

W dniu 24 czerwca 2016 roku odbyły się obrady jury komisji konkursowej II Międzynarodowego Konkursu Kaszubskiej Sztuki Wizualnej „Cassubia Visuales” na plakat z przetworzonym wzorem kaszubskim.

Ideą konkursu jest transformacja tradycyjnego wzoru kaszubskiego na współczesną formę wizualną. Inspirowanie do poszukiwania i odkrywania motywów kaszubskich, a także między innymi pozyskanie prac graficznych o wysokim poziomie artystycznym.

W konkursie wzięły udział **74 osoby, które przesłały 124 prace** z całej Polski. W roku ubiegłym były to 44 osoby i 92 przesłane prace.

Jury w składzie: przewodnicząca – dr Marta Flisykowska (Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku), mgr Benita Grzenkowicz-Ropela (Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej w Wejherowie), mgr sztuki Paulina Piotrowska (Miejski Dom Kultury w Redzie) przyznało I, II, III miejsce oraz trzy wyróżnienia.

**WERNISAŻ ORAZ WRĘCZENIE NAGRÓD ODBĘDZIE SIĘ 8 LIPCA 2016,
O GODZINIE 18:00 W FABRYKI KULTURY W REDZIE, UL. ŁĄKOWA 59A.**

HARMONOGRAM EKSPOZYCJI WYSTAWY "CASSUBIA VISUALES II":

8.07-30.07.2016 | FABRYKA KULTURY | REDA (ul. Łąkowa 59 A) | PON-PT 9:00-17:00 // SB-NDZ 12:00 -18:00

1.08-31.08.2016 | MUZEUM PIŚMIENICTWA I MUZYKI KASZUBSKO-POMORSKIEJ | WEJHEROWO (ul. Zamkowa 2) | PON-PT 9:00 -18:00 // SB-NDZ 11:00 -17:00

2.10-16.10.2016 | BIBLIOTEKA POLITECHNIKI GDAŃSKIEJ | GDAŃSK (ul. Gabriela Narutowicza 11/12) | PON-PT 9:00 - 20:00 // SB 9:00 – 15:00

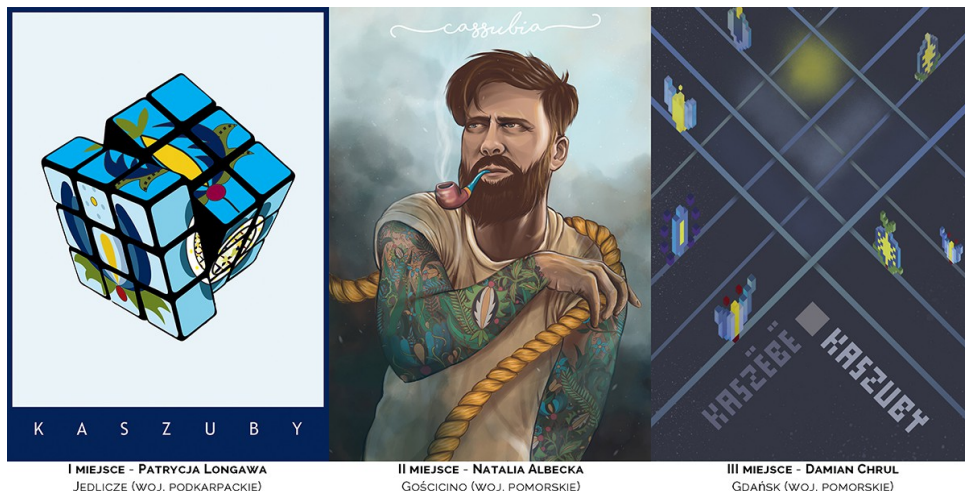
20.10-20.11.2016 | DOM KULTURY SM JANOWO | RUMIA (ul. Pomorska 11) | W godzinach pracy domu kultury

Organizator: Miejski Dom Kultury w Redzie.

PATRONAT HONOROWY STAROSTY WEJHEROWSKIEGO - Gabrieli Lisius

Fundatorzy nagród: Miejski Dom Kultury w Redzie, Starostwo Powiatowe w Wejherowie, Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej w Wejherowie.

Nagrodzeni:

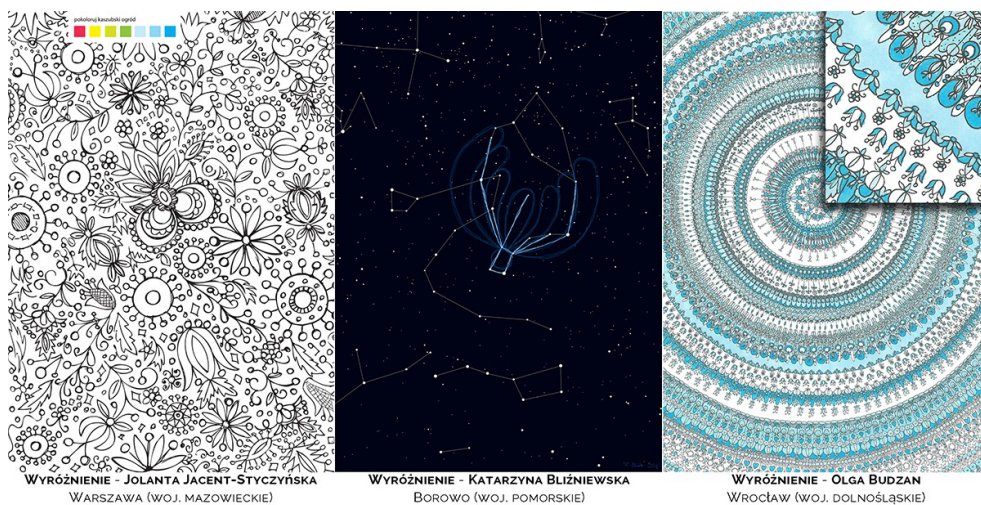


I miejsce - Patrycja Longawa (*Jedlicze, woj. podkarpackie*)

II miejsce - Natalia Albecka (*Gościcino, woj. pomorskie*)

III miejsce - Damian Chrul (*Gdańsk, woj. pomorskie*)

Wyróżnienia:



Olga Budzan (*Wrocław, woj. dolnośląskie*)

Jolanta Jacent-Styczyńska (*Warszawa, woj. mazowieckie*)

Katarzyna Bliźniewska (*Borowo, woj. pomorskie*)

Uzasadnienie wyboru:

Przewodnicząca komisji - dr Marta Flisykowska - pracuje na Wydziale Architektury i Wzornictwa w pracowni Designu Eksperymentalnego Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku, współpracuje z Gdańską Fundacją Przedsiębiorczości STARTER, Fundacja Win-Win, Centrum Designu Gdynia, Instytutem Kultury Miejskiej w Gdańsku. Przez wiele lat aktywnie działała w stowarzyszeniu i zarządzie Pomorskiego Stowarzyszenia Projektantów PoCoTo.

I miejsce - Patrycja Longawa - „Praca pani Patrycji Longawy jednomyślnie zachwycała i zwróciła uwagę Jury. Został doceniony warsztat, nienaganna prezentacja jak i kompozycja i styl. Jednak wszystkie powyższe atrybuty to profesjonalne wykorzystanie umiejętności służące idei. Nagroda główna została przyznana szczególnie za wieloznaczne a mimo to spójne odniesienie się do kwintesencji działania motywów jakie tworzą wzory ludowe w tym wypadku kaszubskie. Kostka Rubika jako metafora całości, jej możliwość przekształcania, idealnie oddaje charakter kompozycji wielości szkół haftu. Autorce brawa i gratulacje!”.

Wyróżnienie - Olga Budzan - „Jury zwróciło uwagę na prace pani Olgi Budzan, gdyż była to jedna z niewielu prac wykonana odręcznie. Delikatność, ogromna praca i wnikliwość w detal przywiodło na myśl mózół i trud pracy tradycyjnych hafciarek. Dodatkowo Jury zauważa wielokulturowość w pracy która na pierwszy rzut oka przywodzi na myśl buddyjskie mandale. Gdy jednak przyjrzymy się i wczytamy w detal zauważamy iż kolistą kompozycją oparta jest na motywach występujących w hafcie kaszubskim. Ten rodzaj myślenia pokazuje, że z tradycyjnych motywów osiągnąć nową jakość.”.

Członek komisji – mgr Benita Grzenkowicz-Ropela – st. kustosz Muzeum Piśmiennictwa i Muzyki Kaszubsko-Pomorskiej w Wejherowie – Dział Sztuki i Pamiątek po Pisarzach.

II miejsce - Natalia Albecka - „Spojrzenie na ornamentację kaszubską poprzez pryzmat sztuki popularnej. Nowe, świeże podejście do zagadnienia stosowania wzornictwa kaszubskiego – haft stał się wzorem tatuażu. W tej pracy można zaobserwować inne nastawienie do samej struktury i materii haftu – igła „dzierga” nie płótno ale skórę. Tożsamość kaszubska zostaje tu zmanifestowana w sposób jednoznaczny – „cielesny”. Tatuaz, który jeszcze do niedawna był synonimem subkultury, środowisk wykluczonych dzisiaj stał się symbolem popkultury. Interesująca jest sama forma portretu przypominająca socrealistyczną konwencję z lat 50. XX w. obrazująca

silnego, patrzącego się w dal rybaka - silnego w tym wypadku tradycją. Mimo zamierzonej „patetyczności”, konwencjonalności praca z dużym poczuciem humoru i dystansu do otaczającej nas rzeczywistości, w której tradycja stała się częścią popkultury. Połączenie wizji pokoleń, dla których tradycja i tożsamość kaszubska jest ponadczasowa. Sposób opracowania – łączący technikę grafiki komputerowej z odręcznym rysunkiem – czyli znowu tradycja połączona z nowoczesnością”.

Wyróżnienie - Katarzyna Bliźniewska - „Dla oczarowanych wzornictwem kaszubskim nawet konstelacje gwiazdne mogą przypominać ornamentacje hafciarską, inspirować może wszystko nawet niebo. Nicią wyobraźni autorka połączyła gwiazdny firmament ukazujący najbardziej charakterystyczny dla wszystkich szkół hafciarskich wzór palmety. Praca – abstrakcyjna i oszczędna w formie, jednoznaczna i czytelna w przekazie”.

Członek komisji – mgr sztuki Paulina Piotrowska – inicjator konkursu, kierownik ds. kultury i grafik w Fabryce Kultury (Miejskim Domu Kultury w Redzie), instruktor sitodruku i rysunku, absolwentka gdańskiej Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku.

III miejsce - Damian Chrul - „Plakat Damiana Chrula przedstawia zbiór wzorów kwiatów kaszubskich przetworzonych w trójwymiarową formę kubiczną, która wydaje się poruszać na niciach haftu. Forma nawiązuje do stylistyki gier komputerowych, zarówno w wydaniu 8-bitowego retro – jak „Space Invaders”, czy też do współczesnych gier – jak „Minecraft”. Przetworzenie symbolu kwiatów kaszubskich, w pracy Damiana Chrula, poprzez przeniesienie formy piksela z płaskiego do trójwymiarowego świata jest ciekawym zabiegiem artystycznym. Od razu nasuwa się myśl o produkcji gry komputerowej zręcznościowej, chociażby na podobieństwo kultowego Pac-Mana, w której kwiaty kaszubskie mogłyby być >>zjadane<< przez Gryfa Kaszubskiego. Idea plakatu jest na pewno pełna otwartych koncepcji – wartych realizacji w >>realu<<”.

Wyróżnienie - Jolanta Jacent-Styczyńska - „Plakat inspirowany kolorowanymi dla dorosłych, został wykonany w dość ciekawy sposób. Inspirowane kwiaty kaszubskie – można >>pokolorować<< według zaproponowanej palety, nawiązującej do kolorów Kaszub. Niekoniecznie w sposób zgodny z oryginałem, dzięki czemu otrzymamy kolejną transformację haftu kaszubskiego. Jest to kolejny pomysł, który można by rozwinąć w formę użytkową, na przykład tworząc kolorowanymi wzorów kaszubskich poszczególnych szkół haftu wraz z odpowiednimi paletami

kolorystycznymi (każda szkoła czymś się różni). Jest to też plakat prosty, minimalistyczny, a zarazem błyskotliwy. Byłby idealnym do promocji Kaszub w Polsce”.

Słowa przewodniczącej jury – dr Marty Flisykowskiej

(Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku)

„Idea konkursu jest krzewienie lokalnej kultury, odnoszenie się do tradycyjnych wzorów a to wszystko w nowej odsłonie. Balansowanie na pograniczu tradycji i nowoczesności nigdy nie było łatwe. Mamy za sobą już drugą edycję konkursu. Zauważyliśmy kilka tendencji, jedne opierają się tylko na wykorzystywaniu tradycyjnych wzorów i zastosowaniem ich w kompozycji plakatu lub w innej konfiguracji graficznej, inne przekształcają same wzory, jeszcze inne łączą te dwie rzeczy. Nie jest to proste, aby zachowując wartość merytoryczną stworzyć coś nowego. Trzeba być przy tym wszystkim odważnym i wychodzić poza schemat, jednak bez wiedzy, pamięci o korzeniach wspomnianą odwagę będzie jedynie próżnym zuchwalstwem nie mającym nic wspólnego z ideą konkursu.

Mieliśmy okazję podziwiać wiele prac i również nas jurorów wiele to nauczyło i poddało pod refleksję część odniesień i inspiracji. Niektóre kompozycje bardzo powierzchownie odnosiły się do tematu, inne nie wychodziły poza schemat. Dlatego właśnie nagrodzone prace mają być pewnym drogowskazem na przyszłość. Oczywiście nie w znaczeniu kopiowania zaś do objęcia bardziej intensywnych poszukiwań. Wbrew konformistycznym założeniom zgadzamy się, że dopóki kultura żyje musi się zmieniać i rozwijać, i tylko dzięki sumiennej wnikliwości i bogatej wyobraźni ma szansę wejść na wysoki poziom nie tylko sztuki, ale i wiedzy o kulturze.

Poziom z roku na rok wzrasta i miejmy nadzieję, że dzięki zaangażowaniu organizatorów uda się stworzyć modernistyczny wzór redzki będący nową szkołą haftu, a tym samym nową odpowiedzią na hafty i wzory współcześnie z Kaszub płynące”.