

Streszczenie pracy doktorskiej

mgr. Grzegorz Osowski

Edycja Tekstów Kultury

Promotor: dr hab. Artur Skowroński

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

W pierwszej części pracy pisemnej we wstępie naznaczam tło oraz obszar moich zainteresowań. Założeniem pracy było głównie opisanie procesu, pewnego eksperymentalnego podejścia do zagadnień dotyczących funkcjonowania znaku oraz różnych form zapisu czy rejestru tekstów – graficznym notacjom, obrazom, ikonom, przestrzennym formom. Szczególnie skupiłem się na możliwościach zestawień znaku i sygnału, koncentrowałem się na projektowaniu jako formie eksperymentu, gry. Interesował mnie aspekt systemowy, powiązany z pewnym logicznym rozumowaniem w którym wraz z przeprowadzanymi działaniami ustalały się reguły postępowania.

W dalszej części pracy zaznajamiam czytelnika z najważniejszymi dla mojej pracy zagadnieniami związanym z teorią znaku – semiotyką, czy cybernetyką. Po krótko objaśniam najważniejsze terminy, opisuję poszczególne zagadnienia. Spora ilość wątków opiera się na *Cybernetyce Kultury* Józefa Kosseckiego oraz *Semiotyce Kultury* Bogusława Żyłko stanowiącej opracowanie dokonań Tartusko-moskiewskiej szkoły semiotyki. Obie lektury w pewnym sensie ukonstytuowały moje myślenie znakowe.

Dalsza część pracy to wskazanie przykładów prac artystów, którzy wg. mnie szczególnie wpisują się w proponowaną przeze mnie logikę tworzenia / projektowania, historycznie konstytuując zasadność moich działań, są to nazwiska tj.

Ryszard Winiarski i jego sztuka conceptualna, logiczne gry, programowane obrazy;

Włodzimierz Kotoński wraz z eksperymentalnym podejściem do dźwięku i jego notacji, propagator muzyki elektronicznej,

wybitny grafik Jan Lenica tym razem z perspektywy prac nad animacją – idealny przykład jak poruszona grafika może współpracować z muzyką, obraz z dźwiękiem, znak z sygnałem (interesują mnie głównie przykłady współpracy z Włodzimierzem Kotońskim)

Zofia Rydet i jej fotografia socjologiczna,

Siergiej Eisenstein i jego montaż intelektualny, oraz diagramy służące do zapisu obrazu i dźwięku w przebiegach czasowych;

Bogusław Schaeffer wraz z jego muzyką współczesną i niekonwencjonalnym zapisem partytur,

Pierre Schaeffer i jego muzyka konkretna oraz

R. Muray Schafer i ekologia dźwięku wraz z odniesieniem do praktyk tzw. field recordingu czyli nagrań audio w terenie;

oraz wielu innych...

Prace tych artystów i projektantów wraz z semiotyką są rodzajem fundamentu na którym opieram swoje przemyślenia i które motywują moje działania.

W ostatniej części opisuję przedsięwziętę przeze mnie kroki, reguły „gry”, które mają bezpośredni wpływ na końcowy projekt graficzny oraz jego estetykę.

Opisuję schemat pracy maszyny perkusyjnej Elektron Model:Samples działającej na bazie sampli której program wpłynął bezpośrednio na treść graficzną.

Staram się skonfrontować pierwotne zamierzenia oraz efekt jaki miały wywołać, zastanawiając się nad sensem działań, ewentualną zmianą podjętych przeze mnie kroków. Następuje podsumowanie, zebranie wniosków.