



Akademia Sztuk Pięknych w Katowicach
/ WYDZIAŁ ARTYSTYCZNY

Mariusz Sottysik
NIEZWYKŁY OBIEKT SZTUKI – NOS

S T R E S Z C Z E N I E

/ PRACA DOKTORSKA PRZYGOTOWANA POD KIERUNKIEM PROMOTORA:

PROF. SŁAWOMIRA BRZOSKI

Z UNIWERSYTETU ARTYSTYCZNEGO W POZNANIU

ORAZ PROMOTORA POMOCNICZEGO:

DR. HAB. JAKUBA ADAMKA

/ KATOWICE 2018 ROK



streszczenie

Praca teoretyczna *Niezwykły Obiekt Sztuki – NOS* jest pretekstem do przedstawienia i zaproponowania definicji dzieła sztuki w kontekście własnej twórczości oraz próbą zbliżenia abstrakcyjnego języka sztuki do języka nauki. Obydwie dziedziny postępują się odrębną metodologią, jednakże obydwie przekraczają pola zarezerwowane dotąd dla nich samych. *NOS* wyłania się z doświadczenia i istnieje nie w wyniku jednego zdarzenia lub reguły. *NOS* powstały z wielu komponentów – jest czymś więcej niż sumą swoich części. *NOS* to *STAN* w jakim znajdują się komponenty, jawiący się lub nawiązujący do układu określonego w naukach ścisłych jako stan kwantowy. Komponenty *NOS* mogą stanowić osobne dzieła, ale ważne są jego intermedialne współzależności jakie zachodzą pomiędzy poszczególnymi bytami prowadzącymi do jego stworzenia oraz jego aspekty kontekstualne mające wpływ na odbiorcę – często zależne od jego aktywności.

Wyodrębniając następujące elementy jak utopie techniczną – którą nazywam moją fascynację nauką, utopię przestrzeni – którą nazywam ekspresję i radość tworzenia oraz katalizator – którym była moja choroba, konstruuje kolejne elementy analizy i rozdziały. Aby odpowiedzieć na pytanie czym jest dzieło sztuki – a pośrednio wyjaśnić swoją postawę i twórczość – postanowiłem najpierw odpowiedzieć na pytanie jaki jest świat wokół mnie /nas. Pojęcie rzeczywistości jest obecnie rzeczą nietatwą. W rozdziale *Wprowadzenie ogólne czyli rzeczywistość w liczbie mnogiej...* staram się wyjaśnić definicje pojęcia rzeczywistości – pojmowanej jako wszystko to, co istnieje; pojęcia rzeczywistości wirtualnej – świata, który organizujemy za pomocą technologii i tzw. wielo-świata czyli rzeczywistości równoległych w kontekście teorii kwantowej. Przytaczane definicje rzeczywistości konkurując ze sobą stwarzają uczucie zagubienia i niepewności. Są manifestacją pluralizmu, co przekłada się na fakt, że obecnie sztuka jest tak samo pluralistyczna i podlega temu samemu uczuciu niedosytu. Nawiązuję do analizy tego stanu sformułowanej przez Jeana Baudrillarda i jego słynnego stwierdzenia, że „rzeczywistość nie istnieje” w kontekście zatarcia się obrazu realnego za sprawą bytów pojęciowych istniejących w zalewie informacyjnej. Konfrontuję Baudrillarda z definicją obrazu technicznego Viléma Flussera.

W rozdziale *Przesuwanie i nadawanie znaczeń* wprowadzam aspekt archeologiczny na podstawie odkrytej struktury farby używanej przez Majów w 750 roku n. e. pod nazwą Maya Blue Paint. Jego recepcję sytuuję w kontekście pojęcia dyspozytywu Michela Foucault nawiązując do zjawiska czym ono jest obecnie i jakim językiem jest opisywane np. w literaturze naukowej (przykład *Science*). Dyspozytyw służy mi do wyjaśnienia m. in. moich realizacji, które opisuję w rozdziale *Utopie techniczne czyli idee i struktury własnych instalacji przestrzennych*. Analizuję trzy realizacje: *Formy różne: zapominanie...* z 1995 roku zrealizowanej w Galerii Wschodniej w Łodzi, *Endroit touché* z 1998/99 roku pokazywanej w Strasbourgu we Francji

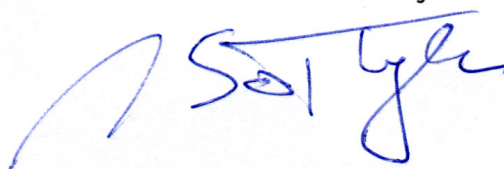
oraz *Putapkę na neutrino wzbudzającą kosmiczny kurz...* z 2009 i 2010 roku. Opis tych realizacji pozwala na wyodrębnienie wspólnych cech, którymi było: zastosowanie lub wykorzystanie teorii naukowych, zdobyczy naukowych w postaci aparatów i urządzeń diagnostycznych, narzędzi technicznych i mediów opartych o technologię w celach artystycznych. W rozdziale *Utopia przestrzeni* poddaję analizie także trzy realizacje typu site-specific: *Just water* wykonanej w Australii w 1998 roku, *Aurę* z 2004 roku zrealizowanej podczas Łódź Biennale oraz *Znalezisko* z roku 2017 prezentowanej w Krakowie. Wykazuję, że definicja site-specific czy instalacji nie oddaje charakteru zjawiska. Skupiam się na realizacji *Znalezisko* wykonanej po wszczęciu doktoratu, która służyła mi jako pole badań doktorskich. Na podstawie jej złożonej struktury, wielości zastosowanych komponentów oraz użytej technologii rozpatruję ją jako bazę danych, która może należeć do zjawiska określonego narracją transmedialną, jednakże wychodzącą poza swój katalog. Definicja opowieści transmedialnej sformułowana przez Henry Jenkinsa odnosi się do współczesnej kultury konwergencji czyli zjawiska upodabniania się i przenikania odmiennych mediów. Interaktywny charakter *Znaleziska* pociąga za sobą rozdział *Interaktywny NOS*, gdzie poddaję ją analizie sformułowanej przez Erica Zimmermana, który w książce *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline* wyróżnił cztery typy interaktywności: *cognitive* – interaktywność poznawczą, *functional* – interaktywność funkcjonalną, *explicit* – interaktywność eksplicytną, oraz *meta-interactivity* – meta-interaktywną czyli uczestnictwa w sieci społecznościowej. Jak pisze Zimmerman wszystkie te typy są wspólnymi smakami, które nie powinny być rozpatrywane osobno i tak też porównuję *Znalezisko*.

W rozdziale *NOS – kompozycja, język, sposób widzenia i wolność* proponuję definicję Niezwykłego Obiektu Sztuki: stan Niezwykłego Obiektu Sztuki i sam Niezwykły Obiekt Sztuki to zachowanie i układ poszczególnych elementów względem siebie, łączyjących znaczenia i interpretujących ideę. Każdy z osobna stanowi jednak odrębny byt ucieleśniający konkretne zjawisko. Na podstawie własnych rozbudowanych projektów jak *exTENSIONS*, *Engram* (fizyczny nawyk lub ślad pamięciowy powstały [...] poprzez powtarzanie się bodźców) *Załączniki*, *Przypadek ludzki*, *Mikroklimat*, czy *Z tyłu głowy* pokazuję, że nie były one przypadkowym zbiorem przedmiotów i obrazów. We wszystkich tych projektach starałem się „ustawić” poszczególne elementy / byty tak, aby istniały związki i relacje między nimi, zachowujące swoją niezależność. W tym samym rozdziale nawiązuję do świata nauki. Opis w jaki sposób klasyczna sekwencyjna koncepcja widzenia (w relacji zmysł wzroku a mózg) ulega zrewidowaniu na korzyść tzw. sprzężeń zwrotnych udowodnionych przez Davida Van Essena. Praca Vilayanura S. Ramachandrana jest tutaj podstawą i głosem ze świata nauki próbującego na podstawie badań naukowych wyjaśnić czym jest zjawisko sztuki. W podrozdziale pierwszym *Urzekająca utopia plus* nawiązuję do postulatu Sir Rogera Penrosea, który na podstawie budowy neuronu i możliwości separacji od naszego ciała, wyciąga wnioski o panującym wewnątrz, nieobliczalnym kwantowym stanie świadomości. Konkluzją jest stwierdzenie, że pomiędzy nieobliczalnymi stanami świadomości w naszym mózgu istnieją obliczalne związki. Wskazuje to – moim zdaniem – na paralełę istniejącą w stosunku do dzieła sztuki. Urzeka mnie możliwość wyodrębnienia niemożliwości, czegoś w naszym umyśle, organizmie, co może zdecydować, o niezwykłym i nie do opisa-

nia stanie istnienia będącym w określonych związkach i kontekście. Podobnie jest więc w przypadku *Niezwykłego Obiektu Sztuki – NOS* i jego stanu. Na koniec piszę o języku i definicjach jakimi się postuguję w przypadku opisu *NOS*.

Wśród prac artystycznych opisujących *Niezwykły Obiekt Sztuki* poza opisanym *Znaleziskiem* – które będąc bazą danych jest źródłem dla dodatkowej realizacji wideo – proponuję inne realizacje jak *Duszę się, czasem... (III) / I'm suffocating myself, sometimes... (III)* będącym cztero-członowym interaktywnym obiektem, bazą danych zawierającą efemeryczną część w postaci folii plastikowej poddawanej podmuchom wynikających z interakcji i aktywności widza oraz treści rysunkowych, fotograficznych i dokumentów. Historia autora jest sprzężona z formą pracy. Można ją oglądać jak obraz, ale także wchodzić w interakcję. *Fan & Gun or whenever You go / Wentylator i pistolet czyli dokądkolwiek nie pójdziesz* to dwie sprzężone prace. Pierwsza *Fan*, składająca się z pętli wideo jest konfrontowana z pracującym wentylatorem umieszczonym w rzeczywistości materialnej. Kierunki występujące w obu przypadkach są istotą pracy, której zadaniem jest zwrócenie uwagi na niepewność w stosunku do pojęcia rzeczywistości. Która z nich jest tą istotną: wirtualna czy materialna? A może właśnie nie skupiając się na hierarchii, warto zadać pytanie o ich związki / relacje? Druga część pracy *Gun / Whenever You go...* poprzez formę powiększonego kształtu broni jest przedstawieniem dwóch stanów – fascynacji i przemocy. Obydwa stany są wszechobecne w dzisiejszej kulturze i społeczeństwach jak choćby w grach. Ten wirtualny świat jest odbiciem tego realnego, ale w żaden sposób nie został ulepszony. Jest tak samo wadliwy. Stąd *Gun* to ironia na temat istoty homo sapiens. Kolejną pracą jest „*Latam czyli ta sama piosenka / I Am Flying, or the Same Old Tune*” będąca nawiązaniem do piosenki śpiewanej przez Piotrusia Pana – w tym wypadku przez autora. Pracujący wentylator podtrzymuje kształt pocisku lub fallusa, tak jak podtrzymywane są tradycyjne stosunki społeczne. Praca jest utudą o wolności, którą podtrzymuje tłoczone powietrze. Kolejną realizacją jest *Model*. Jest to kamień nerkowy, który urodziłem w 2010 roku, poddany inwigilacji i obróbce wirtualnej. Interwałami pomiędzy poszczególnymi bytami, stanowiącymi dopełnienie *NOS* są *Satelite* – byty składające się z monitorów, mikrokomputerów, rysunków i fotografii. Wszystkie opisane realizacje – manifestują zjawisko jakim jest *Niezwykły Obiekt Sztuki – NOS*.

Mariusz Sottysik



Academy of Fine Arts in Katowice
Faculty of Art

Mariusz Sottysik
Niezwykły Obiekt Sztuki – NOS
(An Extraordinary Art Object – EAO)

doctoral dissertation abstract
thesis supervisor: Prof. Sławomir Brzoska
assistant thesis supervisor: Jakub Adamek, PhD

The theoretical study *Niezwykły Obiekt Sztuki – NOS (An Extraordinary Art Object – EAO)* is a pretext for presenting and proposing a definition of a work of art in the context of my own artistic output, as well as an attempt to bring together the abstract language of art and that of science. Either discipline applies separate methodologies, however, both go beyond the fields specifically reserved for them. The *EAO* emerges from the experience and exists not as a result of a single event of rule. The *EAO* comprises multiple components – but is more than the sum of its parts. The *EAO* is the current *STATE* of its components which appears as or refers to a system known in science as the quantum state. The *EAO* components are to constitute separate pieces of art, but essential are the intermedia correlations between the individual existences that lead to its creation, and its contextual aspects that affect the viewer and, more often than not, rely on his activity.

Distinguishing such elements as: *technical utopia* – which is how I call my fascination with science, *space utopia* – which is how I call the expression and the joy of creation, and *the catalyst* – which was my illness, I construct further elements of the analysis and consecutive chapters. To answer the question: what is a piece of art? – and indirectly clarify my stance and artistic output – I decided first to answer the question: what is the world around me/us like? Nowadays, the notion of reality is far from simple. The chapter *General Introduction, or Reality in The Plural...* I set out to explain the definitions of the notion of reality – understood as everything that exists; the notion of virtual reality – a world we organise using technology, and the so-called many worlds, i.e. parallel realities, in the context of the quantum theory. The quoted definitions of reality, for competing with one another, induce a sense of confusion and uncertainty. They manifest pluralism, which translates into the fact that today art is equally pluralistic and subject to a sense of anticlimax. I refer to the analysis of this state as formulated by Jean Baudrillard and his famous conclusion that “reality does not exist” in the context of the real picture being blurred by the concepts that exist within the deluge of information. I confront Baudrillard with Vilem Flusser’s definition of technical image.

In the chapter *Moving and Giving Meanings* I introduce the archaeological aspect on foot of the discovered structure of the paint used by the Mayas in 750 AD and known as the *Maya Blue Paint*. I put its reception in the context of Michel Foucault's notion of *dispositif* and refer to that phenomenon as it is today and the language that describes it, e.g. in scientific literature (e.g. in Science). The *dispositif* serves me to explain, e.g. my own projects which are described in the chapter *Technical Utopias, or Ideas and Structures of My Spatial Installations*. I analyse three projects: *Various Forms: Forgetting...* of 1995 displayed at the Galeria Wschodnia in Łódź, *Endroit touché* of 1998/99 on show in Strasbourg, France, and *Neutrinos Trap Stirring Up Cosmic Dust...* of 2009 and 2010. The description of these projects helps to identify certain common features, such as: application or use of scientific theories, scientific developments, e.g. diagnostic apparatuses and instruments, technical tools, and technology-based media used for artistic purposes. In the chapter *Space Utopia* I also analyse three site-specific projects: *Just Water* delivered in Australia in 1998, *The Aura* of 2004 and presented during the Łódź Biennale, and *The Find* of 2017 which was displayed in Krakow. I demonstrate that the definition of site-specific art does not reflect the nature of the phenomenon. I focus on *The Find* project, delivered after my enrolment in the doctoral programme, which served me as a field of doctoral research. Based on its complex structure, multiple components, and technology applied I view it as a database which may be part of the phenomenon defined by the transmedia narrative, but reaches beyond its catalogue. The definition of the transmedia narrative, as formulated by Henry Jenkins, related to the contemporary convergence culture, i.e. the convergence and permeation of different media. The interactive nature of *The Find* entails the chapter *Interactive EAO*, where I analyse it applying the formula proposed by Eric Zimmerman, who in his book *Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline* distinguished four types of interactivity: cognitive, functional, explicit, and meta-interactivity, i.e. participation in a social network. According to Zimmerman, all of the foregoing types are not four distinct categories, but four overlapping flavours, and this is how I approach *The Find*.

In the chapter *EAO – Composition, Language, Perception, and Freedom* I propose a definition of the *Extraordinary Art Object*: the state of the *Extraordinary Art Object* and the very *Extraordinary Object of Art* itself is the behaviour and configuration of each element in relation to the other elements which combine the meanings and interpret the idea. However, each element severally constitutes a separate being that embodies a given phenomenon. On the basis of my larger projects, such as *exTENSIONS*, *Engram* (physical habit or memory trace that is produced [...] by repeating stimuli), *Appendices*, *The Human Case*, *Microclimate*, or *At the Back of My Head* I demonstrate that they were not a random set of objects and images. In all of those projects I attempted to "set" each element/being so as to create bonds and relations between them that would retain their independence. In the same chapter I refer to the world of science. The description how the classical sequential concept of seeing (the relation between the sense of sight and the brain) is being revised in favour of so-called feedbacks, as demonstrated by David Van Essen. Here, the work by Vilayanur S. Ramachandran is the basis and the voice from the world science which, based on the relevant research, attempts to explain what

the phenomenon of art is. In the first section of this chapter, *Enchanting Utopia Plus*, I refer to the postulation by Sir Roger Penrose, who, based on the neuron structure and the possible separation from our body, draws conclusions about the non-computable quantum state of mind inside. One such conclusion is a statement that between the non-computable quantum states of consciousness in our brain there exist computable relations. This indicates – in my opinion – that there exists a parallel in relation to a work of art. I am enchanted by the possibility of separating the impossible, something in our mind, organism, that can decide about an extraordinary and indescribable state of existence that is present in certain relations and contexts. Likewise, the same applies to the *Extraordinary Art Object* – *EAO* and its state. At the end I write about the language and definitions used to describe the *EAO*.

Among the works of art describing the *Extraordinary Art Object*, in addition to *The Find* which, for being a database is also a source of an extra video art – I suggest other projects, such as *Duszę się, czasem... (III) / I do suffocate, at times... (III)* which is a four-part interactive object, a database comprised of an ephemeral part being plastic film subjected to gusts ensuing from the interaction between the viewer's activity and the drawing, photographic, and documentary content. The author's story is coupled with the form of the work. It can be viewed as a picture, but also lends itself to interaction. *The Fan & The Gun or Wherever You Go* are two coupled works. The first one, *The Fan*, is comprised of a video loop and is confronted with an operating fan placed in the physical reality. The directions in both cases are the essence of the work whose task is to draw attention to the uncertainty of the notion of reality. Which is the meaningful one: virtual or physical? Or perhaps, instead of focusing on the hierarchy, it is worthwhile asking the question about the relations between them? The second part of the work, *The Gun / Wherever You go...* through its form of an enlarged shape of a gun is a presentation of two states – fascination and violence. Both are ubiquitous in today's culture and communities, e.g. in games. This virtual world is a reflection of the real one, but by no means has it been improved. It is equally flawed. Hence *The Gun* is an ironic comment on the theme of the significance of homo sapiens. The following work is *I Am Flying, or the Same Old Tune*, which refers to a song sung by Peter Pan – in this case by the author. The operating fan keeps up the shape of a bullet or phallus, just like kept up are the traditional social relations. The work encapsulates the delusion of freedom which is kept up by the pumped air. The subsequent work is *The Model*. This is the kidney stone I passed in 2010 and which has been virtually invigilated and processed. The intervals between each existence which supplement the *EAO* are *Satellites* – the existences comprised of screens, microcomputers, drawings, and photographs. All of the afore-described projects manifest the phenomenon that is the *Extraordinary Art Object* – *EAO*.



Niezwykły Obiekt Sztuki

N O S