

RECENZJA

Ocena pracy doktorskiej **Pani mgr Lidii Krawczyk** zatytułowanej **Maskarady** sporządzona w związku z przewodem doktorskim w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki, wszczętym przez Radę Dyscypliny **Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie**.

1. Informacje o kandydatce

Pani mgr Lidia Krawczyk jest absolwentką Instytutu Sztuk Audiowizualnych Wydziału Zarządzania i Komunikacji Społecznej na kierunku kulturoznawstwo, Uniwersytet Jagielloński 2004. Absolwentka Podyplomowych Studiów Gender, Uniwersytet Jagielloński 2003. Doktorantka Szkoły Doktorskiej Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie w dziedzinie Sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki 2020-2024. Jej Promotorką jest dr hab. Małgorzata Niespodziewana-Rados, prof. UKEN, natomiast promotorką pomocniczą dr Małgorzata Markiewicz.

Pani Lidia Krawczyk jest interdyscyplinarną artystką wizualną, designerką, ilustratorką, kuratorką, wykładowczynią uniwersytecką, badaczką prowadzącą projekty artystyczno-naukowe.

Zdobyła ogromne doświadczenie pracując przez ponad szesnaście lat jako kuratorka krakowskiej Galerii Bunkier Sztuki, realizując wieloetapowe projekty, wystawy, oraz redagując i publikując książki. Obecnie jest wykładowczynią projektowania graficznego na UKEN w Krakowie w Instytucie Nauk o Informacji.

2. Dorobek artystyczny popularyzatorski doktorantki

Pani mgr Lidia Krawczyk zajmuje się interdyscyplinarnymi działaniami w obszarze twórczości artystycznej, myśli krytycznej oraz projektowania wizualnego. Jest laureatką stypendiów ministerialnych. W 2015 roku w ramach programu „Aktywność obywatelska” oraz w 2020 roku z programu „Kultura w sieci”. Zrealizowała szereg projektów, w tym działań skierowanych do mieszkańców małopolskiej wsi oraz projektu Krajanka będącego artystyczno-literackim esejem wizualnym o macierzyństwie. Jest także laureatką Stypendium Twórczego Miasta Krakowa (2021), a także stypendystką Urzędu Miasta Krakowa w ramach programu „Kultura odporna” (2020).

Prace Pani Krawczyk były pokazywane na wystawach indywidualnych i zbiorowych:

Jestem, ale mnie nie ma, Fundacja Znaczy Się, Kraków 2021,

Ten jako tłum, Galeria Artzona, Kraków 2024

Maskarady, Shefter Gallery, Kraków, 2025.(wystawa doktorska)

Życie ukryte. Dziecko w polskiej sztuce współczesnej, Centrum Sztuki

Współczesnej Zamek Ujazdowski, Warszawa, 2023;

Blisko ciała. Wystawa prac z Kolekcji Bunkra Sztuki, Galeria Sztuki Współczesnej Bunkier Sztuki, Kraków 2023,

Sabat, Galeria Podbrzezie, Kraków, 2022.

Była także kuratorką dwóch wystaw, które towarzyszyły cyklicznemu wydarzeniu „Wydział sztuki w mieście” organizowanego w ramach Krakowskiego Art Week.

Były to wystawa grupowa Wszystkie wieże Eiffla świata, Spółdzielnia Ogniwo, Kraków, 2022 oraz międzynarodowa wystawa Sabat, Galeria Podbrzezie, Kraków, 2021, której współkuratorką była dr Magdalena Lazar.

Od 2004 do 2015 roku Pani Krawczyk działała w duecie artystycznym z Wojciechem Kubiakiem. Otrzymali wspólnie wyróżnienie honorowe na 4. Biennale sztuki młodych „Rybie oko” w BGSW w Słupsku oraz zdobyli Grand Prix 38. Biennale malarstwa Bielska Jesień (2007). Byli rezydentami pobytów

twórczych: Piešť'ant na Słowacji (2007) oraz Ville de Montrouge we Francji (2008). Prace prezentowane były m.in. na wystawach indywidualnych Zaburzenia, Galeria Szara, Cieszyn (2012), Genderqueer, Galeria Platan, Budapeszt (2011), Monstrare, colectiva, Berlin (2010), Becoming, Galeria Bunkier Sztuki, Kraków (2008), 997, Galeria Starter, Poznań (2009), kiedy byłam mała, byłam ładnym chłopcem, Galeria Leto, Warszawa (2009) oraz na wielu wystawach zbiorowych.

3. Uczestnictwo w konferencjach naukowych

Pani mgr Lidia Krawczyk brała udział w spotkaniach, panelach dyskusyjnych i konferencjach:

Udział w xv Ogólnopolskiej Konferencji Metodologicznej Medioznawców „W świecie cyfrowych kultur tożsamość, prywatność, władza” (Uniwersytet Warszawski, 21-22 listopada 2024) oraz czerwcu 2024 roku na międzynarodowej konferencji „AIDA4. Architektura informacji jako dyscyplina akademicka AI versus IA – architektura informacji w erze algorytmów” (UKEN, Kraków). Tekst Pani Krawczyk podsumowujący dotychczasowe wyniki badań został opublikowany w czasopiśmie naukowym „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia ad bibliothecarum scientiam pertinentia” nr 22/2024.

„Wielogłos o monografiach – spotkanie wokół tematu utopii”, Fundacja na Rzecz Nauki Polskiej (2018), razem z Edwinem Bendykiem, dr Urszulą Lisowską, dr. Przemysławem Wewiorem oraz dr. Jakubem Woynarowskim, III Ogólnopolska konferencja naukowa „Oblicza seksualności osób niepełnosprawnych - wątki rozproszone w pedagogice specjalnej”, Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie (2014),

Ogólnopolska interdyscyplinarna konferencja naukowa „Artysta – kurator – instytucja – odbiorca. Przestrzenie autonomii i modele krytyki”, Galeria

Miejska Arsenał w Poznaniu (2012), „Campania. Zjawisko campu we współczesnej kulturze”, Wydział Polonistyki UJ, Kraków (2006)

4. Przebieg rozwoju praktyki zawodowej

Pani mgr Lidia Krawczyk od 2022 jest zatrudniona w Instytucie Nauk o Informacji w katedrze Wiedza o mediach UKEN w Krakowie, gdzie pełni obowiązki asystentki odpowiedzialnej za prowadzenie zajęć z obszaru szeroko pojętego projektowania wizualnego.

Od października 2022 do września 2023 była zatrudniona na pół etatu w Instytucie Nauk o Informacji UKEN w Krakowie, a od października 2023 na pełny etat.

W latach 2022–2023 zrealizowała dwie praktyki dydaktyczne na UKEN w Krakowie: na Wydziale Malarstwa i Edukacji Artystycznej (przedmiot *Projektowanie materiałów edukacyjnych*, kierunek: Sztuka i Edukacja, I stopień) oraz w Instytucie Sztuki i Designu w ramach kursu *Pracownia projektów krytycznych* (prowadzenie: dr Małgorzata Markiewicz).

Na przełomie 2022 i 2023 roku odbyła staż naukowy na Wydziale Operatorskim i Realizacji Telewizji PWSFTviT w Łodzi w Laboratorium Narracji Wizualnych w ramach zajęć *Otwarte Pole IX: Cyfrowe wystawy* prowadzonych przez prof. Krzysztofa Pijarskiego. Współpraca ta stała się przełomowym momentem w jej myśleniu o wykorzystaniu nowych technologii w działaniach artystycznych.

Była członkinią Rady Programowej Galerii Podbrzezie, Rady Instytutu Sztuki i Designu UKEN oraz Parlamentu Doktorantów UKEN. Zasiadała w Instytutowej Komisji Wyborczej. W 2023 roku prowadziła kursy weekendowe *Motion Design* w ramach projektu *Laboratorium Zmysłów. Akademia Projektowania Graficznego*, jak również *Kurs rysunku cyfrowego* w ramach Dni otwartych UKEN (Kraków, 2025). Będąc członkinią Zespołu ds. WWW oraz Zespołu ds. Promocji przy Instytucie Nauk o Informacji projektowała animacje promujące Instytut.

Podjęła także edukację w kierunku nauki programowania (Program Basic in Python w Codecool, 2019), montażu filmowego oraz efektów specjalnych (Ama Film Academy w Krakowie, 2019) oraz zarządzania zespołami projektowymi metodą Scrum, co dokumentuje uzyskany w 2019 roku międzynarodowy Certyfikat Scrum Mastera na poziomie PSM I. Tym samym poszerzyła zakres swojego doświadczenia zawodowego, uzupełniając je o nowoczesne metody pracy z materiałem wizualnym oraz umiejętność zapewniania warunków do efektywnej pracy i zarządzania projektami.

W latach 2021–2024 była dwukrotnie producentką międzynarodowych konferencji poświęconych nowym technologiom i sztuce cyfrowej: *Nowe narracje wizualne*, 1–3 lipca 2022, PWSFTviT w Łodzi, oraz *Filmteractive Festival*, Fundacja Media Klaster, Łódź 2021. Współpracowała z czołowymi instytucjami promującymi działalność kulturalną, m.in. Narodowym Archiwum Cyfrowym (dwa filmy animowane, 2021–2022), Krakowskim Biurem Festiwalowym (*Culture Magazine*, 2023), InterAlią (layout magazynu, 2022–2023), Uniwersytetem Ekonomicznym w Krakowie (identyfikacja konferencji *Fuga Melancholii*, 2022), Szkołą Dokorską UKEN (projekt identyfikacji wizualnej i strony internetowej, 2022), Zachętą – Narodową Galerią Sztuki (folder wystawy Małgorzata Markiewicz, *Pimoa Cthulu*, 2022).

Zdobyła szereg certyfikatów potwierdzających umiejętności jako projektantki, w tym m.in. Advanced Motion Methods, School of Motion (Sander van Dijk), Advanced After Effects: Coding for Motion Design (Desmond Du), Advanced Adobe Photoshop (Carles Marsal), The Path to Mograph, School of Motion (Joey Korenman), Data Visualization and Information Design (Federica Fragapane), Playful Typography for Powerful Communication (Dani Molyneux), Adobe Illustrator CC for Advanced Users (Lindsay Marsh, Ryan Collins), Expressive Typography in Motion with After Effects with Mat Voyce i inne. Najważniejszym z uzyskanych w tym czasie certyfikatów jest jednak ten przyznany przez Center for Humane Technology, którego założycielami są Tristan Harris oraz Aza Raskin. Jest to organizacja, której celem jest radykalne przekształcenie infrastruktury cyfrowej. Certyfikat *Foundations of Humane Technology* (2023) poświadcza jej wiedzę na temat mechanizmów działania współczesnych platform cyfrowych, metod używanych do tworzenia algorytmów opartych głównie na angażowaniu

użytkowników oraz metod skutecznego projektowania cyfrowego, ze szczególnym uwzględnieniem społecznego dobrostanu.

ROZPRAWA DOKTORSKA

Praca teoretyczna

Praca doktorska pisemna Pani mgr Lidii Krawczyk pod tytułem MASKARADY jest niezwykle spójna z częścią pracy artystycznej - co należy podkreślić. Zawiera bardzo przemyślany i rozbudowany układ.

Składa się z poszczególnych części: Streszczenie w języku polskim i angielskim, wstępu, trzech głównych rozdziałów, podrozdziałów i tematów.

Każdy rozdział kończy się zwieńczeniem nazwanym ART-BASED RESEARCH W DZIAŁANIU, czyli BADANIA OPARTE NA SZTUCE W DZIAŁANIU gdzie autorka opisuje powstałe w kontekście omawianego tematu swoje realizacje.

Rozdziały zostały nazwane przez autorkę etapami. Każdy wyróżniony etap zawiera specyficzną problematykę wprowadzającą stopniowo w temat, oraz tytuły pogłębiających zagadnienie podrozdziałów:

Kolejno tematy; Etap 1. *MECHANIKI REPREZENTACJI I UDOSTĘPNIANIA, ZOPTYMALIZOWANE NAWYKI, SZCZYPTA ZMODYFIKOWANEJ PRZYJAŹNI, WITAMINA I ŚRODEK PRZECIWBÓLOWY.*

W pierwszej części *ART-BASED RESEARCH W DZIAŁANIU* czyli *BADANIA OPARTE NA SZTUCE W DZIAŁANIU* doktorantka opisuje realizacje: IT IS EASIER TO DECEIVED PEOPLE (ŁATWIEJ JEST OSZUKAĆ LUDZI), GOOGLE ASSISTANT (ASYSTENT GOOGLE), DIVERSION (DYWERSJA) DIGITAL PRAY (MODLITWA CYFROWA)

Podrozdział *THAT THEY ARE BEING DECEIVED (ŻE SĄ OSZUKANI)* pogłębiony jest poszczególnymi zagadnieniami o bardzo sugestywnych tytułach: IF YOU DIDN'T ALREADY KNOW, PEOPLE ARE HACKABLE ANIMALS (JEŚLI JESZCZE NIE WIESZ, LUDZIE TO ZWIERZĘTA PODATNE NA HACKOWANIE), MASSIVE SPYING (MASOWE SZPIEGOWANIE), ECONOMY OF ATTENTION (EKONOMIA UWAGI) DO NOT BE EVIL. WE ARE TRUE EVIL (NIE BĄDŹ ZŁY. JESTEŚMY PRAWDZIWYM ZŁEM), DOPAMINE DRIVEN FEEDBACK LOOP (PĘTLA SPRZĘŻENIA ZWROTNEGO NAPĘDZANEGO DOPAMINĄ), STOP SCROLLING SLAVE (PRZESTAŃ PRZEWIJAĆ / ZNIEWOLNIJ) ALGORITHMS ARE OPINIONS WRITTEN IN CODE (ALGORYTMY TO OPINIE ZAPISANE W KODZIE), PRIVILEGE (PRZYWILEJ), TRACK OUR ACTIVITIES | MODIFY OUR FRIENDSHIPS | EMPIRES OF BEHAVIORAL MODIFICATION | MONETIZE OUR DECISIONS (ŚLEDŹ NASZE AKTYWNOŚCI | MODYFIKUJ NASZE PRZYJAŹNIE | IMPERIA MODYFIKACJI ZACHOWAŃ | MONETYZUJ NASZE DECYZJE), MONETIZE OUR FACES (MONETYZUJ NASZE TWARZE)

Tematem drugiego rozdziału, czyli Etap 2 jest GRAMATYKA CIAŁ jak i tematy powiązane z tym zagadnieniem, czyli: FOTKOWATOŚĆ, PO DRUGIEJ STRONIE SELFIE, CYFROWA NIEPEWNOŚĆ.

W części ART-BASED RESEARCH W DZIAŁANIU, czyli BADANIA OPARTE NA SZTUCE W DZIAŁANIU autorka opisuje kolejne swoje prace powstałe w kontekście omawianej części tematu. Są to PORCELANKI (DARK MOTHER), FALLING (SPADAJĄCE), PIXELATED COOKIES (PIKSELOWANE CIASTECZKA) DIGITAL FIGURES (GOOGLE) (CYFROWE LICZBY) (GOOGLE).

Tematem trzeciego rozdziału, czyli Etapu 3. jest PERFORMOWANIE MASKARADY
Oraz podrozdziały opisujące tematy: STATYSTYCZNE PRAWDOPODOBIENSTWO, MASZYNOWA STUDNIA BEZ DNA, WĄTPLIWE FAKTY, BŁĘDNE MITY, SZTUCZNA, SZTUCZNA INTELIGENCJA, SYSTEMY BŁĘDNEGO KATEGORYZOWANIA, AUTOMATY DO AUTOUZUPEŁNIANIA.

ART-BASED RESEARCH W DZIAŁANIU (BADANIA OPARTE NA SZTUCE W DZIAŁANIU) autorka opisuje powstałe w kontekście omawianego tematu swoje kolejne realizacje.

WOMANHOOD (KOBIECTWO), HOW TO BE SEEN (JAK BYĆ WIDZIANYM), NEITHER ARTIFICIAL NOR INTELLIGENCE (ANI SZTUCZNA, ANI INTELIGENCJA), RICH LAZY HAPPY SAD ANXIOUS POOR BEAUTIFUL MAN (BOGATY LENIWY SZCZĘŚLIWY SMUTNY ZMARTWIONY BIEDY PIĘKNY MĘŻCZYZNA)

Pracę teoretyczną kończy zapis fotograficzny realizowanych i omawianych projektów, czyli DOKUMENTACJA WIZUALNA, oraz spis bogatej BIBLIOGRAFII.

PODSUMOWANIE części pracy teoretycznej

Projekt doktorski w postaci dysertacji Pani mgr Lidii Krawczyk pod tytułem MASKARADY jest krytyczną analizą wpływu platform cyfrowych, generatywnej sztucznej inteligencji i sztucznych sieci neuronowych na współczesną kulturę wizualną i cyfrową tożsamość. Autorka analizuje mechanizmy działania platform cyfrowych, portali społecznościowych, które naruszają prywatność zagrażając bezpieczeństwu.

Pani mgr Lidia Krawczyk z wielką wnikliwością i wrażliwością społeczną skupia się na takich problemach jak inwigilacja, uzależnienia i manipulowanie użytkownikami oraz na etycznych dylematach związanych z rozwojem sztucznej inteligencji i jej wpływie na kreowanie wizerunku i wypaczone postrzeganie świata.

Podejmuje temat selfie i fotografii społecznościowej, które stały się w obecnych czasach wszechobecnymi formami codziennej auto-ekspresji w cyfrowej kulturze wizualnej, kształtując specyficzną estetykę i sposób, w jaki postrzegamy siebie i innych. Podejmuje temat baz danych przechwytyjących bez zgody użytkowników niezliczone ilości informacji, zdjęć i portretów twarzy wprowadzanych bezwiednie do sieci przez użytkowników portali społecznościowych. Karmiąc w ten sposób, maszynę obliczeniową AI, nazywaną niesłusznie sztuczną inteligencją. To niestety

świadczy o sposobie socjotechniki i wprowadzaniu fałszywych skojarzeń w stosunku do urzędów obliczeniowych przez techno-korporacje.

W tym momencie, aby potwierdzić twórcze intuicje i konkretne poszukiwania naukowe doktorantki można dodatkowo przytoczyć wypowiedź doświadczonego naukowca zdobywcy nagrody Nobla z 2020 roku Sir Roger Penrose - jednego z największych umysłów naszych czasów. Sir Roger Penrose z pełnym przekonaniem uważa, iż twierdzenie Gödla obala najważniejszy mit AI.

„Błędna jest nazwa, to nie jest sztuczna inteligencja. Inteligencja wymaga świadomości. Komputery są rodzajem struktury matematycznej, w bardzo ograniczonym wycinku matematyki i nie wydaje mi się, aby kiedykolwiek zyskały świadomość, ponieważ są maszynami obliczeniowymi. Gdy rozmawiamy ze AI, to ona nie wie co robi. Świadomość nie jest obliczeniowa, wykracza poza świat logarytmów i sieci neuronowych. Inteligencja wykracza ponad zjawiska fizyczne, kwantowe i nigdy nie może być obliczeniowa. Według Gödla tylko świadomość pozwala rozumieć i przekraczać zasady, wskazuje to bowiem iż istnieją rzeczy, których zrozumienie wykracza ponad ich użycie”¹

Generatywna AI to coraz szybsza maszyna, kombinatoryka algorytmów i coraz pojemniejszych pokładów przejmowanych baz danych, dzięki czemu więcej procesów może odbywać się w czasie rzeczywistym i bez udziału człowieka a wręcz może go wykluczać. Sir Roger Penrose stanowczo kwestionuje użycie pojęcia” inteligencja” co ujawnia socjotechnikę korporacji propagujących mit wszechwiedzącego nowego bóstwa, wyroczni, powiernika naszych myśli. Wyroczni, o czym słusznie pisze autorka doktoratu, służącej tak naprawdę do zbierania danych i inwigilujących informacji. AI przejmując dorobek naukowy, twórczy i społeczny jest najbardziej przydatna do tworzenia korporacyjnego imperium Huxleyowskiego nowego wspaniałego świata, a może globalnej formy kontroli i władzy?

¹ Twierdzenie Gödla obala najważniejszy mit AI. AI nie będzie świadoma | Roger Penrose
<https://www.youtube.com/watch?v=0GwVqOBErDg>

Artystka w swojej dysertacji w sposób naukowy i twórczy ujawnia współczesne społeczne, zakamuflowane pod płaszczykiem komunikatywności i dostępności sieciowe MASKARADY. Słusznie zauważa, co może być puentą i podsumowaniem części pracy teoretycznej, iż w dzisiejszych czasach komunikujemy się za pomocą obrazów a kultura wizualna jest polem, na którym wyraźnie zarysowują się szczególne metody manipulacji stosowane przez cyfrowych technologów.

Praca doktorska pisemna Pani mgr Lidii Krawczyk pod tytułem MASKARADY jest niezwykle ciekawym, mądrym, potrzebnym społecznie, uświadamiającym i wnikliwym artystycznym przedsięwzięciem. Jest bardzo spójna z częścią pracy artystycznej - co należy podkreślić. Zawiera bardzo przemyślany i rozbudowany układ. Należy też wskazać na adekwatnie użyte cytaty oraz na niezwykle bogatą bibliografię, którą autorka wspiera opisywane przez siebie zagadnienia.

Praca doktorska artystyczna

Przedmiotem oceny doktorskiej pracy artystycznej są cykle realizacji składające się na całościowy projekt autorski Pani mgr Lidii Krawczyk pod tytułem MASKARADY:

IT IS EASIER TO DECEIVED PEOPLE (ŁATWIEJ JEST OSZUKAĆ LUDZI),
GOOGLE ASSISTANT (ASYSTENT GOOGLE), DIVERSION (DYWERSJA) DIGITAL
PRAY (MODLITWA CYFROWA), PORCELANKI (DARK MOTHER) PORCELANKI
(CIEMNA MATKA), FALLING (SPADAJĄCE), PIXELATED COOKIES
(PIKSELOWANE CIASTECZKA), DIGITAL FIGURES (GOOGLE) (CYFROWE
LICZBY (GOOGLE).

Koncepcja projektu artystycznego i jego forma wizualna w dużej części oparta została na zgłębianiu mechanizmów rządzących wizerunkami i fotografiami społecznościowymi funkcjonującymi w ramach cyfrowej architektury od strony obserwacji, badań i teorii naukowych.

Prace artystyczne nawiązują do idei figury człowieka będącego efektem wielu wpływów: socjotechniki, estetyki portali społecznościowych, zdjęć selfie. Figury

człowieka będącego również efektem zwrotnej interpretacji sztucznej inteligencji, powstałego z pobrania olbrzymiej ilości danych, ich matematycznego przetworzenia i statystycznego uśrednienia, które to procesy generują patchworkowe tożsamości bez źródła, właściwości i pochodzenia. Artystka przetwarza te zebrane informacje na specyficzny język wypowiedzi twórczej w swoich realizacjach. Wykorzystuje twórczo, przekładając na obrazy, grafiki, rysunki, mechanizmy istniejące w strukturze przez siebie badanej.

„Zależało mi na tym, aby moje realizacje w wizualny sposób ukazywały to napięcie pomiędzy tymi dwiema nierównymi siłami. Aktywność cyfrowa z jednej strony tak dla nas ważna i nierzadko niezwykle potrzebna, by móc utrzymywać kontakt z innymi i wyrażać siebie, a z drugiej tak niewidocznie destrukcyjna, krzywdząca w szczególności, nie do końca ujawniany powszechnie sposób stała się dla mnie atrakcyjnym zjawiskiem”²

PODSUMOWANIE pracy doktorskiej artystycznej

Realizacje pani Lidii Krawczyk będące projektami nawiązującymi do interakcji w sieci, w dużej mierze oparte są na cyklach graficznych, rysunkach oraz animacjach nawiązujących do stylistyki tematu opisywanego w dysertacji, czyli środowiska cyfrowego, środowiska sztucznej inteligencji oraz estetyki portali społecznościowych. Swój projekt badawczo-artystyczny w dużej części oparła na zgłębianiu mechanizmów rządzących wizerunkami i fotografiami społecznościowymi funkcjonującymi w ramach cyfrowej architektury. Jest to zabieg przeprowadzony świadomie, celowo i niezwykle przemyślany przez artystkę. Niejako, jest to wnikliwe analizowanie panującej w sieci estetyki i wniknięcie sztuki w opisywane środowisko AI oraz odbicie go w demaskującym krzywym zwierciadle. Zabiegi te nie służą tylko i wyłącznie wcieleniu się w ów świat, lecz stworzeniu ważnego, określonego komunikatu wizualnego. Oraz głębokiej refleksji nad jego kontekstem pełnym zagrożeń we współczesnym świecie.

² Lidia Krawczyk Praca Doktorska Maskarady, Kraków 2024

Fascynuje ją badanie kultury cyfrowej i w swoich pracach wykorzystuje nowe metody i możliwości technologiczne. Metody, które wykorzystuje to: motion design, typografia kinetyczna, wizualizacja informacji, ilustracji, software studies, estetyka sztucznej inteligencji oraz estetyka fotografii społecznościowej.

Analizując dzieło doktorskie pani Krawczyk można zauważyć, iż estetyka jej prac to celowa artystyczna strategia demaskującej gry ze współczesnym światem sieci, algorytmów, AI, jak i techno-korporacjami. Czyli tytułowa demaskacja MASKARADY.

ZAKOŃCZENIE PODSUMOWANIE

Pani mgr Lidia Krawczyk w swojej dysertacji **Maskarady** słusznie zauważa, iż sztuka i kultura wizualna jest obszarem, na którym najwyraźniej zarysowują się szczególne metody stosowane przez cyfrowych technologów.

W "Maskaradach" studiuje generatywną sztuczną inteligencję, przeprowadza badania, aby odsłaniać sposoby, w jaki AI tworzy wypaczony, lustrzany obraz naszej rzeczywistości. To opowieść o tym, jak wirtualne obrazy stają się paliwem dla systemów nadzoru, komercji i klasyfikacji.

Realizowane przez nią obserwacje i procesy artystyczno-badawcze pozwalają na dalszy rozwój metody twórczej, poszukiwanie i formułowanie nowych środków wyrazu oraz kształtowanie specyficznego oryginalnego języka przekazu.

Artystycznie fascynuje ją współczesna kultura cyfrowa oraz nowe możliwości technologiczne. Interesuje ją krytyczna refleksja i ocena najnowszych zjawisk twórczych i społecznych na styku sztuki i technologii, dystrybucji wizerunków w przestrzeni cyfrowej, internetowej oraz wykorzystywanie sztucznej inteligencji w zderzeniu z powstającą i kreowaną nową ideologią stechnicyzowanego człowieka upatrując w tym zjawisku odbywającej się na naszych oczach niebezpiecznej rewolucji generatywnej.

Konkluzja

Pani mgr Lidia Krawczyk to artystka interdyscyplinarna, działająca na pograniczu sztuki, projektowania i teorii co znajduje odzwierciedlenie w dorobku oraz oryginalnym podejściu do języka wizualnego.

Jej projekt doktorski w postaci dysertacji i cyklu realizacji artystycznych pod tytułem **MASKARADY** jest krytyczną analizą wpływu platform cyfrowych, generatywnej sztucznej inteligencji i sieci neuronowych na współczesną kulturę wizualną i cyfrową tożsamość. Pani Krawczyk z wielką wnikliwością i wrażliwością społeczną skupia się na takich problemach jak inwigilacja, uzależnienia i manipulowanie użytkownikami oraz na etycznych dylematach związanych z rozwojem sztucznej inteligencji i jej wpływie na kreowanie wizerunku i wypaczone postrzeganie świata.

Człowiek, jak pisze autorka zawsze był w centrum jej uwagi, a ściślej mówiąc jego tożsamość i uwarunkowania społeczno-kulturowe, które wpływają na jednostkę w formie uciemnienia. Artystka w swoich realizacjach twórczych bada jak architektura cyfrowa wywiera wpływ, zmienia i tworzy nową tożsamość zarówno poszczególnego człowieka jak i mentalność zbiorową. Jej badania poparte wnikliwą obserwacją nacechowane są troską o świadomość społeczną i przepływ informacji, oraz zebrany twórczym doświadczeniem.

Jej twórczą metodę charakteryzuje poszukiwanie i formułowanie nowych współczesnych i aktualnych w naszych czasach refleksji, jak i użycie aktualnych medialnych środków wyrazu pozwalających na nowatorskie kształtowanie własnego twórczego języka wizualnego. Metody realizacji, które wykorzystuje w swoich pracach nawiązują świadomie do estetyki sztucznej inteligencji oraz estetyki fotografii społecznościowej. Artystka prowadząc badania nad estetyką sieci rozpoznaje to wszechogarniające zjawisko z punktu widzenia kontekstu sztuki. Realizacje pani Lidii Krawczyk w dużej mierze oparte są na cyklach graficznych, rysunkach oraz animacjach. Realizowane przez nią procesy artystyczno-badawcze pozwalają na obserwacje dające kontynuacje i dalszy rozwój bardzo ważnej w jej przypadku stworzonej własnej nowatorskiej metody i strategii twórczej którą się posługuje.

Stwierdzam, iż praca doktorska; dysertacja i dzieło artystyczne **Pani mgr Lidii Krawczyk** zatytułowana **Maskarady** jest niezwykle ciekawą, oryginalną, nowatorską realizacją artystyczno-badawczą. Wnosi duży wkład w rozwijanie i kształtowanie współczesnej sztuki i spełnia wymogi określone zgodnie z art. 187 Ustawy z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce, z późniejszymi zmianami dotyczącymi stopni naukowych. Z pełnym przekonaniem wnioskuję do **Rady Dyscypliny Uniwersytetu Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie** o przyznanie **Pani mgr Lidii Krawczyk** tytułu doktory w dziedzinie sztuki, w dyscyplinie sztuki plastyczne i konserwacja dzieł sztuki.



dr hab. Małgorzata Kazimierczak prof. uczelni ASP Wrocław

Wrocław 28.07.2025