



immersja / immersion

BALCEP

ZENON

Centrum Sztuki Współczesnej Solvay 27 01 2023 - 9 02 2023
Solvay Centre for Contemporary Art 27 01 2023 - 9 02 2023





ZENON BALCER

IMMERSJA IMMERSION

WYŻSZA

Kurator wystawy: Jarosław Tondera

Curator of the exhibition: Jarosław Tondera

Centrum Sztuki Współczesnej Solvay 27 01 2023 - 9 02 2023

Solvay Centre for Contemporary Art 27 01 2023 - 9 02 2023

Zakopiańska 62, 30-418 Kraków

**CENTRUM
KULTURY
PODGORZA**
Centrum Sztuki
Współczesnej
Solvay

 **WIT**
SZKOŁA WYŻSZA

SZTUKA W KRAINIE TECHNOLOGII ALBO IMMERSJA



W całej historii ludzkości sztuka i technika 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 bardziej niż naturalnie. Przykładem niech będzie projektowanie i architektura. Z faktu, że technologia i sztuka są w ciągłym rozwoju, ich interakcja zawsze pozostaje dynamiczna.

Historycy sztuki wyróżniają kilka okresów w historii, w których charakter takiej interakcji zmienił się jakościowo. Ostatni okres to błyskawiczna reakcja i refleksja środowiska artystycznego na wydarzenia technologiczne i ich znaczenie w procesie twórczym. Tak jest w przypadku wykorzystania określonych technologii do tworzenia nowych form sztuki.

Sztuka zawsze jest formą twórczości, sposobem duchowej samorealizacji artysty poprzez zmysłowe i ekspresyjne środki, współczesne technologie mogą zaś te środki zintensyfikować i zaferować ich nową wartość. Specyfika procesu twórczego polega na niepodzielności jego subiektywno-obiektywnych uwarunkowań. Powstające w wyniku twórczości określonego podmiotu dzieło sztuki w swoim bycie nabiera charakteru transpersonalnego. A poprzez technologie cyfrowe również powszechnie dostępnego.

Sztuka jest procesem twórczego rozumienia bytu we wszystkich jego przejawach. Świat, realny i nierealny, poprzez sztukę staje się osiągalną rzeczywistością. Siła duchowej przemiany środków wyrazu w sztukach wizualnych

poprzez technologiczny postęp osiąga wymiar globalny. Różnorodność barw lub linii, plam i pojemnych form osiągalnych tylko dzięki cyfrowej progresji niejako wizualnie materializuje dotychczasowe doświadczenia twórców, a strumień podświadomych informacji wydobywający się spod ręki artysty krąży dzięki globalnej sieci w umysłach odbiorców kontemplujących dzieło mistrza w każdym zakątku świata.

Technologie cyfrowe są dziś obecne niemal we wszystkich sferach działalności człowieka. Co więcej, oczywistym jest, że to właśnie rozwój współczesnych technologii zdeteminował wejście ludzkości na nowy etap rozwoju, który nazwać można zarówno postindustrialnym jak i informacyjnym. Nowoczesne technologie dyktują dziś rozwój wszystkich dziedzin ludzkiej wiedzy i aktywności. Tym zmianom nie mogła się oprzeć i sztuka we wszelkich jej przejawach.

Wpływ zmian technologicznych na sztukę jest procesem uniwersalnym. Nowe wynalazki wpływały na twórcze możliwości artystów, a zarazem na estetyczne oddziaływanie ich dzieł na odbiorców. Odkrycia w dziedzinach tak od sztuki odległych jak fizyka czy chemia powoływały do życia nowe obszary aktywności artystycznej, a doskonalenie możliwości technicznych pozwalało urzeczywistnić niespotykane dotąd fantazje twórców.

Niemniej jednak aż do XX wieku, który często nazywany jest „epoką kina”, innowacje te bywały przyjmowane przez ówczesną myśl artystyczno-filozoficzną dość chłodno, by wspomnieć kontrowersje, które z końcem XIX wieku wy-



wołało odkrycie fotografii. Charles Baudelaire napisał wówczas, że „techniczne sztuczki, wdzierając się do sztuki, stają się jej śmiertelnymi wrogami”. Negatywny stosunek Baudelaire’a do techniki w sztuce wynikał z przekonania, że stosowanie środków technicznych nieuchronnie prowadzi do osłabienia ducha twórczego, spadku aktywności twórczej, a ostatecznie do śmierci sztuki. Podobne stanowisko zajmowało wielu innych filozofów i krytyków sztuki. Choć z kolei futuryści twierdzili, że „żywotna jest tylko ta sztuka, która czerpie swoje składniki z otoczenia. Jak nasi przodkowie czerpali materię swej sztuki z atmosfery religijnej, w której tkwiły ich dusze, tak my powinniśmy brać natchnienie z dotykalnych cudów współczesnego życia, z żelaznej sieci zawrotnych szybkości, która oplata Ziemię, z transatlantyków, z pancerników, z cudownych lotów, które prują niebo, ze ślepej odwagi podwodnych żeglarzy, z zaciętej walki o podbój nieznanego”.

Konstruktywnie podszedł zaś do problemu wpływu technologii na sztukę Walter Benjamin. W 1936 roku w eseju *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej* napisał: „spór, jaki toczyło malarstwo i fotografia przez cały wiek XIX o wartość estetyczną ich dzieł, dziś sprawia wrażenie niejasnej i wprowadzającej w błąd materii” i podkreśla, że bardziej adekwatne byłoby postawienie pytania nie o to, czy fotografia jest sztuką, ale o to, jak bardzo zmieniła się sama sztuka wraz z wynalezieniem fotografii .

Podejście zaproponowane przez Benjamina wydaje się być najbardziej przejrzystym dla wyjaśnienia statusu i ro-

li sztuki cyfrowej we współczesnej kulturze. W związku z tym problem ten należy rozpatrywać w aspekcie tego, jak zmieniły się sztuki plastyczne wraz z upowszechnieniem się technologii cyfrowych.

Przede wszystkim sztuka, w tym sztuki piękne, wkroczyła w zupełnie nową rzeczywistość – wirtualną. Sam termin „rzeczywistość wirtualna” zawiera pewną wewnętrzną sprzeczność, ale ta sprzeczność jest kluczowa dla zrozumienia znaczenia tego, co się dzieje: technologie komputerowe pozwalają człowiekowi kształtować rzeczywistość, która rozwija się zgodnie z prawami zasadniczo odmiennymi od tych, które determinują „prawdziwą” rzeczywistość, w której wiele tradycyjnych, w tym estetycznych, zasad po prostu nie ma zastosowania.

Problem wykorzystania technologii cyfrowych w sztuce jest współczesną kontynuacją kwestii relacji między sztuką a technologią, która w mniejszym lub większym stopniu niepokoi prawie wszystkich filozofów sztuki i historyków sztuki od czasu pojawienia się możliwości reprodukcji technicznej dzieł sztuki.

Nowoczesne technologie, nawiązanie do fotografii i obrazu filmowego to te elementy, które wykorzystuje w swej twórczości Zenon Balcer, artysta na wskroś nowoczesny, dla którego wirtualna rzeczywistość jest twórczą formą dialogu z widzem, od którego artysta oczekuje zanurzenia się, immersji w wykreowanym przez siebie świecie zmysłowych doznań.

ART IN THE REALM OF TECHNOLOGY OR IMMERSION



Throughout human history, art and technology 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 more than natural. An example would be design and architecture. Technology and art are in constant development, thus 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 art community to technological developments and their importance in the creative process. This is the case with the use of certain technologies to create new art forms.

Art has always been a form of creativity, a way of spiritual self-realization of the artist through sensual and expressive means, while modern technologies can intensify these means and offer their new value. The specificity of the creative process lies in the indivisibility of its subjective-objective conditions. The work of art that arises as a result of the creativity of a particular subject acquires a transpersonal character in its being. And through digital technologies also universally accessible.

Art is a process of creative understanding of being in all its manifestations. The world, real and unreal, through art becomes an achievable reality. The power of spiritual transformation of the means of expression in the visual arts through technological progress reaches a global di-

mension. The variety of colors or lines, blobs and capacious forms achievable only through digital progression, as it were, visually materializes the previous experience of artists, and the stream of subconscious information coming out from under the artist's hand circulates through the global network in the minds of viewers contemplating the master's work in every corner of the world.

Digital technologies are present today in almost all spheres of human activity. It is moreover obvious that it is the development of modern technologies that determined the entry of mankind into a new stage of development, which can be called both post-industrial and informational. Modern technologies today dictate the development of all fields of human knowledge and activity. Also art in all its manifestations could not resist these changes.

The impact of technological change on art is a universal process. New inventions have influenced the creative abilities of artists and, at the same time, the aesthetic impact of their works on their audiences. Discoveries in fields as distant from art as physics or chemistry brought to life new areas of artistic activity, and the improvement of technical possibilities allowed artists' unprecedented fantasies to become reality.

Nevertheless, until the 20th century, which is often referred to as the "era of cinema", these innovations were sometimes received rather coolly by the artistic and philosophical thought of the time. A good case in point would be the controversy that the discovery of photography caused



at the end of the 19th century. Charles Baudelaire wrote at the time that “technical tricks, encroaching on art, become its mortal enemies”. Baudelaire’s negative attitude toward technology in art stemmed from his conviction that the use of technical means inevitably leads to the weakening of the creative spirit, the decline of creative activity, and ultimately to the death of art. Many other philosophers and art critics held a similar position. Although, in turn, the Futurists argued that “vital is only that art which draws its ingredients from the environment. As our ancestors drew the substance of their art from the religious atmosphere in which their souls were woven, so we should take inspiration from the tactile wonders of modern life, from the iron web of dizzying speed that encircles the Earth, from transatlantic ships, from battleships, from miraculous flights that plough the skies, from the blind courage of underwater sailors, from the fierce struggle to conquer the unknown”.

In turn, the problem of the influence of technology on art was approached constructively by Walter Benjamin. In 1936, in his essay *The Work of Art in the Age of Technical Reproduction*, he wrote: “the dispute that painting and photography waged throughout the 19th century over the aesthetic value of their works today gives the impression of an obscure and misleading matter” and stresses that it would be more appropriate to ask the question not whether photography is art, but how much art itself has changed with the invention of photography.

The approach proposed by Benjamin seems to be the clearest tool for elucidating the status and role of digital art in contemporary culture. Therefore, the problem should be considered in terms of how the fine arts have changed with the proliferation of digital technologies.

First of all, art, including fine arts, has entered a completely new reality – virtual reality. The term “virtual reality” itself contains a certain internal contradiction, but this contradiction is crucial to understanding the meaning of what is happening: computer technologies allow man to shape a reality that develops according to laws fundamentally different from those that determine “real” reality, in which many traditional, including aesthetic, principles simply do not apply.

The problem of the use of digital technologies in art is a contemporary continuation of the question of the relationship between art and technology, which has more or less troubled almost all philosophers of art and art historians since the advent of technical reproduction of works of art.

Modern technologies, reference to photography and film images are the elements that Zenon Balcer, a thoroughly modern artist, uses in his work; for whom virtual reality is a creative form of dialogue with the viewer, who the artist expects to immerse themselves in the world of sensual experiences he created.



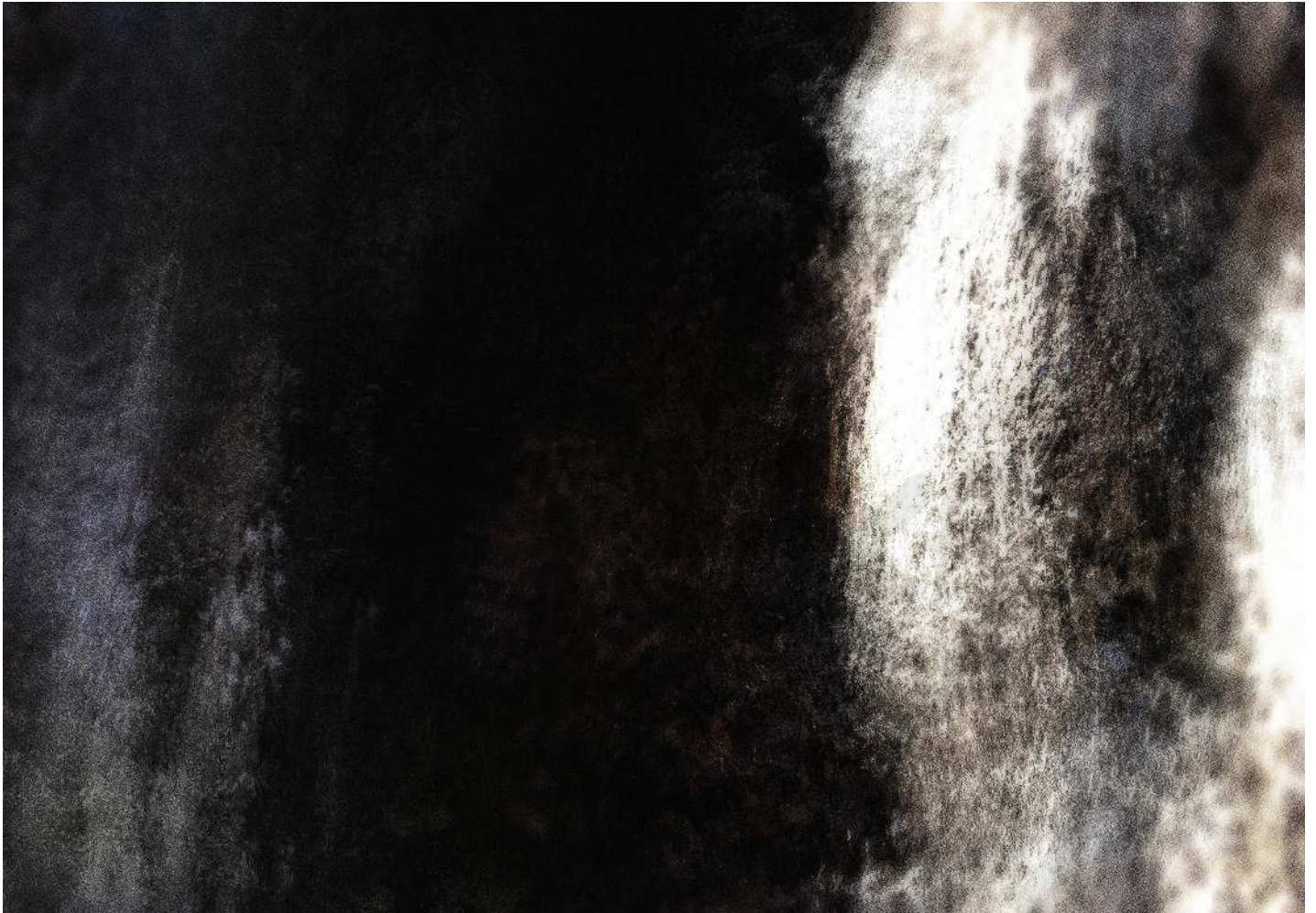
CYKL „IMMERSJA” to odpowiedź na poszukiwanie nowych i nieoczywistych sposobów zobrazowania tego, co dostrzegam w naturze. Przenosząc odbiorcę z realnego i rozpoznawalnego świata, do nieoczekiwanej i abstrakcyjnej krainy pełnej niedopowiedzeń, staram się zwrócić uwagę na coś głębszego – na sferę emocji i uczuć bez których nie ma możliwości mówienia o pełnym spektrum doznań. Stwarzam sytuację, w której widz jest zachęcany do porzucenia bezpiecznej pozycji obserwatora i stania się bezpośrednim uczestnikiem dzieła. Ograniczając skalę barw, wprowadzam widza w stan niepewności. Zestawiając ciemne obszary z jasnymi, rozmytymi elementami zatracam granicę pomiędzy tym co jest fizyczne a co niematerialne. Odbiorca nie tylko ma możliwość subiektywnego oglądu nowej sfery, ale całkowicie „zanurza się” w alternatywny, wykreowany świat. Immersja ta skłania widza do porzucenia własnej fizyczności i stania się jednością z otaczającą go nową, magiczną rzeczywi-

stością. Poczucie całkowitego wniknięcia w świat prezentowany na nieruchomej płaszczyźnie stało się możliwe dzięki wykorzystaniu doświadczeń uzyskanych podczas tworzenia prac bazujących na klasycznych technikach graficznych oraz połączeniu ich z możliwościami oferowanymi przez komputery. Biorąc pod uwagę ogromny potencjał twórczy, jaki istnieje w technologii cyfrowej, dążę do tego, aby nie była ona tylko narzędziem ułatwiającym pracę, ale stanowiła integralną część całości, tworząc pomost między artystą, pomysłem a odbiorcą. Tworząc grafiki w oparciu o multiplikację ujęć fotograficznych, podkreślam informacje o zmianach w formie obiektu rejestrowanego z wielu pozycji. Ukazując różne etapy przemiany, buduję specyficzne połączenie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.



THE “IMMERSION” series is a response to my search for new and non-obvious ways of depicting what I see in nature. By moving the viewer from the real and recognizable world, to an unexpected and abstract realm full of understatement, I try to draw attention to something deeper - the realm of emotions and feelings without which it is impossible to talk about the full spectrum of experience. I create a situation in which the viewer is encouraged to abandon the safe position of observer and become a direct participant in the work. By limiting the scale of colours, I introduce the viewer to a state of uncertainty. By juxtaposing dark areas with light, fuzzy elements, I lose the boundary between what is physical and what is immaterial. Not only does the viewer have the opportunity to subjectively view a new realm, but they are completely “immersed” in an alternative, created world. This immersion prompts the viewer to abandon his or her own physicality and become one with the new, magical reality

that surrounds them. The feeling of complete immersion in the world presented on a still plane was made possible by using the experience gained from creating works based on classical graphic techniques and combining them with the possibilities offered by computers. Given the enormous creative potential that exists in digital technology, I aim to make it not just a tool to facilitate work, but an integral part of the whole, creating a bridge between the artist, the idea and the viewer. By creating prints based on the multiplication of photographic shots, I highlight information about changes in the form of an object recorded from multiple positions. By showing the different stages of transformation, I build a specific combination of past, present and future.

**Immersja 1**

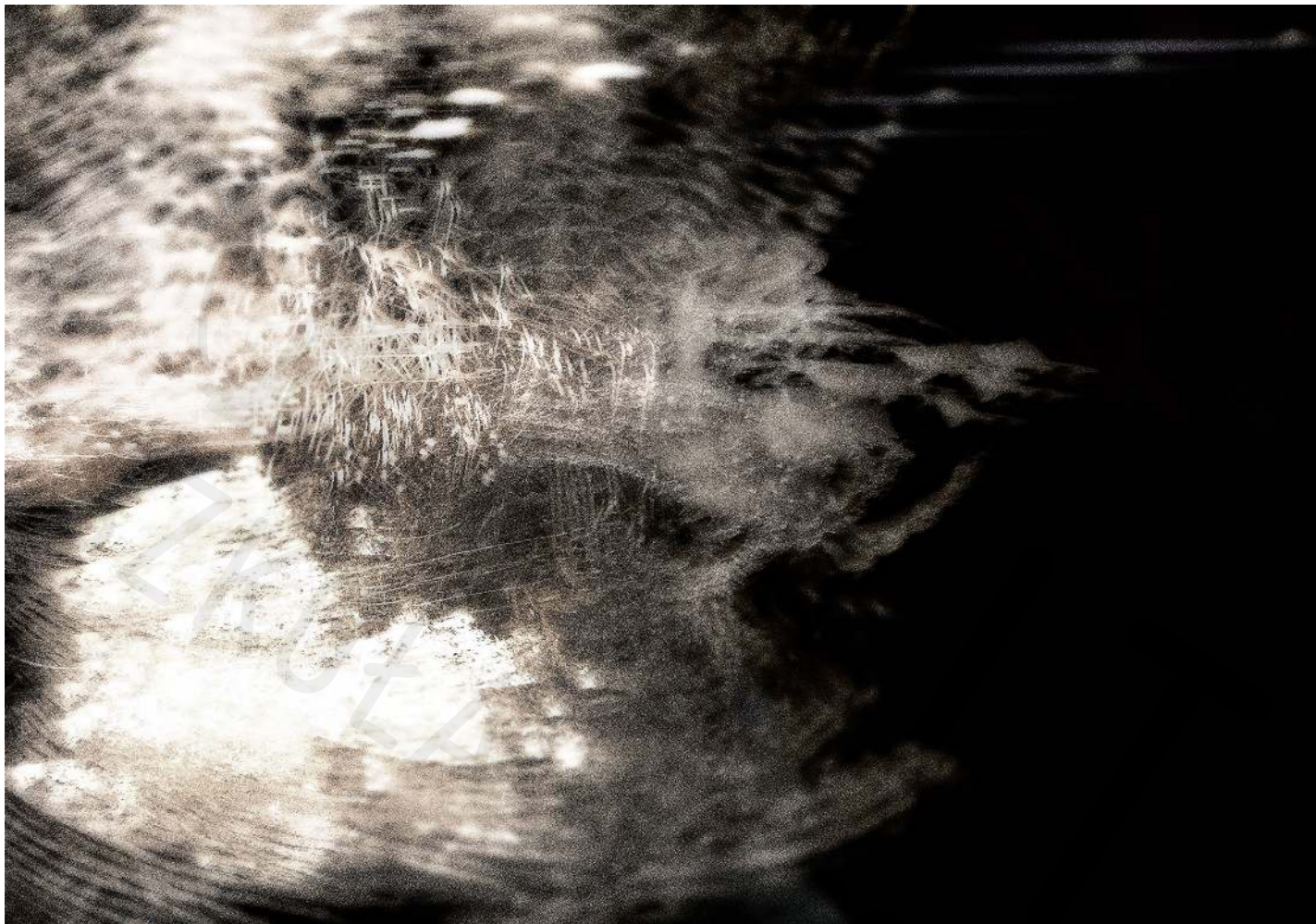
druk pigmentowy

Immersion 1

pigment printing

70 x 100 cm

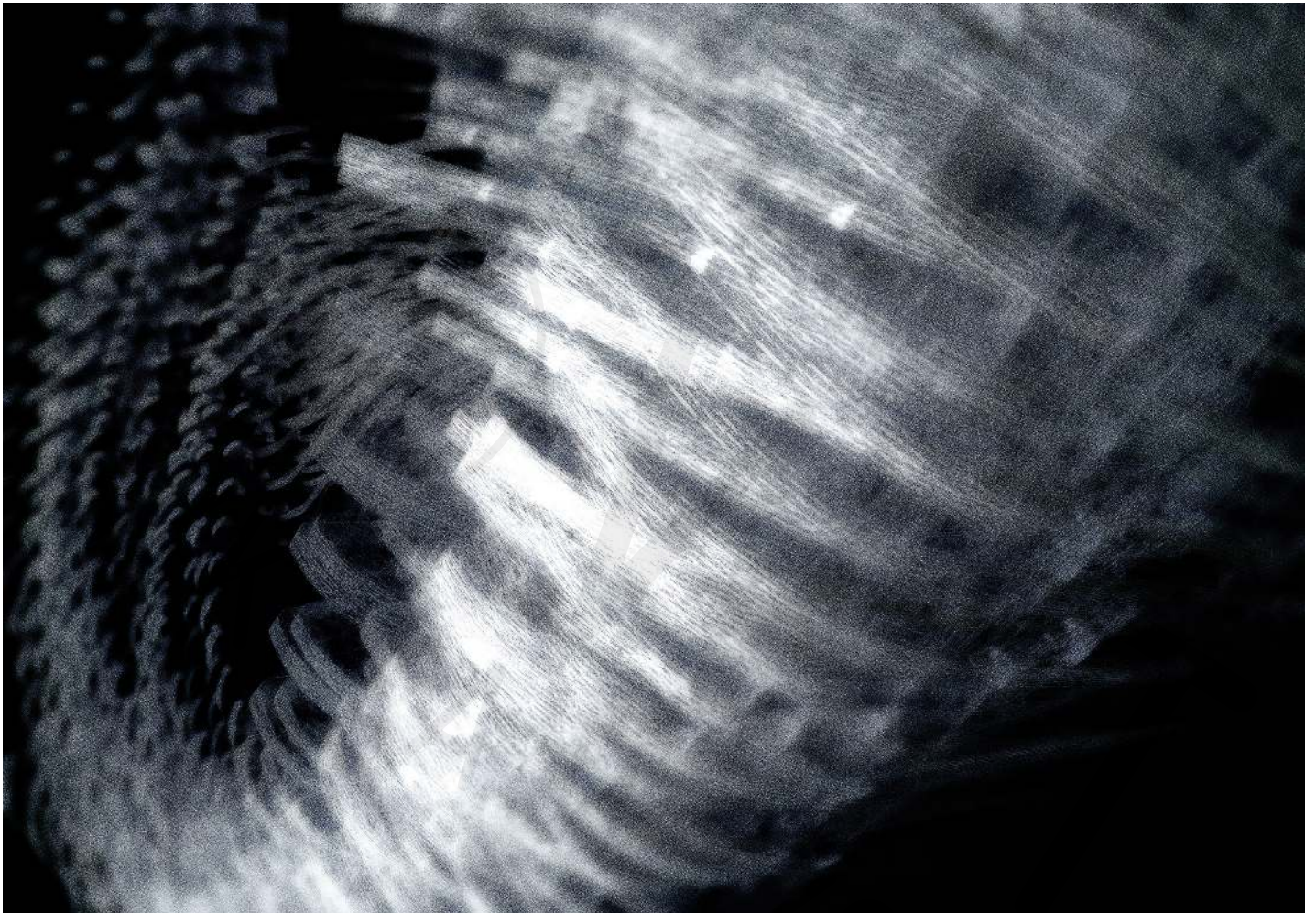
2023



Immersja 2
druk pigmentowy
Immersion 2
pigment printing
70 x 100 cm
2023



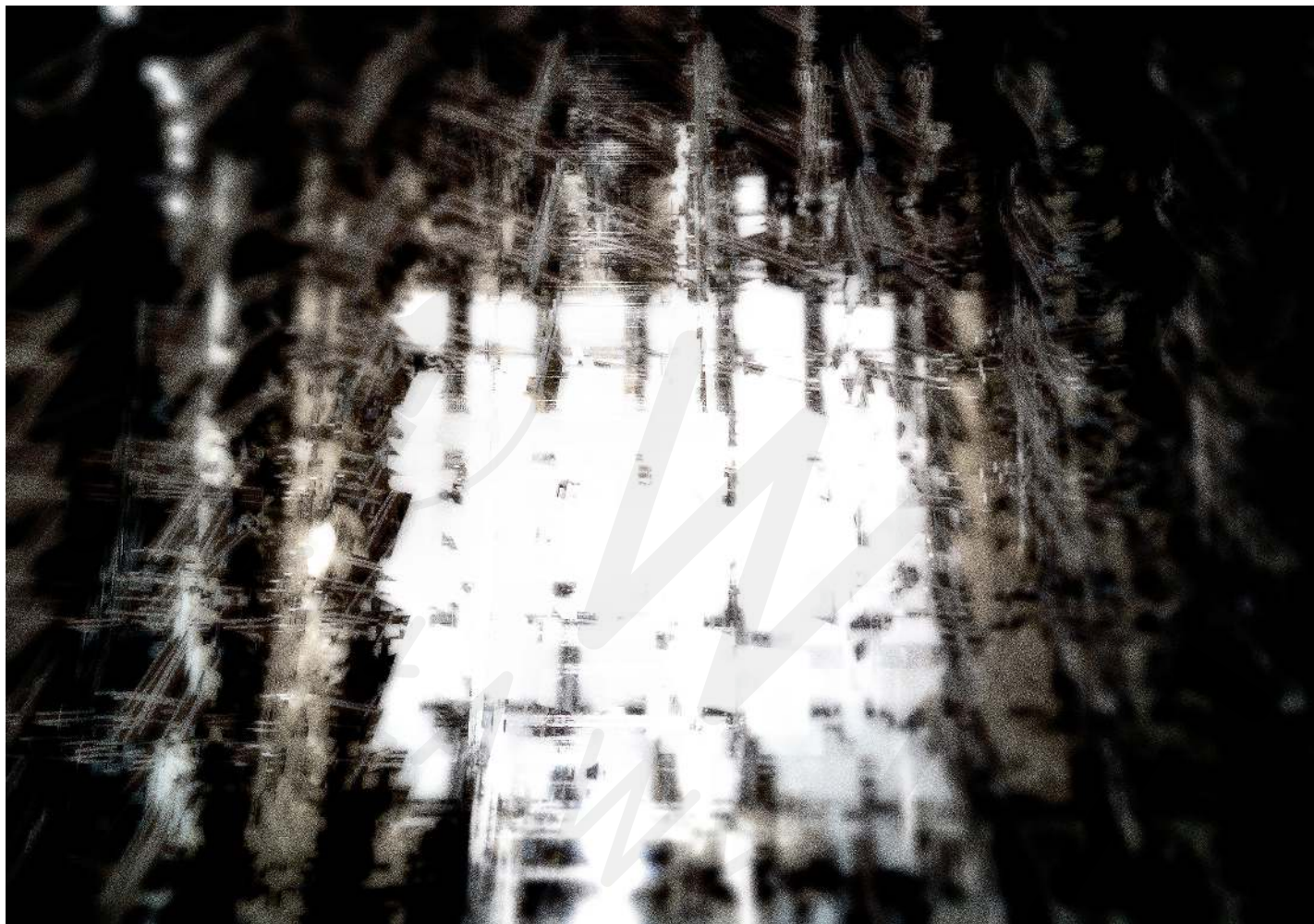
Immersja 3
druk pigmentowy
Immersion 3
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 4
druk pigmentowy
Immersion 4
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 5
druk pigmentowy
Immersion 5
pigment printing
70 x 100 cm
2023



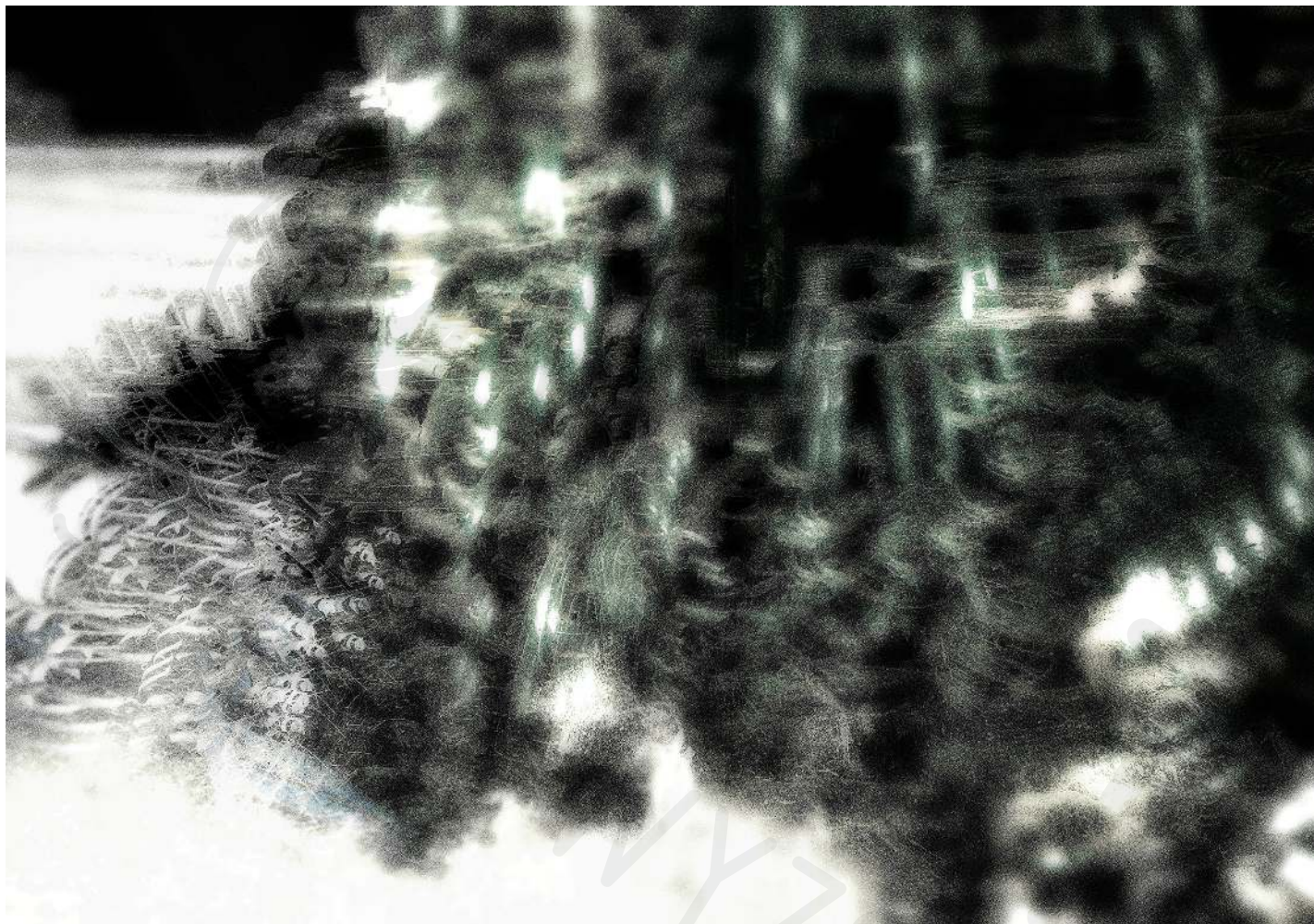
Immersja 6
druk pigmentowy
Immersion 6
pigment printing
70 x 100 cm
2023



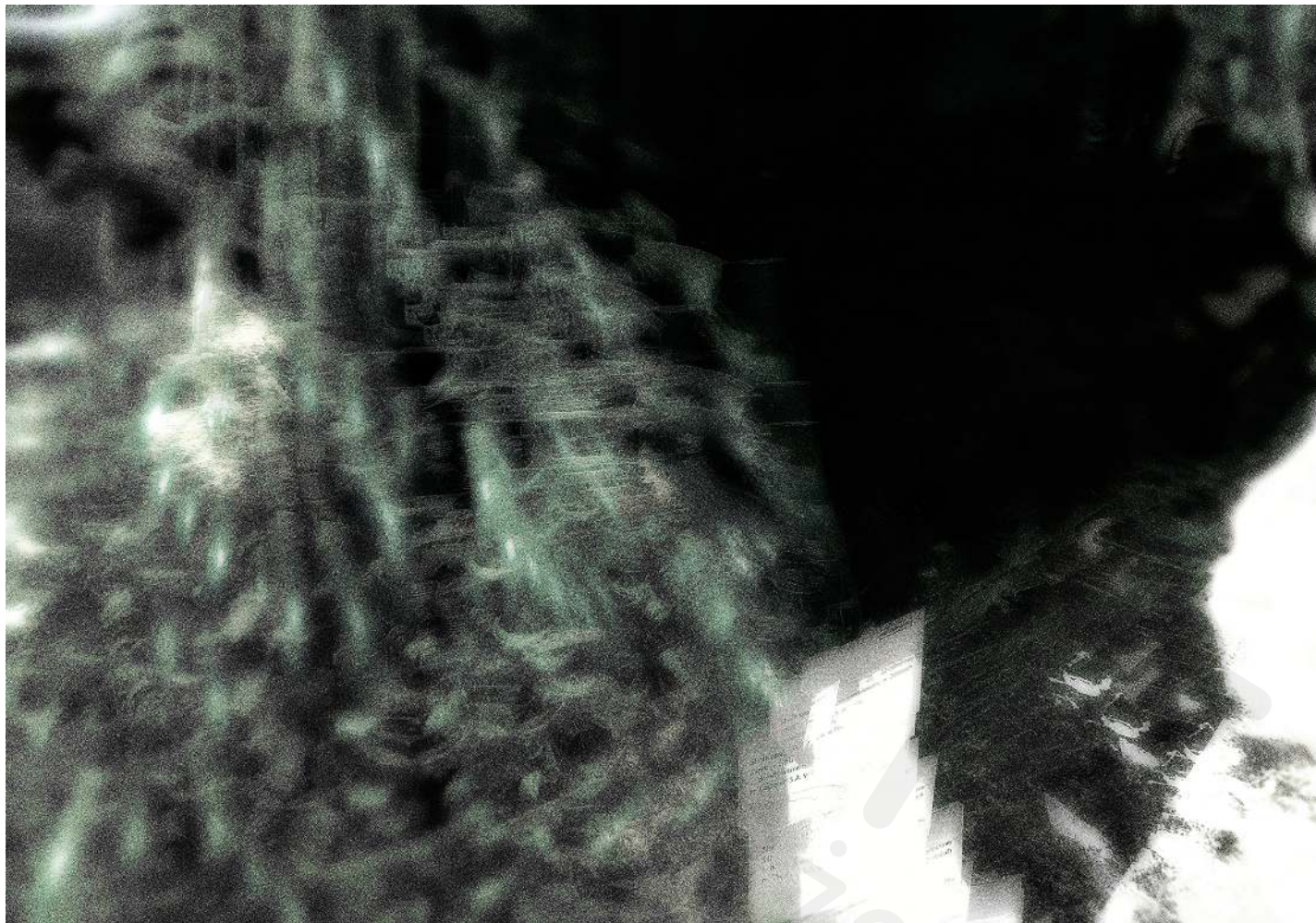
Immersja 7
druk pigmentowy
Immersion 7
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 8
druk pigmentowy
Immersion 8
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 9
druk pigmentowy
Immersion 9
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 10
druk pigmentowy
Immersion 10
pigment printing
70 x 100 cm
2023



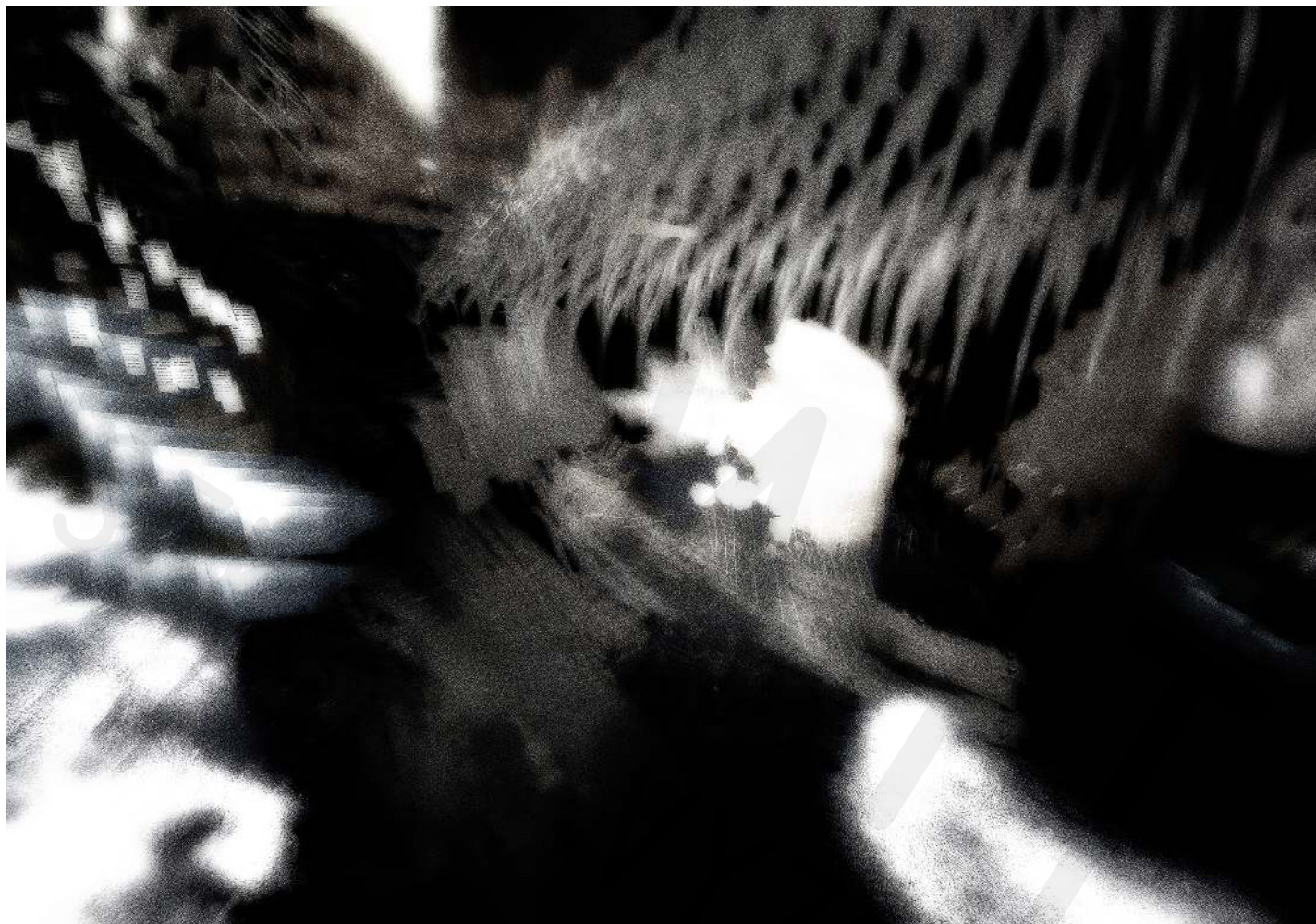
Immersja 11
druk pigmentowy
Immersion 11
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 12
druk pigmentowy
Immersion 12
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 13
druk pigmentowy
Immersion 13
pigment printing
70 x 100 cm
2023



Immersja 14
druk pigmentowy
Immersion 14
pigment printing
70 x 100 cm
2023



SZKOŁA WYŻSZA

Immersja 15

druk pigmentowy

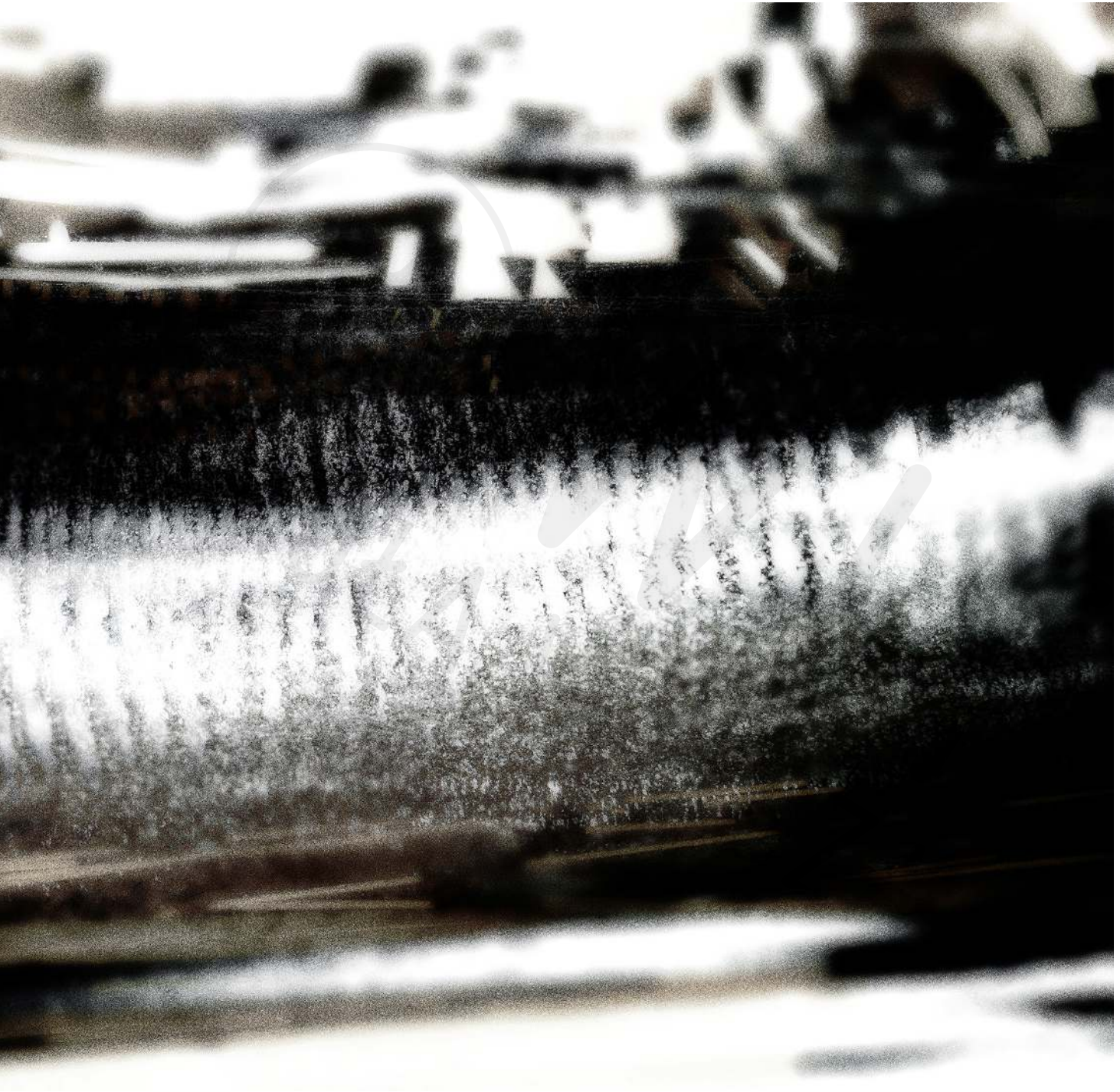
Immersion 15

pigment printing

70 x 100 cm

2023







ZENON BALCER

absolwent Wydziału Grafiki Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, dyplom w Pracowni Rysunku Filmowego pod kierunkiem prof. Jerzego Kuci. Stopień doktora sztuki uzyskał na Wydziale Grafiki i Sztuki Mediów Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu. Działa w obszarze sztuki nowych mediów łącząc cyfrową fotografię i wideo z tradycyjnymi technikami graficznymi. W swoich pracach stara się uchwycić to, co wyjątkowe i ulotne. Bliskie są mu zagadnienia związane z przenoszeniem na nieruchomą płaszczyznę informacji o modyfikacjach formy obiektów powstających w skutek zmian punktu obserwacji i upływu czasu. Zdobycza wielu nagród i wyróżnień artystycznych m.in. w „Europejskim Festiwalu Fabuły, Dokumentu i Reklamy Euroshorts 2002”, „Ekologii w obiektywie”, „Foto-pein - Konkursie Fotografii Przemysłowej i Industrialnej”. Przez

wiele lat tworzył dla TVP i TVN czołówki telewizyjne, studia wirtualne i oprawy graficzne do programów kulturalnych, sportowych i politycznych. Współpracował w zakresie zaawansowanych technik obróbki obrazu z Wojskową Akademią Techniczną, ITI Film Studio, Chimney Pot i Film Factory. Stypendysta Emily Carr College of Art and Design w Vancouver oraz Narodowej Agencji Wymiany Akademickiej NAWA, Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego. Należy do Związku Polskich Artystów Plastyków Okręgu Warszawskiego. Współzałożyciel Polsko-Norweskiej Platformy Fotograficznej Pixel. Wykładowca Wyższej Szkoły Informatyki Stosowanej i Zarządzania pod auspicjami Polskiej Akademii Nauk w Warszawie, gdzie prowadzi Pracownię Animacji i Filmu Cyfrowego.



ZENON BALCER

a graduate of the Department of Graphics at the Jan Matejko Academy of Fine Arts in Kraków, diploma in the Film Drawing Division of prof. Jerzy Kucia. He obtained a doctorate in arts at the Department of Graphics and Media Art of the Eugeniusz Geppert Academy of Fine Arts in Wrocław. He works in the field of new media art, combining digital photography and video with traditional graphic techniques. In his monochrome works, he tries to capture what is unique and fleeting. Close to him are issues related to modifications of the form of objects that arise as a result of changes in the point of observation and the passage of time. Winner of many awards and artistic distinctions, incl. at the “Euroshorts 2002 European Film, Document and Advertising Festival”, “Ecology in the Lens”, “Foto – Pein Competition of Industrial Photography”. For

many years, he created openings, virtual studios and graphics for cultural, sports and political programs for Polish nationwide TV stations. He collaborated in the field of advanced image processing techniques with the Military University of Technology, ITI Film Studio, Chimney Pot and Film Factory. Scholarship holder of Emily Carr College of Art and Design in Vancouver, Canada and also The Polish National Agency for Academic Exchange. He is a member of The Union of Polish Artists of the Warsaw District. Co-founder of the Polish-Norwegian Photographic Platform Pixel. Lecturer at the University of Information Technology and Management under the auspices of the Polish Academy of Sciences in Warsaw, where he runs the Animation and Digital Film Studio.



zenonbalcer.art

Ostatnie wystawy indywidualne

2022 „Inklinacje”, Exhibition halls „Rafael Mihailov”, Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego w Wielkim Tarnowie, Wydział Sztuk Pięknych, Bułgaria

2022 „Polaryzacja”, Uniwersytet Lipawski, Lipawa, Łotwa

2022 „Korelacje”, Centrum Sztuki Współczesnej Solvay, Kraków

2021 „Rozwarstwienie”, Kongres Polaków w Republice Czeskiej, Czeski Cieszyn, Czechy

2021 „Kondensacja”, Galeria Casa Matei, Cluj-Napoca, Rumunia

2017 „Zatrzymanie”, Galeria Korekta, Dom Artysty Plastyka, Warszawa

2017 „Od...do”, Galeria Fotografii Korytage, Wolskie Centrum Kultury, Warszawa

2016 „Oddech”, Galeria Młynek, Wolskie Centrum Kultury, Warszawa

Wybrane wystawy zbiorowe

2022 „10xWIT”, Kętrzyńskie Centrum Kultury, Galeria RastArt, Kętrzyn

2020 „Na pomoc Australii!”, Galeria Pragaleria, Warszawa

2018; 2017; 2016 „Grafika WIT. Prace wykładowców i studentów WIT”, Centrum Sztuki Fort Sokolnickiego, Warszawa

2018 „Wystaw się w CWS”, Centrum Sztuki Współczesnej w Toruniu

2018 „Wystawa wystaw”, Galeria Plakatu Wyższej Szkoły pod auspicjami PAN, Warszawa

2015; 2014; 2013 „Grafika WIT. Prace wykładowców i studentów WIT”, Muzeum Plakatu w Wilanowie, Warszawa

2014 „Wiele twarzy Warszawy”, Stara Galeria ZPAF, Warszawa

2014; 2013; 2011 „Fotomiastikon”, Galeria Jabłkowskich, Warszawa

2013 „Pół ściany. Wystawa klubu fotograficznego Fokóz”, Służewski Dom Kultury, Warszawa

2011 „Piksel. Polsko-Norweska Platforma Fotograficzna”, Willa Decjusza, Kraków; Galeria Stylo, Oslo, Norwegia

2011; 2008 „Foto-pein. Międzynarodowy Konkurs Fotografii Przemysłowej i Industrialnej”, Dom Kultury, Rybnik

2011; 2008 „Ekologia w obiektywie”, Stara Galeria ZPAF, Warszawa; mury Barbakanu, Warszawa; Skwer Kościuszki, Gdynia

2009 „75 lat rozstań i powrotów”, Galeria Okęcie, Warszawa

2008 „Cyfrowe oko”, Dom Kultury, Zwoleń

2002 „Europejski Festiwal Fabuły, Dokumentu i Reklamy Euroshorts 2002”, Narodowa Galeria Sztuki Zachęta, Warszawa



Recent individual exhibitions

2022 "Inclinations", Exhibition halls "Rafael Mihailov", University of Veliko Tarnovo St. Cyryl and St. Methodius, Faculty of Fine Arts, Bulgaria

2022 "Polarization", Liepaja University, Liepaja, Latvia

2022 "Correlations", Solvay Centre for Contemporary Art, Cracow

2021 "Delamination", Kongres Poláků v České republice, Czech Cieszyn, Czechia

2021 "Condensare", Casa Matei Gallery, Cluj-Napoca, Romania

2017 "Stoppage", Korekta Gallery, Artist Center, Warsaw

2017 "From ... to", Korytage Photo Gallery, Wola Cultural Center, Warsaw

2016 "Breath", Młynek Gallery, Wola Cultural Center, Warsaw

Selected group exhibitions

2022 "10xWIT", Cultural Centre, RastArt Gallery, Kętrzyn

2020 "Aid to Australia!", Pragaleria Gallery, Warsaw

2018; 2017; 2016 "WIT Graphics. Works by Lecturers and Students from WIT", Sokolnicki Fort Art Center, Warsaw

2018 "Show Yourself at CWS", Contemporary Art Center, Toruń

2018 "Exhibition of Exhibitions", Poster Gallery under the auspices of the Polish Academy of Sciences, Warsaw

2015; 2014; 2013 "WIT Graphics. Works by Lecturers and Students of the WIT", Poster Museum in Wilanów, Warsaw

2014 "Many Faces of Warsaw", ZPAF Old Gallery, Warsaw

2014; 2013; 2011 "Fotomiastikon", Jabłkowski Gallery, Warsaw

2013 "Half the Wall. Fokóz Photo Club Exhibition", Służew Community Centre, Warsaw

2011 "Pixel. Polish-Norwegian Photographic Platform", Decius Villa, Kraków; Stylo Gallery, Oslo, Norway

2011; 2008 "Foto-Pein International Competition of Industrial Photography", Community Centre, Rybnik

2011; 2008 "Ecology Through the Lens", Old ZPAF Gallery, Warsaw; the walls of the Barbican, Warsaw; Kościuszko Square, Gdynia

2009 "75 Years of Breakups and Returns", Okęcie Gallery, Warsaw

2008 "Digital Eye", Community Centre, Zwolenń

2002 "Euroshorts 2002 - European Film and Advertising Festival", Zachęta National Gallery of Art, Warsaw



kurator wystawy:

Jarosław Tondera

aranżacja i opracowanie plastyczne:

Zenon Balcer

realizacja techniczna:

Bartłomiej Solarz-Nieśłuchowski
Olga Lesicka

promocja wystawy:

Centrum Sztuki Współczesnej Solvay
Dział Promocji WIT Szkoły Wyższej

katalog:

Olesia Szynekarewicz

okładka, plakat:

Zenon Balcer

exhibition curator:

Jarosław Tondera

arrangement and artwork:

Zenon Balcer

technical support:

Bartłomiej Solarz-Nieśłuchowski
Olga Lesicka

exhibition promotion:

Solvay Centre for Contemporary Art
WIT Promotion Department

catalogue:

Olesia Szynekarewicz

cover, poster:

Zenon Balcer



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

**University of Information Technology
and Management under the auspices of the
Polish Academy of Sciences**

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

KIERUNEK GRAFIKA

Grafika użytkowa

Technologie multimedialne
Projektowanie graficzne w internecie

Studia ii stopnia

Grafika cyfrowa
Zaawansowane multimedia

Studia podyplomowe

Grafika komputerowa

GRAPHICS DIRECTION

Utility graphics

Multimedia technologies
Graphic design on the Internet

Second-cycle studies

Digital graphics
Advanced multimedia

Postgraduate studies

Computer Graphics

ISBN: 978-83-67320-55-9