

Kongres Polaków w Republice Czeskiej
Congress of Poles in the Czech Republic

GRZEGORZ ROGALA

Polska Cyfrowa Sztuka Ludowa
Polish Digital Folk Art

8 12 2022 - 3 01 2023



Grzegorz Rogala

Polska Cyfrowa Sztuka Ludowa Artysta w świecie sztucznej inteligencji

Polish Digital Folk Art
An artist in the AI Land

Kurator wystawy Jarosław Tondera

Curator exhibition Jarosław Tondera

Kongres Polaków w Republice Czeskiej 8 12 2022 - 3 01 2023

Congress of Poles in the Czech Republic 8 12 2022 - 3 01 2023



MIEDZY SZTUKĄ A TECHNOLOGIĄ. ARTYSTYCZNE WYZWANIA WSPÓŁCZESNOŚCI

Historia sztuki jest nierozdzielnie związana z historią rozwoju techniki. Sztuka jako żywa substancja najszybciej reaguje na przemiany i innowacje w życiu publicznym, na rozwój historyczny, na zmiany statusu i zachowania człowieka w cywilizacji technokratycznej. Rewolucja cyfrowa, która ogarnęła całe społeczeństwo od drugiej połowy XX wieku, dotknęła także świat sztuki, wywierając ogromny wpływ na jej kształtowanie się i rozwój. Interakcja technologii i sztuki miała miejsce w całej historii rozwoju ludzkości. Technologia w tym aliansie miała swój niezaprzeczalny udział, pozostając pośrednikiem między zamysłem artysty a jego materialnym urzeczywistnieniem, dziełem, które artysta kreuje.

Sztuka jest także procesem twórczego rozumienia bytu we wszystkich jego przejawach. Świat tworzony przez artystę, realny i nierealny, wprawia w zachwyt wielu widzów. Siła duchowej przemiany środków wyrazu w sztukach wizualnych niejako pogrąża artystów w doznaniach fantazji. Feeria kolorów lub linii, plam i wszelkich innych form artystycznej ekspresji niejako wizualnie materializuje dotychczasowe doświadczenia twórców. Strumień podświadomych informacji wypływających spod ołówka, pędzla czy dłuta artysty krąży w umysłach ludzi kontemplujących stworzone dzieła. Dziś ta kontemplacja dotyczy również artystycznych wizji u podstaw których legła współczesna technologia. Twórcze wykorzystanie możliwości, które dała technika cyfrowa.

W całej historii ludzkości sztuka i nauka wchodziły w interakcje wszędzie i na wiele sposobów. Są obszary, w których to sztuka wpływa na technologię i produkcję, a także obszary, w których proces takiej interakcji wygląda wyjątkowo naturalnie, by wspomnieć o interakcji projektowania i architektury. Z faktu, że technologia i sztuka są w ciągłym rozwoju, ich interakcja zawsze pozostaje dynamiczna.

Historycy sztuki wyróżniają kilka okresów w dziejach, w których charakter takiej interakcji zmieniał się jakościowo. Ostatni okres to błyskawiczna reakcja i refleksja środowiska artystycznego na osiągnięcia technologiczne i możliwości ich twórczego zastosowania. Tak jest w przypadku wykorzystania określonych technologii do tworzenia nowych form sztuki.

Przykładem niech będzie fotografia. Wyraźnie widać, że w ciągu ostatnich dwóch dekad doświadczamy jednej z fundamentalnych zmian w tej dziedzinie sztuki. Z punktu widzenia wykorzystania technologii do tworzenia nowych projekcji fotograficznych, postęp techniki komputerowej daje znacznie większe możliwości nawet w porównaniu z tak rewolucyjnymi wydarzeniami, jak samo wynalezienie fotografii czy kina.

W wyniku postępu technologicznego kardynalne zmiany zaszły we wszystkich sferach ludzkiej działalności i sztuka nie jest tu wyjątkiem. Nowe technologie wpłynęły na środowisko artystyczne, w wyniku czego powstało nowe zjawisko w sztuce – sztuka cyfrowa. Sztuka cyfrowa to



działalność twórcza oparta na wykorzystaniu technologii informacyjnych (komputerowych), której efektem są dzieła sztuki w postaci cyfrowej. Według innej definicji sztuka cyfrowa, zwana również sztuką komputerową lub sztuką multimedialną jest praktyką artystyczną wykorzystującą nowoczesną technologię jako część procesu twórczego. W szerszym znaczeniu sztuka cyfrowa to wszelka twórczość artystyczna, która korzysta z metod masowej produkcji lub mediów cyfrowych (np. komputery, programy graficzne).

Sztuka cyfrowa, jako nowa forma działalności artystycznej jest aktywnie dyskutowany przez specjalistów z wielu dziedzin związanych ze sztuką, kulturą, nauką i technologią. Pojawienie się sztuki cyfrowej doprowadziło do powstania nowych gatunków i form artystycznych. Dziedziny takie jak animacja 3D, wirtualna rzeczywistość, systemy interaktywne i Internet znalazły bezprecedensowe możliwości twórcze. Ugruntowane już formy sztuki – kino, animacja 2D, sztuka wideo, muzyka – również uległy silnemu wpływowi technologii cyfrowych, przyczyniając się do powstania nowych jakościowo gatunków twórczości artystycznej. Używając języka kultury cyfrowej, nadejście sztuki cyfrowej od razu przeciwstawiło się wszelkiej innej sztuce – sztuce tradycyjnej. Sztuka cyfrowa jest systemem otwartym, dlatego rozwija się w kontekście wszelkiej sztuki i aktywnie oddziałuje ze sztuką analogową, wpływając na nią. Tak więc przede wszystkim najbardziej tradycyjne

rodzaje sztuk pięknych – malarstwo, grafika, rzeźba – uległy wpływowi sztuki cyfrowej. Zaczęły pojawiać się obrazy holograficzne imitujące malarstwo, rzeźbę, relief, a nawet architekturę. Artyści zaczęli korzystać z możliwości, które dają nowe technologie na szeroką skalę, komputer stał się dziś nieodłącznym atrybutem nowoczesnego twórcy. Co nowe technologie dały sztuce? Przede wszystkim interaktywność – możliwość nawiązania przez widza kontaktu z artystą, a nawet współdziałania w tworzeniu prac, również nowe środki artystycznego wyrazu a także to, co wydaje się najważniejsze – nieograniczone możliwości twórczej ekspresji.

Nic dziwnego, że artyści stali się jednymi z głównych adeptów technologii w sztukach wizualnych. W ich naturze leży bycie na czele postępu, wykorzystywanie osiągnięć nauki do lepszego przekazywania swoich idei. Prezentowane dzieła Grzegorza Rogala są bez wątpienia najlepszym tego przykładem.

Jarosław Tondera

BETWEEN ART AND TECHNOLOGY. ARTISTIC CHALLENGES OF TODAY

The history of art is inextricably linked to the history of the development of technology. As a living substance, art reacts most quickly to changes and innovations in public life, to historical developments, to changes in human status and behaviour in technocratic civilisation. The digital revolution that has engulfed the whole of society since the second half of the 20th century has also affected the world of art, exerting an enormous influence on its formation and development. The interaction between technology and art has taken place throughout the history of human development. Technology has had an undeniable part in this alliance, remaining an intermediary between the artist's idea and its material realisation, the work that the artist creates.

Art is also a process of creative understanding of being in all its manifestations. The world, real or unreal, created by the artist captivates many viewers. The power of the spiritual transformation of the means of expression in the visual arts immerses artists, as it were, in the sensations of fantasy. The riot of colours or lines, daubs and all other forms of artistic expression somewhat visually materialises the artists' previous experience. The stream of subconscious information flowing from under the artist's pencil, brush or chisel circulates in the minds of people contemplating the works created. Today, this contemplation also applies to artistic visions based on contemporary

technology. Creative use of the possibilities offered by digital technology.

Throughout human history, art and science have interacted everywhere and in many ways. There are areas where it is art that influences technology and production, and areas where the process of such interaction looks extremely natural, only to mention the interaction of design and architecture. Technology and art are in constant development, hence their interaction always remains dynamic.

Art historians distinguish several periods in history in which the nature of such interaction has changed qualitatively. The most recent period is the rapid reaction and reflection of the artistic community to technological achievements and the possibilities of their creative application. Such is the case when certain technologies are used to create new art forms.

Photography is a case in point. It is clear that in the last two decades we have experienced one of the fundamental changes in this field of art. Considering the angle of using technology to create new photographic projections, advances in computer technology offer far greater possibilities even compared to such revolutionary events as the invention of photography or cinema itself.

As a result of technological advances, cardinal changes have occurred in all spheres of human activity and art is no exception. New technologies have influenced the artistic



community, resulting in a new phenomenon in art – digital art. Digital art is a creative activity based on the use of information (computer) technology, resulting in works of art in digital form. According to another definition, digital art, also known as computer art or multimedia art, is an artistic practice that uses modern technology as part of the creative process. In a broader sense, digital art is any artistic creation that makes use of mass production methods or digital media (e.g. computers, graphics software). Digital art, as a new form of artistic activity, is actively discussed by specialists in many fields related to art, culture, science and technology. The emergence of digital art has led to the creation of new genres and art forms. Areas such as 3D animation, virtual reality, interactive systems and the Internet have found unprecedented creative possibilities. Already established art forms – cinema, 2D animation, video art, music – have also been strongly influenced by digital technologies, contributing to the emergence of qualitatively new genres of artistic creation.

Using the language of digital culture, the advent of digital art immediately defied all other art – traditional art. Digital art is an open system and, therefore, develops in the context of all art and actively interacts with and influences analogue art. Thus, above all, the most traditional genres of fine art – painting, graphic design, sculpture – have been influenced by digital art. Holographic images

imitating painting, sculpture, relief and even architecture began to appear. Artists began to take advantage of the possibilities offered by new technologies on a large scale; the computer has now become an indispensable attribute of the modern artist.

What have the new technologies given to art? First and foremost, interactivity – the possibility for the viewer to establish contact with the artist and even to participate in the creation of works. Also, they offer new means of artistic expression and, what seems most important, unlimited possibilities of creative expression.

It is no wonder that artists have become some of the main adherents of technology in the visual arts. It is in their nature to be at the forefront of progress, using the achievements of science to better communicate their ideas. The works presented by Grzegorz Rogala are undoubtedly the best example of this.

Jarosław Tondera

„...Nagle dostrzegła pod stołem małe, szklane pudełeczko, a w nim ciastko; na przysmaku pomarańczową marmoladą wypisano słowa: Zjedz mnie. Znaczenie było jasne. „To od mojego terapeuty”. Otworzyła pudełko i zobaczyła kolejne ciasto na drugim. Tym razem był to długi list... Otworzyła go i zachwycona znalazła obszerną notatkę: „Drogi Ringuette, widziałem słowo, które napisałeś w tym samym pudełku, w którym znalazłeś drugi kawałek ciasta i myślę, że to ty. Widzę, że jesteś szczęśliwy. Nazywam się Alexander, idę cię odwiedzić. Proszę czekać.””

Pierwsze zdanie: Lewis Carroll, Alicja w Krainie Czarów, polskie tłumaczenie.

Pozostałe: wygenerowane przez algorytm GPT2 na podstawie pierwszego zdania.

Cały tekst przetłumaczony z angielskiego przez algorytm Google Translate.

SZTUKA zawsze pozostaje w ścisłym związku z nauką i technologią. Wynalezienie pigmentów, papieru, prasy drukarskiej, fotografii, filmu, urządzeń do rejestracji dźwięku, komputerów, rewolucyjne przełomy naukowe, głęboko wpływały na nasze rozumienie świata, a tym samym na każdą dziedzinę sztuki.

Sztuka komputerowa ma już swoją historię. Sztuka generatywna, zwana również algorytmiczną pojawiła się u progu lat 60-tych, wraz upowszechnianiem się technik cyfrowych. Najnowszym rozdziałem tej historii jest dynamicznie wchodząca w nasze życie AI.

Sztuczna Inteligencja (AI) swoimi ogromnymi możliwościami otwiera nowe przestrzenie dla twórczej eksploracji zwłaszcza, że jej działanie wydaje się dotyczyć tego co do niedawna uznawaliśmy za wyłączną domenę człowieka: myślenia, inteligencji, kreatywności.

Pierwsze współczesne komputery powstały pod koniec II Wojny Światowej. Już we wczesnych latach 50-tych naukowcy rozważali możliwość budowania inteligentnych

maszyn cyfrowych – stąd pojawienie się w literaturze określenia „mózg elektronowy”. Sam termin „Artificial Intelligence” zrodził się w 1955 na Uniwersytecie Carnegie Mellon, USA. Sztuczna Inteligencja oznacza maszynę lub program komputerowy wykazujący umiejętność uczenia się i tworzenia modeli dowolnych zjawisk, np.: języka, muzyki, obrazu. Pierwszą falę AI stanowiły systemy eksperckie, programowane tak by zawierały jak najwięcej reguł i schematów. Pomimo wielu lat prób nie uzyskano zadawalających rezultatów, np.: systemy rozpoznawania pisma ręcznego osiągały skuteczność 70-80%, co uznano za niewystarczające do wprowadzania danych. Powolny postęp i mała skuteczność wczesnych algorytmów zniechęcały do dalszych badań. Koniec lat 70-tych i lata 80-te to okres zastoju zwany „Zimą AI”. Odrodzenie przyszło wraz z pojawieniem się i rozwojem internetu i wzrostem mocy obliczeniowej komputerów. Powrócono do pomysłu Johna McCarthy’ego z roku 1959, który postulował by AI uczyła się tak jak ludzie, dynamicznie przez doświadczenie,

nie ograniczana zestawem zaprogramowanych reguł. Ten rodzaj komputerowego „samokształcenia” nazywany jest obecnie „machine learning”, a podstawą jego działania są sztuczne sieci neuronowe (ANN). Dzięki współczesnemu internetowi, terabajtom łatwo dostępnej informacji wszelkiego typu („deep data”), powstała nowsza wersja „machine learning” nazywana „deep learning”. Korzysta ona z ogromnych baz danych i mocy obliczeniowych, których dysponentami są giganci świata komputerowego: Google, Amazon, Microsoft, Nvidia czy Facebook. Systemy oparte na „deep learning” są w stanie z powodzeniem tworzyć modele służące rozpoznawaniu i generowaniu mowy, tłumaczeniu tekstu, analizowaniu i tworzeniu obrazu czy muzyki. Mimo niezwykle gwałtownego rozwoju do 2020 roku żaden system AI nie przeszedł w przekonujący sposób tzw. testu Turinga. By go zaliczyć program komputerowy musi przekonać przynajmniej 30% osób, że prowadząc swobodny dialog z „nieznajomym”, rozmawiają z człowiekiem.

Ludzie od dziecka uczą się obserwując, poprzez przykłady. Umysł, dzięki sieciom neuronowym, tworzy jeden dynamicznie zmieniający się model świata. Wszystko co dostrzegamy i odczuwamy modyfikuje go. Mózg potrzebuje około pół sekundy by ten nieprzerwany potok bodźców przetworzyć. Aby zapewnić nam niezbędne poczucie „teraźniejszości” używa mechanizmu predykcji, czyli „halucynuje” to co w ciągu owej połówki sekundy najprawdopodobniej się zdarzy. Sztuczna Inteligencja oparta na sieciach neuronowych uczy się podobnie jak człowiek poprzez przykłady, a nie za pomocą reguł. Efektem uczenia maszynowego jest również model, na razie zdecydowanie skromniejszy niż ten w naszym umyśle. Najczęściej opisuje on jedno konkretne zadanie:

rozpoznawanie mowy, generowanie obrazu, interpretację danych giełdowych, grę w szachy czy w Go. Modele oparte na sieciach neuronowych są dynamiczne, udoskonalają się wraz z napływem nowych informacji. W efekcie analizy kilkudziesięciu tysięcy czy kilkudziesięciu milionów portretów ludzi, AI tworzy abstrakcyjną funkcję która pozwala „halucynować” dowolną możliwą wariację twarzy, zgodną z przykładami analizowanymi w procesie uczenia się. Jeśli wśród danych wejściowych nie znalazły się np. portrety osób o cechach negroidalnych, model AI nie będzie potrafił ich wygenerować.

Patrząc na efekty działania AI rozpoznajemy w nich wyraźne skrawki naszej rzeczywistości, ale widziane jakby oczami innej istoty. To zjawisko fascynujące i zastanawiające. Pojawia się refleksja dotycząca tego czym jest kreacja, kim jest twórca, czy „halucynacje” AI mieszczą się w tych kategoriach?

Kreatywność definiujemy jako proces umysłowy pociągający za sobą powstawanie nowych idei, koncepcji lub nowych skojarzeń, powiązań z istniejącymi już ideami i koncepcjami (modelami), jak też umiejętność ich wartościowania. Dzięki temu sztuka ewoluuje. Algorytm AI uczony na przykładach sztuki renesansu jest w stanie generować nowe, nieistniejące wcześniej renesansowe w wyrazie prace, ale próżno czekać by potrafił autonomicznie i ewolucyjnie wykreować jakkolwiek nowy styl artystyczny. Pytanie, czy AI stanie się kiedyś świadoma i kreatywna pozostaje na razie otwarte.

Prace prezentowane na wystawie są efektem kreatywnej eksploracji różnych modeli Sztucznej Inteligencji.

dr Grzegorz Rogala

„...Suddenly she noticed a small glass box under the table, and in it was a cake; written on the treat in orange marmalade were the words: Eat me. The meaning was clear. “This is from my therapist.” She opened the box and saw another cake on top of the other. This time it was a long letter.... She opened it and was delighted to find an extensive note: “Dear Ringuette, I saw the word you wrote in the same box where you found the second piece of cake and I think it was you. I see that you are happy. My name is Alexander, I am coming to visit you. Please wait.””

First sentence: *Lewis Carroll, Alice in Wonderland, polish translation*
Others: generated by the GPT2 algorithm based on the first sentence.

ART is always closely related to science and technology. The invention of pigments, paper, the printing press, photography, film, sound recording devices, computers, revolutionary scientific breakthroughs have had a profound impact on our understanding of the world, and thus on every area of art.

Computer art already has a history. Generative art, also known as algorithmic art appeared at the beginning of the 1960's, with the spread of digital techniques. The newest chapter of this story belongs to AI.

Artificial Intelligence (AI), with its vast possibilities, opens up new spaces for creative exploration, especially since it seems to touch upon things that until recently we considered to be the exclusive domain of humans: thinking, intelligence, and creativity.

The first modern computers were created at the end of World War II. Already in the early 1950's, scientists considered the possibility of building intelligent digital machines - hence the appearance in the literature of the term “electronic brain”.

The first laboratory and the term “Artificial Intelligence” itself was born in 1955 on Carnegie Mellon University, USA.

Artificial Intelligence refers to a machine or computer program that demonstrates the ability to learn and create models of any phenomenon, for example: language, music, images. The first wave of AI were expert systems, programmed to contain as many rules and patterns as possible. Despite many years of trials, no satisfactory results were obtained, e.g.: handwriting recognition systems achieved an efficiency of 70-80%, which was considered insufficient for data entry. The slow progress and low efficiency of early algorithms discouraged further research. The late 1970s and 1980s were a period of stagnation known as the “AI Winter”. A revival came with the advent and development of the Internet and the increase in computing power. There was a return to the idea of John McCarthy, who postulated in 1959 that AI should learn as humans do, dynamically through experience, not limited by a set of pre-programmed rules. This type of computer “self-learning” is now called “machine learning” and is based on artificial neural networks (ANN). Thanks to the modern internet, terabytes of easily accessible information of all types (“deep data”), a newer version of “machine learning” called “deep learning” has emerged. It uses huge



databases and computing power at the disposal of the giants of the computer world: Google, Amazon, Microsoft, Nvidia or Facebook. Systems based on deep learning are able to successfully create models for speech recognition and generation, text translation, image analysis and generation, or music creation. Despite the extremely rapid development until 2020 no AI system has convincingly passed the so-called Turing Test. To pass it, a computer program must convince at least 30% of people that they are conversing with a human being while having a casual dialogue with a “stranger”.

Since childhood, people learn by observing, through examples. The mind, through neural networks, creates one dynamically changing model of the world. Everything we see and feel modifies it. The brain needs about half a second to process this continuous stream of stimuli. To provide us with the necessary sense of “the present”, it uses a prediction mechanism, that is, it “hallucinates” what is most likely to happen in that half-second.

Artificial Intelligence based on neural networks learns similarly to humans, by example and not by rules. The result of machine learning is also a model, for now much more modest than the one in our mind. Most often it describes one specific task: speech recognition, image generation, interpretation of stock market data, playing chess or Go. Models based on neural networks are dynamic, they improve with the influx of new information.

As a result of the analysis of millions of portraits of people, AI creates an abstract function that allows to “hallucinate” any possible variation of the face, consistent with the examples analyzed in the learning process. If the input data did not include, for example, portraits of people with negroid features, the AI model will not be able to generate them. Looking at the effects of AI action, we recognize in them clear fragments of our reality, but seen as if through the eyes of another being. This phenomenon is fascinating and puzzling. There is a reflection on what is creation, who is the creator, do “hallucinations” of AI fit into these categories?

Creativity is defined as a mental process involving the generation of new ideas, concepts or new associations, connections to existing ideas and concepts (models), as well as the ability to value them. In this way, art evolves. An AI algorithm studied on the examples of Renaissance art is able to generate new, previously non-existent Renaissance-style works, but we can hardly wait for it to be able to autonomously and evolutionarily create any new artistic style. The question of whether AI will one day become conscious and creative remains open for now.

The works presented in the exhibition are the result of creative exploration of various models of Artificial Intelligence.

dr Grzegorz Rogala

**Artysta i Muzy**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

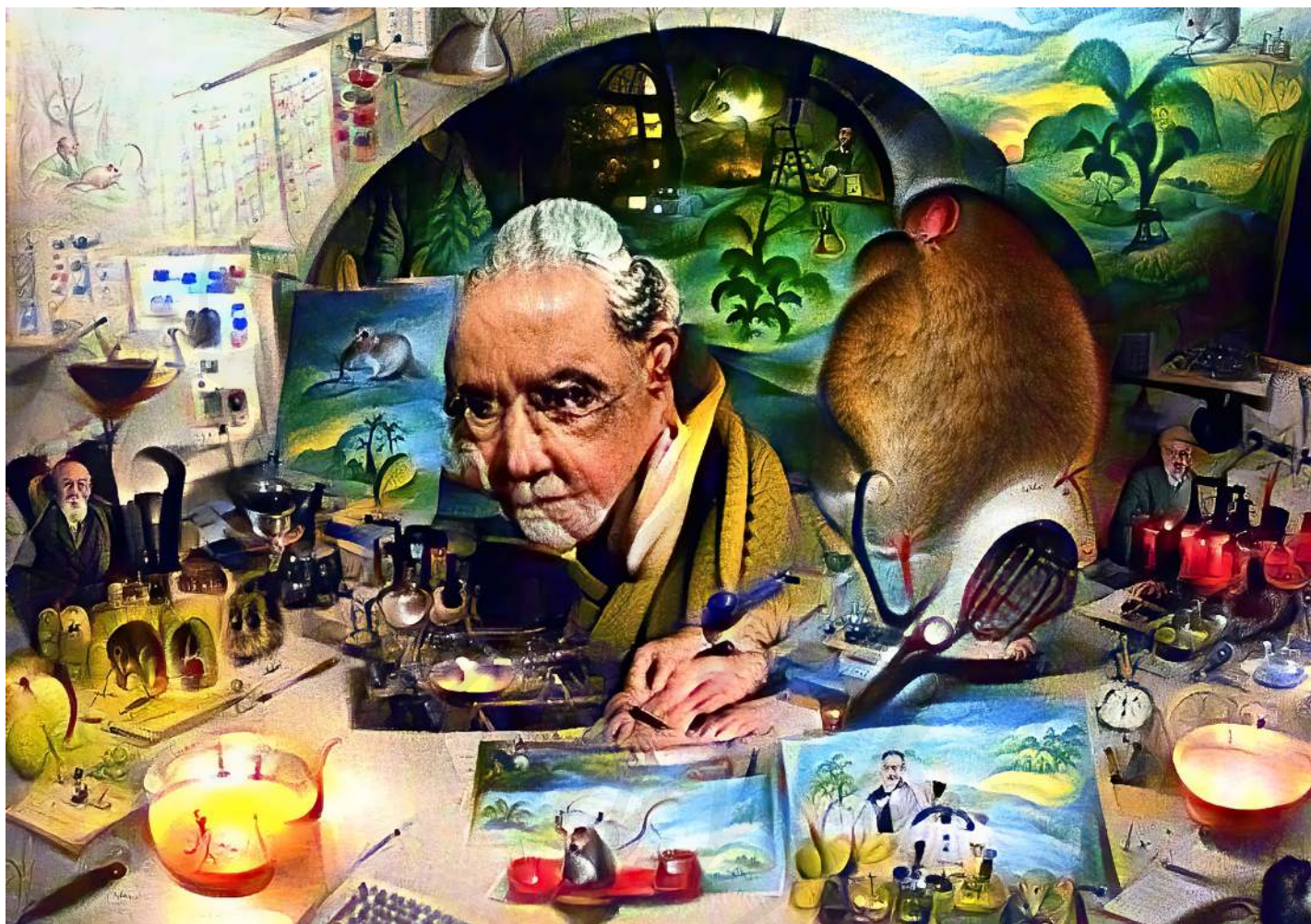
2022

Artist and Muses

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Bajkopisarz**

druk cyfrowy
70 x 100 cm
2022

Storyteller

digital printing
70 x 100 cm
2022

**Gospodynie wiejskie**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Country housewives

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Hodowca owiec**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Sheep farmer

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Ja i wiatraki**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Me and the windmills

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Kelnerka w pubie**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Pub waitress

digital printing

70 x 100 cm

2022





Ksiądz Stanisław i parafianie

druk cyfrowy

70 x 100 cm

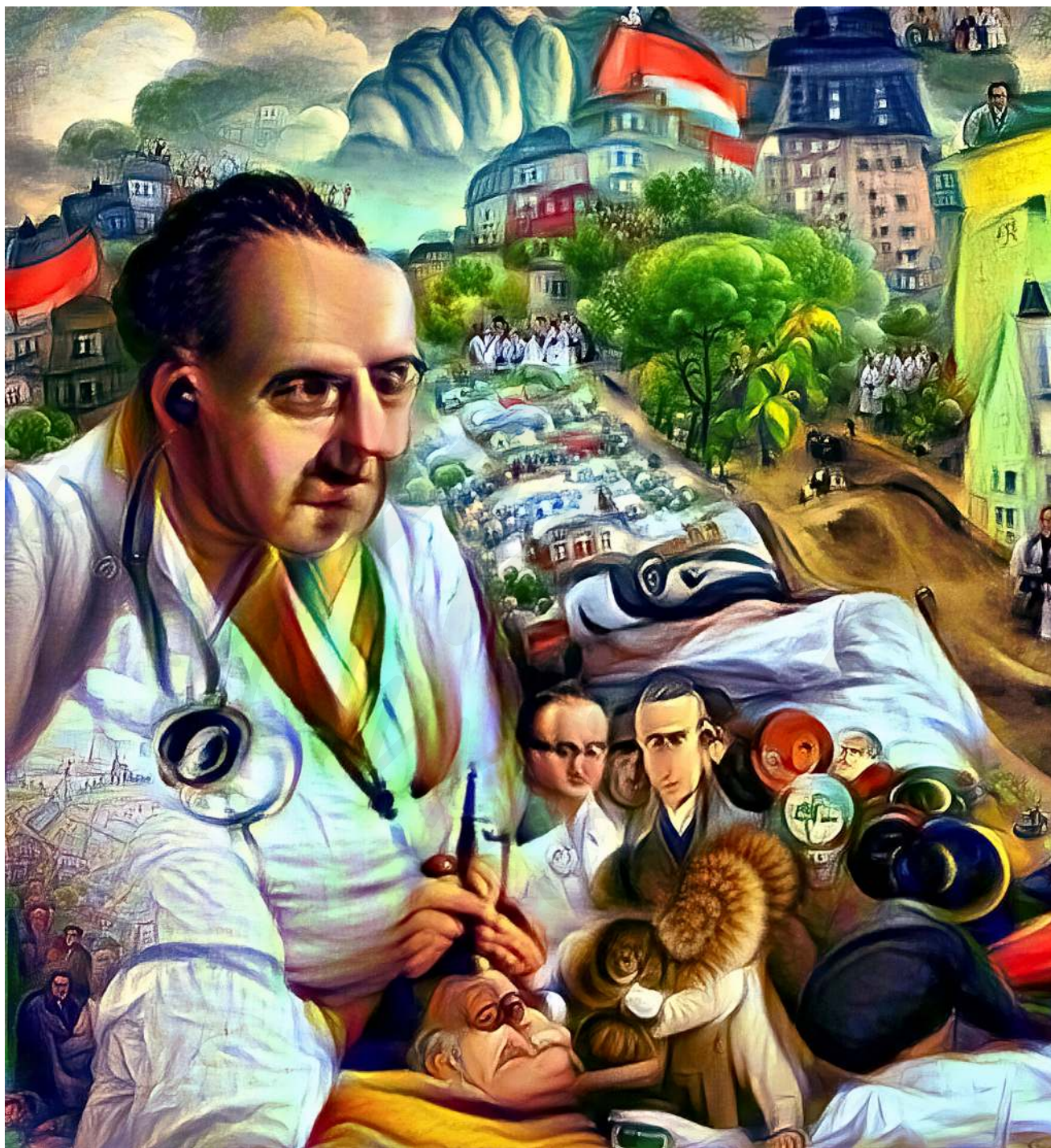
2022

Father Stanislaw and parishioners

digital printing

70 x 100 cm

2022



**Lekarz powiatowy**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

County doctor

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Marynarz z rodziną na wakacjach**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Sailor with family on vacation

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Pamiętka z wakacji**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Vacation souvenir

digital printing

70 x 100 cm

2022



Pamiętka z wycieczki szkolnej

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

A souvenir from a school trip

digital printing

70 x 100 cm

2022









◀ **Polska Cyfrowa Sztuka Ludowa**

druk cyfrowy

100 x 70 cm

2022

Polish digital folk art

digital printing

100 x 70 cm

2022

Stary góral

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Old highlander

digital printing

70 x 100 cm

2022



Wielkanocne śniadanie przed chatupą

druk cyfrowy

70 x 100 cm

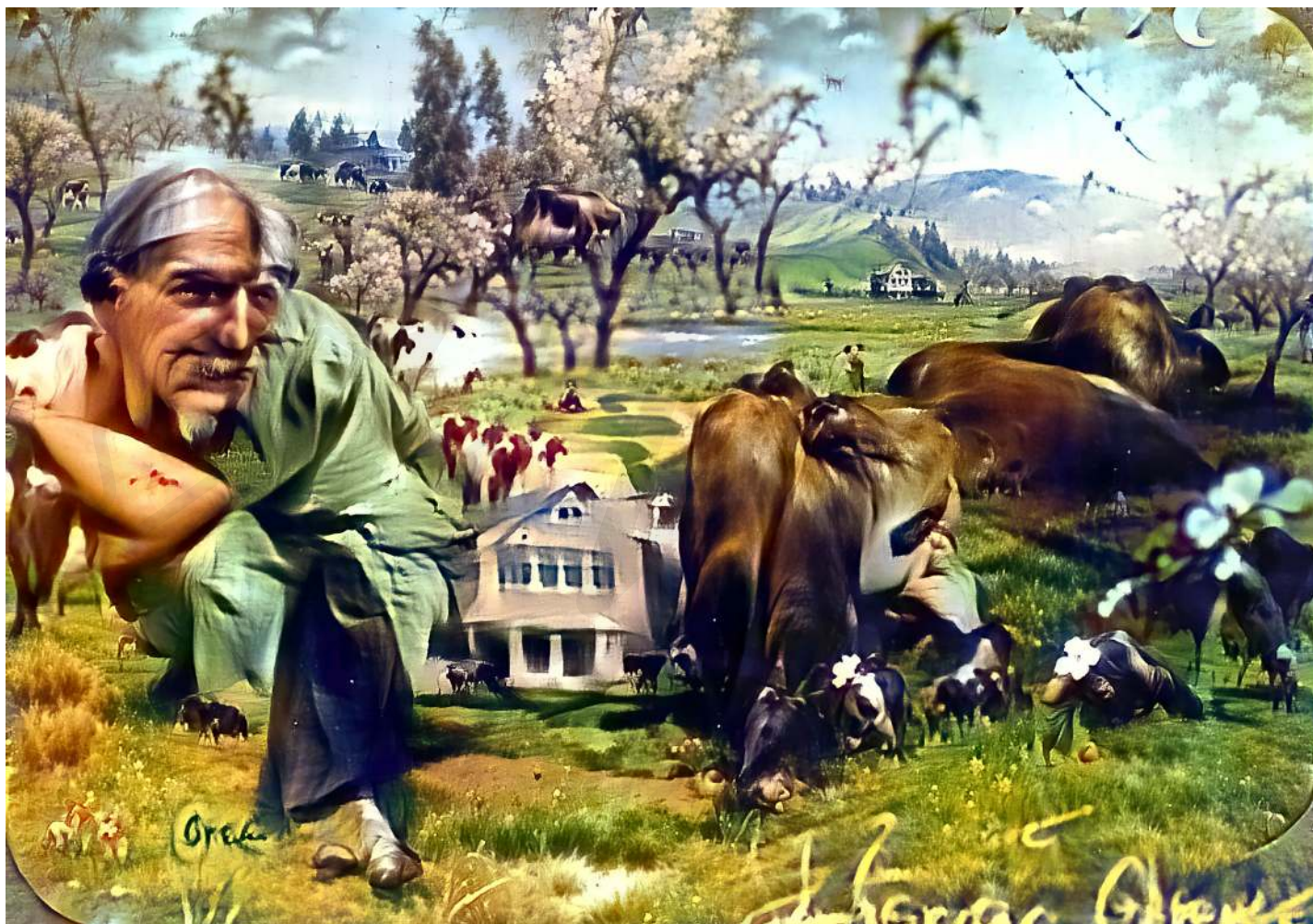
2022

Easter breakfast in front of the cottage

digital printing

70 x 100 cm

2022



Wójeł Gienek pasie krowy

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Uncle Gienek grazes cows

digital printing

70 x 100 cm

2022



SZKOŁA WY
CIECZKOWA

Tańce ludowe

druk cyfrowy
70 x 100 cm
2022

Folk dances

digital printing
70 x 100 cm
2022







Z rodziną na jeziorach

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

With my family on the lakes

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Podwieczorek ciotek**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

The aunts afternoon tea

digital printing

70 x 100 cm

2022





◀ **Portret rodzinny**

druk cyfrowy
100 x 70 cm
2022

Family portrait

digital printing
100 x 70 cm
2022

Sąsiedzi z bloku

druk cyfrowy
70 x 100 cm
2022

Tenement neighbors

digital printing
70 x 100 cm
2022





Na jeziorach
druk cyfrowy
70 x 100 cm
2022

On the lakes
digital printing
70 x 100 cm
2022



Wioskowy Romeo

druk cyfrowy
70 x 100 cm
2022

Village Romeo

digital printing
70 x 100 cm
2022

Hodowca gołębi

druk cyfrowy
100 x 70 cm
2022

Pigeon breeder

digital printing
100 x 70 cm
2022



**Na nartach**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Skiing

digital printing

70 x 100 cm

2022

**Piwko na rynku**

druk cyfrowy

70 x 100 cm

2022

Beer on the town square

digital printing

70 x 100 cm

2022

Grzegorz Rogala

W latach 1976 – 1981 studiował na wydziale operatorskim PWSFTViT w Łodzi. Był członkiem S.F.P., ZPAP. Od 1988 prowadzi „Studio Rogala”, zajmujące się produkcją i postprodukcją filmową. Zrealizował bądź brał udział w realizacji ok. 800 projektów filmowych i reklamowych. Uhonorowany w 1996 nagrodą za animację komputerową „Crackfilm”, Kraków. Od 8 lat zajmuje się czynnie filmem, fotografią i sztuką interaktywną. Prace w zbiorach MN w Warszawie, MN w Gdańsku, jak również w kolekcjach prywatnych we Francji, Nowej Zelandii, Niemczech, Holandii, Polsce. Od 2007 prowadzi, razem z Józkiem Piwkowskim, galerię 2b+r w Warszawie. Autor nagrodzonych i wyróżnionych na festiwalach międzynarodowych filmów oraz instalacji interaktywnych: za film „Linia” 1-sza nagroda na Festiwalu filmowym w Monachium, za film „Podniesienie” wyróżnienie na festiwalu filmowym w Bombaju, Indie, za instalację interaktywną „Chopin” 1-sza nagroda na festiwalu mediów „Cho-Ping”, Zachęta, Warszawa. Za instalację „Traces” nagroda na festiwalu w Nowym Sadzie, Serbia. Zrealizował kilka scenografii wirtualnych dla Opery Kameralnej w Warszawie. Brał udział w kilkudziesięciu wystawach indywidualnych i zbiorowych. Od 2010 roku prowadzi zajęcia z technik multimedialnych na WIT według autorskiego programu. Doktorat z dziedziny intermedia na UAP w Poznaniu w 2014 roku.

NAGRODY I WYRÓŻNIENIA

- 1981** nagroda za najlepszy film eksperymentalny „Linia” w Monachium
- 1983** wyróżnienie na Festiwalu Filmów o Sztuce w Zakopanem za film „Kostia Malarz” (wraz z M. Szczepańskim)
- 1996** nagroda „Złota mysz” za animacje komputerowe do filmów reklamowych, Festiwal filmów Reklamowych Crackfilm, Kraków
- 2009** wyróżnienie na festiwalu „Videomedia”, Serbia za film „Schody”
- 2010** nagroda główna na festiwalu sztuki interaktywnej WEF „Cho-ping” za instalację „Przechodnie”, Zachęta, Warszawa

2011 wyróżnienie na festiwalu „Videomedia”, Serbia za instalację „Vertical trace”.

FILMY REŻYSERIA / ZDJĘCIA

- 1981** „LINIA”
- 1983** „Kostia Malarz”
- 1983** „Kinolino”
- 1985** „Labirynt”
- 2006-2009** „Ruchome obrazki”, seria rozpoczęta w 2006 r. Do 2009 roku zrealizowane 11 części
- 2009-2010** „Kino Marjan”

WYSTAWY

- 1987** Ars Electronica, wystawa zbiorowa, Linz, Austria
- 2005** „Podwórkowe Madonny” wraz z Joanną Krzysztoń, Warszawa
- 2006** „Czas-Przestrzeń” wraz z Joanną Krzysztoń, Warszawa
- 2006** „Wielkanocne Chorągwie” wystawa zbiorowa, Podziemie Kamedulskie, Warszawa
- 2006** „Ikony wolności” wystawa zbiorowa, Warszawa, Łódź, Radom
- 2007** „Czas”, wystawa indywidualna w Teatrze Słowackiego, Kraków
- 2007** „Czas 2”, wystawa indywidualna w Galerii Test, Warszawa
- 2007** „Najlepsze grafiki 2006”, Galeria Lufcik, Warszawa
- 2007** Wystawa zbiorowa „Chusta Weroniki”, Podziemie Kamedulskie, Warszawa
- 2007** „Gwizdanie światła” performance, galeria Pokaz, Warszawa
- 2007** Wystawa zbiorowa Piotrków Trybunalski
- 2007** „REWIZJE” Festiwal sztuki niezależnej, Warszawa
- 2008** „Czas 3”, wystawa indywidualna, Kalisz
- 2008** „Ruchome Obrazki” prezentacja, Galeria Pokaz, Warszawa
- 2008** „Ruchome obrazki” filmy prezentowane na festiwalu sztuki video w Atenach
- 2008** „Ruchome obrazki”, filmy prezentowane na MFF, Mumbai, Indie
- 2008** 21 Międzynarodowe Biennale Plakatu, Warszawa
- 2008** „Powstanie sztuki” wystawa zbiorowa, Radom

- 2008** „Mothers, sisters, fathers” Galeria WM, Amsterdam, Holandia
- 2008** „Czas 4”, Galeria Pokusa, Wiesbaden, Niemcy
- 2009** „D’Arthouse”, wystawa zbiorowa, Kalisz
- 2009** „Teraz!”, Galeria XX1, Warszawa
- 2009** „Minuty, godziny, teraz”, galeria fotografii MN Gdańsk
- 2009** „Przechodnie” festiwal Transform!, Warszawa
- 2009** „We!”, WM Gallery, Amsterdam
- 2009** „Schody-stairs” wyróżnienie na festiwalu Videomedja, Serbia
- 2009** „Kino Marjan” film prezentowany na festiwalu Split Film Festival, Chorwacja
- 2010** „Żołnierze czarni”, wystawa fotograficzna w „Śmietniku sztuki”, Warszawa
- 2010** „Know Thyself”, wystawa zbiorowa, Amsterdam, Holandia
- 2010** „Piano”, „Moving Pictures” instalacje interaktywne na Athens Film Festival, Grecja
- 2010** „Zasłony”, Apteka Sztuki, Warszawa
- 2010** „Gwizdanie światła i jego fotomorgany”, galeria Działań, Warszawa
- 2010** „Grunwald”, objazdowa wystawa zbiorowa organizowana przez Galerię Pokaz, Warszawa
- 2010** „Anioł Wolności” widowisko, współpraca z Robertem Wilsonem
- 2010** „Ścieżka Chopina” instalacje interaktywne, CSW Elektrownia, Radom
- 2010** „Lodówka” instalacja interaktywna, Transform, Warszawa
- 2010** „Portraying the surreal”, wystawa zbiorowa, Galeria WM, Amsterdam
- 2010** „GRID”, wystawa zbiorowa, Amsterdam
- 2010** „My”, galeria Pauza, Kraków
- 2011** „5 x razem”, galeria XX1, Warszawa
- 2011** „ARCO”, wystawa zbiorowa, Francja
- 2011** „Koncert na ryby”, wystawa zbiorowa, galeria XX1, Warszawa
- 2011** „Przechodnie”, wystawa zbiorowa, CSW, Warszawa
- 2011** „RAZEM”, galeria Szyperska, Poznań
- 2012** „Sztuka Niezależna”, galeria ZPAP, Warszawa
- 2012** Rudolf gallery, wystawa zbiorowa, Amsterdam, Holandia
- 2012** „Półtora miasta”, interaktywne instalacje, Drohobycz, Ukraina
- 2012** „Woda”, wystawa zbiorowa, Warszawa, Ostrołęka, Ciechanów
- 2012** „Ruchome Obrazki”, autorski pokaz filmów, CSW Toruń
- 2012** „La Route Jura Paris”, instalacja interaktywna, Francja
- 2013** „Ich Dwoje”, wraz z Joanną Krzysztóń, galeria miejska, Ostrołęka
- 2013** „Piękne kłamstwa”, instalacja „Noc Kairu”, ogrody BUW, Warszawa
- 2014** „Suma po historiach” wraz z Joanną Krzysztóń, galeria XXI, Warszawa
- 2014** „Piękne kłamstwa”, instalacja „Antypody”, ogrody BUW, Warszawa
- 2014** „La route Jura-Paris”, wystawa indywidualna, Teatr Ósmego Dnia, Poznań
- 2014** „Me Singing”, instalacja audiowizualna, Sokołowsko
- 2014** „Regiment 1914”, instalacja, Podziemie Kamedulskie, Warszawa
- 2014** „Inspiracje-extreme”, instalacje, 13 Muz, Szczecin
- 2014** „Przysznic”, wystawa zbiorowa, galeria Działań, Warszawa
- 2014** „Fabryka Światła”, Działania zbiorowe, Przasnysz
- 2014** „Warszawa w budowie”, performance, MSW, Warszawa
- 2014** „Droga do wolności”, Płocka galeria sztuki, galeria SW, Włocławek
- 2014** „Instrument”, performance audiowizualny, galeria XXI, Warszawa
- 2015** „Piękne kłamstwa”, instalacja „Pranie jesiennego słońca” wraz z Joanną Krzysztóń, BUW, Warszawa
- 2015** „Instrument”, instalacje wraz z Joanną Krzysztóń, galeria Entropia, Wrocław
- 2015** „Wirtualny Brandt”, instalacje A.R., Muzeum Brandta, C.R.P, Orońsko
- 2015** „Anioł i syn — Witkiewiczowie”, instalacje, Muzeum Tatrzańskie, Zakopane
- 2015** koncert audiowizualny z K. Knittlem, K. Zarębskim, ADA, Warszawa
- 2015** „Instrument”, instalacje wraz z Joanną Krzysztóń, Konteksty, Sokołowsko
- 2016** „Przegląd instalacji” wraz z Joanną Krzysztóń, MCSW „Elektrownia”, Radom
- 2016** „Archipelag” wraz z Joanną Krzysztóń, Centrum Rzeźby Poskiej, Orońsko

- 2016** „Moja pamięć analogowa”, galeria Rotunda, UAP Poznań
- 2016** „Dotyk”, BWA Bydgoszcz, wystawa zbiorowa
- 2016** „Ich dwoje”, MIK Warszawa
- 2017** „Archipelago” wraz z Joanną Krzysztóń, Level Centre, Wielka Brytania
- 2017** „Altamira” – BWA Kielce (z Joanną Krzysztóń)
- 2017** „Muzyka dla parku”, instalacja muzyczna w CRP w Orońsku (z Joanną Krzysztóń)
- 2018** „Scattered drops of time” – The Level Centre, Anglia, instalacje + rezydencja (z Joanną Krzysztóń)
- 2019** „Nie ma człowieka – nie ma lasu”, galeria Walka Młodych, Warszawa, razem z Joanną Krzysztóń
- 2019** „Sztuczna inteligencja w korekcie” – grafiki, galeria Korkta, Warszawa, razem z Joanną Krzysztóń
- 2019** „Palimpsest” – galeria XXI, Warszawa, razem z Joanną Krzysztóń
- 2019** „Obraz ukryty” – galeria AT, Poznań, razem z Joanną Krzysztóń
- 2019** „Władca mgieł” – Stara Prochownia, Warszawa, razem z Joanną Krzysztóń
- 2019** „Pasaż Sztuki” – instalacje w przestrzeni miejskiej, wystawa zbiorowa, Sopot
- 2019** „Antypody” obiekt przestrzenny, razem z J. Krzysztóń, CRP w Orońsku
- 2020** „Zapisy przestrzeni” – wystawa zbiorowa, galeria Uniwersytetu Przyrodniczego w Poznaniu
- 2021** „Galeria Themersonów” dwie instalacje, Muzeum Mazowieckie w Płocku
- 2022** „Matki, siostry, ojcowie”, Uniwersytet Lipawski, Łotwa
- 2022** „Pejzaże, owady, wedrowce. Artysta w świecie sztucznej inteligencji” razem z Joanną Krzysztóń, galeria Casa Matei, Rumunia
- 2022** „Polska Cyfrowa Sztuka Ludowa” Exhibition halls „Rafael Mihailov”, Bułgaria

Grzegorz Rogala

He studied at the Cinematography Department at the Łódź Film School from 1976 to 1981. Since 1988 he has run “Rogala Studio” that provides film production and post-production services. He produced or co-produced about 800 film and advertisement projects. He has a PhD from the Intermedia Faculty of the University of Arts in Poznań. For the last ten years he has been actively involved in artistic film production, photography and interactive art. His works can be found in collections of the National Museum in Warsaw, the National Museum in Gdańsk, as well as in private collection in France, New Zealand, Germany, the Netherlands and Poland. Since 2007, together with Joanna Krzysztóń and Józef Piwkowski, he has been co-running the 2b+r gallery in Warsaw. He has had over 40 solo and group exhibitions in Poland and abroad. He has been a lecturer at the Graphic Faculty at the Warsaw School of Information Technology. He lives and works in Warsaw.

PRIZES AND AWARDS

- 1981** Award for the best experimental film „Line” in Munich
- 1983** Honorable mention at the Art Film Festival in Zakopane for the film “Kostia Painter” (together with M. Szczepański)
- 1996** “Golden Mouse” award for computer animations for commercials, Crackfilm Advertising Film Festival, Krakow
- 2009** Honorable mention at the “Videomedia” festival, Serbia for the film “Stairs”
- 2010** Main prize at the WEF festival of interactive art “Choping” for the installation “Passers-by”, Zachęta, Warsaw
- 2011** Distinction at the “Videomedia” festival, Serbia for the installation “Vertical trace”

DIRECTOR'S FILMS / PHOTOS

- 1981** “LINE”
- 1983** “Kostia the Painter”
- 1983** “Kinolino”
- 1985** “Labyrinth”

2006-2009 "Moving Pictures", series started in 2006. Until 2009, 11 parts had been realized

2009-2010 "Kino Marjan"

EXHIBITIONS

1987 Ars Electronica, group exhibition, Linz, Austria

2005 "Courtyard Madonnas" with Joanna Krzysztoń, Warsaw

2006 "Czas-Przestrzeń" with Joanna Krzysztoń, Warsaw

2006 "Easter Banners" group exhibition, Kamedulskie Underground, Warsaw

2006 "Icons of Freedom" collective exhibition, Warsaw, Łódź, Radom

2007 "Czas", individual exhibition at the Słowacki Theater, Krakow

2007 "Czas 2" individual exhibition at the Test Gallery, Warsaw

2007 "The Best Graphics 2006", Lufcik Gallery, Warsaw Collective exhibition

2007 "Scarf of Veronica", Kamedulskie Podziemie, Warsaw

2007 "Whistling of Light" performance, Pokaz gallery, Warsaw

2007 Collective exhibition in Piotrków Trybunalski

2007 "REWIZJE" Independent Art Festival, Warsaw

2008 "Czas 3" individual exhibition, Kalisz

2008 "Moving Pictures" presentation, Pokaz Gallery, Warsaw

2008 "Moving Pictures" films presented at the video art festival in Athens

2008 "Moving Pictures" films presented at the IFF, Mumbai, India

2008 21st International Poster Biennale, Warsaw

2008 "The Uprising of Art" collective exhibition, Radom

2008 "Mothers, sisters, fathers" Galeria WM, Amsterdam, the Netherlands

2008 "Time 4" Pokusa Gallery, Wiesbaden, Germany

2009 "D'Arthouse" Collective exhibition, Kalisz

2009 "Now!" XX1 Gallery, Warsaw

2009 "Minutes, hours, now." Photo gallery of the MN Gdańsk

2009 "Przechodnie" Transform! Festival, Warsaw

2009 "We!" WM Gallery, Amsterdam

2009 "Stairs-stairs" award at the Videomedja festival, Serbia

2009 "Kino Marjan" a film presented at the Split Film Festival, Croatia

2010 "Żołnierze czarni" photo exhibition in the "Dumpster of Art", Warsaw

2010 "Know Thyself" group exhibition, Amsterdam, the Netherlands

2010 "Piano", "Moving Pictures" interactive installations at the Athens Film Festival, Greece "Curtains", Apteka Sztuki, Warsaw

2010 "The Whistling of Light and Its Photomorgans", Galeria Działań, Warsaw

2010 "Grunwald", traveling collective exhibition organized by the Pokaz Gallery, Warsaw

2010 "Angel of Freedom" spectacle, collaboration with Robert Wilson

2010 "Chopin's Path" interactive installations, contemporary art center Elektrownia, Radom

2010 "Fridge", interactive installation, Transform, Warsaw

2010 "Portraying the surreal", group exhibition, WM gallery, Amsterdam

2010 "GRID", collective exhibition, Amsterdam

2010 "We", Pauza gallery, Cracow

2011 "5 times together", XX1 gallery, Warsaw

2011 "ARCO" group exhibition, France

2011 "Fish Concert", group exhibition, XX1 Gallery, Warsaw

2011 "Passers-by", collective exhibition, Center for Contemporary Art, Warsaw

2011 "TOGETHER", Szyperska Gallery, Poznań

2012 "Independent Art", ZPAP gallery, Warsaw

2012 Rudolfv gallery, group exhibition, Amsterdam, the Netherlands

2012 "City and a half" interactive installations, Drohobych, Ukraine

2012 "Water", collective exhibition, Warsaw, Ostrołęka, Ciechanów

2012 "Moving Pictures", author's screening of films, CCA Toruń

2012 "La Route Jura Paris", interactive installation, France

2013 "Two of them" together with Joanna Krzysztoń, city gallery, Ostrołęka

2013 “Beautiful Lies”, installation “Cairo Night”, BUW gardens, Warsaw

2014 “Sum over histories” with Joanna Krzysztoń, XXI Gallery, Warsaw

2014 “Beautiful Lies”, installation “Antipodes”, BUW gardens, Warsaw

2014 “La route Jura-Paris”, individual exhibition, Teatr Ósmego Dnia, Poznań

2014 “Me Singing” audiovisual installation, Sokołowsko

2014 “Regiment 1914”, installation, Camaldolese Underground, Warsaw

2014 “Inspiracje-extreme”, installations, 13 Muz, Szczecin

2014 “Przysznice”, group exhibition, Galeria Działań, Warsaw

2014 “Light Factory”, Collective Actions, Przasnysz

2014 “Warsaw under construction”, performance, Ministry of the Interior, Warsaw

2014 “Road to Freedom”, Płock art gallery, SW gallery, Włocławek

2014 “Instrument”, audiovisual performance, gallery XXI, Warsaw

2015 “Beautiful Lies”, installation

2015 “Washing the Autumn Sun”, together with Joanna Krzysztoń, University of Warsaw Library, Warsaw

2015 “Instrument”, installations with Joanna Krzysztoń, Entropia Gallery, Wrocław

2015 “Virtual Brandt”, installations by A.R., Brandt Museum, Center of Polish Sculpture, Orońsko

2015 “Angel and Son Witkiewicz’s”, installations, Tatra Museum, Zakopane

2015 “Audiovisual concert”, with K. Knittel, K. Zarębski, ADA, Warszawa

2015 “Instrument”, installations with Joanna Krzysztoń, Konteksty, Sokołowsko

2016 “Review of installations”, together with Joanna Krzysztoń, MCSW “Elektrownia”, Radom

2016 “Archipelago”, together with Joanna Krzysztoń, Center of Polish Sculpture, Orońsko

2016 “My analog memory”, Rotunda gallery, UAP Poznań

2016 “Dotyk”, BWA Bydgoszcz, collective exhibition “Two of them”, MIK Warsaw

2017 “Archipelago”, together with Joanna Krzysztoń, Level Center, Great Britain

2017 “Altamira” – BWA Kielce (with Joanna Krzysztoń)

2017 “Music for the Park”, music installation in Center of Polish Sculpture Orońsko (with Joanna Krzysztoń)

2018 “Scattered drops of time” The Level Center, England, installations + residence (with Joanna Krzysztoń)

2019 “There is no man no forest” Walka Młodych gallery, Warsaw, together with Joanna Krzysztoń

2019 “Artificial Intelligence in correction”, Korekta gallery, Warsaw, together with Joanna Krzysztoń

2019 “Palimpsest” XXI Gallery, Warsaw, together with Joanna Krzysztoń

2019 “Hidden image” – AT gallery, Poznań, together with Joanna Krzysztoń

2019 “Lord of the Fogs”, Stara Prochownia, Warsaw, together with Joanna Krzysztoń

2019 “Pasaż Sztuki” installations in urban space, collective exhibition, Sopot

2019 “Antipodes” a spatial object, together with J. Krzysztoń, CRP in Orońsko

2020 “Records of Space” group exhibition, gallery of the University of Life Sciences in Poznań

2021 “Themersons Gallery”, two installations, the Masovian Museum in Płock

2022 “Mothers, Sisters, Fathers”, University of Liepaja, Latvia

2022 “Landscapes, insects, wanderers. An artist in the world of artificial intelligence” together with Joanna Krzysztoń, Casa Matei gallery, Romania

2022 “Polish Digital Folk Art” Exhibition halls “Rafael Mihailov”, Bulgaria

wydawca

Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej
i Zarządzania

kurator wystawy

Jarosław Tondera

aranżacja i opracowanie plastyczne

Grzegorz Rogala

realizacja techniczna

Bartłomiej Solarz-Nieśtuchowski
Aneta Szydłowska

promocja wystawy

Kongres Polaków w Republice Czeskiej
Dział Promocji WIT Szkoły Wyższej

katalog

Olesia Szynekarewicz

okładka, plakat

Olesia Szynekarewicz

publisher

WIT Warsaw School of Information
Technology

exhibition curator

Jarosław Tondera

arrangement and artwork

Grzegorz Rogala

technical support

Bartłomiej Solarz-Nieśtuchowski
Aneta Szydłowska

exhibition promotion

Congress of Poles in the Czech Republic
WIT Promotion Department

catalogue

Olesia Szynekarewicz

cover, poster

Olesia Szynekarewicz



WIT

SZKOŁA WYŻSZA

www.wit.edu.pl

WIT

**Wyższa Szkoła Informatyki Stosowanej
i Zarządzania
pod auspicjami PAN**

ul. Newelska 6
01-447 Warszawa
tel: 22 3486 523

WIT

**Warsaw School of Information Technology
under the auspices of the Polish Academy
of Sciences**

Newelska 6
01-447 Warsaw
phone: +48 22 3486 523

KIERUNEK GRAFIKA

Studia I stopnia

Grafika użytkowa
Technologie multimedialne
Projektowanie graficzne w Internecie

Studia II stopnia

Grafika cyfrowa
Zaawansowane multimedia

Studia podyplomowe

Grafika komputerowa

DEGREE COURSE

BA studies

Applied graphics
Multimedia technologies
Graphic design in internet

MA studies

Digital graphics
Advanced multimedia technology

Postgraduate studies

Computer graphics

ISBN: 978-83-67320-49-8