

AI w sztuce — intencja, doświadczenie i przypisywanie umysłu

Warsztat poświęcony jest doświadczeniu sztuki interaktywnej, w której dźwięk instrumentu akustycznego steruje reakcją systemu opartego na AI. Punktem wyjścia jest instrument uszkodzony i wyłączony z praktyki koncertowej, zaadaptowany do roli interfejsu dźwiękowego pomiędzy cielesnym gestem wykonawcy a algorytmem.

Uczestnicy, korzystając z harfy oraz własnych telefonów komórkowych, biorą udział w sytuacji performatywnej, w której system reaguje na dźwięk w czasie rzeczywistym.

Warsztat koncentruje się na tym, jak w takich warunkach powstaje wrażenie dialogu z maszyną, jak łatwo odbiorcy przypisują systemowi intencje, sprawczości „rozumienie”, oraz w jaki sposób obecność reagującego algorytmu zmienia fenomenologię koncertu — doświadczenie czasu, uwagi, obecności oraz relacji wykonawca—publiczność.

Projekt traktowany jest nie jako demonstracja technologii, lecz jako narzędzie badania percepcji, poznania i współautorstwa w sztuce wykorzystującej AI.

CEL WARSZTATU

Umożliwienie uczestnikom bezpośredniego doświadczenia relacji

człowiek—instrument—algorytm oraz wywołanie refleksji nad:

- mechanizmami przypisywania umysłu i intencji systemom AI,
- rolą ciała i gestu w sterowaniu algorytmem,
- zmianą doświadczenia koncertu w obecności reagującej technologii,
- granicą między działaniem systemu a interpretacją odbiorcy.

Warsztat ma charakter eksploracyjny i refleksyjny; jego celem nie jest wyjaśnianie technicznych aspektów działania AI, lecz analiza tego, w jaki sposób AI jest doświadczana i interpretowana w kontekście artystycznym.

ŚRODKI DYDAKTYCZNE

1. Instalacja interaktywna wykonana w ramach projektu „Instrumentalne Transformacje”, oparta na instrumencie uszkodzonym i wyłączonym z praktyki koncertowej, zaadaptowanym do roli interfejsu dźwiękowego sterującego systemem AI,
2. Smartfony uczestników (rejestracja dźwięku i obrazu, notatki, obserwacje i porównanie doświadczenia na żywo oraz zapośredniczonego przez ekran).

PLAN WARSZTATU (45 MIN)

1. Wprowadzenie i ustawienie kontekstu (0–5 min)

Prowadzący przedstawia ogólne założenia warsztatu oraz zasady pracy z instalacją. Wyjaśnia, że centralnym elementem jest instrument uszkodzony i wyłączony z praktyki koncertowej, zaadaptowany do roli interfejsu dźwiękowego sterującego systemem AI. Podkreślone zostaje, że celem warsztatu nie jest nauka gry na instrumencie ani testowanie umiejętności muzycznych, lecz doświadczenie relacji pomiędzy gestem, dźwiękiem i reakcją algorytmu.

Uczestnicy otrzymują informację, że mogą swobodnie korzystać z własnych smartfonów do rejestracji obrazu, dźwięku i własnych obserwacji, a także że ich subiektywne wrażenia będą istotnym elementem dalszej pracy.

2. Pierwszy kontakt z instalacją — dźwięk jako gest (5–15 min)

Uczestnicy kolejno podchodzą do instrumentu i wykonują proste działania dźwiękowe: pojedyncze dźwięki, krótkie frazy, zmiany dynamiki i tempa. Pozostali uczestnicy obserwują reakcje systemu AI oraz zachowanie wykonawcy.

Prowadzący zachęca do eksperymentowania z intencją: powtarzania tych samych gestów, wprowadzania drobnych zmian oraz sprawdzania, czy i w jaki sposób system „odpowiada”. Akcent kładziony jest na relację pomiędzy cielesnym gestem a reakcją algorytmu, a nie na rezultat estetyczny.

3. Rejestracja i zapośredniczenie doświadczenia (15–25 min)

Uczestnicy wykorzystują smartfony do nagrania krótkich fragmentów interakcji lub do zapisywania własnych spostrzeżeń. Prowadzący zwraca uwagę na różnicę pomiędzy bezpośrednim uczestnictwem w sytuacji performatywnej a jej obserwacją przez ekran urządzenia mobilnego.

W tej części warsztatu pojawia się porównanie dwóch trybów percepcji: bycia „wewnątrz” zdarzenia oraz bycia jego dokumentalistą lub widzem. Uczestnicy są zachęceni do zanotowania różnic w odczuciach, uwadze i interpretacji reakcji systemu.

4. Refleksja: teoria umysłu i fenomenologia koncertu (25–35 min)

Na podstawie wcześniejszych doświadczeń prowadzona jest moderowana rozmowa. Prowadzący wprowadza pojęcie teorii umysłu jako mechanizmu poznawczego odpowiedzialnego za przypisywanie intencji i stanów mentalnych innym podmiotom, a następnie odnosi je do obserwowanych reakcji systemu AI.

Dyskusja dotyczy pytań: czy uczestnicy mieli wrażenie, że system „rozumie”, „reaguje celowo” lub „słucha”, oraz jak obecność reagującego algorytmu zmienia doświadczenie koncertu — relację pomiędzy wykonawcą, publicznością i technologią. AI zostaje opisana jako trzeci uczestnik sytuacji performatywnej, wpływający na uwagę i sposób odbioru zdarzenia.

5. Podsumowanie performatywnej wnioski (35–45 min)

Warsztat kończy się krótką wspólną improwizacją lub pojedynczym działaniem performatywnym z udziałem jednego z uczestników i obserwacją pozostałych.

Działanie to pełni funkcję syntetycznego „koncertu”, w którym świadomie obecne są elementy omówione wcześniej: intencja, reakcja systemu i interpretacja odbiorcy.

Na zakończenie prowadzący podsumowuje kluczowe wnioski warsztatu, akcentując, że doświadczenie AI w sztuce polega wyłącznie na działaniu technologii, lecz na sposobie, w jaki uczestnicy ją interpretują, antropomorfizują i włączają w strukturę doświadczenia artystycznego.



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU



Rzeczpospolita
Polska

Sfinansowane przez
Unię Europejską
NextGenerationEU

