IMPLIKACJE 2.0. NOWE RELACJE W PROCESIE TWÓRCZYM
Spojrzenie krytyczne

IMPLIKACJE 2.0. NOWE RELACJE W PROCESIE TWÓRCZYM to kolejna odsłona projektu poświęconego obecności nowych technologii w praktykach artystycznych oraz zmianom, jakie wywołują one w sposobach tworzenia, myślenia o dziele i jego odbiorze.

IMPLIKACJE 2.0 są próbą przyjrzenia się technologii poprzez konsekwencje jej obecności w sztuce. Interesuje nas nie tyle sama nowość kolejnych narzędzi, ile to, co dzieje się z procesem twórczym, kiedy zaczynamy z nich korzystać. Chcemy zastanowić się, jak zmienia się rola artysty, w jaki sposób powstaje współczesna forma i czy technologia może prowadzić do bardziej świadomego oraz dostępnego uczestnictwa w sztuce. Najważniejsze pozostaje przy tym pytanie o człowieka, który z technologii korzysta, podejmuje decyzje i nadaje znaczenie temu, co za jej pomocą powstaje.

Pierwsza edycja projektu koncentrowała się przede wszystkim na druku 3D jako narzędziu otwierającym nowe możliwości kreacji. Interesowała nas wówczas relacja pomiędzy modelem cyfrowym a materialnym obiektem, eksperyment technologiczny oraz sposób, w jaki nowe narzędzia wchodzą do warsztatu artysty. Już wtedy pojawiały się jednak pytania dotyczące autorstwa, autentyczności dzieła, ekologii, odpowiedzialności oraz statusu pracy, która może istnieć zarówno jako zapis cyfrowy, jak i jako zmaterializowana forma. Rozwinięciem tych rozważań stała się monografia *3D. Implikacje. Cyfra i bryła*. Zebrane w niej teksty pokazały, że technologia nie jest jedynie neutralnym narzędziem wykonawczym. Wpływa na sposób formułowania idei, na przebieg procesu twórczego i na samo rozumienie dzieła. Jednocześnie sztuka ujawniła się jako obszar mediacji pomiędzy eksperymentem, wiedzą, technologią i doświadczeniem społecznym.

Dzisiaj wracamy do tych pytań w sytuacji, która zmieniła się znacznie szybciej, niż można było przewidzieć kilka lat temu. Rozwój sztucznej inteligencji i systemów generatywnych sprawił, że technologia coraz częściej uczestniczy nie tylko w wykonaniu pracy, ale również w procesie jej projektowania. Może proponować rozwiązania, przekształcać dane, generować warianty i wpływać na decyzje podejmowane przez twórcę. W tej nowej sytuacji samo pytanie o możliwości technologii wydaje się niewystarczające. Interesuje nas przede wszystkim to, jak obecność nowych technologii zmienia proces twórczy. W jaki sposób wpływa na podejmowanie decyzji? Co dzieje się z autorstwem, kiedy część procesu zostaje powierzona systemowi generatywnemu? Czy artysta nadal projektuje konkretną formę, czy coraz częściej określa warunki, w których forma może się pojawić? Gdzie kończy się narzędzie, a zaczyna współuczestnictwo technologii w procesie tworzenia?

Dlatego ważnym punktem odniesienia dla konferencji będzie spojrzenie krytyczne. Nie interesuje nas ani bezwarunkowy entuzjazm wobec nowych technologii, ani ich odrzucenie. Chcemy przyjrzeć się temu, co rzeczywiście zmieniają, co umożliwiają, ale również jakie ograniczenia i nowe zależności wprowadzają. Rozwój narzędzi technologicznych wymaga dziś nie tylko coraz większych kompetencji, lecz także świadomości konsekwencji ich używania.

Zmiany technologiczne zachodzą także w szerszym kontekście przemian warunków pracy artystów. Mobilność, koszty utrzymania pracowni i magazynowania prac oraz dostęp do infrastruktury wpływają na sposób organizowania praktyki twórczej, a środowisko cyfrowe, choć może zwiększać swobodę działania, tworzy zarazem nowe zależności od sprzętu, oprogramowania i platform.

IMPLIKACJE 2.0
NOWE RELACJE
W PROCESIE TWÓRCZYM

IMPLICATIONS 2.0
NEW RELATIONSHIPS
IN THE CREATIVE PROCESS

Jednym z obszarów konferencji będzie GENEROWANIE FORMY. Współczesny proces twórczy może rozpoczynać się od tekstu, obrazu, danych, skanu, kodu lub działania algorytmu, a dopiero później prowadzić do modelu przestrzennego i jego materializacji. Druk 3D pozostaje w tym procesie istotny. Staje się jednym z etapów znacznie bardziej złożonego działania. Zależy nam więc nie tylko na prezentowaniu nowych sposobów tworzenia, lecz również na refleksji nad tym, jak powstaje forma i kto podejmuje decyzję o jej ostatecznym kształcie.

Łatwość generowania kolejnych wariantów każe również ponownie zapytać o produkcję i nadprodukcję w sztuce. Możliwość ograniczenia fizycznej materializacji nie oznacza bowiem automatycznie ograniczenia samej produkcji, która może przenosić się do środowiska cyfrowego.

Drugim ważnym zagadnieniem będzie ROLA ARTYSTY. Zmieniające się technologie wymagają nowych umiejętności, ale prowokują też do ponownego przemyślenia kompetencji, które uznajemy za właściwe twórcy. Coraz ważniejsze stają się świadomy wybór narzędzi, umiejętność pracy z systemami generatywnymi oraz krytyczna ocena uzyskanych rezultatów. Wraz z tym pojawiają się problemy odpowiedzialności, prawa autorskiego i etyki. Dotyczą one również edukacji artystycznej, która musi reagować na zmieniające się warunki pracy, nie tracąc przy tym z pola widzenia indywidualnej decyzji, refleksji i odpowiedzialności twórczej.

Szczególne miejsce chcemy poświęcić TECHNOLOGII JAKO NARZĘDZIU DOSTĘPU DO SZTUKI. W tym obszarze nowe rozwiązania mogą mieć znaczenie wykraczające poza sam proces powstawania dzieła. Druk i skanowanie 3D, cyfrowe rekonstrukcje, modele dotykowe, rozwiązania multisensoryczne czy możliwości oferowane przez sztuczną inteligencję mogą wspierać kontakt ze sztuką osób, dla których tradycyjne sposoby jej prezentacji bywają niewystarczające lub niedostępne. Chcemy przyjrzeć się temu zagadnieniu z perspektywy odbiorców o różnych możliwościach percepcyjnych i poznawczych. Ważne będzie jednak nie tylko pytanie o to, co technologia może im zaoferować. Równie istotne jest zastanowienie się, czy każde rozwiązanie technologiczne rzeczywiście zwiększa dostępność. Nowe narzędzie może otwierać możliwości, ale może także tworzyć kolejne bariery.

W tym miejscu szczególnego znaczenia nabiera mediacja sztuki. Nie chcemy rozumieć jej wyłącznie jako działania podejmowanego wtedy, gdy dzieło jest już ukończone i trzeba stworzyć warunki jego spotkania z odbiorcą. Mediacja może być obecna znacznie wcześniej. Może wpływać na sposób projektowania pracy, na wybór narzędzi i na decyzję o tym, w jaki sposób dzieło będzie mogło być doświadczane. Tak rozumiana mediacja pozwala spojrzeć na technologię nie tylko jako na sposób produkowania nowych form, lecz również jako na element budowania relacji pomiędzy sztuką a człowiekiem.

Konferencja on-line, planowana na 1 grudnia 2026 roku, będzie pierwszym etapem projektu. Nie chcemy jednak, aby podjęta podczas niej refleksja zakończyła się wraz z ostatnim panelem. Jej rozwinięciem będzie planowana w kolejnym roku międzynarodowa wystawa, do której zaproszeni zostaną artyści i artystki związani z problematyką konferencji. Już w założeniach wystawa została pomyślana jako kontynuacja badań prowadzonych wokół nowych technologii i współczesnych praktyk artystycznych. Wystawa stanie się możliwością przeniesienia dyskusji w przestrzeń konkretnych realizacji. Problemy podjęte podczas konferencji będzie można zobaczyć poprzez dzieła, procesy twórcze, eksperymenty materiałowe i różne strategie pracy z technologią. Nie traktujemy jej więc jako ilustracji konferencji, ale jako kolejny etap badania, w którym pytania postawione wcześniej zostaną skonfrontowane z praktyką artystyczną.

dr hab. Monika Aleksandrowicz

Koncepcja, założenia merytoryczne i ostateczna redakcja: dr hab. Monika Aleksandrowicz i dr hab. Małgorzata Kaczmarska. W procesie opracowania tekstu wykorzystano ChatGPT (OpenAI) jako narzędzie wspomagające redakcję, porządkowanie treści i tłumaczenie na język angielski.

IMPLICATIONS 2.0. NEW RELATIONSHIPS IN THE CREATIVE PROCESS
A Critical Perspective

IMPLICATIONS 2.0. NEW RELATIONSHIPS IN THE CREATIVE PROCESS is the next edition of a project dedicated to the presence of new technologies in artistic practices and the changes they bring about in the ways art is created, conceptualised and experienced.

IMPLICATIONS 2.0 seeks to examine technology through the consequences of its presence in art. Our interest lies not so much in the novelty of successive tools as in what happens to the creative process when we begin to use them. We want to consider how the role of the artist is changing, how contemporary artistic form emerges, and whether technology can contribute to more conscious and accessible participation in art. At the heart of these considerations remains the question of the human being who uses technology, makes decisions and gives meaning to what is created through it.

The first edition of the project focused primarily on 3D printing as a tool opening up new possibilities for artistic creation. At that time, our attention was directed towards the relationship between the digital model and the physical object, technological experimentation, and the ways in which new tools become part of the artist's practice. Even then, however, questions emerged concerning authorship, the authenticity of the artwork, ecology, responsibility, and the status of a work that can exist both as a digital record and as a materialised form. These reflections were further developed in the monograph *3D. Implications. Digit and Form* (*3D. Implikacje. Cyfra I bryła*). The texts collected in the publication demonstrated that technology is not merely a neutral means of production. It influences how ideas are formulated, how the creative process unfolds, and how the artwork itself is understood. At the same time, art emerged as a space of mediation between experimentation, knowledge, technology and social experience.

Today, we return to these questions in circumstances that have changed far more rapidly than could have been anticipated just a few years ago. The development of artificial intelligence and generative systems has meant that technology is increasingly involved not only in the production of artworks but also in their conception and design. It can suggest solutions, transform data, generate variations and influence decisions made by the artist.

In this new situation, simply asking what technology is capable of seems insufficient. We are primarily interested in how the presence of new technologies transforms the creative process. How does it influence decision-making? What happens to authorship when part of the process is entrusted to a generative system? Does the artist still design a specific form, or do they increasingly establish the conditions under which a form may emerge? Where does the tool end, and where does technology's participation in the creative process begin?

For this reason, a critical perspective will be a central point of reference for the conference. We are interested neither in unconditional enthusiasm for new technologies nor in their outright rejection. Instead, we want to examine what they actually change, what they make possible, and what limitations and new dependencies they introduce. Today, the development of technological tools requires not only increasingly advanced skills but also a growing awareness of the consequences of their use. Technological transformations are also taking place within the broader context of changing working conditions for artists. Mobility, the costs of maintaining studios and storing artworks, and access to infrastructure all influence how artistic practice is organised. Although the digital environment may offer greater freedom of action, it also creates new dependencies on hardware, software and digital platforms.

IMPLIKACJE 2.0
NOWE RELACJE
W PROCESIE TWÓRCZYM

IMPLICATIONS 2.0
NEW RELATIONSHIPS
IN THE CREATIVE PROCESS

One of the conference's key areas will be GENERATING FORM. The contemporary creative process may begin with text, an image, data, a scan, code or the operation of an algorithm, and only subsequently lead to a spatial model and its materialisation. 3D printing remains an important part of this process, but it becomes one stage within a much more complex sequence of activities. Our aim is therefore not only to present new methods of creation but also to reflect on how form emerges and who ultimately determines its final shape. The ease with which successive variations can be generated also prompts us to reconsider the questions of production and overproduction in art. The possibility of reducing physical materialisation does not automatically mean reducing production itself, which may instead shift into the digital environment.

A second important area will be THE ROLE OF THE ARTIST. Changing technologies require new skills, but they also encourage us to reconsider the competencies we regard as fundamental to artistic practice. The conscious selection of tools, the ability to work with generative systems, and the critical evaluation of their outcomes are becoming increasingly important. Alongside these developments come questions of responsibility, copyright and ethics. These issues also concern art education, which must respond to changing working conditions without losing sight of individual decision-making, critical reflection and creative responsibility.

We also wish to devote particular attention to TECHNOLOGY AS A MEANS OF ACCESS TO ART. In this area, new technological solutions may have significance extending far beyond the process of producing an artwork. 3D printing and scanning, digital reconstructions, tactile models, multisensory approaches and the possibilities offered by artificial intelligence can support engagement with art for people for whom traditional methods of presentation may be insufficient or inaccessible. We want to approach this issue from the perspective of audiences with diverse perceptual and cognitive abilities. However, the question is not only what technology can offer them. Equally important is whether every technological solution genuinely increases accessibility. A new tool may open up opportunities, but it may also create further barriers.

It is at this point that art mediation becomes particularly significant. We do not wish to understand mediation solely as an activity undertaken once an artwork has been completed and the conditions for an encounter with its audience need to be established. Mediation can be present much earlier in the process. It can influence how a work is conceived, which tools are selected, and how decisions are made about the ways in which the work can be experienced. Understood in this way, mediation allows us to consider technology not merely as a means of producing new forms, but also as an element in building relationships between art and human experience.

The online conference, scheduled for 1 December 2026, will constitute the first stage of the project. However, we do not want the reflection initiated during the conference to end with its final panel. It will be further developed through an international exhibition planned for the following year, bringing together artists whose practices engage with the issues addressed by the conference. From the outset, the exhibition has been conceived as a continuation of research into new technologies and contemporary artistic practices. It will provide an opportunity to bring the discussion into the realm of concrete artistic realisations. The questions raised during the conference will be explored through artworks, creative processes, material experiments and different strategies for working with technology. We therefore do not regard the exhibition as an illustration of the conference, but as a further stage of inquiry, in which the questions previously formulated will be confronted with artistic practice.

dr Monika Aleksandrowicz

Concept, intellectual framework, and final editing: Monika Aleksandrowicz, PhD, DSc. and Małgorzata Kaczmarska, PhD, DSc. ChatGPT (OpenAI) was used in the preparation of this text as a tool to support linguistic editing, content organisation, and translation into English.