr Stechura

▲▼ digital:desert



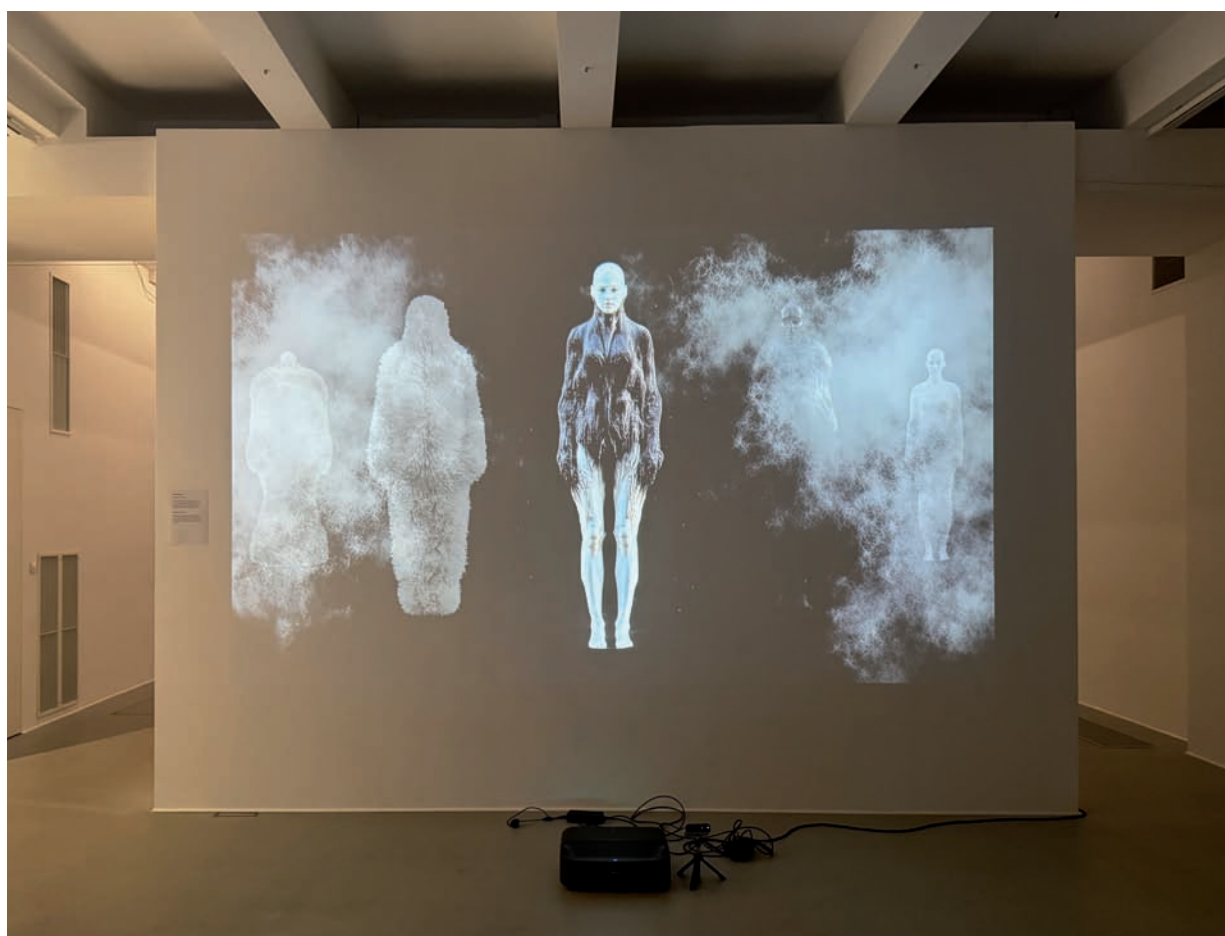


Piotr Stechura

▲ digital:desert

Anna Syczewska

SYMBIOTIC COUTURE ▼





Anna Syczewska

▲ SYMBIOTIC COUTURE

Magdalena Pińczyńska, Wojciech Brzozowski

Faust 4.0 ▼





Kodeks Etyki AI

1. Wprowadzenie

Biennale Sztuki AI jest platformą prezentacji sztuki, dyskusji i edukacji w obszarze sztucznej inteligencji. Niniejszy Kodeks Etyki AI obowiązywał wszystkich artystów, uczestników konferencji i warsztatów, partnerów oraz organizatorów wydarzenia.

2. Zasady ogólne

♦ Przezroczystość

Artyści i uczestnicy mieli obowiązek ujawniać wykorzystanie systemów AI w procesie twórczym lub merytorycznym.

♦ Szacunek dla praw człowieka

Zabronione było wykorzystywanie AI w sposób prowadzący do dyskryminacji, wykluczenia, manipulacji behawioralnej lub naruszenia prywatności.

♦ Zgoda i świadomość użytkownika

Uczestnicy wchodzący w interakcje z systemami AI musieli być o tym wyraźnie poinformowani. Wykorzystanie danych uczestników wymagało świadomej zgody.

3. Zasady dla artystów

♦ Odpowiedzialność za treści generowane przez AI

Twórca ponosił pełną odpowiedzialność za dzieła stworzone przy udziale AI, w tym za ich zgodność z prawem autorskim i prawami człowieka.

♦ Źródła danych i trenowanie modeli AI

Dopuszczalne było wyłącznie korzystanie z danych treningowych nienaruszających praw autorskich ani prywatności, pozyskanych legalnie zgodnie z RODO.

♦ Zakaz użycia systemów AI niezgodnych z prawem

Zabraniało się stosowania AI objętej zakazami AI Act, w tym systemów manipulacji emocjonalnej, społecznego scoringu i masowego nadzoru biometrycznego.

4. Zasady dla uczestników konferencji, debat i warsztatów

✦ Świadome korzystanie z AI

Uczestnicy byli zobowiązani do poszanowania praw własności intelektualnej oraz prywatności innych uczestników.

✦ Etyczne wykorzystanie technologii AI

Zabraniało się prezentowania narzędzi AI używanych do celów nieetycznych, takich jak deepfake bez zgody czy narzędzia do manipulacji wyborami.

5. Prawa autorskie i licencje

Artyści i uczestnicy byli zobowiązani do poszanowania praw własności intelektualnej. Każdy artysta określał zasady licencjonowania swoich dzieł.

6. Zasady dla organizatorów i partnerów

Organizatorzy zapewniali, że systemy AI stosowane do obsługi wydarzenia spełniały wymogi AI Act i RODO. Dane uczestników przetwarzano wyłącznie na podstawie zgody.

7. Zgłaszanie naruszeń i procedury

Każdy uczestnik miał prawo zgłosić naruszenie zasad Kodeksu. Zgłoszenia przyjmował wyznaczony koordynator ds. etyki AI. Organizator mógł wykluczyć uczestnika w przypadku poważnego naruszenia.

8. Postanowienia końcowe

Przyjęcie warunków uczestnictwa w Biennale było równoznaczne z akceptacją niniejszego Kodeksu. Kodeks podlegał ewaluacji i mógł być aktualizowany przez Radę Programową Biennale.

Organizator:



**Wydział Interdyscyplinarny
w Krakowie**
Uniwersytetu SWPS

Współorganizatorzy:

intermedia
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie


**Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie**
1818


**MAŁOPOLSKIE
CENTRUM NAUKI
COGITEON**

**bunkier
sztuki** 

kbf:


**Galeria
Pałacu Potockich**

iAD.


**Fundacja
Pro Akademika**

Projekt finansowany z Funduszu
Rozwoju Badań Naukowych Uniwersytetu SWPS

Partner
strategiczny:

Wydarzenie objęte patronatem honorowym
Prezydenta Miasta Krakowa
Aleksandra Miszańskiego



**Fundusz Rozwoju Badań Naukowych
Uniwersytet SWPS**


**Instytut
Przemysłów
Kreatywnych**

 **Kraków**

Partnerzy medialni:


KULTURA

Perspektywy

 **NIEZŁA
SZTUKA**
WWW.NIEZLASZTUKA.NET

 **LoveKraków**

 **Kraków.pl**

**Radio
Kraków**

**The AI Art
Magazine**

Partnerzy:


M E D E A

prolight


**ibis
STYLES**
Kraków Centrum


scena jutra

 **ca
phe**

**wesola
immersive**


Pałac Potockich


**Apteka
Designu**

Voelkel
Fundacja

betel

Biennale Bot oraz warsztaty edukacyjne stanowią część projektu „Sztuka przyszłości: kreatywny dialog i edukacja z AI”. Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzącego z Funduszu Promocji Kultury – państwowego funduszu celowego, w ramach programu Edukacja artystyczna 2025.



**Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego**



**Autor plakatu wykorzystanego
w projekcie okładki:**

Tomasz Budzyń

Koordinacja raportu:

Justyna Berniak-Woźny
Katarzyna Kowalska-Jarnot

Autorzy zdjęć :

Miłosz Koziół
Mariusz Chankowski

**Opracowanie typograficzne
i łamanie:**

Luiza Pindral