

Wystawa „Zanurzeni w sztuce”. Tak wygląda podwodny świat



O magicznym świecie podwodnej fotografii i sesji zdjęciowej w szczecineckim basenie opowiadał **Bartosz Bieniek**, pływacz i fotograf tego co pod wodą. Efekty jego dokonań można obejrzeć na wystawie w kinie Wolność.

W czwartek (12 czerwca) w holu kina Wolność odbył się wernisaż wystawy fotografii podwodnej „Zanurzeni w sztuce” autorstwa Bartosza Bieńka, instruktora nurkowania i pasjonata fotografii, który z niezwykłą wrażliwością łączy sztukę z eksploracją tajemniczych głębin.

Otwierając ekspozycję burmistrz Szczecinka **Jerzy Hardie-Douglas** zachęcał młodą publiczność do rozpoczęcia przygody z nurkowaniem, zwłaszcza, że niebawem taką możliwość stworzy Aqua Tur, szczecinecka spółka basenowa.

Prezentowane na wystawie prace to poruszające obrazy, ukazujące m.in. człowieka zanurzonego w przestrzeni wody – w dialogu z ruchem, światłem i ciszą. Każda fotografia to fragment opowieści o harmonii między ciałem a żywiołem, o ulotnym pięknie niewidzialnego na co dzień świata.

Wśród eksponowanych prac znajdują się także najnowsze zdjęcia z wyjątkowej sesji zrealizowanej na basenie w Szczecinku – intymne i pełne poetyckiej głębi kadry, które przenoszą widza do zupełnie innego wymiaru. Po wernisażu zapraszamy na prelekcję i spotkanie z artystą. Bartosz Bieniek opowiedział o technikach swojej

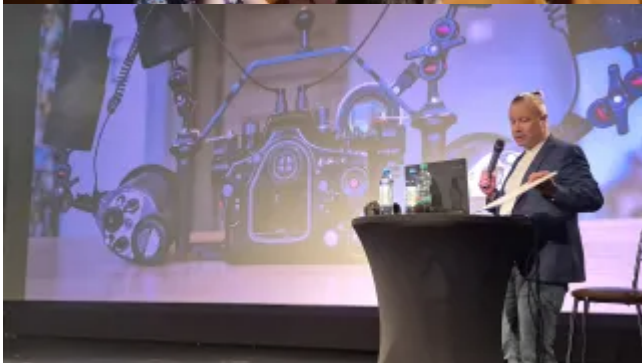
pracy, wyzwaniach związanych z fotografią podwodną oraz o magii sesji realizowanych w wodach mórz, oceanów i jezior. Także naszych, pojeziernych akwenów, które wraz z ich mieszkańcami są wdzięcznym tematem dla podwodnych fotografów.

Wystawę można obejrzeć w kinie. Bartosz Bieniek nawiąże także niebawem współpracę z Akademią Pływania spółki Aqua Tur i będzie realizował zdjęcia na jej potrzeby. – *W planach mamy także niebawem uruchomić naukę nurkowania, która wzbogaci ofertę zajęć na naszym basenie* – mówi **Sylwia Tummel**, menadżer Aqua Turu.

Akap









- [Share: Facebook](#)
- [Print](#)
- [PDF](#)

[Pozostałe aktualności](#)

[Archiwum](#)