

WYNIKI KONKURSU NA GADŻET PROMUJĄCY KULTURĘ POLSKĄ

150 projektów zgłoszono do konkursu na opracowanie projektu koncepcyjnego gadżetu promującego kulturę polską zorganizowany przez Instytut Adama Mickiewicza. Wybór padł na projekty wskazujące na barwny, nowoczesny charakter Polski – kraju o bogatej kulturze... także osobistej.

Konkurs skierowany był do studentów i absolwentów wydziałów projektowania, architektury oraz kierunków artystycznych szkół wyższych.

Zadanie konkursowe polegało na stworzeniu gadżetu promującego Polskę jako kraj nowoczesny i otwarty. Organizator oczekiwał projektów wzbudzających zainteresowanie i wywołujących pozytywne skojarzenia z kulturą polską. Zgłaszać można było dwa rodzaje prac – gadżet przeznaczony do szerokiej dystrybucji, głównie wśród młodych odbiorców oraz gadżet ekskluzywny stworzony z myślą o wąskiej grupie międzynarodowych menedżerów, osób na kierowniczych stanowiskach.

WERDYKT JURY KONKURSU NA OPRACOWANIE PROJEKTU KONCEPCYJNEGO GADŻETU PROMUJĄCEGO KULTURĘ POLSKĄ

Po zapoznaniu się ze zgłoszonymi pracami konkursowymi Jury w składzie:

Czesława Frejlich (redaktor naczelna kwartalnika 2+3 D);

Ewa Gołębiowska (dyrektor Zamku Sztuki i Przedsiębiorczości w Cieszynie);

Paweł Potoroczyn (dyrektor Instytutu Adama Mickiewicza);

Magdalena Mich (rzecznik prasowy Instytutu Adama Mickiewicza);

Grzegorz Niwiński (dziekan Wydziału Wzornictwa Przemysłowego ASP w Warszawie);

Łukasz Drgas (właściciel sklepu z polskim designem Magazyn Praga);

Bogna Świątkowska (prezes Fundacji Bęc Zmiana),

podczas obrad w dniu 13.05.2009 postanowiło w głosowaniu jawnym wyróżnić nagrodami następujące prace:

I nagroda 15 000 zł dla pracy „Karabińczyki“ (godło: 051019, autorzy: Jan Jaworski, Magda Kryńska, Grzegorz Sławiński),

II nagroda 10 000 zł dla pracy „RĘCZNOŚĆ“ (godło: KMMS01, autorzy: Katarzyna Molicka, Michał Sowa),

III nagroda 5 500 zł dla pracy „Rękawiczki WARM WELCOME“ (godło: m48223, autor: Marta Malesińska).

Wyróżnienia po 1 500 zł otrzymują:

„.pl“ (godło: 445446, autorzy: Paweł Dadok, Joanna Madej),

„Pieczątki“ (godło: 323632, autorka: Justyna Fałdzińska),

„Koszulka“ (godło: 31415, autorka: Anna Aflut).

Jury wykorzystało zapis regulaminu o dowolnym rozdysonowaniu kwoty przewidzianej na nagrody, przyznało I, II i III nagrodę oraz trzy wyróżnienia wykorzystując pełną kwotę przewidzianą regulaminem.

Zespół autorów zwycięskiej propozycji zostanie zaproszony do pracy nad realizacją projektu. Projekty wyróżnione w konkursie trafią do produkcji.

Nagrodzone projekty:

I NAGRODA: MOŻESZ MIEĆ POLSKĘ JAKĄ TYLKO SOBIE WYMARZYSZ! JAN JAWORSKI, MAGDA KRYŃSKA, GRZEGORZ SŁAWIŃSKI [WARSZAWA]

Opis autorski projektu: „Chcieliśmy zaprojektować przedmiot praktyczny, nie bezużyteczną pamiątkę. Przedmiot powstał w dwóch wersjach rozmiarowych; jako modny gadżet bądź dyskretny dodatek. Szukaliśmy elementu będącego symbolem samym w sobie, ale także mogącego łączyć różnorodne motywy i być nośnikiem wielowymiarowej informacji. Naturalnym wyborem był kształt nawiązujący do geografii jako jednoznaczna oraz łatwo zapamiętywana forma. Świadomie zrezygnowaliśmy z jednoznacznego wyboru motywu, wspomniane warianty dają nieograniczone możliwości przekazu informacji, od dosłownych skojarzeń po bardziej symboliczne. W efekcie możesz

mieć Polskę jaka tylko sobie wymarzysz”.

II NAGRODA:

KATARZYNA MOLICKA, MICHAŁ SOWA [SOSNOWIEC]

Kultura jest to całokształt duchowego i materialnego dorobku społecznego. Na dorobek ten składa się wiele czynników m.i. kultura języka. Język polski pomimo swojej skomplikowanej wymowy i zawiłych reguł gramatyki i ortografii, wywołuje w obcokrajowcach rozmaite reakcje: od gęsiej skórki i westchnień zachwytu po pot na czole i spuchnięty język.

Założeniem projektu jest przeniesienie polskich znaków diakrytycznych na niewielkie rozmiarem nośniki. Gadżet występuje w dwóch wersjach. Pierwsza to ekskluzywnie spinki do mankietów, będące wysokiej klasy wyrobem jubilerskim. Druga wersja jest przeznaczona do szerokiej dystrybucji – jest prostokątną metalową spinką z nadrukowaną na nią literą.

III NAGRODA: RĘKAWICZKI WARM WELCOME

MARTA MALESIŃSKA [WARSZAWA]

Opis autorski: Rozpoczynając rozmowę z obcokrajowcami często, zanim przejdziemy do bardziej zaawansowanych zagadnień, wymieniamy parę uwag o klimacie, tradycyjnej kuchni, porównujemy podstawowe zwroty i specyficzne dla danego języka dźwięki. W odniesieniu do Polski często przywoływany jest fakt zimnego, czy wręcz nieprzyjaznego klimatu. Dla wielu osób, zwłaszcza z Europy zachodniej i południowej, Polska to kraj fantastycznych, mroźnych zim i dziwnego, szeleszczącego języka. Takie są pierwsze skojarzenia i trudno się na nie obrażać. Projekt WARM WELCOME stara zmierzyć się z tymi stereotypami i wykorzystać je do stworzenia gadżetu, który pozwoliłby poczuć się ciepło gościom zza granicy niezależnie od warunków pogodowych.

W skład projektu WARM WELCOME wchodzi zestaw 3 par rękawiczek (może owych zestawów być znacznie więcej, te zaprezentowane tutaj mają na celu pokazać zasadę ich tworzenia) wykonanych z mieszanki włóczki wełnianej i akrylowej. Na każdej rękawiczce umieszczony jest zwrot powitalny – w wersji młodzieżowej projekt wykorzystuje określenia języka potocznego, w wersji ekskluzywnej – wyrażenia oficjalne. Pomysł na „ozdobienie” rękawiczek tekstami powitalnymi wziął się z doświadczeń zagranicznych autora projektu oraz obserwacji zachowań obcokrajowców w Polsce. Wiadomo jak ważne jest pierwsze wrażenie przy poznaniu nowej osoby, jeśli dodatkowo osoba ta pochodzi zza granicy i potrafi powiedzieć parę słów po polsku, automatycznie mamy do niej przychylny stosunek – pierwsze lody zostają przełamane, droga do przyjaźni lub choćby prostej znajomości otwarta. Ale jak się czuje obcokrajowiec w przypadku, gdy mimo szczerych chęci, nie jest w stanie zapamiętać, nie mówiąc o poprawnej wymowie, „dzień dobry” czy „cześć”? Mając przy sobie rękawiczki WARM WELCOME może po prostu unieść dłoń w geście pozdrowienia, a jego rozmówca przeczyta słowa powitania na jego rękawiczce!

Oprócz zwykłego „cześć”, możemy również zapytać: „Jak się masz?” i zakładając, że rozmówca zapyta nas w rewanżu o to samo, unieść lewą dłoń z napisem: „W porzo!”. W projekcie przyjęto zasadę, że prawa dłoń inicjuje spotkanie, wymianę pozdrowień, a lewa odpowiada lub kończy. Odpowiednio, więc w zestawie młodzieżowym numer 1 na prawej rękawiczce umieszczono napis: „cześć”, na lewej „na razie”, w zestawie numer 2 odpowiednio: „Jak się masz?” i „W porzo!”, w wersji ekskluzywnej: „Dzień dobry” i „Do widzenia”.

Zestawy młodzieżowe wykonane zostały w jaskrawych, kontrastujących kolorach. W zestawie ekskluzywnym dominują barwy stonowane: ciemna zieleń, srebrzysta szarość, tak by można je nosić również do bardziej eleganckich zestawów odzieżowych.

PROJEKTY WYRÓŻNIONE

PAWEŁ DADOK, JOANNA MADEJ [GLIWICE]: .PL

Laptop jest dziś nie tylko niezbędnym narzędziem w pracy. W połączeniu z internetem stanowi nieograniczone źródło informacji, a klawiatura otwiera furtkę do korzystania z tej wiedzy. Poprzez zauważenie sąsiedztwa liter „P” i „L” i ich wyróżnienie w prosty sposób wskazuje się użytkownikowi drogę do źródła wiedzy o Polsce i jej kulturze. Wystarczy wpisać w wyszukiwarkę internetową „.PL”.

JUSTYNA FAŁDZIŃSKA [WARSZAWA]: PIECZĄTKI

Wielu podróżnych odwiedzających Polskę, mówi że podoba się im w naszym kraju to, że jest taki eklektyczny, zawieszony jakby pomiędzy nowoczesnością a PRL-em. Dlatego mój projekt próbuje w jakiś sposób przenieść to

wrażenie na produkt, który może być doskonałym gadżetem promującym Polskę.

Gadżet składa się z kilku części :

Pudełko - wykonane z tworzywa o wymiarach 160 x 115 x 70 mm , na którego dnie są poduszeczki nasączone kolorowymi tuszami (czarny, niebieski, czerwony)

Pieczątki – wykonane z gumy , lub tworzywa sztucznego o podobnych właściwościach co guma, pieczętek jest 7, na każdej widać rysunek charakterystyczny dla Polski: Góry, Pałac Kultury i Nauki w Warszawie, Samochód Syrenka, Fala Bałtycka, Drzewo, Żubr.

Kartki pocztowe – 10 kartek pocztowych pustych po jednej stronie, z drugiej zaznaczone miejsce na przyklejenie znaczka i wpisanie adresu.

Każdy kto będzie miał taki zestaw może sam stworzyć kartkę pocztową . Może to być hybrydowy pejzaż albo coś zupełnie abstrakcyjnego jest mnóstwo możliwości, każdy może stworzyć dokładnie taki jaki chce i jaki widzi obraz Polski.

ANNA AFLUT [WARSZAWA]: KOSZULKA

Podstawowym problemem promocji Polski na arenie międzynarodowej jest bardzo mała świadomość na jej temat wśród obcokrajowców. Istnieje luka, którą należy wypełnić.

Nie chodzi tylko o brak wiedzy na temat zagadnień kulturalnych. Niekiedy pytanie o położenie Polski na mapie stwarza problemy. W prezentowanym projekcie mapa Polski została nałożona na wykrój koszulki w taki sposób, żeby Polska znalazła się w miejscu dekoltu.

Przekaz jest prosty: Tylko będąc w odpowiednim miejscu poznasz jej prawdziwe oblicze i kulturę. Kulturę, którą tworzą ludzie.