

STRESZCZENIE ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Nie-rzeczywistość. Dążenie do obrazu pustki

Rozprawa skupia się na przedstawieniu i przeanalizowaniu kluczowych koncepcji oraz hipotez wykorzystanych w poszukiwaniach artystycznych praktycznej odsłony pracy doktorskiej.

Centralnymi pojęciami, będącymi obiektem dociekań plastycznych i przedmiotem prowadzonej w ramach procesu badawczego refleksji, są: pojęcie pustki i podejmowane próby zanalizowania jej paradoksalnej natury w kulturze Zachodu i w kulturze Dalekiego Wschodu; pojęcie gry i naturalnie powiązane z tym pojęciem zjawisko zabawy jako rodzaj osobliwej sytuacji będącej siłą napędową dla każdego twórczego działania; oraz tytułowe pojęcie *nie-rzeczywistości* jako indywidualnie opracowany, teoretyczny obszar dla wizualnych eksperymentów i artystycznych poszukiwań wobec problemu zobrazowania samodzielnej, skończonej istoty zjawiska pustki.

W pierwszych podrozdziałach rozprawy zostaje podjęty problem nieredukowalności pustki, który polega m.in. na niemożliwości jej zdekonstruowania lub raczej na jej wewnętrznie sprzecznej naturze opierającej się na zasadzie paradoksu. Według takiego ujęcia problemowego pustka jest wewnętrznie sprzeczną koncepcją, która w momencie podjęcia myśli o niej staje się jej zaprzeczeniem. W momencie gdy jest ona jednak wykorzystywana jako twórcza zasada, zwłaszcza w przestrzeni autonomicznego pola sztuki, zyskuje potencjał generowania twórczych treści oraz znaczeń. Postrzegam to jako rodzaj przesunięcia teoretycznych rozważań z poziomu myślenia o pustce jak o czymś na kształt podstawowej cząstki czy (nie)bytu w kierunku oddziaływania zjawiska pustki przez konkretną funkcję jaką w danym kontekście może ona pełnić. Istotnym jest jednak to, iż do pełnego uruchomienia tego potencjału potrzebny jest konkretny obszar, który posiada jednoznacznie określone parametry oraz niczym nieograniczony potencjał, czyli sytuacja gry i towarzyszącej jej swobodnej oraz spontanicznej zabawy. Paradoksalna natura pustki, ujęta wewnątrz konkretnego modelu rzeczywistości – sytuacji gry i towarzyszącego jej zjawiska zabawy, powoduje, iż doświadczenia o charakterze subiektywnym wykorzystane w twórczym działaniu zmieniają swój status na treści o charakterze intersubiektywnym, czyli jakości, które otwierają możliwość do transformacji indywidualnego postrzegania lub wytwarzają okoliczności przeżywania silnych wyobrażeń dzięki jednostkowym jak i ponadjednostkowym doświadczeniom odczytywanym poprzez język sztuki. Sytuacja gry i związane z nią zjawisko zabawy wobec tak ustanowionej perspektywy jest w opisywanej pracy określana jako moment jednoczesnego zanurzenia oraz dystansu.

W dalszej części rozprawy w rozdziale pt. *Instrukcja obsługi* przedstawiona zostaje analiza podstawowych własności zjawiska zabawy, jej funkcji oraz sprzężonej z nią sytuacji gry na podstawie opracowania Johana Huizingi – *Homo ludens*. Kolejno, dla zbudowania dodatkowej perspektywy w definiowaniu czym jest pojęcie gry i towarzyszące jej zjawisko zabawy w szczególności zostaje opisana mało znana na kontynencie europejskim autorska koncepcja gry skończonej i gry nieskończonej Jamesa P. Carsea w *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility* będąca czymś na kształt rozbudowanej instrukcji opowiadającej o tym na czym polegają społeczne interakcje i faktyczny proces „grania” poszczególnych jednostek w konkretnej grze (skończonej lub nieskończonej). Nadrzędną perspektywą prowadzonych analiz dotyczących sytuacji gry i zjawiska zabawy jest perspektywa z punktu widzenia praktyka działającego w polu twórczości artystycznej i autonomicznego pola sztuki.

W kolejnym rozdziale pt. *Obezwładniający i zaraźliwy śmiech mistrza zen* poruszany jest fenomen dalekowschodniej metody zen, która za centrum swojej refleksji a przede wszystkim za główną oś swojej praktyki obrała właśnie paradoksalną naturę zjawiska pustki jako drogę do ujawnienia osobliwej obfitości rzeczywistości. Zen jako bezkompromisowa i radykalna metoda, która uznaje za słuszne i warte uwagi tylko takie działania, które pozostają w bezpośrednim związku z doświadczeniem stanu oświecenia, jest opisywana w rozprawie jako dążenie do jednoczesnego wykorzystania i urzeczywistnienia paradoksu pustki poprzez sprzeczności pojawiające się w przyziemności i zwyczajności życia. Te niekiedy absurdalne sytuacje z których metoda zen czerpie swoją siłę oddziaływania nie polegają na pozbawieniu sensu wszelkiego życia, lecz w istocie są dążeniem do odczucia – paradoksalnie – swoistej pełni życia. Próba usystematyzowania metody zen i jej nieoczywistego oraz nieprecyzyjnego charakteru w kategoriach myśli kultury Zachodu, która została przedstawiona w treści pracy, jest przytoczona koncepcja filozoficzna Nishidy Kitaro mówiąca o pustce zen jako o „wewnętrznie sprzecznej samotożsamości”. Jako przykład wykorzystania tej metody w rozprawie przywołane zostało zjawisko dialogów mondō, czyli tzw. opowieści zen charakteryzujących się szczególnym dystansem do rzeczywistości oraz osobliwym absurdem, który w założeniu ma wyzwolić potencjalnego adepta zen z nabytych nawyków myślowych będących przeszkodą w uczestniczeniu w „takości” bycia, czyli takim jakie ono jest. Dialogi mondō będące tylko jedną z wielu form praktykowania zen są przywołane w rozprawie z dwóch powodów. Po pierwsze w opinii autora rozprawy dialogi są najbardziej dobitnym przykładem bezkompromisowej optyki praktyków zen w ich dążeniach do stanu oświecenia i swoistej pełni życia, po drugie szczególny rodzaj absurdalnego humoru możliwy do odczytania z tych opowieści wydaje się na pewnym poziomie współbrzmieć z charakterem zrealizowanych prac w ramach praktycznej strony doktoratu.

Kolejny rozdział rozprawy pt. *Nie-rzeczywistość. Dążenie do obrazu pustki (czyli jak uchwycić nic robiąc coś)* w znacznej mierze skupia się opisanie i przedstawienie praktycznej strony doktoratu, który został podzielony na trzy osobne wystawy ze względu na sporą ilość oraz różnorodny charakter zrealizowanych cykli prac i towarzyszących im serii szkiców.

Pierwszy podrozdział jest opisem indywidualnie opracowanych koncepcji *przedmiotu-zjawiska* i *miejsca-zdarzenia* jako podstawowych terminów będących formą refleksji nad zrealizowanymi cyklami prac w kontekście prowadzonych rozważań nad paradoksalną naturą zjawiska pustki oraz twórczym charakterem sytuacji gry i związanego z nią zjawiska spontanicznej zabawy.

Kolejne dwa podrozdziały skupiają się na opisanie technicznej strony zrealizowanych prac oraz na opisanie zrealizowanych prezentacji w formie indywidualnej wystawy, w kolejności: *Fizmatenta pustego imaginarium* i *Dlaczego natura nie znosi próżni?*

Ostatni podrozdział jest opisem faktycznej, wcześniej niepublikowanej praktycznej strony pracy doktorskiej na którą składa się praca z cyklu *PIXEL, II (deleted selfie)*. Na początku zostaje przedstawiona koncepcja *społeczeństwa informacyjnego* oraz powiązane z nią koncepcje *społeczeństwa sieciowego* i *społeczeństwa postindustrialnego*. Jest to próba nakreślenia kontekstu dla opracowanego języka wizualnego i podjętych działań w obszarze indywidualnej praktyki artystycznej. Punktem odniesienia jest tutaj zjawisko wszechogarniającego „nadmiaru rzeczywistości”, czyli wypełniającej się coraz większą ilością informacji przestrzeni codzienności, co w efekcie powodować miałyby przytłaczającą kakofonię obrazów oraz nadmierną stymulację zwłaszcza w przestrzeni tzw. mediów społecznościowych i globalnej sieci internetowej. Celem prowadzonych badań i doświadczeń w polu indywidualnej praktyki artystycznej nie jest zbudowanie krytycznej oceny panujących trendów czy pojawiających się nowych zjawisk

socjologicznych i problemów materializujących się na styku świata cyfrowego oraz świata realnego. Zamierzeniem jest przedstawienie tego jak przebiegało poszukiwanie wizualnej syntezy dla osobistej refleksji o paradoksalnej naturze pustki i jej pierwotnej funkcji wobec kondycji jednostki wystawionej na nieprzerwany strumień tymczasowych i jednocześnie absolutnie pochłaniających bodźców, które można porównać do pojedynczego wszechświata, który w tej samej sekundzie eksploduje i zapada się w sobie robiąc miejsce dla kolejnych mikro-wszechświatów nadstymulujących impulsów.

Ostatni podrozdział pracy stara się zebrać wszystkie opisywane koncepcję, analizy, hipotezy oraz wnioski z podjętej praktyki artystycznej i uformować je w autorskie pojęcie *nierzeczywistości*. Jest to koncepcja, której założeniem jest próba pochwylenia natury pustki jako osobliwego (nie)bytu o ulotnych znaczeniach oraz jakościach w kontekście materialnego przedstawienia wewnątrz autonomicznego pola sztuki. Zaproponowane połączenie słów, będące formą swobodnej zabawy językowej, jest specyficznego rodzaju teoretyczną *klamrą*, której dążeniem jest próba odnalezienia punktu równowagi między indywidualną praktyką artystyczną i powstającymi w jej ramach fizycznymi obiektami a wewnątrznie sprzecznym i osobliwym charakterem zjawiska pustki wobec zagęszczającej się tkanki informacji wokół budujących się tożsamości i społecznych interakcji.

03.08.2022

Sebastian Gnośka

(data i podpis)

SYNOPSIS OF DOCTORAL THESIS

Un-reality. Pursuit of vacuity image.

The doctoral dissertation focuses on presenting key concepts and hypotheses that were analyzed to execute the practical part of the doctoral thesis.

Central themes, which were the objects of research and the subject matter of the reflection process, are the concept of emptiness and theoretical attempts of analyzing its nature in the West and the Far East thought; the concept of the game and naturally linked to this concept phenomenon of play, being a peculiar situation which is the driving force of any creative activity; and the title term *un-reality* as individually developed, theoretical area for visual experiments and artistic exploration which aims at facing an unsolvable problem of depicting the finite nature of the emptiness phenomenon.

The first sub-chapters of the thesis address the problem of the irreducibility of emptiness, which among others consists of the inability of its deconstruction or rather is based on its internally conflicted nature powered by the paradox principle. Establishing a research problem from this perspective, emptiness, while thinking of it, becomes its contradiction but when used as a creative principle, especially in an autonomous space of art, gains the potential of generating contents of meaning. I perceive it as a kind of a shift in theoretical reflection from conceptualizing emptiness as a kind of fundamental particle or as a (non)being toward the impact that emptiness can have by the specific function it can perform in a given context. However, to fully utilize its potential a specific area is needed. An area that has clearly defined parameters and unlimited potential, i.e. the situation of the game and the associated phenomenon of free and spontaneous play. The paradoxical nature of the emptiness, which is captured within a particular model of reality, that is, the situation of the game and the phenomenon of play being mutually interlinked, causes that subjective experiences used in the field of art practice to change their status into inter-subjective content, that is to say, quality, which opens up the possibility of transforming individual way of seeing or creates circumstances of experiencing strong perceptions through the individual but also supra-individual experiences read through the language of art. The situation of the game and mutually interlinked with its phenomenon of play with this established perspective is referred to as the moment of simultaneous immersion and distance in the work described.

In the further part of the thesis in a chapter titled User manual analysis of the basic features of play phenomenon, its function and the interlinked situation of the game is presented based on a study done by Johan Huizinga in his book *Homo Ludens*. Subsequently, to create an additional perspective in defining in detail what the actual process of playing a game is, the thesis provides a not-so-well-known European audiences analysis of a concept described as an infinite and finite game created and developed by James P. Carse in his book *Finite and Infinite Games: A Vision of Life as Play and Possibility*, which is a broader analysis in form of a manual of how the actual process of „play” of the (infinite or finite) game runs and at the same time molds an individual in the realm of social interactions. The overarching perspective of the analysis of the situation of the game and the phenomenon of play is the outlook from the level of artistic creation and its practice in the autonomous field of art.

In the next chapter called Overpowering and contagious laughter of the zen master, the phenomenon of far-eastern zen is addressed, which, as the center of its reflection and, above all, the

core axis of its practice has taken the paradoxical nature of the phenomenon of emptiness as a way of revealing the peculiar abundance of reality. Zen, as an uncompromising and radical method that considers right and worthwhile only those activities which are directly linked to the experience of enlightenment, are described in the dissertation as an attempt to simultaneously utilize and realize the paradox of emptiness through contradictions that arise in earthly and customary moments in everyday life. Those sometimes absurd situations from which the zen method derives its influence are not aimed at depriving life of its meaning, but it is an opportunity to experience – paradoxically – the completeness of life. The dissertation focuses on an attempt to systematize the zen method and its unobvious, inexact nature in terms of the Western tradition of thought by presenting Nishida Kitaro's unique philosophy, which refers to the void as the „logic of absolutely contradictory self-identity“. To clearly show the use of the zen method in practice thesis explores the phenomenon of mondō dialogues, so-called zen stories. The aspect that makes them stand out is a particular distance to reality and a peculiar sense of absurd, which is supposed to liberate the potential students of zen from their thinking habits which are an obstacle to participating in being life as it is. The mondō dialogs, which are only one of many forms of zen practice, are referred to in the thesis for two reasons. Firstly, in the opinion of the author, the dialogs are one of the clearest examples of the uncompromising optics of zen's practices in their efforts to be enlightened and to achieve the peculiar fullness of life, and secondly, the special kind of absurd humor that can be read from these stories seems to be at some level compatible with the nature of the works carried out within the practical part of the doctoral thesis.

The next chapter, called Un-reality. Pursuit of vacuity image (meaning how to capture nothing while doing something), is to a large extent focused on describing and presenting the practical side of the doctoral thesis, which was divided into three separate exhibitions because of the considerable amount and variety of the work cycles and the accompanying series of sketches.

The first sub-section is a description of the individually developed concepts of object-phenomenon and space-event as the basic terms of reflection on the cycles of work carried out in the context of the ongoing deliberations on the paradoxical nature of the phenomenon of emptiness and the creative nature of the situation of the game and the interlinked phenomenon of spontaneous play.

The next two sections focus on describing the technical side of the works carried out and on describing the presentations made in the form of an individual exhibition, which is: Fizmatenta pustego imaginarium (Empty imaginarium trinkets) and Dlaczego natura nie znosi próżni? (Why does nature abhor vacuum?).

The last sub-section is a description of the actual, previously unpublished, practical side of the doctoral thesis, which is the work from the PIXEL series, II (deleted selfie), which in the beginning presents the concept of the information society and the related concepts of the network society and post-industrial society. This is an attempt to outline the context for the developed visual language and the actions taken in the area of individual artistic practice. The point of reference here is the phenomenon of omnipresent "excess of reality", which is considered a rapidly spreading area of everyday life and results in an overwhelming and oppressive cacophony of images and excessive stimulation, especially in the space of so-called social media and global internet networks. The aim of the research and experience carried out in the field of individual artistic practice is not to build a critical assessment of trends and emerging social phenomena and problems that occur at the interface between the digital world and the real world. The aim is to show how the search for visual synthesis for personal reflection on the paradoxical nature of the emptiness and its original function was conducted in the face of the condition of an individual exposed to an uninterrupted stream of

temporary and at the same time absorbent stimuli. Those pervasive stimuli can be compared to a single universe that explodes and collapses in the same second, making space for the next micro-universe of overstimulating impulses.

The last section of the dissertation seeks to gather all the ideas, analyses, and lessons learned from the artistic practice to form them into the original concept of *un-reality*. It is a concept which's purpose is to try to grasp the nature of emptiness as a singular (non)being with its various meanings and qualities in the context of a material representation within an autonomous field of art. The proposed combination of words, which is a form of open play of words, is a specific kind of theoretical clamp. It aims at settling a balance between individual artistic practice (created physical objects) and the contradictory and peculiar nature of the phenomenon of emptiness in view of the ever-growing tissue of information that nowadays shapes the world of social interactions through which an individual builds his identity.

03.08.2022 Sebastian Smokas
(date, signature)