

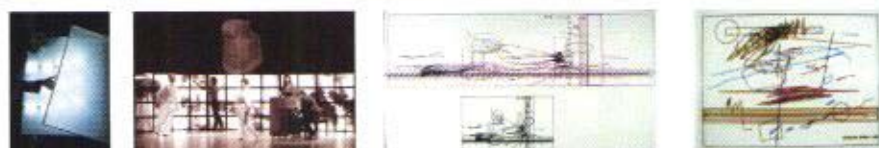
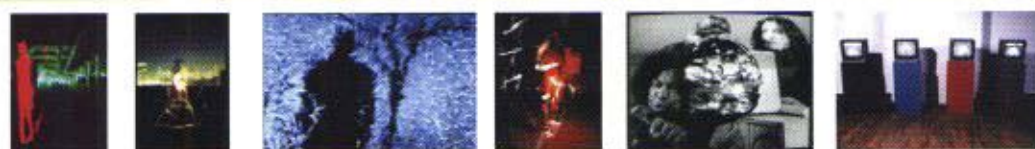
MIROSLAW  
R O G A L A

GESTURES OF FREEDOM  
GESTY WOLNOŚCI



centrum sztuki współczesnej zamek ujazdowski, warszawa  
bunkier sztuki, kraków





**Miroslaw Rogala**

Credo 12

---

**Ryszard W. Kluszczyński**

Gest artystyczny: ekspresja, komunikowanie, uczestnictwo  
Artistic gesture: expression, communication, participation 15

---

**Miroslaw Rogala**

Doświadczenie sztuki interaktywnej  
The experience of interactive art 27

---

**Ryszard W. Kluszczyński**

Dynamiczne przestrzenie doświadczeń. O twórczości Miroslawa Rogali  
Dynamic spaces of experience. On the art of Miroslaw Rogala 55

---

**Roy Ascott**

On nie tonie, on nas pozdrawia: technologiczne gesty wolności  
Waving not drowning: technological gestures of freedom 87

---

**Sean Cubitt**

Miroslaw Rogala: publiczność, *publicity*, publikacja  
Miroslaw Rogala: public, publicity, publication 97

---

**Elain A. King**

Miroslaw Rogala – techno-poeta czasu, miejsca, jaźni  
Miroslaw Rogala – a techno poet of time, place, self 107

---

**Lynne Warren**

Miroslaw Rogala i obraz fotograficzny: stałe punkty w jego wirującym świecie  
Miroslaw Rogala and the photographic image: the still points in his turning world 133

---

**Prace / Works 141**

---

**Bio 145**

---

**Spis ilustracji / Index of illustrations 148**





## MIROSLAW ROGALA

– TECHNO-POETA CZASU, MIEJSCA, JA•NI.

Mirosław Rogala zajmuje dziś pierwszoplanową pozycję w sztuce mediów, jawiąc się jako jeden z jej twórców obdarzonych najbogatszą wyobraźnią. Jego wciąż gąszczące, przekonujące, wielowarstwowe, interaktywne dzieła (*environments*) głoszą pochwałę postępów poczynionych przez technikę wideo oraz jej nieskończonych możliwości. Rogala to myśliciel, który szuka w swej sztuce równowagi, drąży tematy przesuwające granice, posługując się w tym celu wciąż ewoluującą technologią, oferującą nieograniczone możliwości. Uznaje, że rola artysty w społeczeństwie ulega zmianom, przyjmując zarazem, że w epoce post-industrialnej nowe wizje artystycznego wyrazu rozwijają się pod wpływem technologii elektronicznych.

W pracach Rogali wylania się nowy język wizualny, wynikający z synergii komputera i jego zdolności do przekazywania wielorakich treści: to, co osobiste, łączy się nierozzerwalnie z tym, co metaforyczne, w kontekście poetyckiej ekspresji *high-tech*. Treść dzieła i wykorzystana technika nie są już dziś odrębnymi bytami – metamorfozy koncepcji, wizerunków i technik łączą się, tworząc ekspresję wizualną, której orkiestracja jest dziełem mediów elektronicznych i wynalazczego, niespokojnego umysłu. W swych pomysłowych instalacjach Rogala wyraża wielorakość codziennych zdarzeń takich, jak dźwięk, mowa, muzyka, obraz i ruch. Obrazy są na siebie nakładane i syntetyzowane w sposób, który stanowi paralelę dla tkanki codziennego życia, w odróżnieniu od dwuwymiarowego obrazu, który jest statyczny i funkcjonuje wyłącznie na płaszczyźnie wizualnej. W enigmatycznych scenografiach, które zachęcają zwiedzającego do wchodzenia z nimi w interaktywne relacje Rogala przedstawia teatralne opowieści, w których dzieli się szczególnymi historiami i osobistymi doświadczeniami.

Zainspirowany brechtowskimi ideami teatru i jego niezgodę na widza jako biernego odbiorcy wydarzeń Rogala zachęca do interakcji, budując otoczenia, które z zamierzeniem mają funkcjonować jako scena sprzyjająca interakcji i partycypacji. W tej wizualnej domenie przedstawia to, co znane, razem z tym, co obce, po to, by zdestabilizować nawyki i konwencje widzenia. Wbudowane w jego prace manewry strategiczne służą wzmocnieniu percepcji i zapoczątkowaniu modelu oglądania prac przeciwstawnego podejściu muzealnemu. W centrum tej sztuki, w której podstawowym parametrem jest czas, znajduje się aspiracja do ponownego określenia znaczenia artystycznych doświadczeń wizualnych. Mirosław Rogala jest zdania, że gdy zachodzi prawdziwa interakcja, dochodzi do transformacji pierwotnych konstruktów stworzonych przez artystę; przyczyną takich przekształceń jest interpretacja narzucona przez oglądającego. Widz nie ogranicza się już do obserwacji jednego, wyizolowanego obiektu ani też jednostkowego doznania; wielowymiarowe spotkanie z dzie-

## MIROSLAW ROGALA

– A TECHNO POET OF TIME, PLACE, SELF

Mirosław Rogala stands today on the forefront of media art and surfaces as one of its most imaginative producers. His compelling, multi-layered, interactive environments evince the advancement of video technology and its infinite possibilities. Rogala is a thinker who seeks balance in his art as he probes issues and attempts to push boundaries with an ever-changing technology that permits illimitable opportunities. He recognizes the changing role of the artist in society, as well acknowledges that in this Post-Industrial Age because of electronic technology new visions of artistic expression are growing.

A new visual language emerges in Rogala's work as a result of the synergism of the computer and its ability to convey many contents—the personal and metaphorical fuse seamlessly in his high tech poetic expression. Content and technology no longer are separate entities—a metamorphosis of ideas, images and technique meld, generating a visual expression choreographed by electronic media and an ingenious restless mind. The multiplicity of such everyday occurrence as sound, speech, music, images and movement is conveyed in Rogala's inventive installation. Images are layered and synthesized in a manner that parallels the fabric of contemporary life, unlike the two-dimensional image that is static and operates only on a visual plane. In enigmatic settings that encourage interactive relationships with the visitor, Rogala presents specialized theatrical narratives in which he shares special stories and personal experience.

Inspired by Brecht's ideas about the theatre and his antagonism of the viewer as a passive spectator, Rogala invites interaction in his environments that are intended to function as a type participatory stage. In this visual domain he presents the familiar with the unfamiliar in order to destabilize the habits and conventions of viewing. Strategic maneuvers are built into his work in order to augment one's perception and to originate a counter-museum-looking model. At the center of this time-based art is an aspiration to rewrite the meaning of artistic visual experiences and the concept of viewer mapping. According to Mirosław Rogala when genuine interaction is attained a transformation of the artist's original construct occurs and is drawn out by the viewer's interpretation. No longer is the onlooker simply observant of an isolated object or experiencing a single entity—a multi-dimensional encounter results because of the observer's active participation with a multitude of sensory stimuli. Rogala refers to the viewer in this setting as a (v)user (a term he coined to describe this activity of visual transformation as an outcome of the interaction). According to Rogala, "My artistic practice emphasizes the significant differences among a single (v)user and multi (v)users interacting with the ar-



tem jest rezultatem aktywnego udziału obserwatora, na którego oddziałuje mnóstwo bodźców sensorycznych. Widza znajdującego się w tym kontekście Rogala określa mianem (v)user – (w)użytkownik (termin, który artysta ukuł dla opisu wizualnej transformacji wynikającej z tego rodzaju interakcji). Jak mówi Rogala: „Moja praktyka artystyczna podkreśla znaczące różnice pomiędzy sytuacją kiedy jeden (w)użytkownik wchodzi w interakcję z dziełem sztuki umieszczonym w przestrzeni publicznej a tą, w której z dziełem spotyka się wielu (w)użytkowników, jak również kładzie nacisk na interakcje pomiędzy samymi (w)użytkownikami. Fizyczna interakcja wewnątrz przestrzeni fizycznych oraz pomiędzy nimi wymaga ponownego zwrócenia uwagi na kwestie autorstwa”. Posługując się techniką elektroniczną, Rogala pracuje nad doświadczeniami uczestników, uwzględniając dźwięk i ruch – zarówno postrzegane niezależnie od siebie, jak i we wzajemnym powiązaniu.

Mimo zupełnie innego stopnia zaawansowania technicznego, obecnego w pracach Rogali, jego filozoficzne podejście do technologii nie różni się od podejścia artystów tworzących u progu dwudziestego wieku, którzy przyjęli postęp technologiczny, jednocześnie stawiając mu wyzwania, podkreślając jego potencjał poetycki, magiczny i kreatywny. Rogala jest spadkobiercą pionierów, którzy łączyli podstawy techniczne i estetyczne, a także zdobywali wiedzę i umiejętności potrzebne, by budować neautyczne obrazy, oferujące nowe doświadczenia, które z kolei były bodźcem do stawiania nowych pytań. Uznaje fakt, że wideo powoduje zatarcie się różnicy między obrazem a rysunkiem, statycznym obrazem na ścianie. Posłużenie się bodźcami związanymi z gestem, obrazem, dźwiękiem i językiem służy przesunięciu punktu ciężkości ze sztuki obiektu na koncepcje artysty i współudział widza. Mirosław Rogala ustawicznie bada sposoby budowania nowych powiązań pomiędzy różnymi praktykami edukacyjnymi i zajmuje się poszerzaniem udziału widza w artystycznych doznaniach. Mimo, że jego sztuka opiera się na upływie czasu, nie musi być jednak linearna – Rogala stawia na przypadek i jednocześnie w nadziei pobudzenia w ten sposób nowej świadomości.

Relacje artysty z technologią były i nadal są złożone i płynne. Podobnie jak wielu artystów-wizjonerów, Rogala również musiał uporać się z wyzwaniami stawianymi przez nowe technologie w szerszym kontekście społecznym. Na przestrzeni ostatnich stu lat zakres wykorzystania techniki szybko się poszerzał dzięki nowym wynalazkom oraz zapotrzebowaniom zgłaszanych przez różne grupy społeczne, od handlowców po wojskowych. W ubiegłym wieku artyści zainteresowali się technologią, która wówczas dominowała. Ich zaangażowanie w film i fotografię szybko podważyło tradycyjną definicję tworzenia sztuki oraz rozróżnienie między oryginałem i reprodukcją, czy też tym, co realne, a tym, co jest tylko iluzją. Picabia, Man Ray oraz Moholy-Nagy odkryli dla sztuk plastycznych nowe tereny dzięki sprawności w posługiwaniu się technologią; to samo doty-

work in public space, and interaction among the (v)users. Physical interaction within and between physical spaces demands new attention to authorship.” Using electronic technology he creates for audiences and participant’s experiences that include sound and movement—individually or in conjunction with one another.

Despite the technical upgrading present in Rogala’s work, his philosophical approach to technology is no different from artists at the onset of the twentieth century who have both embraced and challenged new technology by stressing its poetry, magic, and creative potential. He is kindred in spirit to the forerunners who used technological and aesthetic underpinnings, as well as acquired skills and knowledge to make neoteric images that provide fresh experiences in order to pose new questions. Mirosław Rogala recognizes that video collapses the distinction between painting and drawing—the static image on a wall. Using gesture, visual and audio stimulus, and language, he shifts the focus from the art object to the artist’s ideas and to the spectator’s participation. Continuously he explores ways to form new relationships among different educational practices and to extend the viewers participation in the artistic experience. Despite the fact that this art is time based nevertheless it needn’t be linear—Rogala prefers chance and simultaneity in the hope of sparking new awareness.

Artists’ relationship with technology has been and continues to be complex and fluid.

As have many visionary artists, Rogala, has had to grapple with challenges posed by new technologies within a larger social context. The use of technology has rapidly increased in the past hundred years because of the onslaught of new inventions and social demands coming from commerce to the military. In the previous century artists have positioned themselves in relation to the developing technology of their era. Their engaging of film and photography swiftly complicated the traditional artisanal definition of art making and the distinction between original and reproduction, as well as the real and illusory. Picabia, Man Ray, and Moholy-Nagy, broke new ground in the visual arts because of their technological prowess as did Sergiej Eisenstein in his classic film *Battleship Potomkin*.

Televisions since the 1950s further broke down the distinctions between high and low art and posed questions about the differences among serious and popular culture—this discourse has influenced the shaping of Post-Modern visual culture. In the 1960s video became an art form that played a significant role in mutating contemporary art when the Portapak became available to the public. Up until that time, it had been restricted to commercial television studios because of cost and technical constraints requiring trained masterminds. This was a time when the monolithic power of network television was gaining momentum as the primary means of mass communication and entertainment in the United States. A new generation was becoming shaped by televisions electronic information transmittance in

czy Siergieja Eisensteina w jego klasycznym filmie „Pancernik Potiomkin”.

Poczynając od lat pięćdziesiątych, do dalszego zacierania różnic pomiędzy sztuką „wysoką” a „niską” przyczyniała się telewizja, postawienie zaś pytań dotyczących różnic między kulturą poważną a popularną wpłynęło na kształtowanie kultury wizualnej postmodernizmu. W latach sześćdziesiątych formą artystyczną, która odegrała istotną rolę w ewolucji sztuki współczesnej stało się wideo, szczególnie od momentu publicznego udostępnienia systemu Portapak. Do tego czasu wideo pozostawało zamknięte w studiach telewizyjnej komercyjnej z powodu kosztów oraz kwestii technicznych, wymagających wyszkolonych umiejętności. Był to okres, gdy sieć telewizyjna coraz bardziej zdecydowanie zajmowała miejsce podstawowego środka komunikacji masowej i rozrywki w Stanach Zjednoczonych. Wzrosła nowe pokolenie, ukształtowane przez elektroniczną transmisję informacji telewizyjnych w stopniu, o jakim nikomu się nie śniło. Pojęcie *sound-bite* i odpowiadający mu krótki okres koncentracji uwagi na jednym temacie nie były jeszcze wówczas należycie rozumiane. Dziś jest to po prostu sposób życia. Dla wielu osób telewizja była nie tylko jednym z obszarów aktywności kultury amerykańskiej, ale również siłą napędową kształtującą wszystkie aspekty kultury globalnej, w szczególności na Zachodzie. Dla pokolenia dorastającego pod koniec lat sześćdziesiątych telewizja była zjawiskiem nowym, dziś jednak, wraz ze środkami masowego przekazu, reklamą, zaawansowaną technologią oraz spektaklem stanowi materiał, z którego zbudowana jest codzienność.

Dla pionierów amerykańskiej sztuki wideo w latach siedemdziesiątych, artystów takich, jak Vito Acconci, Dara Birnbaum, Mary Lucier, Rita Myers, Nam June Paik, Martha Rosler, Keith Sonnier, John Sturgeon, Woody i Steina Vasulka czy Bill Viola wideo było medium pożądanym. W owych czasach było jednym z najtańszych i najłatwiej dostępnych narzędzi, dostępnych artystom. Wraz z transformacją definicji sztuki, po eksperymentach i działaniach post-minimalistów, artyści wideo zaczęli sięgać po zasady sztuki konceptualnej i performance oraz przyswajali elementy czasu rzeczywistego i realnej przestrzeni.

Dla wielu przedstawicieli sztuk wizualnych nowa technologia oznaczała decentralizację telewizji i umożliwiała im przekazanie swych opinii szerszej publiczności. Ponieważ produkcje wideo często służyły krytyce dominującej kultury, którą wspierały media oparte na przekazie masowym, wideo przez długi czas skazane było na margines kultury amerykańskiej. Także niertwałość materiału, na którym jest tworzone wideo, problematyzuje możliwości stworzenia jego historii. Co więcej, jak podkreśla Marita Struken, problemem wydaje się również to, że zapis o charakterze historycznym staje się tu substytutem samego dzieła. Dopiero od połowy lat osiemdziesiątych narzucone przez kuratorów blokady oraz ograniczenia w dostępie wideo do muzeów zaczęły stopniowo zanikać.<sup>1</sup>

ways no one could imagine. The notion of “sound-bite” attention spans was yet to be comprehended. Today, it is a way of life. For many, television was not only an activity of American culture but also a driving force shaping all facets of global culture, especially in the West. For the generation coming of age in the late sixties, television was a new phenomenon; today it along with mass media, advertising, high technology, and spectacle comprise the material of daily existence.

Pioneers of American video art in the 1970s, including such artists as Vito Acconci, Dara Birnbaum, Mary Lucier, Rita Myers, Nam June Paik, Martha Rosler, Keith Sonnier, John Sturgeon, Woody and Steina Vasulka, and Bill Viola, found video a welcome medium. It was one of the cheapest and most accessible tools available to artists at that time. With the expansion of the definition of art after the experiments and activities of the Post-Minimalists, video artists began incorporating the tenets of conceptual and performance art and optimized the elements of real time and space.

For many visual trailblazers, this fresh technology decentralized television and allowed them to get their ideas to larger audiences. Because video productions oft operated against the grain of mainstream consumerism or were used as a tool to critique dominant culture that was well served by the media of mass technology, for a long time it was shunted to the margins of American culture. Also, the problem in constructing video's historical narrative are further exacerbated by the impermanence of the materials from which video is made. Moreover, as Marita Struken points out, there was seem a problem when the historical record becomes a substitute for the work itself. Only since the mid-1980s did curatorial blockage and restricted museumization begin to disappear.<sup>1</sup>

Today video and electronic is becoming acknowledged as a legitimate art form paralleling Post-Modern aesthetic attitudes with its conglomerate output. The reasons for this positive shift in attitude are many and complex. Conditions for the acceptance of video art are far more conducive today than they were in the early 1980s or even 1990s. This is partially an outcome of the prevalence of technology throughout all facets of society and culture, and because video is beginning to be valued as its rich but young history reveals its autonomous place within the context of visual culture. Moreover video art shares several characteristics with much contemporary art of today—especially installation art. As with the latter it lacks permanence and objecthood and it shares with film and performance art – movement and the element of time. At such global expositions as the 48<sup>th</sup> Venice Biennial and the 53<sup>rd</sup> Carnegie International, video artists were represented in mass. Despite the sophomoric content prevailing in much of this work, the very abundance of video nevertheless demonstrates how technology is showing us an expanded understanding of art's positional place and function within international culture that extends beyond the “white cube.”<sup>2</sup>

Dzisiaj wideo i sztukę elektroniczną uznaje się za uprawnioną formę sztuki, równorzędną do postaw estetycznych postmodernizmu z jego wytworami stanowiącymi zlepek różnorodnych elementów. Taka pozytywna zmiana postaw ma liczne i skomplikowane przyczyny. Dzisiejsze warunki znacznie bardziej sprzyjają akceptacji sztuki wideo niż warunki panujące we wczesnych latach osiemdziesiątych czy nawet dziewięćdziesiątych. Jest to po części rezultatem przenikania techniki do wszystkich obszarów społeczeństwa i kultury. Sztuka wideo zaczyna być też ceniona w miarę jak jej bogata, choć niedługa historia nadaje jej autonomiczną pozycję w kontekście kultury wizualnej. Ponadto, szereg cech łączy sztukę wideo z pozostałą częścią współczesnej sztuki, w szczególności zaś ze sztuką instalacji. Tak samo brak jej trwałości i przedmiotowości; z kolei z filmem i performansem łączy wideo element ruchu i czasu. Na wystawach o randze światowej, takich jak 48 Biennale w Wenecji czy 53 edycja Carnegie International, sztukę wideo reprezentowało wielu artystów. Mimo ulotnej treści większości tych prac, już sama ich obfitość jest dobitnym dowodem na to, że technika wskazuje nam drogę ku rozbudowanemu, poszerzonemu pojmowaniu miejsca i funkcji sztuki w ramach kultury międzynarodowej, wychodzącej poza „biały klocek”.<sup>2</sup>

Dzisiejsza pozycja Miroslawa Rogali jako artysty, jest wynikiem dwudziestu lat eksperymentowania, jak również przekształceń, jakie sztuka wideo zawdzięcza technice komputerowej. Co najbardziej zadziwia w pracy Miroslawa Rogali to fakt, że artysta ten nigdy nie należał do amerykańskiego „pokolenia telewizyjnego” lat sześćdziesiątych i siedemdziesiątych. Rogala urodził się w komunistycznej Polsce.<sup>3</sup> Dorastając i dojrzewając, doświadczał świata, w którym wszelka komunikacja była trudna, skrytość zaś stanowiła powszechny sposób na życie. Dzisiejsza treść sztuki wideo łączy w sobie dokument, instalację, poezję elektroniczną, komentarz polityczny oraz opowiadanie – od lat prace Rogali przekraczają linie podziałów pomiędzy różnymi dyscyplinami, tworząc amalgamat różnych form ekspresji. Być może właśnie życie w otoczeniu nacechowanym represją i ograniczeniami skłoniło artystę do swobodnego komunikowania się w uniwersalnym języku, który będzie dostępny dla „wszystkich”.

W latach siedemdziesiątych, mimo niedostępności zaawansowanej techniki wideo w Polsce, Rogala budował prace o charakterze interaktywnym i eksperymentował z gestem i czasem. W 1975 roku, wykorzystując minimalistyczne rzeźby, stworzył swą pierwszą interaktywną pracę, zatytułowaną *Pulso-Funktory* (1975-1979). W tej pracy zwiedzających zachęca się do czynnego udziału w jej kształtowaniu poprzez manipulowanie wyłącznikami światła i dźwięku. Oba te elementy będą odgrywały zasadniczą rolę w rozwoju eksperymentalnej sztuki tego artysty ze względu na tkwiącą w nich nieograniczoną możliwość rzeźbienia, kształtowania doświadczeń i nakładania na nie nowych form.

W 1979 roku Miroslaw Rogala ukończył Akademię Sztuk Pięknych w Krakowie, otrzymując dyplom

Where Rogala stands today as an artist is the result of twenty years of experimentation, as well as the transformation of video art by computer technology. What is most amazing about Miroslaw Rogala and his acute media adeptness is that he never was part of the American television generation of the sixties and seventies. In contrast he was born in Communist Poland.<sup>3</sup> During his formative years Rogala experienced a world where all communication was difficult and secrecy was a way of life. The content of video art today incorporates documentary, video installation, electronic poetry, political commentary, and storytelling – Miroslaw Rogala's art for years has been crossing interdisciplinary lines resulting in an amalgam of varied expression. Perhaps living in a repressed and restricted environment propelled him to communicate freely in a type of universal visual language that would be accessible to “all.”

In spite of the unavailability of lofty video technology in Poland, Rogala in the 1970s was making interactive works and experimenting with gesture and time. Using minimalist sculptural forms in 1975 he made his first interactive work titled *Pulso-Funktory* (1975-79). This work invited the audience to actively participate in the alteration of the exhibition setting by triggering light and sound switches. The elements of light and sound would remain essential in the evolution of his experimental art – they afford unlimited power to sculpt, shape, and mold experiences into new forms.

In 1979, he graduated from the Academy of Fine Arts in Krakow, Poland, with a Masters of Fine Arts degree in painting but prior to this he was a practicing musician. After meeting Dieter Froese in New York City in 1980, and collaborating with him on an as-yet-uncompleted video project, Rogala made electronic media his primary art tool. It was this encountering that revealed to him the power of collaborative interaction among individuals and the strength transdisciplinary work. This was a benchmark episode that shaped Rogala's working – he continues today to produce his hybrid brand of performance, installation, and video art, as does a film or theatre director.

For many artists electronic technology provides a versatile instrument that affords multi-sensory perception and engages the theoretical as well as the aesthetic. In 1969, Nam June Paik wrote, “The real issue is not to make another scientific toy but to learn how to humanize the technology and the electronic medium and to stimulate viewers' fantasy to look for the new, imaginative and humanist way of using technology.”

Rogala is an artist who respects the ideals of Paik however he has gone beyond the object, the screen, and the concept of viewer as bystander. Although he feels comfortable being called an artist, his work evinces philosophical concerns and raises questions about the state of contemporary society in which culture and humanity are ever mutating. It would simplistic to try classifying him with singular traditional titles – video artist, sculptor, installation





60. Puls-Funktory 1975-79

magisterski w dziedzinie malarstwa; w okresie poprzedzającym był również czynnym muzykiem. Po spotkaniu z Dieterem Froese w Nowym Jorku w 1980 roku oraz współpracy z nim przy tworzeniu dotychczas nieukończonego projektu wideo, Rogala wykorzystuje media elektroniczne jako swe podstawowe narzędzie artystyczne. To właśnie spotkanie odkryło przed artystą potęgę współpracy i interakcji oraz siłę, jaka tkwi w pracach przekraczających granice jednej tylko dyscypliny sztuki. Ten przełomowy epizod wywarł trwały wpływ na sposób pracy Mirosława Rogali, który do dziś tworzy hybrydy łączące elementy performance'u, instalacji i sztuki wide w sposób bliski pracy reżysera filmowego lub teatralnego.

Dla wielu artystów elektronika stanowi uniwersalny instrument, umożliwiający percepcję multi-sensoryczną i obejmujący aspekty zarówno estetyczne, jak i teoretyczne. Jak pisze w 1969 roku Nam June Paik, „tak naprawdę stawką w tej grze nie jest zbudowanie kolejnej naukowej zabawki, lecz nadanie ludzkiego wymiaru mediom i technikom elektronicznym oraz takie stymulowanie wyobraźni widza, by szukał on nowych, pomysłowych i humanistycznych sposobów wykorzystania technologii”.

Rogala jako artysta szanuje ideały wskazane przez Paika, choć wychodzi poza obiekt, ekran i pojęcie widza jako osoby „stojącej obok”. Chociaż dobrze czuje się w roli artysty, jego prace poruszają kwestie filozoficzne i stawiają pytania dotyczące stanu współczesnego społeczeństwa, w którym kultura

artist – instead he must be viewed as a transdisciplinary maker who utilizes many tools and incorporates various disciplines into his work. A particular region of focus is on society and it finding a balance with nature. Despite Rogala's embrace of high technology he recognizes that it can be a dangerous weapon to humanity. Rogala however, shares a realistic attitude about technology with Alan Rath who believes that a poised blend of aesthetic, mechanical, and social concerns needs to exist in order to attract the onlooker's attention.<sup>4</sup>

Whereas a stream of social consciousness underlines his expression, Rogala abhors didactic art that conveys faultfinding messages. Blatant critiques of society are absent or only subtly addressed in his energetic displays. He has no tolerance for unduly simplified academic utterance – he sees them as being thin and short-lived – not interesting! Rogala has commented, “Why separate political concepts from the social context? It is all integrally connected – I try to tell a story that convey larger than life issues but in a far teaching way.” Rogala feels, “...all media are devices in an artist's creative toolbox and are only used only when appropriate.” Rogala continuously uses multiple visual and audio elements, combining the properties of scale, space, movement, sound, time with current technology.

In an early, two minute black and white production titled *Polish Dance*, 1980, Rogala is the actor who in an apprehensive, abrupt manner paces and

i aspekt humanistyczny ulegają ciągłym zmianom. Byłoby nadmiernym uproszczeniem, gdybyśmy próbowali włożyć go do którejś z tradycyjnych „szufladek”; trzeba postrzegać go jako twórcę transdyscyplinarnego, który posługuje się licznymi narzędziami i włącza do swej pracy różnorodne dyscypliny sztuki. Szczególnie interesuje go społeczeństwo i znalezienie równowagi w relacjach człowieka z naturą. Mimo korzystania z zaawansowanej technologii Rogala zdaje sobie sprawę, że może ona stanowić narzędzie zagrożające ludzkości. Z drugiej jednak strony dzieli realistyczne podejście do technologii Alana Ratha, przekonanego o tym, że aby przyciągnąć uwagę widza, konieczne jest umiejętne powiązanie kwestii estetycznych, mechanicznych oraz społecznych<sup>4</sup>.

Choć jego ekspresji towarzyszy wątek świadomości społecznej, Rogala nie znosi sztuki dydaktycznej, która koncentruje się na wskazywaniu palcem „winnego”. Brak w jego pracach otwartej krytyki społecznej; artysta ogranicza się do subtelnych napomknien. Nie toleruje uproszczonego dyskursu akademickiego, który postrzega jako krótkotrwały, a zatem nieinteresujący: „Po co oddzielać koncepcje polityczne od kontekstu społecznego? To wszystko jest ze sobą integralnie powiązane – staram się opowiedzieć historię, która przekazuje niezwykle ważne kwestie, ale unikam mentorskiego tonu”. Rogala uważa, że „wszystkie media to narzędzia, które artysta ma w swojej skrzynce, i którymi posługuje się tylko wtedy, gdy jest to stosowne”. Sam stale posługuje się różnymi elementami wizualnymi i dźwiękowymi, wiążąc własności skali, przestrzeni, ruchu, dźwięku i czasu z aktualną technologią.

W swej wczesnej czarno-białej, dwuminutowej pracy z 1980 roku, zatytułowanej *Polish Dance*, Rogala jest aktorem, który chodzi i staje, w nieufny i gwałtowny sposób, w rytm polskiej muzyki ludowej granej na akordeonie. W tej autobiograficznej pracy, która odnosi się do wewnętrznej radości z przebywania w USA i melancholii wobec cierpiącej ojczyzny, artysta przekazuje poczucie zagubienia i oderwania od kraju, który opuścił; w Polsce właśnie wprowadzono stan wojenny i zdelegalizowano Solidarność. Mimo prostej i nieskomplikowanej historii wizualnej, przedstawionej w tej pełnej napięcia i zawiłanej pracy, udaje mu się przekazać poczucie zagubienia i oderwania. Tę pracę zadedykował robotnikom w Polsce.

Poczynając od 1982 roku, jego konstrukcje medialne stają się coraz bardziej złożone. Co więcej, prace są o wiele dłuższe, Rogala zaś poszerza paletę technicznych rozwiązań, symbolicznych odniesień i interaktywnych gestów. Dopracowanie i rozwinięcie sposobu prezentacji pomaga artyście zaakcentować różnorodne elementy: grafikę, pejzaż i ruch oraz – to nowość – kolor. W pracy *Speech* (1982) na ekranie kina samochodowego w chicagowskim parku Granta wyświetlany jest wizerunek mężczyzny, którego twarz zakrywają zmieniające się geometryczne formy, uniemożliwiające widzowi uzyskanie informacji dotyczących jego tożsamości. Posłużenie się przez Rogalę mechanizmem blokady przypomi-

pauses to the rhythm of Polish folk accordion music. A sense of confusion and displacement is conveyed in this autobiographical work that deals with his inner joy of being in the USA and a melancholy for his suffering homeland that he has left behind—Poland had recently been placed under Martial Law after the outlawing of Solidarity. Despite the simple and straightforward visual narrative of this tensely riddled piece, Rogala’s successfully communicates a sense of confusion and detachment. He dedicated this piece to the workers back in Poland.

From 1982 onward, his multiform media constructs grew in complexity. What’s more, the work significantly increased in length and Rogala broadened his palette of technical devices, symbolic references, and interactive gestures. His refinement of presentation helped to accentuate the disparate elements—graphics, landscape and movement as well color is introduced into his artistic repertoire. In *Speech*, 1982, an image of a man is projected on an actual drive-in screen, in Chicago’s Grant Park. Alternating geometric shapes obscure facial features, denying the viewer specific information about his identity. Rogala’s device of blockage calls to





St. Speech, Videntape, Video Drive-In, Grant Park, Chicago, Illinois, 1984

na konceptualne prace Johna Baldessariego z połowy lat osiemdziesiątych, jednak w tym przypadku funkcjonuje to jako elektroniczny performance, nie zaś dwuwymiarowa deklaracja. Pulsowanie zmieniających się czerwonych, białych i czarnych kwadratów w symboliczny sposób uniemożliwia aktorowi zakomunikowanie czegoś, co zdaje się być sprawą pilną. Czysta czerwień i biel to barwy polskiej flagi narodowej, stanowiące łącznik między treścią pracy a osobistą historią artysty. Zestawienie projekcji wideo z podświetlonym nocnym pejzażem miejskim Michigan Avenue integruje tę medialną pracę z rzeczywistością, co jest rozwiązaniem popularnym wśród artystów od połowy lat dziewięćdziesiątych.

W pracy *Four Simultaneous Provocations* (1982) Rogala w znaczący sposób posłużył się językiem angielskim i polskim. Jest to jednokanałowa taśma wideo, złożona z dwóch obrazów wideo zeskanowanych na jedną klatkę. Inspirację czerpie autor ze swego wewnętrznego, prywatnego świata, starając się zjednoczyć swą osobistą przeszłość z aktualnym, nowym życiem, które prowadzi w Ameryce. W subtelny sposób Rogala nawiązuje do przemijania czasu stosując dwujęzyczny tekst – polski oznacza prze-

mind the mid-1980s conceptual imagery of John Baldessari, but operates as an electronic performance and not a two-dimensional statement. The pulsating movement of the changing squares of red, white, and black symbolically block the actor's attempt to communicate what appears to be an urgent message. The pure colors of red and white signify the Polish flag and bridge the content to the artist's personal history. The juxtaposition of a video projection against the night lighted urban landscape of Michigan Avenue integrates this media of artwork with real life, a popular device among artists since the mid-1990s.

Rogala's use of Polish and English language is significant in the work *Four Simultaneous Provocations*, 1982, a single channel videotape that is composed of two video images that were rescanned into a single frame. Here Rogala draws inspiration from his inner private world in an attempt to unite his past reality with the present externality of a new life in America. Although very subtle in its content Rogala addresses the subject of time passing by applying a bilingual text—Polish signifying the past—English representing the present. Movement, sym-

szłość, angielski teraźniejszość. Ruch, symbolika i obraz łączą się ze sobą w tej medialnej kompozycji, która kwestionuje bezpośrednie doświadczenia percepcji. Nakładanie na siebie różnych form oraz potok świadomości poetyckiego tekstu skłania widza do zwrócenia uwagi na rozwój dramatu. Ta praca wideo była sygnałem odejścia przez Rogalę od prac czysto narracyjnych. W tej pracy jest performerem, choć rozświetlony wizerunek postaci zrywa z banałem codzienności. Jak mówi sam Rogala: „Zaczęłam pracować z kamerą wideo, aby zdefiniować estetykę ułożoną poza kinem”.

*Question to Another Nation* (1983-1985), praca czterokanałowa, jest złożona z wielu równoległych, 15-minutowych ścieżek dźwiękowych, mówiących o kilku dramatycznych wydarzeniach. Również w tej pracy, której współtwórcami byli Christopher Wargin oraz Lucien Vector, osią jest autobiograficzna aluzja, choć daje się tu odczuć znaczące zmiany w sposobie, w jaki Rogala posługuje się techniką. We wcześniejszych pracach technika zdawała się przesądzać o kreatywnym rezultacie; teraz jednak wyraźnie widać, że Rogala lepiej panuje nad fuzją techniki/maszyny z ideami, mimo narastającej złożoności tworzonych prac. Techniki używa tak samo, jak malarz pędzla. Michael Maggio, reżyser i producent z chicagowskiego teatru Goodman Theatre powiedział: „Sztuka Mirosława Rogali to wideopłótna dwudziestego pierwszego wieku”. W tej instalacji łączą się cztery elementy, w które Rogala wbudował obrazy i sceny z wcześniejszych prac. „Połączyłem te obrazy, aby stwierdzić, ile czasu potrzebuje widz, by rozpoznać pewne znaki, niezależnie od przedstawionych niespójności”. Szczególnie ciekawy jest sposób, w jaki Rogala posługuje się kolorem, który zalewa twarz człowieka i zaciemnia informację. Nagłe wtrącenia wodnych pejzaży dają chwilę wytchnienia od nieliniowego nawалу bodźców: „Nagle jego dłoń przecina pejzaż. Gest bywa często kwintesencją komunikacji”.

*Remote Faces: Outerpretation* (1986-88) to kolejno praca przełomowa ze względu na jej dłuższy czas trwania (36 minut) oraz fakt zerwania przez Mirosława Rogalę z produkcją powstającą wyłącznie w technice wideo. W efekcie wyłoniła się rozróżnienie między rzeźbą wideo i instalacją, wynikające bezpośrednio z wyzwolenia monitorów, które zyskują tu fizyczną obecność, oraz dostępności nowych technologii, które umożliwiają płynną koordynację projekcji. Siedmiokanałowa instalacja wideo prowadzi tę technikę ku teatrowi ze względu na przedstawienie „na żywo” oraz funkcjonowanie siedmiu zsynchronizowanych monitorów wideo, na których wyświetlone są jednocześnie obrazy nagrane w USA, Francji i Luksemburgu. W tej pracy, intensywnie drążącej postawione kwestie, głosy chóralnie odpowiadają „na tak” i „na nie” na pytania dotyczące życia, śmierci, miłości, pasji, zdrady i godności. „Zainspirowany potrzebą nauczenia się zarówno technik wideo, jak i języka angielskiego, Rogala rozważa kwestię, czy jego nowe medium jest również językiem. Analizuje obraz elektroniczny, by stwierdzić, czy posiada on – tak określane w żargonie lingwistycznym – inherentne struktury głębokie”.

balism, language, and image coalesce in this media composition that challenges straight perceptual experience. The layering of forms and the stream of conscious poetic text compel the viewer to pay closer attention to the unfolding enigmatic drama. This video signaled a departure from Rogala's pure narrative displays. In this work he is the performer however the solarized image of the figure breaks the banality of the day-to-day. According to Rogala, "I began working with the video camera to define an aesthetic apart from cinema."

*Question to Another Nation*, 1983-1985, a four-channel work is made up of multiple soundtracks that communicates several dramas simultaneously over a span of 15 minutes. In this collaborative piece with Christopher Wargin and Lucien Vector, again in autobiographical allusion provides a pivotal foundation for this piece however significant change is sensed in Rogala's use of technology. In former performances the technology seems to determine the creative output—now a firmer control is evident in Rogala's fluent fusion of machine technology with ideas despite the increased complexity of the work. Rogala takes liberties with the technology, as would a painter with a brush. Michael Maggio, a producing director of Chicago's Goodman Theatre said, "Mirosław Rogala's art is a video canvas of the twenty-first century." In this installation, 4 distinct elements are brought together from which Rogala has incorporated images and scenes from prior productions. "I combined images in order to see how much time the viewer needs to recognize certain signs despite the incongruities presented." His use of color is especially interesting in how it intermittently engulfs the human face and camouflages information. The abrupt thrust of water vistas provides a place of retreat from the non-linear bombardment of stimuli. "Suddenly his hand slices the landscape. The essence of communication is often gesture."

*Remote Faces: Outerpretation*, 1986-88 is a benchmark piece because of its extended length of 36 minutes and Rogala's break from the realm of contained video production. A distinction between video sculpture and installation accordingly developed as a direct result of the role-played by the liberation of monitors as a physical presence and the availability of new technologies that allowed for seamless projections. This seven channel video installation extends video into the realm of theatre because of the live performance and the multiplicity of the seven synchronized video monitors that simultaneously projected images taped in the United States, France, and Luxembourg. In this intensely probing work, choirs of voices respond in a pro and con manner to questions about life, death, love, passion betrayal, and dignity. "Inspired by the need to learn English as well as video, Rogala explores the question of whether his new medium is also a language. He probes the electronic image to see if it has, as they say in linguistics, inherent deep structures."

The work *Macbeth/The Witches Scenes* acknowledges the pervasiveness and obsolescence of technolo-





Praca *Macbeth/The Witches Scenes* mówi o wszechobecności i starzeniu się technologii. Pierwotnie zaplanowana w 1988 roku jako multimedialna część *Makbeta* wystawianego w Piven Theater, ta interaktywna praca, zakrojona na dużą skalę, łączy akcję toczącą się na żywo z sekwencjami wideo. Rogala zestawia tu liczne techniki wideo i komputerowe, nie tracąc jednak z oczu zasadniczych cech oryginalnego tekstu sztuki. W tym współczesnym przedstawieniu szekspirowskiej opowieści widz jest świadkiem scen zainspirowanych ponadczasową literaturą, jednak zamiast klasycznego czytelnego teatru, ma do czynienia z na-

gy. Designed originally in 1988, as a part of the multimedia for the Piven Theater's production *Macbeth*, this large-scale interactive work combined live action and video sequence. Rogala conglomerates an array of video and computer techniques but never loses the essence of the original *Macbeth* text. In this contemporary rendition of Shakespeare's story, the viewer is witness to scenes inspired by a timeless piece of literature however instead of seeing crisp classical theater, one witnesses haunting imagery resembling a nightmare evoked by a post-apocalyptic world. Live actors interacted with pre-recor-

63. *Nature Is Leaving Us*. Scene X, 1989.

tarczywie prześladowającymi go obrazami, przypominającymi nocne koszmary. Aktorzy współgrają tu z zarejestrowanymi wcześniej sekwencjami wideo, w których występują oni sami, co daje w rezultacie dziwaczne, dwutorowe kompozycje. Wykorzystanie przez Rogalę przemawiającej do wyobraźni muzyki, frenetyczne gesty widzów, które przypominają bezdomnych – wszystko to przyczynia się do stworzenia brzemiennej w implikacje atmosfery. Niepokojący dramat jest potępienstwa ponury; stawia pytania na temat postmodernistycznego społeczeństwa oraz tego, w jakim stopniu technika sprawuje władzę nad ludzkością i może przesądzać o jej postępowaniu.

W pracy *Nature Is Leaving Us* (która ewoluowała na przestrzeni kilku lat, od 1989 do 1994), Rogala

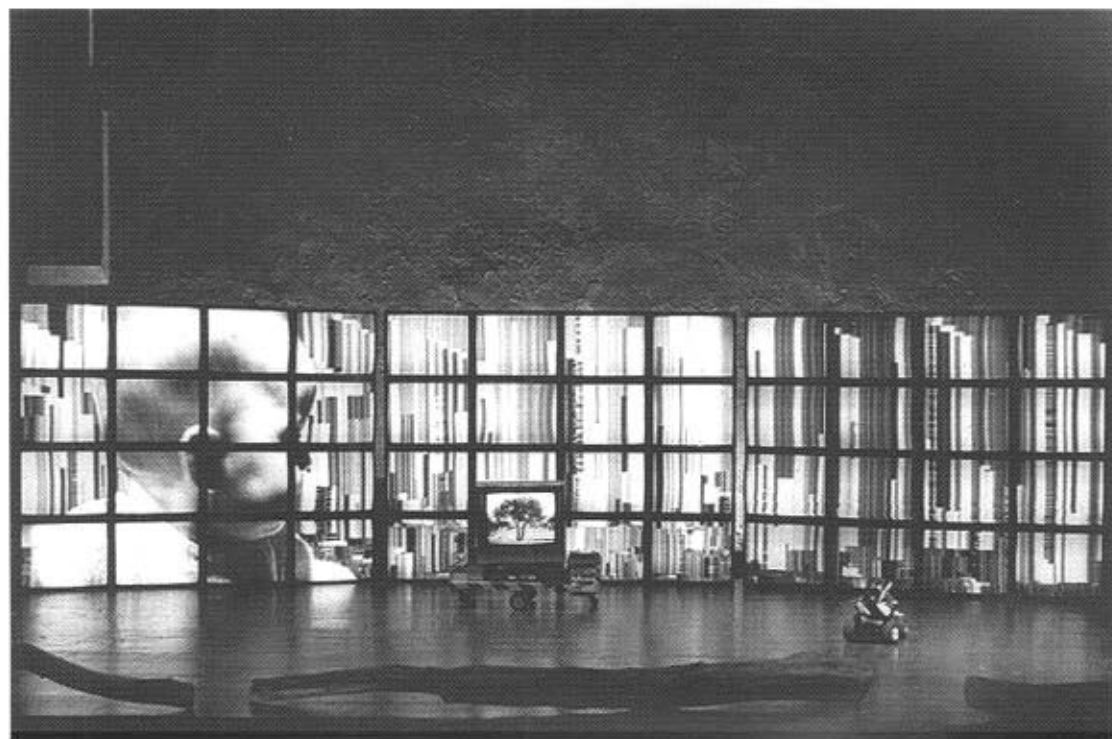
ded video sequences of themselves resulting in eerie coexistent compositions. Rogala's use of compelling musical scores, as well the frenzied gestures of the witches, who resemble homeless people, create an ominous sensibility. A sense of heightened doom and gloom is evident in this unsettling drama that poses questions about contemporary Post-Modern society, as well as the controlling power of ubiquitous technology over humankind.

In *Nature Is Leaving Us*, (an evolving output from 1989-1994), and Rogala forges farther in establishing his visual language while he addresses the conflicting reality of man and nature in an urban environment. The length of the production is now 65 minutes; its scale is enlarged; and the comple-



posuwa się dalej w tworzeniu własnego języka wizualnego, odnosząc się do konfliktu między rzeczywistością człowieka i natury w środowisku miejskim. Praca trwa 65 minut; charakteryzuje się większą skalą, skomplikowany zaś sprzęt techniczny stanowi amalgamat wielorakich urządzeń. Interaktywny charakter elektroniki pozwolił artyście na stworzenie elastycznego otoczenia, w którym formy sztuki ulegają przebudowaniu z jednego typu doświadczeń na inny. Indywidualne dźwięki zostają przekształcone w obrazy, obrazy zaś stają się dźwiękami, ponieważ komputery umożliwiają tego rodzaju orkie-

xity of the technical equipment is an amalgam of multiple apparatus. The interactive nature of electronic technology allowed him to create a pliant milieu that reconstructs art forms from one type of experience into another. Individual sounds become transmuted into images and images become sounds because computers allow for such orchestration. This titillating piece introduced me to the resonant world of Miroslaw Rogala in which he provides a new communication landscape that metamorphose ideas, images, and sound. Live and prerecorded video and multimedia co-exist with panoramic presen-



strację. Ta praca była dla mnie wprowadzeniem w świat Miroslawa Rogali, w którym artysta proponuje nowy pejzaż komunikacyjny, oparty na metamorfizie pomysłów, koncepcji, obrazów i dźwięku. Elementy odgrywane na żywo i zarejestrowane wcześniej materiał wideo oraz multimedialny współlegzystują z panoramicznymi prezentacjami na trzech dużych ekranach o wymiarach ok. 2 na 3 metry, złożonych z 48 monitorów, trzech kanałów wideo, pięciu kanałów audio w technologii sound-surround. Muzyka grana na żywo, taniec, poezja i rzeźba potęgują dramatyzm tej ambitnej multimedialnej pracy. Rogala przekazuje kolejne warstwy informacji w sposób zajmujący, a zarazem ogromnie przenikliwy. Praca przywodzi na myśl apokaliptyczny film

tations sheathing three 6 x 8 foot video-walls containing 48 monitors, three video channels, five surround-sound audio channels—live music, dance, poetry and sculpture add to the drama in this ambitious multimedia work. Rogala communicates layers of information in an entertaining but penetrating way that resonates the urgency of his message. *Nature* evokes the vibrating visual character of Godfrey Reggio's famed, apocalyptic film *Koyaanisqatsi*. Both possess sophisticated, multi-channel, multi-media interweaving of media, performance, and sound—conceivably such a visual encounter can be intimidating, however this bombardment of information from so many sources tends to resemble the dizzying juxtaposition of both visual and

Godfrey Reggio, *Koyaanisqatsi*. Oba te dzieła charakteryzuje wyrafinowane przenikanie się mediów, performance i dźwięków – łatwo zrozumieć, że tego rodzaju wizualne spotkanie może onieśmielać, chociaż z drugiej strony bombardowanie informacjami pochodzącymi z tak wielu źródeł przypomina oszalałający natłok bodźców wizualnych i dźwiękowych, którego doświadczamy na co dzień w centrach dużych miast. Sztuka Rogali przesuwając dalej granice wideo oraz granice naszego pojmowania teatru, opery i sztuki instalacji. To, czego doświadczamy, nie stanowi normalnej sytuacji oglądania dzieła sztuki – nie jesteśmy ani w kinie, ani w salonie przed telewizorem – jest to sytuacja nowa i wyjątkowa. Prace Rogali dojrzejają i rozwijają się, wychodząc z tego właśnie, źródłowego paradygmatu wizualnego.

Sukces pracy *Nature Is Leaving Us* wydaje się otwierać przed Miroslawem Rogalą świat coraz głębszego łączenia mediów z wypowiedzią o charakterze osobistym. Jego celem jest powiązanie sztuki i techniki w celu wzmocnienia ludzkiej percepcji; artysta ma nadzieję zbudować relacje łączące język wizualny z rzeczywistością. Poczynając od lat dziewięćdziesiątych takiej integracji służy usuwanie barier dzielących widza pasywnego i aktywnego poprzez zaprzęgnięcie technologii komputerowej i Internetu do budowania wyspecjalizowanej odmiany medialno-estetycznych instalacji. Wyrazną cechą jest tu czas, pozwalający widzowi doznać poczucia teraźniejszości, przeszłości i przyszłości.

Poczynając od lat dziewięćdziesiątych prace Rogali dowodzą relatywizacji wartości wyznawanych w naszej pluralistycznej kulturze. Artysta mówi o wieloznaczności, wątpliwości, zmienności i płynności. Odnosi się do procesów interakcji między ludźmi tworzącymi znaczenia kulturowe za pośrednictwem systemów telematycznych, do których dostęp jest możliwy niemal z każdego miejsca – z domu, biura, biblioteki, baru, więzienia czy plaży, jak również z galerii, muzeum i szkolnej klasy. Choć w ciągu ostatniej dekady jego prace rozwinęły się w tak wielu wymiarach, jednak szereg kluczowych dzieł stanowi niejako podsumowanie nowych, złożonych konfiguracji technicznych – *Instructions Per Second* (1991-1994), *Lovers Leap* (1995), *Electronic Garden/NatureRealization* (1996) oraz *Divided We Speak* (1997). Interaktywność staje się kwintesencją tych instalacji medialnych, oferując (w)użytkownikowi szersze możliwości podejmowania interakcji w przestrzeni cybernetycznej za pośrednictwem komputerowych wspomnień, bez obowiązujących zazwyczaj ograniczeń czasowych i przestrzennych, które dotyczą interkomunikacji bezpośredniej, twarzą w twarz.

Wspólna z Carolee Schneemann praca wideo zatytułowana *Instructions Per Second* zaowocowała syntezą feministycznego tekstu retorycznego z elektronicznym kodowaniem. Występujące w kulturze Zachodu kody uzależnione od płci, będące przedmiotem zainteresowania Schneemann, w zestawieniu z poznaw-

audio stimuli that we daily encounter in metropolitan centers. Rogala's art pushes the boundaries of both of video, as well as our idea of theater, opera, and installation art. What is experienced is not a normal viewing situation—it is not a movie house or a living room—it is new and unique. From this origination visual paradigm Rogala's work persists to mature and unfold.

The success of *Nature Is Leaving Us* appears to have been Miroslaw Rogala's passport to delve further and deeper in expanding the coupling of media with personal statement. His aim is to combine art and technology in order to heighten human perception—he hopes to devise a relationship between visual language and reality. Beginning and continuing throughout the 1990s, this interaction designer continued to demolish barriers between passive and active viewing by harnessing computer technology and the Internet in his specialized brand of media aesthetic installations. Time is a distinct component, evoking a sense of present, past and future for the viewer within fractions of a second.

From the 1990s onward, Rogala's work evinces the relativistic values of our pluralistic culture, as he deals with ambiguity, doubtfulness, flux, and flow. He addresses the processes of interaction among people that create cultural meaning through telematic systems that can be accessed from virtually any location—the home, office, libraries; bars, prisons, and beaches; and galleries, museums, and classrooms. Although over the past decade his out-

64. *Instructions Per Second*, Schneemann & Rogala. The Artist's Studio, Chicago, Illinois, 1994



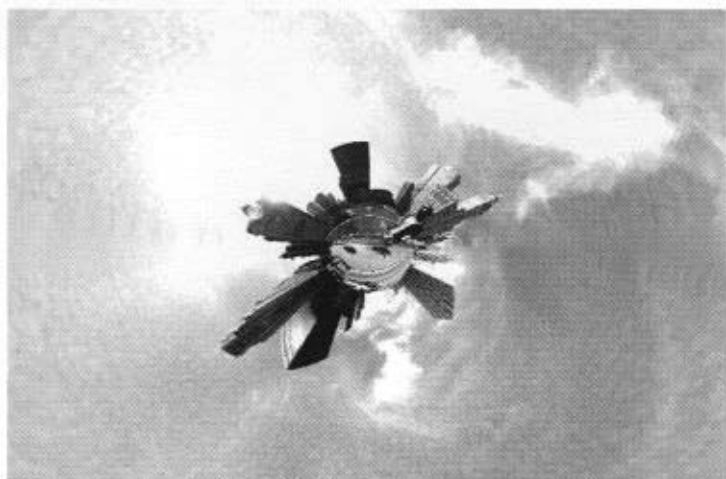


czym aspektem współistnienia systemów informacyjnych i mitów, interesujących Rogalę, były przyczynkiem do powstania dziesięciominutowej taśmy wideo, w której oboje artyści przeprowadzili szereg badań i analiz dotyczących własnej pracy. Nałożone na siebie warstwy symboli, dźwięków i obrazów zostały przekształcone w ożywioną wymianę nowych informacji.

Program stypendiów artystycznych w ZKM/Center for Art Media w Karlsruhe (Niemcy) w 1994 roku zainspirował Rogalę do stworzenia poszerzonego interaktywnego environment, zatytułowanego *Lovers Leap*, które zostało również zapisane na CD-ROM-ie. Tutaj pojęcie (w)użytkownik? zostaje przeniesione na nowy poziom ze względu na to, że w ramach

put has grown in many dimensions several key works encapsulate the new complex technical configurations—*Instructions Per Second* 1991-1994, *Lovers Leap*, 1995, *Electronic Garden/NatuRealization*, 1996, and *Divided We Speak*, 1997. Interactivity becomes the essence of the above media installations affording the '(v)user' increased capability to interact in cybernetic space, via computer anamnesis, and free of normal restraints of time and space that apply to face-to-face intercommunication.

The collaborative video work he produced with Carolee Schneemann, titled *Instructions Per Second* 1991-1994, resulted in a synthesis of feminist rhetorical text with electronic codification. Schneemann's focus on gender coding in Western culture



65. *Lovers Leap*, Computer Sketch, 1994

tego wątku – fizycznego, architektonicznego i trójwymiarowego – ruch sam w sobie staje się elementem performatywnym, zdolnym do modyfikowania iluzorycznej sensowności przestrzeni fizycznej. Na tym publicznym forum przestrzeń zamieszkała jest przez wielu (w)użytkowników, najdrobniejszy zaś ruch w obszarze instalacji (15 na 12 metrów) wywołuje niepokojące doznania wzrokowe. W tej samej przestrzeni znajdują się bowiem również ekrany o wymiarach 7 na 5 metrów, na których skala ciała człowieka zostaje dwukrotnie powiększona. (W)użytkownik ma na głowie urządzenie z wbudowanym nadajnikiem ultradźwiękowym, dzięki czemu jego przemieszczanie się względem pionowych ekranów powoduje zmiany obrazu: im bliżej jesteśmy rzutowanego obrazu, tym silniejsze jego powiększenie. Świadomość przestrzenna typu „tu i teraz” funkcjonuje w kontekście sytuacji, w której uaktywniono pojęcia władzy i kontroli. W jednej chwili widzimy scenki z Chicago, w pobliżu Tribune Tower, i słyszymy miejski gwar – dzięki zastosowaniu QuickTime Clip ten miejski pejzaż znika jak za dotknięciem różdżki i zostajemy przeniesieni w sam środek Trze-

and Rogala's cognitive interplay of information systems and myth resulted in a 10-minute, videotape in which both artists conducted a series of investigations based on interests related to their own work. A layering of symbols, sounds, and images were transformed into an interchange of new information at a nimble pace.

The outcome of an artist-in-residence program at the ZKM/Center for Art Media in Karlsruhe, Germany in 1994 inspired Rogala's creation of an expanded interactive environment titled *Lovers Leap*, 1995 that was also made into a CD-ROM. Here the notion of the '(v)user' is pushed to another level because within this weave of the physical, architectural, and three-dimensional movement itself becomes an performative element capable of altering illusory sensibility of the physical space. In this public forum many '(v)users' inhabit the space and their slightest actions within the installation chamber area of 15 x 12 meters, containing 7 x 5 meter screens magnified twice the scale of a human's size, trigger unsettling optical experiences. The '(v)user' wears a headset mounted with an ultrasound trac-

ciego Świata, na Jamajkę, gdzie obserwujemy miarowe, spokojne fale bijące o brzeg morza. Rogala odworzył tutaj interaktywny model wizualny, będący analogią dla potęgi wspomnień.

W ramach projektu *Sculpture Chicago*, zatytułowanego „Reinventing the Garden City”, Rogala zbudował interaktywną, dźwiękową scenę na świeżym powietrzu. W tej instalacji typu site-specific zatytułowanej *Electronic Garden/NatuRealization*, której towarzyszyła prezentacja na stronie internetowej, doznania (w)użytkownika nie zależą od iluzorycznych danych wizualnych, lecz od ruchu, zaprogramowanego tekstu i samego otoczenia pracy. Rogala „pożenił” interaktywną technologię z historią, budując ją w miejscu Chicago znanym niegdyś jako Bughouse Square. Uwrażliwienie na ograniczenia swobody wypowiedzi panujące za czasów komunizmu sprawia, że dla Rogali jest rzeczą naturalną zbudowanie instalacji stanowiącej forum publiczne w parku Washington Square. Na przestrzeni ostatniego stulecia postaci takie, jak Nelson Algren, Clarence Darrow, Emma Goldman, Ben Hecht, Carl Sandburg i Studs Terkel wygłaszały tu ważne mowy adresowane do mieszkańców Chicago. Prosta, lekka struktura, przypominająca nieco altanę, została okablowana, na szczycie zaś metalowego rusztowania zawieszono głośniki. Gdy w przestrzeni nie ma nikogo, pozostaje ona w uśpieniu – przejście człowieka przez „oprogramowaną” strefę, zauważone przez czujnik ruchu w podczerwieni, uruchamia odtworzenie jednodominowego przemówienia autorstwa jednego ze słynnych oratorów z Bughouse. Nagle mamy do czynienia nie tylko z pewnym wyodrębnionym obszarem wypełnionym odtwarzanym tekstem, lecz również z echem słów, które wypełnia sąsiadujący z nim park. Zbadawszy wydarzenia z przeszłości i uzyskawszy dostęp do oryginalnych tekstów przechowywanych w Newberry Library i w Chicago's Historical Society, Rogala włączył ten materiał do swej instalacji. Integracja różnorodnych elementów pozwala na to, by przełożyć technologię na język świata artysty, co z kolei umożliwia powstanie nowej, przestrzennej formy sztuki publicznej.

Przez dwie dekady Mirosław Rogala odkrywa nowe terytoria, budując otoczenia interaktywne oparte na wideo. Idiosynkryczna, nieustannie ulegająca zmianom ekspresja Rogali nie wiąże się z modnymi ruchami stylistycznymi ani nie daje się określić zawilej i niejasnej teorii sztuki. Dzieła te charakteryzują się pewnym elementem wspólnym, pokrewieństwem ze światem sztuki w jej głównym nurcie, często zaś go wyprzedzają tak technicznie, jak i wizualnie. Prace Rogali są bezsprzecznie jedyne w swoim rodzaju. Obok Billa Viola, który również w latach osiemdziesiątych rozpoznał potencjał technologii w odniesieniu do świata kultury i budując swe pejzaże przekroczył granice rzemiosła w dziedzinie wideo, Rogala stoi w pierwszym szeregu twórców sztuki elektronicznej. Jego skomplikowane struktury opowiadają dziwne historie w postmodernistycznie transdyscyplinarny sposób. Jego specjalistyczny język wizualny miesza formalny rygor z otwarciem ironiczną wrażliwością, której odpowiada nieliniowy model narracji.

king device and their varying distance to the upright screens will shift and determine the image size—the closer one is to the projected image, the more climactic is the zoom. A here and now spatial consciousness operates within a situation in which concepts of power and control is activated. At one moment you see scenes of Chicago near the Tribune Tower and hear bustling sounds of the city—through the use of a QuickTime Clip this urbscape instantly vanishes and one is visually transported to the Third World culture of Jamaica with its cool, contemplative surf. What Rogala has recreated here is an interactive visual model analogous to the power of memory recall.

As part of *Sculpture Chicago's*, “Reinventing the Garden City Project”, Rogala constructed an interactive outdoor arena that was wired with sound. In this public site-specific interactive installation, with accompanying Website, titled *Electronic Garden/NatuRealization*, 1996, the “(v) user's” experience is not dependent on illusory visual data but is transferred through their movements, programmed text, and the setting itself. Rogala marries technology, interactivity with history in this work built in a neighborhood region of Chicago once known as Bughouse Square. Being sensitive to the restrictions of free speech under a Communism, it appears natural for Rogala to construct a public forum installation in Washington Square Park. Over the past century individuals as Nelson Algren, Clarence Darrow, Emma Goldman, Ben Hecht, Carl Sandburg, and Studs Terkel among others delivered profound addresses to the people of Chicago. A simple lattice structure resembling a gazebo was wired for sound with speakers perched atop the metal scaffolding. When no one enters the space, it is dormant – when one passes through the defined setting of a programmed electronic zone, an infrared sensor activates a 1-minute speech by one of the famous Bughouse orators. Suddenly not only is the explicit section filled with audio text but also resonating language fills the space of the adjoining park area. Having researched the past events and gained access to the original texts from the Newberry Library and Chicago's Historical Society, Rogala incorporated this material into his movement sensitive installation. The integration of the varying elements translates the nature of technology into the realm of the artist and allows for the emergence of a new dimensional public art form.

For two decades Mirosław Rogala continues to break new ground with his video based interactive environments. Rogala's idiosyncratic, ever-changing, expression is neither linked to trendy stylistic movements nor determined by obscure art theory. The oeuvre of this art exhibits a tangent to a circle kinship to the mainstream art world and often he has been ahead of its wave both technically and visually. Rogala's work is undeniably unique, and, with the exception of Bill Viola, who likewise in the 1980s recognized technology's potent cultural sphere and transcended the craft of video making with his compelling landscapes, remains at the forefront of elec-





66. Electronic Garden/NatuRealization, Washington Square Park, Chicago, Illinois, 1996



Miroslaw Rogala jest obecnie w trakcie studiów doktoranckich na University of Wales, Newport Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts (centrum zaawansowanych badań nad sztukami interaktywnymi), gdzie pod kierunkiem Roya Ascotta pracuje nad teoretyczną analizą kultury telematycznej<sup>3</sup>. Takie właśnie powiązanie praktyki artystycznej z akademickimi badaniami pomaga Rogali w wypracowaniu bezpośredniej odpowiedzi na jego relacje ze sztuką i technologią, angażujące oko, dłoń, intelekt i emocje, jak również w rozbudowywaniu sieci telematycznych i komputerowych stanowiących matrycę działań kreatywnych.

tronic art making. His inter-woven structures narrate quirky stories in a transdisciplinary Post-Modern manner. His specialized mediated visual language mixes formal rigor with an overtly ironic sensibility that lends itself to a non-linear narrative model.

Beyond his prolific art production, Miroslaw Rogala is a Ph.D. candidate<sup>3</sup>, studying with Roy Ascott at the University of Wales, Newport Centre for Advanced Inquiry in the Interactive Arts, where he is rigorously engaged in the theoretical analysis of telematic culture under the guidance of Roy Ascott. It is this integration of the hands-on making with



67. *Divided We Speak*. PHSColograms with Interactive Sounds, Museum of Contemporary Art, Chicago, Illinois, 1997

Świat Miroslawa Rogali jest tak bliski sercu, ponieważ nie przytłacza go cynizm, pomimo często spotykanego przeładowania sensorycznego, występującego w jego wzrokowych ekstrawagancjach dotyczących człowieka, maszyn i miejskiego życia. W instalacjach (w)użytkownik doświadcza wątków psychologicznych i filozoficznych poprzez przetwarzanie obrazów i dzięki potencjałowi audiocyfrowych i analogowych komputerów, laserów, projektorów slajdów i światła poddanego dyfrakcji.

Miroslaw Rogala korzysta z technologii, ponieważ cyfrowe obrazy i dźwięki są nieskończenie podatne na manipulację – artystę cieszy możliwość wykorzystywania tych nieograniczonych możliwości, aby rzeźbić, kształtować i zmieniać wszelkie doświadczenia czy idee w nowe formy i interaktywne konstrukcje. W ten sposób artysta otrzymuje struktury otwarte, ściśle skorelowane z innymi elektronicznymi formami, którymi posługuje się branża rozrywkowa; optymalizuje tę rzeczywistość tak, by ze swym poważnym przesłaniem dotrzeć do szerszej publiczności.

Artyści tego tysiąclecia muszą uznać fakt, że sposób pojmowania dzieł kultury wizualnej został ukształtowany przez branżę rozrywkową, zwłaszcza przez telewizję z jej krótkimi ujęciami i wszystkim, co z tego wynika. Jest to konieczne, by umieć komunikować się z publicznością, posługując się me-

his academic pursuits that assists him with developing a direct response to his eye-hand-intellect-emotion relationship with art and technology and aids in the expanding telematic networks and the computer as a matrix of creative work.

What is most endearing about Miroslaw Rogala's world is that it is not weighted down with cynicism despite the oft-sensory overload rampant in his ocular extravaganzas concerning man, machines, and urban life. In the installations the '(v)user' experiences a combination of psychological and philosophical themes through the processing of images and audio capabilities of analog and digital computers, lasers, slide projections, and diffracted light.

Miroslaw Rogala proceeds to embrace technology because digital images and sounds are infinitely malleable—he enjoys using its limitless power to sculpt, shape, and turn any experience or idea into new forms and interactive constructions. It provides him the novelty of open-ended structures that are closely aligned to other electronic forms of the entertainment industry and he optimizes this reality in order to reach a larger audience with his serious messages.

Artists of this millennium must acknowledge that spectators comprehension of visual culture has been conditioned by the entertainment industry, as well

tożymi umożliwiającymi przekazanie informacji w nowy, pojmowalny sposób. W artykule zatytułowanym *Games People Play*, który ukazał się w „Washington Post”, Libby Copeland pyta: „Czy interaktywna rozrywka to spełnienie marzeń czy koszmaru sen? Gra jest rzeczywista. Gry wideo i komputerowe, najszybciej rozwijający się segment rozrywki, zajmują nam znacznie więcej niż tylko wolny czas. Gry nas zmieniają: naszą technologię, naszą sztukę, sposób, w jaki się uczymy, nasze oczekiwania względem świata”.<sup>9</sup>

Nie wiemy jeszcze, w jakim kierunku poprowadzi nas Miroslaw Rogala. Żywię jednak przekonanie, że ta podróż będzie nadal źródłem złożonych, metaforycznych doświadczeń, które potrafią pogłębić naszą świadomość.

© Elaine A. King, czerwiec 2000

as by a 'sound-bite' mentality inspired by television – in order to communicate with such an audience artists must devise methods to communicate information in a new imaginable manner. In the article, “Games People Play,” Washington Post writer Libby Copeland asked: “Is interactive entertainment a fantasy come true or a bad dream? The game is real. It is video and computer gaming, the fastest growing facet of the entertainment industry, and it occupies far more than our leisure time. Gaming is changing us: our technology, our art, how we learn, what we expect from the world.”<sup>9</sup>

Where Miroslaw Rogala next will take us remains uncertain. I am however convinced that his ingenious journey will persist in yielding complex metaphorical experiences capable of enlightening our interior consciousness.

© Elaine A. King, June 2000

1 Doug Hall and Sally Jo Fifer, *Introduction: Complexities of an Art Form*, eds. *Illuminating Video: An essential Guide to Video Art*, (New York: Aperture Foundation, 1990), p. 15.

2 Brian O'Doherty, *Inside the White Cube* (Wewnątrz białego kłosa), (Santa Monica: The Lapis Press, 1976). W książce autor analizuje nowoczesną przestrzeń galerii i kwestionuje jej model oraz sposób, w jaki przesądza o zachowaniu widza i jego interpretacji sztuki. O'Doherty pisze: “Świat zewnętrzny nie ma prawa wejść do środka, zatem okna są zazwyczaj ściśle zasłonięte. Ściany pomalowano na biało. Sufit staje się źródłem światła”.

3 W listopadzie 1993 roku organizowałam wystawę prac Miroslawa Rogali w Contemporary Arts Center in Cincinnati, Ohio. Wystawie towarzyszyła broszura, w której znalazł się mój esej zatytułowany *Video as Universal Language: The Magical World of Miroslaw Rogala* (Wideo jako język uniwersalny: Magiczny świat Miroslawa Rogali). Zaadaptowane fragmenty tego eseju włączono do niniejszego, poszerzonego tekstu.

4 Elaine A. King, *Alan Rath's Techno Anthropoids*, “Sculpture”, Jan.-Feb., 1999, Vol. 18, No. 1, p. 10.

5 Chris Straayer, *Video Tape Review*, Video Data Bank, USA, 1986.

6 Colin Westerbeck, *Chicago: A New Generation from SAIC*, “Artforum International”, grudzień 1986.

7 Termin (v)user Miroslaw Rogala ukuł, by opisać wizualną transformację interaktywnych doświadczeń będących wynikiem partycypacyjnych spotkań, mających miejsce podczas działań podejmowanych przez jednego lub wielu użytkowników (users) w ramach instalacji interaktywnych.

8 Miroslaw Rogala otrzymał już stopień doktora w dziedzinie interaktywnych sztuk medialnych w październiku 2000 roku w CAIA/STAR Center for Advanced Inquiry in Interactive Art, University of Wales College in Newport [przyp. red.]

9 Libby Copeland, “Games People Play,” *The Washington Post*, April, 13, 2000, Section C, p. 1.

1 Doug Hall and Sally Jo Fifer, “Introduction: Complexities of an Art Form,” eds. *Illuminating Video: An essential Guide to Video Art*, (New York: Aperture Foundation, 1990), p. 15.

2 Brian O'Doherty, *Inside the White Cube*, (Santa Monica: The Lapis Press, 1976). In this timely book its author analyzed the modern gallery space and questioned its underlying model and how it controls the viewer and the interpretation of art. He notes, “The outside world must not come in, so windows are usually sealed off. Walls are painted white. The ceiling becomes a source of light...”

3 In November 1993, I organized an exhibition of several works by Miroslaw Rogala at the Contemporary Arts Center in Cincinnati, Ohio. To accompany this exhibition a booklet was compiled for which I wrote the essay *Video as Universal Language: The Magical World of Miroslaw Rogala*. Parts of that essay have been adapted and incorporated into this enlarged text.

4 Elaine A. King, “Alan Rath's Techno Anthropoids,” *Sculpture*, Jan.-Feb., 1999, Vol. 18, No. 1, p. 10.

5 Chris Straayer, *Video Tape Review*, Video Data Bank, USA, 1986.

6 Colin Westerbeck, “Chicago: A New Generation from SAIC,” *ARTFORUM INTERNATIONAL*, December 1986.

7 The term (v)user or (v)users are terms Miroslaw Rogala coined to describe the visual transformation of interactive experience resulting from participatory encounters during the activity of either a single or multiple users in an interactive installation.

8 Miroslaw Rogala was awarded a Doctor of Philosophy degree in Interactive Media Arts in October, 2000 through CAIA/STAR Center for Advanced Inquiry in Interactive Art, University of Wales College in Newport.

9 Libby Copeland, “Games People Play,” *The Washington Post*, April 13, 2000, Section C, p. 1.