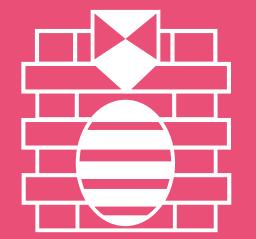


o
c
n
a
d
u



SADR

ZAVOD



ZAVOD ZA OBNOVU DUBROVNIKA
INSTITUTE FOR RESTORATION OF DUBROVNIK

UVODNA RIJEČ

arh. Iva Šoletić Knego (Platforma Grada Gladan)

Izložba "Dubrovački dizajneri o Gradu" nastala je kao želja za prezentiranjem procesa rada i realizacije projekata mladih dubrovačkih dizajnera na temu Grada. Na prikazima koje su oni odlučili predstaviti može se iščitati kako misle Grad i kako kroz svoj rad sudjeluju u njegovom životu. U svojim projektima oni oblikuju informacije koje mi kao građani svakodnevno čitamo na oglašnim pločama, njihov rad susrećemo u izgledu proizvoda i publikacija koji se stvaraju u Gradu, oblikuju prepoznatljive vizualne identitete naših kulturnih institucija. Realizacije njihovih ideja utkane su u naš svakodnevni život bez da smo toga uvijek svjesni.

Izložba je organizirana u suradnji platforme Grada Gladan sa Zavodom za obnovu te izrađivačem Plana upravljanja zaštićenom spomeničkom cjelinom Grada Dubrovnika kao dio participacijsko-komunikacijske Strategije pri izradi Plana upravljanja. Od svog početka djelovanja, platforma Grada Gladan svoj rad temelji na dijalogu s građanima na temama od javnog interesa u Gradu.

Mišljenja smo da je za uspjehnost bilo kojeg plana ili projekta nužno u njih uključiti mišljenja, savjete i znanja koje građani imaju. Vođeni tom misli je i nastala ideja za izložbom kojom se predstavljaju radovi dubrovačkih dizajnera postavljenom u prostoru Mrtvog zvona koja svojom temom svih nas podsjeća na vrijednosti našeg Grada, ali i potiče na razmišljanje i razgovor o njegovoj budućnosti. Cijeli pothvat je realiziran uz moralnu i fizičku potporu stanovnika Mrtvog zvona, a sada je imamo priliku u virtualnom prostoru, uz potporu Zavoda za obnovu predstaviti i svim ostalim sugrađanima.

Platforma Grada Gladan

O PLANU UPRAVLJANJA

dr. sc. Ivana Katurić

Plan upravljanja zaštićenom spomeničkom cjelinom Grada Dubrovnika predstavlja prvu generaciju planova upravljanja za područje dobra svjetske baštine u Dubrovniku te je prvi plan te vrste za urbanu zaštićenu cjelinu na razini Republike Hrvatske. Konkretno, ovo je prvi plan upravljanja u Republici Hrvatskoj koji se ne odnosi na pojedinačni spomenički objekt ili zaštićeno spomeničko područje, nego pokriva obuhvat živog gradskog središta što podrazumijeva izravan utjecaj ovog Plana na sve ostale razvojne planove i usmjerenja na lokalnoj razini. Svrha Plana upravljanja je usklađivanje sustava i alata upravljanja dobrom svjetske baštine i okolnim područjem. Plan upravljanja je temeljni dokument za organizaciju cjelokupnog sustava upravljanja koji za cilj ima uspostaviti dugoročnu upravljačku strukturu te definirati glavne ciljeve upravljanja, a što se nadovezuje na stupnjeve prioritetnosti provedbe definirane kroz akcijski plan. Plan upravljanja ne daje detaljna rješenja za određene probleme, već mu je namjera definiranje općih, ali konkretnih smjernica za upravljanje očuvanjem, kao i ukazivanje na alate ili instrumente potrebne za provedbu u skladu sa zahtjevima očuvanja svjetske baštine, europskim regulativama za participativno upravljanje baštinom te Preporukama UNESCO-a iz 2011.g. o očuvanju povijesnog urbanog krajolika. Plan upravljanja usmjeren je na dovođenje u međuodnos svih karakteristika, značenja, dimenzija i vrijednosti Grada i načina njihove valorizacije u budućnosti kako bi cijela materijalna baština i nematerijalno naslijede Grada postali osnova za budući razvoj temeljen na cjelovitosti i ukupnosti prostora te prvenstveno očuvanju života u Gradu. Upravo iz tog razloga, cilj je bio uspostaviti ravnotežu između zaštite i obnove graditeljskog naslijeđa te životnosti grada što uključuje društveni, kulturni i ekonomski razvoj. Pritom su različiti pristupi zaštite (baštinski, okolišni, ekonomski, društveno-kulturni i sl.) međusobno komplementarni kako bi se u izradi Plana upravljanja očuvala autentičnost dobra svjetske baštine Grada Dubrovnika kao i atribut i kvaliteta „živog“ grada.

Izradi Plana upravljanja prethodile su godine pripremnih radova i provođenja inicijalnih istraživanja (u razdoblju od 2016. do 2019. g. provedena su sociološko-demografska istraživanja i komparacije stanja s prethodnim istraživanjima, građani i udruge su proveli interni popis stanovništva, održane su brojne aktivnosti koje prethode izradi Plana upravljanja i to upravo od strane lokalnog stanovništva i civilnog sektora u cjelini. Kroz proces participacije i komunikacije, Plan upravljanja je građanima ubrzo postao jedan od važnijih načina iskazivanja potreba za rješavanje problema svih aspekata života unutar dobra svjetske baštine. Dobiveni podatci i informacije bile su visoke razine detaljnosti što je zahtijevalo dodatne aktivnosti usklađivanja potreba i zahtjeva. Ovim procesom upravljalo se kroz započinjanje procesa izgradnje kapaciteta, a koji će se kasnije nastaviti kroz provedbu ciljeva. Brojne radionice, razgovori, sastanci, „okrugli stolovi“ te intervjuji sa stručnjacima, organizirani su kako bi se prikazala razlika između plana i procesa planiranja. Dobro planiranje prepostavlja uključenost, konsenzus, predanost i sposobnost različitih dionika za upravljanjem postupka provedbe ciljeva i aktivnosti, bili oni partneri iz civilnog, privatnog ili javnog sektora. Proces izgradnje svijesti o tome što plan upravljanja jest kao dokument i što se može postići tim dokumentom kao instrumentom za održivi, društveno odgovorni i uravnoteženi razvoj, bila je prva faza izgradnje kapaciteta i pripreme Plana upravljanja. Izrada Plana upravljanja započela je analiziranjem postojećeg stanja od strane stručnjaka, a u suradnji s javnim tijelima Grada Dubrovnika, pod koordiniranjem Zavoda za obnovu Dubrovnika. Proces je evaluiran prvim participacijskim krugom kroz kojeg su iznjedrile potrebe i potencijali dalnjeg upravljanja. Na temelju rezultata je izrađen prvi nacrt strateških aktivnosti. Drugi participacijski i komunikacijski krug evaluira je nacrt strateških aktivnosti te akcijski plan od strane svih uključenih dionika i građana. Drugi participativni krug uključio je radionice, projekcije filmova, izložbe i intervjuje s međunarodnim stručnjacima i lokalnim dionicima, a sve u cilju kvalitetnije integracije građana u proces donošenja odluka te pripremu građana i dionika za provedbenu fazu suradnje. Proces izrade dokumenta završava javnom raspravom i usvajanjem dokumenta od strane Gradskog vijeća Grada Dubrovnika. Proces izrade je nadziran od strane Povjerenstva za monitoring nad izradom Plana upravljanja.

Izrađen je akcijski plan za provedbu strateških aktivnosti, zajedno s pokazateljima praćenja za mjerjenje provedbe ciljeva i aktivnosti. Plan upravljanja izrađen je za razdoblje od 5 godina (2020.-2025.). Opis baštine i njezin sustav upravljanja neće se nužno mijenjati od jednog razdoblja

DIZAJN

NFERI

**AVCD / Žarko Dragojević, Nora
Mojaš, Made Milićević**

ORLANDO SANJA

[LINK NA ANIMIRANI FILM](#)

Orlando sanja maštovita je, duhovita i intrigantna priča o Dubrovniku, njegovim identifikacijskom simbolu i stoljetnom uglednom, povlaštenom, stamenom i kamenom stanovniku. Njemom svjedoku dubrovačke povijesti ali i svakodnevice u kojoj je naš suvremenik i, svim znani, sugađanin. Vješto interpolirane, ironično komentirane opće razgledničke i destinacijske prepoznatljivosti Grada, okvir su Orlandove filmske avanture koji se promišljeno i ozbiljno igra samim njegovim statusom ali i simboličnim i metaforičkim pa i znakovitim značenjima koja ne ostavljaju mesta ravnodušnostima. Veseo, zabavan ali, istovremeno, intrigantan s predumišljajem, zaigran, crtani film Orlando sanja originalan je i svjež, drugačiji i po mnogo čemu iznenajuće aktualan. Preporučujući Orlandov i naš snovoplov Dubrovnikom s kojim dijeli svoju podsvijest, sudbinu ali i uvek nove izazove svakodnevlja u koje upisuje svoj zagonetni pogled i šutnju koja provokira i inspirira. Zapisao bi pjesnik: "Tako idu ure/novi nas sustiže dan/ mi ne znamo je li to naš/ ili Orlandov san."

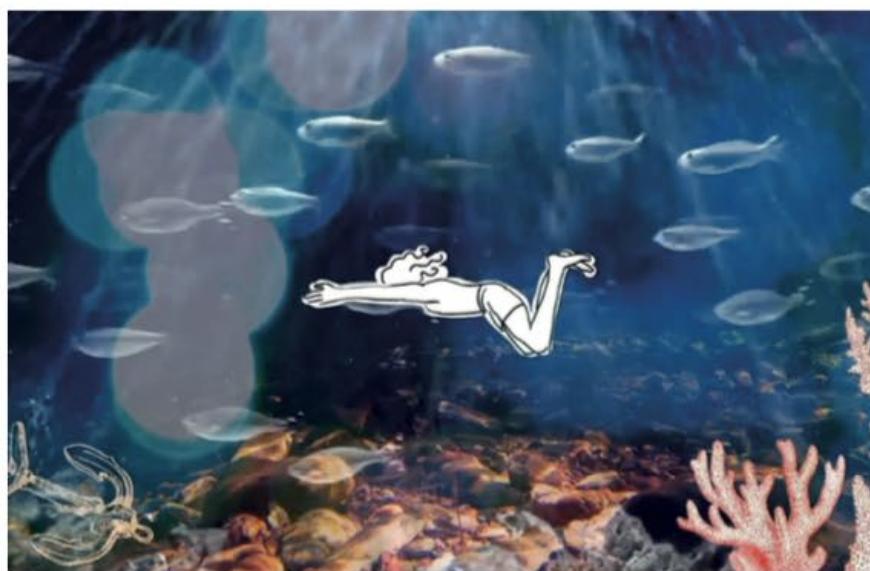
DAVOR MOJAŠ

AVCD / Žarko Dragojević, Nora Mojaš, Made Milićević



ORLANDO SANJA maštovita je, duhovita i intrigantna priča o Dubrovniku, njegovom identifikacijskom simbolu i stoljetnom uglednom, povlaštenom, stamenom i kamenom stanovniku. Njemom svjedoku dubrovačke povijesti ali i svakodnevice u kojoj je naš suvremenik i, svim znani, sugađanin. Vješto interpolirane, ironično komentirane opće razgledničke i destinacijske prepoznatljivosti Grada, okvir su Orlandove filmske avanture koji se promišljeno i ozbiljno igra samim njegovim statusom ali i simboličnim i metaforičkim pa i znakovitim značenjima koja ne ostavljaju mesta ravnodušnostima. Veseo, zabavan ali, is tovremeno, intrigantan, s predumišljajem, zaigran, crtani film Orlando sanja originalan je i svjež, drugačiji i po mnogo čemu iznenajuće aktualan. Preporučujući Orlandov i naš snovoplov Dubrovnikom s kojim dijeli svoju povijest, sudbinu ali i uvek nove izazove svakodnevlja u koje upisuje svoj zagonetni pogled i znakovitu šutnju koja provokira i inspirira. Zapisao bi pjesnik: "Tako idu ure / novi nas sustiže dan / mi ne znamo je li to naš / ili Orlandov san."

Davor Mojaš



**Studio Bonsenjo / Kristina
Mirošević**

PUBLIKACIJA GRADA GLADAN

Projekt Grada Gladan, pokrenut je s namjerom istraživanja fenomena javnog u međuodnosu prostora i zajednice. Metode korištene u radu su arhitektonsko-urbanističko mapiranje javnih prostora i njihova statistička obrada, dijalog s akterima koji djeluju u javnom prostoru, te anketiranje građana. Prezentirani rezultati istraživanja oblikovani su kroz jedinstvenu mapu koja slojevito razlaže prikupljenu građu. Korice publikacije na kojima se nalazi sažetak projekta su ujedno i mapa koja sadrži dva sveska - intervjuje sa sudionicima dijaloga i analize ankete, te kartu koja se rastvara u plakat A2 formata i prikazuje odnose veličina javnih prostora i gradskih kotareva.

Sam logotip projekta Grada Gladan prikazan je kroz tipografski tretman te dvije riječi koje se 'bore' za isto mjesto prezentirajući tako građane i gradevinske investitore koji se bore za limitirani javni gradski prostor.

**Platforma Grada Gladan i Studio Bonsenjo
(Kristina Mirošević)**



PUBLIKACIJA GRADA GLADAN

Projekt Grada Gladan pokrenut je s namjerom istraživanja fenomena javnog u međuodnosu prostora i zajednice. Metode korištene u radu su arhitektonsko-urbanističko mapiranje javnih prostora i njihova statistička obrada, dijalog s akterima koji djeluju u javnom prostoru, te anketiranje građana. Prezentirani rezultati istraživanja oblikovani su kroz jedinstvenu mapu koja slojevito razlaže prikupljenu građu. Korice publikacije na kojima se nalazi sažetak projekta su ujedno i mapa koja sadrži dva sveska - intervjuje sa sudionicima dijaloga i analize anketa, te kartu koja se rastvara u plakat A2 formata i prikazuje odnose veličina javnih površina gradskih kotareva.

Sam logotip projekta Grada Gladan prikazan je kroz tipografski tretman te dvije riječi koje se 'bore' za isto mjesto prezentirajući tako građane i gradevinske investitore koji se bore za limitirani javni gradski prostor.

SUVENIRI CROATIAN CITY STORIES DUBROVNIK

CCSD kolekcija suvenira nudi svjež pogled na priču o Gradu Dubrovniku – njegovoj povijesti i kulturi. Ovaj lokalni suvenir rezultat je dugotrajnog istraživanja i suradnje dizajnera i povjesničara (Ivana Luja).

Koristeći igraće karte, popratnu knjižicu i druge suvenire koji se baziraju na lokalnim motivima i pričama iz povijesti, tradicije i arhitekture, ovaj koncept nudi originalnu (Dubrovačku) priču.

Poznati likovi i motivi povijesti i kulture grada Dubrovnika su zamjenile standardne likove klasičnih poker igračih karata: Knez je zamjenio Kralja, Dama u nosiljci Kraljicu, a Plemić – Dečka. Znakove pik, tref, srce i karo zamjenili su motivi dubrovačke arhitekture i tradicionalnog nakita (Peružina – kuglice ogrlice, privjesak u obliku srca, rozete u klaustru dominikanskog samostana).

Tipografija Laus koja je napravljena za ovaj projekt, autorice Made Milićević, inspirirana je renesansnim rukopisom iz 15. st. koji je korišten za natpise na Kneževom Dvoru i Velikoj Onofrijevoj fontani.

**Studio Bonsenjo / Kristina Mirošević,
suradnica Made Milićević**



SUVENIRI CROATIAN CITY STORIES DUBROVNIK

CCSD kolekcija suvenira nudi svjež pogled na priču o Gradu Dubrovniku – njegovoj povijesti i kulturi. Ovaj lokalni suvenir rezultat je dugotrajnog istraživanja i suradnje dizajnera i povjesničara (Ivana Luja).

Koristeći igraće karte, popratnu knjižicu i druge suvenire koji se baziraju na lokalnim motivima i pričama iz povijesti, tradicije i arhitekture, ovaj koncept nudi originalnu (Dubrovačku) priču.

Poznati likovi i motivi povijesti i kulture grada Dubrovnika su zamjenile standardne likove klasičnih poker igračih karata: Knez je zamjenio Kralja, Dama u nosiljci Kraljicu, a Plemić – Dečka. Znakove pik, tref, srce i karo zamjenili su motivi dubrovačke arhitekture i tradicionalnog nakita (Peružina – kuglice ogrlice, privjesak u obliku srca, rozete u klaustru dominikanskog samostana).

Tipografija Laus koja je napravljena za ovaj projekt, autorice Made Milićević, inspirirana je renesansnim rukopisom iz 15. st. koji je korišten za natpise na Kneževom Dvoru i Velikoj Onofrijevoj fontani.

VIZUALNI IDENTITET FESTE SVETOG VLAHA 2020

Identitet za Festu Sv. Vlaha 2020. nastavak je vizualnog jezika započetog festom 2019. godine.

Kako se svake godine odabire jedan umjetnički prikaz Sv. Vlaha koji se zatim kroz dizajnersku interpretaciju prenosi kroz sve materijale vizualne komunikacije, za ovu je odabran drveni reljef Sv. Vlaha iz novootvorenog postava Biskupske palače.

Festa svetoga Vlaha, zaštitnika Dubrovnika, UNESCO-va je nematerijalna svjetska baština u Hrvatskoj koja, prigodom proslave njegova blagdana 3. veljače, neprekidno traje od 972. godine do danas. Temelji se na legendi o pojavljivanju svetoga Vlaha koji je pomogao Dubrovčanima u obrani od Mlečana. U Festu se masovno uključuju stanovnici grada, okoline, ali i nekih drugih krajeva Hrvatske i obližnjih zemalja, predstavnici državnih i mjesnih vlasti te predstavnici Katoličke crkve.

Studio Bonsenjo / Kristina Mirošević



Studio Bonsenjo / Kristina Mirošević

KVARTOKRACIJA

Rješenje za natječaj za dizajn vizualnog identiteta, slogana i naziv projekta participativnog budžetiranja grada Dubrovnika (2. mjesto)

Ime projekta Kvartokracija je nastalo kovanicom riječi "kvart" (predio grada), odnosno "kvart o - ..." koja se odnosi na stanovnike kvarta koji govori o idejama za poboljšanje svog mesta življenja i "demokracija" (vladavina naroda). Slogan projekta - Zamisli. Sudjeluj. Ostvari. - sumira korake koji se događaju u procesu participativnog budžetiranja, te direktno poziva na građanski angažman. U potreba poznate kombinacije boja, prepoznatljive za Grad, usidruje rješenje u identitetском prostoru kojem se obraća. Kratka, izravna i jasna poruka slogan - plan od tri koraka, potiče na akciju, mogućnost djelovanja. Rješenje infografički vrlo plastično približava bit projekta te budi interes za uključivanje.

SURADNJA Bonsenjo / Kristina Mirošević + &P
/Ivana Putica



2Dizajnera / Miran Bašić

PISMO DARSA

Projekt je nastao za vrijeme diplomskog studija na Studiju dizajna u Zagrebu, pod mentorstvom Nikole Đureka. Zadatak je bio dizajnirati pismo sa specifičnom svrhom i na određenu temu. Smatrao sam da je signalistika na ulicama stare gradske jezgre Dubrovnika specifična jer se obično promatra iz blizine - u uskim ulicama, ali je i dalje potrebno da je čitka izdaljine i u prolazu - primjerice dok šetamo Stradunom. Obzirom na to, pismo je trebalo projicirati karakteristike dobro funkcioniраjućih aspekata moderne signalistike, ali slobodnije, detljivije oblikovano komunicirajući i na razini identiteta Grada. Proces rada započeo je proučavanje dubrovačkih pomorskih karata i spisa, kaligrafije i ostalih načina pisanja u povijesti Dubrovnika, starih te modernijih natpisa na cestovnim znakovima i ulicama. Odlučio sam preuzeti specifične forme slova koje proizlaze iz same kartografije i kaligrafije, a s vremenom su postale blago nejasne, 'neuredne', te ih pokušati modernizirati u svrhu upotrebljivosti, dok i dalje ukupan izgled komunicira starost i eleganciju. Tijekom tog procesa je bilo nužno primjeniti karakteristike pisama koji služe za signalistiku u određenoj mjeri te je do kraja projekta fokus ostao na pronalaženju te ravnoteži.

Miran Bašić / 2Dizajnera

Mentor: Nikola Đurek / Asistent: Marko Hrastovec

curate! Obliti privatorum publica curate! Obliti privatorum pub

RTAS LIBERTAS LIB

Quarz scientibus Quarz scientibus

REPUBLICA RAGUSEA REPUBLICA RAGUSE

DIZAJN PISMA

Pismo Darsa

Projekt je nastao za vrijeme diplomskog studija na Studiju dizajna u Zagrebu, pod mentorstvom Nikole Đureka. Zadatak je bio dizajnirati pismo sa specifičnom svrhom i na određenu temu. Smatrao sam da je signalistika na ulicama stare gradske jezgre Dubrovnika specifična jer se obično promatra iz blizine - u uskim ulicama, ali je i dalje potrebno da je čitka izdaljine i u prolazu - primjerice dok šetamo Stradunom. Obzirom na to, pismo je trebalo projicirati karakteristike dobro funkcioniраjućih aspekata moderne signalistike, ali slobodnije, detljivije oblikovano komunicirajući i na razini identiteta Grada.

Proces rada je započeo proučavanjem dubrovačkih pomorskih karata i spisa, kaligrafije i ostalih načina pisanja u povijesti Dubrovnika, starih te modernijih natpisa na cestovnim znakovima i ulicama. Odlučio sam preuzeti specifične forme slova koje proizlaze iz same kartografije i kaligrafije, a s vremenom su postale blago nejasne, 'neuredne', te ih pokušati modernizirati u svrhu upotrebljivosti, dok i dalje ukupan izgled komunicira starost i eleganciju. Tijekom tog procesa je bilo nužno primjeniti karakteristike pisama koji služe za signalistiku u određenoj mjeri te je do kraja projekta fokus ostao na pronalaženju te ravnoteži.



staro

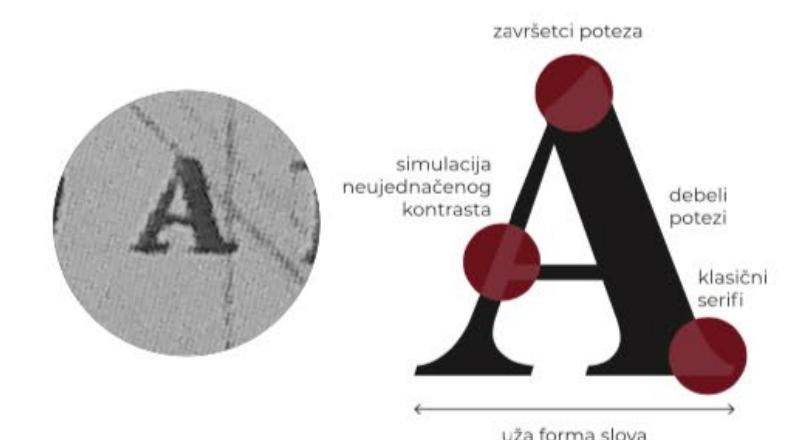
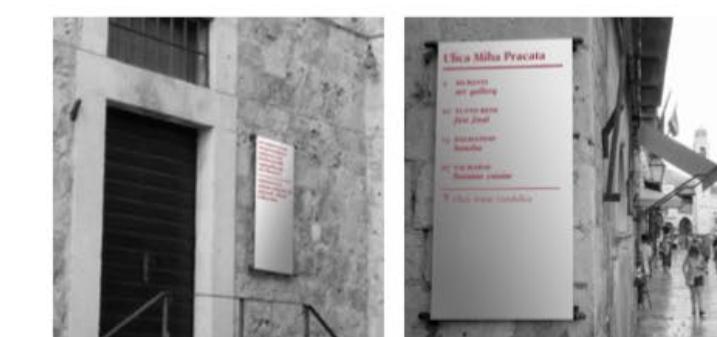
POMORSKE KARTE
KALIGRAFIJA
NENAMOJNE KARAKTERISTIKE
NAMOJNE KARAKTERISTIKE
SERIFI
SADAŠNJA SIGNALISTIKA
SADAŠNJI IDENTITET

+



nowo

UŽI SLOVNI ZNAKOVNI
BEZ SERIFA
ČITKO IZ VEĆE UDALJENOSTI
ČITKO PRI KRETANJU
GEOMETRIJSKE FORME
POJEDNOSTAVLJENO
DEBELI POTEZI



đkć / Zoran Đukić

KAKO JE SVE PROPALO

Kada me Tomi (op.a. Tomi Šoletić, jedan od organizatora izložbe) nazvao sa pitanjem želim li sudjelovati na izložbi dubrovačkih dizajnera koji su se inspirirali Gradom zahvalio sam mu na pozivu i rekao da mi se čini kako nemam takvih radova. Za svaki slučaj, još ću mu se javiti povratno. Tek idući dan, nakon što sam prošao po arhivi, shvatio sam da moj dizajnerski odnos s Gradom ipak postoji. On je doduše uglavnom neuspješan, ali baš mi se to učinilo zanimljivo pa sam opet nazvao Tomija i predložio mu izlaganje pod nazivom ‘Kako je sve propalo’.

To me potaklo na razmišljanje o specifičnostima kojih do tada nisam bio svjestan. Sa Gradom sam oduvijek imao ambivalentan odnos, s jedne strane zaljubljen u sve što je mogao biti, s druge ogorčen svime što je Grad postao. Svjestan složenosti i slojevitosti situacije, iz sadašnje perseptive vidim da sam u projekte često ulazio sa prevelikim ambicijama. Zbog osobne involviranosti nisam mogao raditi pojednostavljenia, zavodljiva rješenja koja ne problematiziraju ništa, već samo ‘figuraju’. Rezultat su, međuostalom, tri nerealizirana natječajna rada koja ovdje izlažem.

Zoran Đukić

VIZUALNI IDENTITET TURIS- TIČKE ZAJEDNICE DUBROVAČKO- NERETVANSKOG ŽUPANIJE

Regija Dubrovnik/ Dubrovnik Region

Provedbi natječaja prethodila je istraživačka faza, izrada opsežnog projektnog zadatka i razgovori iz kojih se dalo naslutiti da bi sam identitet trebao poslužiti kao usmjerenje za strategiju razvoja županije. Magnetizam vizure Dubrovnika doživio sam kao najveću prednost, ali i 'manu' DNŽ kao cjeline. Plasiranjem uvijek iste slike (Grada na dlanu) stvara se jednodimenzionalna percepcija destinacije koja kod posjetitelja ne budi želju za dalnjim otkrivanjem — nakon dvostanog obilaska zidina, istrošena je vizija posjeta.

Stoga sam kao osnovni zadatak vizualnog identiteta postavio širenje slike i poticanje želje za otkrivanjem cijele županije. Oblikovno to podrazumijeva izbjegavanje doslovne interpretacije, odnosno crtanja motiva. Rješenje je trebalo komunicirati asocijativno, prenoseći atmosferi DNŽ te potičući radoznalost i maštu posjetitelja.

đkć / Zoran Đukić

Kako je sve propalo

Kada me Tomi (op.a. Tomi Šoletić, jedan od organizatora izložbe) nazvao sa pitanjem želim li sudjelovati na izložbi dubrovačkih dizajnera koji su se inspirirali Gradom zahvalio sam mu na pozivu i rekao da mi se čini kako nemam takvih radova. Za svaki slučaj, još ču mu se javiti povratno. Tek idući dan, nakon što sam prošao po arhivi, shvatim sam da moj dizajnerski odnos s Gradom ipak postoji. On je doduše uglavnom neuspješan, ali baš to mi se učinilo zanimljivo pa sam opet nazvao Tomiju i predložio mu izlaganje pod nazivom 'Kako je sve propalo'.

To me potaklo na razmišljanje o specifičnostima kojih do tada nisam bio svjestan. Sa Gradom sam oduvijek imao ambivalentan odnos, s jedne strane zaljubljen u sve što je bio i mogao biti, s druge ogorčen svime što je Grad postao. Svjestan složnosti i slojevitosti situacije, iz sadašnje perspektive vidim da sam u projekte često ulazio sa prevelikim ambicijama. Zbog osobne involviranosti nisam mogao raditi pojednostavljenja, zavodljiva rješenja koja ne problematiziraju ništa, već samo 'tiguraju'. Rezultat su, međuostalim, tri nerealizirana natječajna rada koja ovde izlažem.

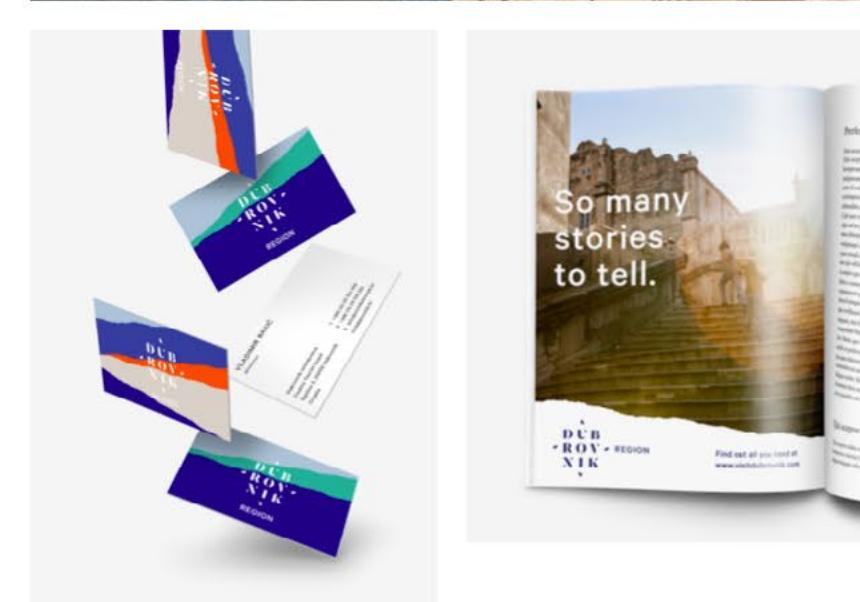
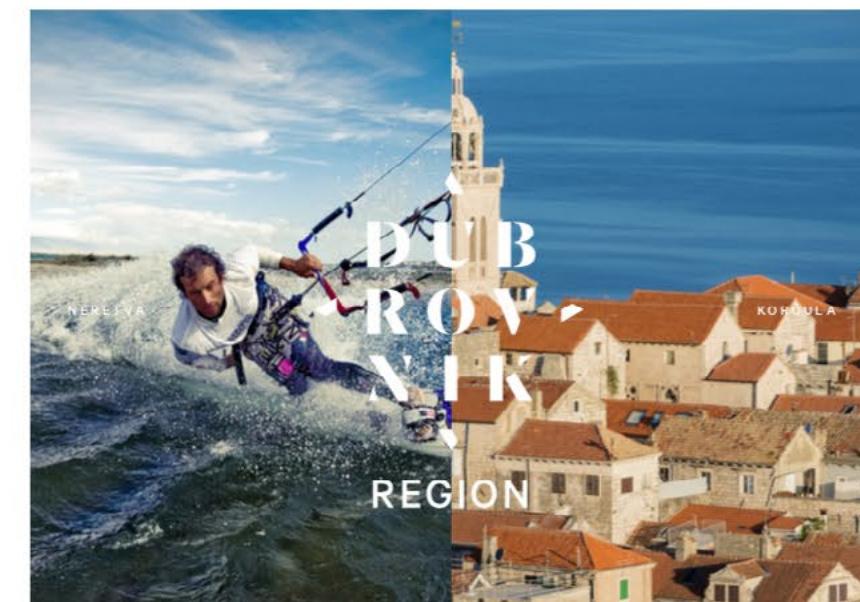
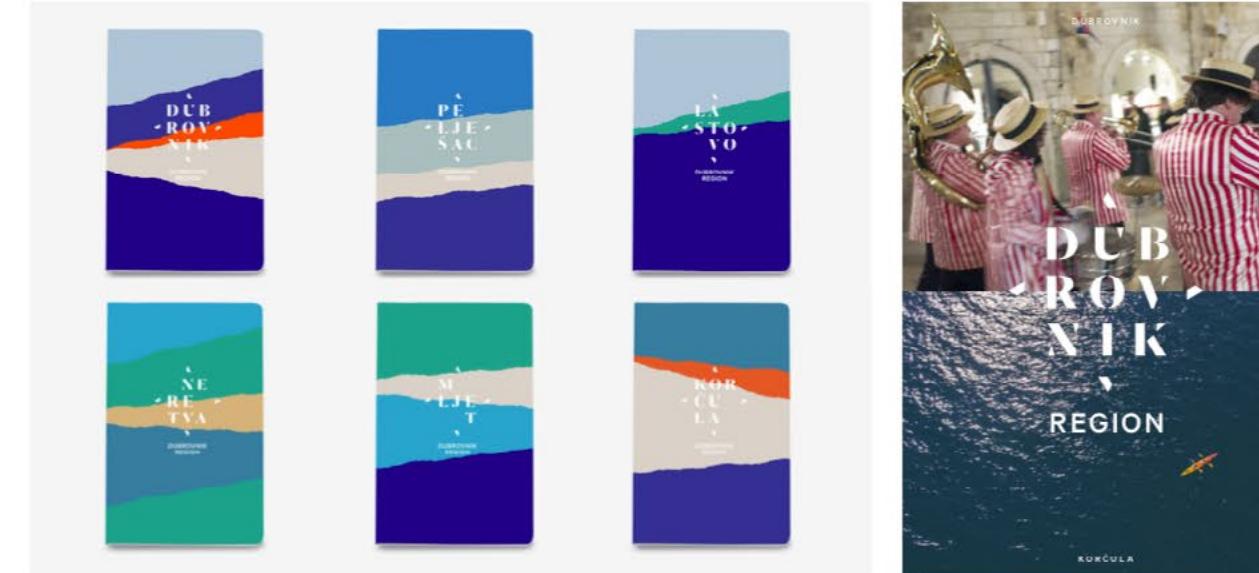
Natječajni rad

**Vizualni identitet
Turističke zajednice
Dubrovačko-
neretvanske županije**
Regija Dubrovnik /
Dubrovnik Region

Provedbi natječaja prethodila je istraživačka faza, izrada opsežnog projektnog zadatka i razgovori iz kojih se dalo naslutiti da bi sam identitet trebao poslužiti kao usmjerenje za strategiju razvoja županije. Magnetizam vizure Dubrovnika doživio sam kao najveću prednost, ali i 'manu' DNŽ kao cjeline. Plasiranjem uvijek iste slike (Grada na dlanu) stvara se jednodimenzionalna percepcija destinacije koja kod posjetitelja ne budi želju za dalnjim otkrivanjem — nakon dvostanog obilaska zidina, istrošena je vizija posjeta.

Stoga sam kao osnovni zadatak vizualnog identiteta postavio širenje slike i poticanje želje za otkrivanjem cijele županije. Oblikovno to podrazumijeva izbjegavanje doslovne interpretacije, odnosno crtanja motiva. Rješenje je trebalo komunicirati asocijativno, prenoseći atmosferi DNŽ te potičući radoznalost i maštu posjetitelja.

đkć / Zoran Đukić



VIZUALNI IDENTITET LAZARETA

Kroz vizualni identitet Lazareta želio sam stvoriti živ, dinamičan i otvoren komunikacijski sustav. Identitet bi trebao služiti kao most između kulturne baštine i suvremenog stvaralaštva te djelovati pozivajuće prema građanima.

Snažni kontrasti Lazareta polazišna su točka koncepta vizualnog identiteta — dvije glavne teme gotovo su u potpunoj opreci. S jedne strane imamo povijest kompleksa, zatvorensot (karantena), želu za očivanjem (UNESCO zaštita) i okrenutost baštini, dok je s druge suvremeno stvaralaštvo, otvorenost, progresivnost, aktivizam i želja za promjenom.

Rješenje se temelji na logotipu kroz kog se događa simbioza 'starog' i 'novog'. Preuzeti element arkade kao simbol kulturne baštine tretiran je na suvremen tipografski način, dajući logotipu živ, razigran karakter.

đkć / Zoran Đukić

Natječajni rad

Vizualni identitet Lazareta

Kroz vizualni identitet Lazareta želio sam stvoriti živ, dinamičan i otvoren komunikacijski sustav. Identitet bi trebao služiti kao most između kulturne baštine i suvremenog stvaralaštva te djelovati pozivajuće prema građanima.

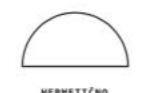
Snažni kontrasti Lazareta polazišna su točka koncepta vizualnog identiteta — dvije glavne teme gotovo su u potpunoj opreci. S jedne strane imamo povijest kompleksa, zatvorenos (karantena), želu za očuvanjem (UNESCO zaštita) i okrenutost baštini, dok je s druge suvremeno stvaralaštvo, otvorenost, progresivnost, aktivizam i želja za promjenom.

Rješenje se temelji na logotipu kroz kog se događa simbioza 'starog' i 'novog'. Preuzeti element arkade kao simbol kulturne baštine tretiran je na suvremen tipografski način, dajući logotipu živ, razigran karakter.



đkć / Zoran Đukić

LAZARET



- ⚡ Toilete
- 🚶 Garderoba Coat check
- ↑ 📌 Dvorana Conference
- ← 🚶 Izlaz Exit
- ← 🍈 Reciklaza Recycle bin



VIZUALNI IDENTITET UMJETNIČKE GALERIJE DUBROVNIK

Umjetnička galerija za mene je bila bitan formativni faktor - zatvorena iza debelih kamenih zidova, sa decentnim natpisom iz crnih, željeznih slova koji nagovještava bogatstvo umjetničkog doživljaja. Kada sam video poziv natječaja za vizualni identitet, odmah sam pomislio kako Galerija već ima svoj vizualni identitet, on je tamo, kraj kapije, samo ga je potrebno postaviti u sustav. Kontaktirao sam tipografa Hrvoja Živčića koji je natpis doradio, digitalizirao te iz njega razradio cijeli font koji će služiti kao osnova vizualnog identiteta.

Galerijski prostor UGD-a akcentiran je crnim potezima: od okvira glavnog portala, prozorskog rastera glavne saloče, do linijske konstrukcije lustera i prepoznatljivih ograda. Osnos prostora (bjeline) i crnih linija vizualni identitet preuzima kao grafički kod kojim gradi prepoznatljivost i nadopuna suptilnost logotipa.

đkć / Zoran Đukić

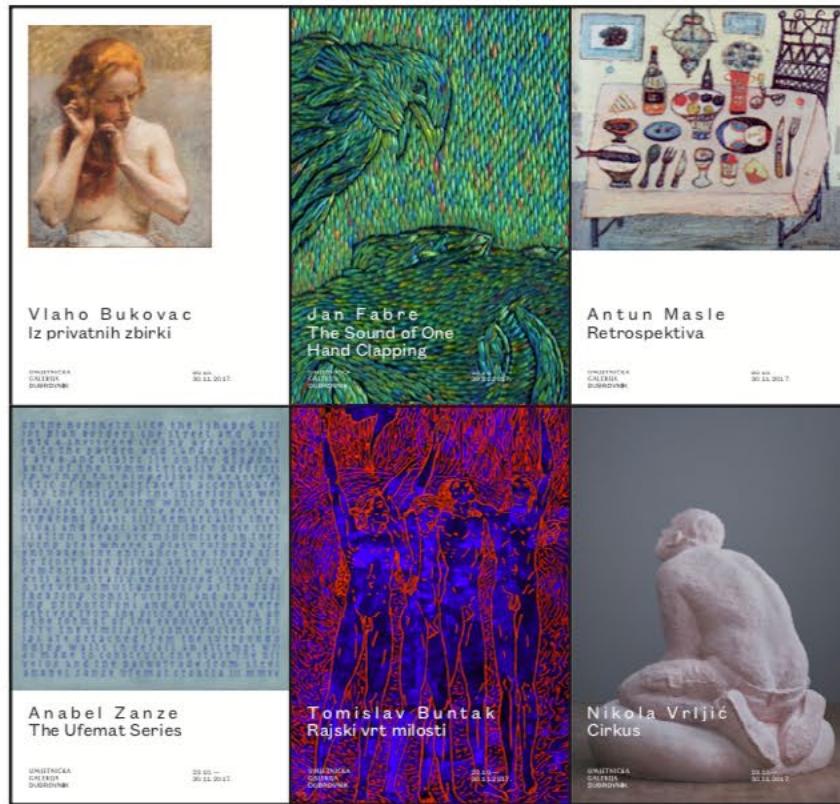
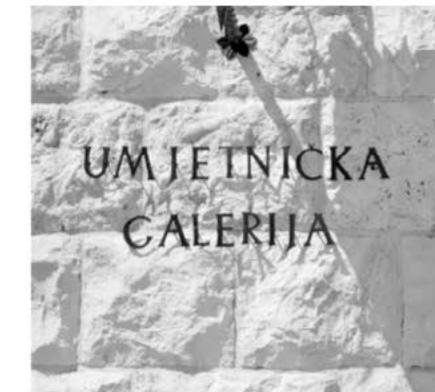
Natječajni rad

Vizualni identitet Umjetničke galerije Dubrovnik

Umjetnička galerija za mene je bila bitan formativni faktor - zatvorena iza debelih kamenih zidova, sa decentnim natpisom iz crnih, željeznih slova koji nagovještava bogatstvo umjetničkog doživljaja. Kada sam video poziv natječaja za vizualni identitet, odmah sam pomislio kako Galerija već ima svoj vizualni identitet, on je tamo, kraj kapije, samo ga je potrebno postaviti u sustav. Kontaktirao sam tipografa Hrvoja Živčića koji je natpis doradio, digitalizirao te iz njega razradio cijeli font koji će služiti kao osnova vizualnog identiteta.

Galerijski prostor UGD-a akcentiran je crnim potezima: od okvira glavnog portala, prozorskog rastera glavne saloče, do linijske konstrukcije lustera i prepoznatljivih ograda. Odnos prostora (bjeline) i crnih linija vizualni identitet preuzima kao grafički kod kojim gradi prepoznatljivost i nadopuna suptilnost logotipa.

UMJETNIČKA GALERIJA DUBROVNIK



ABCĆĆDĐE
FGHIJKLMNOP
OPQRSŠTU
VWXYZŽ!?
0123456789



UMJETNIČKA
GALERIJA
DUBROVNIK

GALERIJA
DULČIĆ
MASLE
PULITIKA

ATELIER
PULITIKA

Flomaser / Orsat Franković

PROGRAMSKI PLAKATI 70-ih DUBROVAČKIH LJETNIH IGARA

U konceptualizaciji vizualnog identiteta

Festivalske objetnice propitivali smo postojeće okamenjene stereotipe o Igrama, Gradu i nama samima, a predloženo rješenje otvara pitanje tih značenja. Vratili smo se kao promatrači na neka mitska scenska mjesta i proizveli nove fotografije svjedočeći o vremenu u kojem živimo i okolnostima koje nas određuju.

Oslobodena tereta prijašnjih značenja i otvorena novim mogućnostima čitanja, ta mjesta prerastaju iz prostora uspomena u mjesta nove potencijalnosti. Okretanje logotipa naglavce, pored ispisivanja objetnice, u konačnici sugerira i naš odgovor na pitanje treba li ovo biti komemorativna svečanost ili prilika za novi početak.

U obilasku grada tijekom drugog posjeta, proizveli smo seriju fotografija tražeći momente od značaja (pojave, mjesta, detalje) u urbanom tkivu. Od tog vizualnog materijala proizveli smo plakate pažljivo ispreplićući značenja mjesta i pojedinog festivalskog događanja. Ovi plakati, potpuno otvoreni interpretaciji opetuju našu želju da u obljetnici ne slavimo prošlost već novu potencijalnost.

Orsat Franković (Flomaster) i Ana Opalić



PROGRAMSKI PLAKATI 70-ih DUBROVAČKIH LJETNIH IGARA

U konceptualizaciji vizualnog identiteta Festivalske objetnice propitivali smo postojeće okamenjene stereotipe o Igrama, Gradu i nama samima, a predloženo rješenje otvara pitanje tih značenja. Vratili smo se kao promatrači na neka mitska scenska mjesta i proizveli nove fotografije svjedočeći o vremenu u kojem živimo i okolnostima koje nas određuju.

Oslobodena tereta prijašnjih značenja i otvorena novim mogućnostima čitanja, ta mjesta prerastaju iz prostora uspomena u mjesta nove potencijalnosti. Okretanje logotipa naglavce, pored ispisivanja objetnice, u konačnici sugerira i naš odgovor na pitanje treba li ovo biti komemorativna svečanost ili prilika za novi početak.

U obilasku grada tijekom drugog posjeta, proizveli smo seriju fotografija tražeći momente od značaja (pojave, mjesta, detalje) u urbanom tkivu. Od tog vizualnog materijala proizveli smo plakate pažljivo ispreplićući značenja mjesta i pojedinačnog festivalskog događanja. Ovi plakati, potpuno otvoreni interpretaciji opetuju našu želju da u obljetnici ne slavimo prošlost već novu potencijalnost.

GRAD JE MRTAV. ŽIVIO GRAD! – UŽASI ZAVIČAJA

"Grad je mrtav. Živio Grad! - Užasi zavičaja." je knjiga koja objedinjuje katalog istoimene izložbe, kritičke tekstove i transkript grupne diskusije, a sve na temu Dubrovnika, grada koji se nepovratno mijenja i društveno rastače zahvaljujući nekontroliranom rastu turizma i nedostatku adekvatnih javnih politika.

Poigravajući se pogrebnom ikonografijom oblikovali smo ovu knjigu kao revijem zajednici i post-mortem katalog izložbe koja se bavila ovom temom.

Crno platno na tvrdom uvezu s igrom riječi u masnom verzalu, kao i crvni okviri stranica preneseni s lokalnih osmrtnica — vizualni su citati iz ovog narativa.

Studio Flomaster / Orsat Franković



GRAD JE MRTAV. ŽIVIO GRAD! – UŽASI ZAVIČAJA

Studio Flomaster / Orsat Franković

"Grad je mrtav. Živio grad! - Užasi zavičaja" je knjiga koja objedinjuje katalog istoimene izložbe, kritičke tekstove i transkript grupne diskusije, a sve na temu Dubrovnika, grada koji se nepovratno mijenja i društveno rastače zahvaljujući nekontroliranom rastu turizma i nedostatku adekvatnih javnih politika.

Poigravajući se pogrebnom ikonografijom oblikovali smo ovu knjigu kao revijem zajednici i post-mortem katalog izložbe koja se bavila ovom temom.

Crno platno na tvrdom uvezu s igrom riječi u masnom verzalu, kao i crni okviri stranica preneseni s lokalnih osmrtnica — vizualni su citati iz ovog narativa.

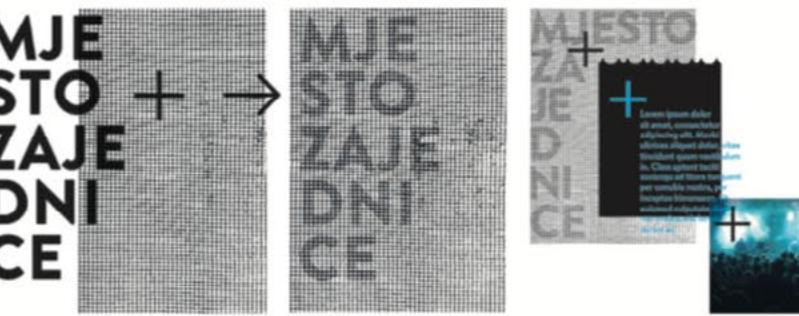
MJESTO ZAJEDNICE

Vizualni identitet platforme rezultat je suradničkog procesa osmišljavanja i oblikovanja.

Proces je uključivao dvije radionice na kojima su akteri civilnog društva zajednički radili s dizajnerom na vizualnom kodu kroz definiranje komunikacijskih potreba, istraživanje i artikuliranje vizualnih elemenata.

Suradnički proces između dizajnera i aktera civilnog društva je proširen na građane kroz seriju plakata koji pozivaju na sudjelovanje u akciji prikupljanja i kasnije, izložbi osobnih artefakata u sklopu projekta Sakupljač Dubrovnik.

Art radionica Lazareti, Tatar Lero, Deša Dubrovnik, Dubrovačke ljetne igre i Flomaster (Orsat Franković)



MJESTO ZAJEDNICE

Vizualni identitet platforme rezultat je suradničkog procesa osmišljavanja i oblikovanja. Proces je uključivao dvije radionice na kojima su akteri civilnog društva zajednički radili s dizajnerom na vizualnom kodu kroz definiranje komunikacijskih potreba, istraživanje i artikuliranje vizualnih elemenata.

Suradnički proces između dizajnera i aktera civilnog društva je proširen na građane kroz seriju plakata koji pozivaju na sudjelovanje u akciji prikupljanja i kasnije, izložbi osobnih artefakata u sklopu projekta Sakupljač Dubrovnik.

**Linear Studio / Nora Mojaš, Made
Milićević**

2016. GODINA SV. VLAHA

Prvonagrađeni rad na natječaju uravnotežen je i skladan monogram koji sublimira srž Feste, a prenosi festivno, svečano stanje duha, koje se događa na samoj proslavi, uz procesiju, trombunjere, barjaktare i festanjule, na cijelu godinu. "Plus" odnosno križić komunicira vezu Grada i Sv. Vlaha, te nosi poruku koju Sv. Vlaho kao parac i kao događaj nosi već stoljećima - a to je zajedništvo. On spaja uzvišeno i svjetovno, sveto i profano; spaja sveca s narodom i sam narod međusobno. Nazovimo to jednadžbom - pred Svetim Vlahom svi smo jednaki; i vlastelin i trgovac, boataš i siromah. Prljavo žuta, odnosno "zlatna" instantno budi mnoštvo asocijacija - relikvije, bogatstvo i raskoš (dukati), ceremonijalnost, svečano raspoloženje i slično, a također je i česta boja na narodnom nošnjama dubrovačkog kraja, stoga se s lakoćom kombinira s imaginarijem Feste. Uz mnoštvo promo materijala, izrađena je i bombonjera s pralinama lokalnih okusa kao pokolon uzvanicima Večere od Kandelore.

Linear Studio / Nora Mojaš & Nora Mojaš



2016. GODINA SVETOGA VLAHA

Prvog nagradeni i rad na natječaju je uravnotežen i skladan monogram, koji sublimira srž Feste, a prenosi festivno, svećano stanje duha, koje se do goda na samoj proslavi, uz procesiju, tromunjere, barjaktare i festanjule, na cijelu godinu. "Plus" odnosno križić komunicira vezu Grada i Svetoga Vlaha, te nosi poruku koju Sv. Vlaho kao parac i kao događaj nosi već stoljećima - a to je zajedništvo. On spaža užvišeno i svjetovno, sveto i profano; spaja sveca s narodom i sam narod međusobno. Nazovimo to jednadžbom - pred Svetim Vlahom svi smo jednaki; i vlastelin i trgovac, bogataš i siromah. Prlijavo žuta, odnosno "zlatna" instantno budi mnoštvo asocijacija - relikvije, bogatstvo i raskoš (dukati), ceremonijalnost, svećano raspoloženje i slično, a također je i česta boja na narodnim nošnjama dubrovačkog kraja, stoga se s lakoćom kombinira s imagerijom Feste. Uz mnoštvo promo materijala, izrađena je i bombonijera s pralinama lokalnih okusa kao poklon uzvanicima Večere od Kandelore.



MAY THE FORTS BE WITH YOU (NEKA TVRĐAVE BUDU S TOBOM)

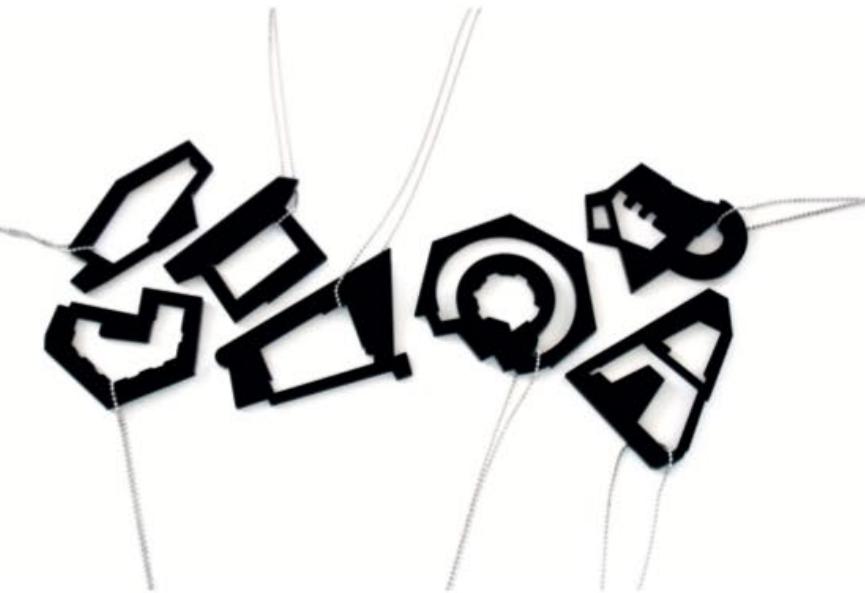
Radi se o cjelovitom suveniru koji spaja baštinu i povijest, arhitekturu i dizajn, ali i pop-kulturu. Onima koji znaju "May the forts be with you" zvuči kao glasoviti citat iz popularne znanstvenofantastične sage. Cilj te poruke i samog komada nakita jest da nosiš Dubrovnik sa sobom. Da i kad odeš iz Dubrovnika, njegova baština ostaje uz tebe. Kule tj. privjesci su izrađeni od laserski izrezanog pleksiglasa u crnoj boji, dimenzija cca 10x10 cm, koji dolazi na metalnom kuglastom lančiću. Ogrlice su pakirane u kartonsku ambalažu tj. "kuvertu" na kojoj se nalazi tlocrt Grada, na kojem se svaka od kula može pronaći i identificirati. Sljedeća faza ovog projekta će biti izvesti i ostale dijelove fortifikacijskog sustava Dubrovačke Republike tj. svih utvrda na zidinama, kao i onih van samog Dubrovnika (npr. Veliki Kaštil u Stonu, Podzid, Koruna, Sokol kula u Konavlima itd.), stoga je utilizirana "vojnička", skoro pa spartanska estetika.

Linear Studio / Made Milićević & Nora Mojaš



**MAY THE FORTS BE WITH YOU
(NEKA TVRĐAVE BUDU S TOBOM)**

Radi se o cjelovitom suveniru koji spaja baštinu i povijest, arhitekturu i dizajn, ali i pop-kulturu. Onima koji znaju, "May the forts be with you" zvuči kao glasoviti citat iz popularne znanstvenofantastične sage. Cilj te poruke i samog komada nakita jest da nosiš Dubrovnik sa sobom. Da i kad odeš iz Dubrovnika, njegova baština ostaje uz tebe. Kule tj. privjesci su izrađeni od laserski izrezanog pleksiglasa u crnoj boji, dimenzija cca 10x10 cm, koji dolazi na metalnom kuglastom lančiću. Ogrlice su pakirane u kartonsku ambalažu tj. "kuvertu", na kojoj se nalazi tlocrt Grada, na kojem se svaka od kula može pronaći i identificirati. Sljedeća faza ovog projekta će biti izvesti i ostale dijelove fortifikacijskog sustava Dubrovačke Republike tj. svih utvrda na zidinama, kao i onih van samog Dubrovnika (npr. Veliki Kaštil u Stonu, Podzid, Koruna, Sokol kula u Konavlima, itd.), stoga je utilizirana "vojnička", skoro pa spartanska estetika.



&P / Ivana Putica

LIMITED EDITION PIVO DUBROVAČKE PIVOVARE ZA 70. LJETNE IGRE

Za veliku, sedamdesetu obljetnicu Dubrovačka pivovara osmisnila je pivo stila "Hoppy Lager", lagani i osvježavajući lager, voćnih nota s primjerom borovine, pravo mediteransko osvježavajuće ljetno pivo!

Inspiracija za izgled piva potekla je od bogatog nasljeđa vizualnih rješenja sjajnih umjetnika koji su stvarali na temu Festivala, Dubrovnika, glazbe i tetara tijekom drugih 70 godina. Oslanjaći se na segment dizajna u modernom obliku napravili smo posvetu Igrama i Gradu onako kako žive u našim sjećanjima i emocijama.

&P / Ivana Putica

Sibertar

70.

10.7. - 25.8.

www.dubrovackapivovara.hr

LIMITED EDITION PIVO DUBROVAČKE PIVOVARE ZA 70. DUBROVAČKE LJETNE IGRE

Za veliku, sedamdesetu obljetnicu Dubrovačkih ljetnih igara Dubrovačka pivovara osmisnila je pivo stila „Hoppy Lager“, lagani i osvježavajući lager, voćnih nota s primjesom borovine, pravo mediteransko osvježavajuće ljetno pivo!
Inspiracija za izgled piva potekla je od bogatog nasljeđa vizualnih rješenja sjajnih umjetnika koji su stvarali na temu Festivala, Dubrovnika, glazbe i teatra tijekom dugih 70 godina. Oslanjujući se na segmente dizajna u modernom obliku napravili smo posvetu Igrama i Gradu onako kako žive u našim sjećanjima i emocijama!

&P / Ivana Putica

DAD

KOLURICA

Kolurica se sastoji od pisanke, bojanke i riječnika. Pisanka je dio u kojem su abecednim redom posložene riječi i crteži iz dubrovačkog govora, a ispod njih se nalazi crtovlje za pisanje. U bojanci su napravljeni crteži koji se boaju, a rječnik se sastoji od crtovlja za prepisivanje riječi te domino kartica sa rijećima i crtežima iz Kolurice koje se slažu po uzoru na domino pločice (slika-riječ).

**&P / Ivana Putica (grafičko oblikovanje)
sa suradnicama Ivanka Perić (koncept),
Petrunjela Vuković (ilustracije)**



**&P / Ivana Putica (grafičko oblikovanje) sa suradnicama
Ivanka Perić (koncept), Petrunjela Vuković (ilustracije)**

KVARTOKRACIJA

Rješenje za natječaj za dizajn vizualnog identiteta, slogana i naziv projekta participativnog budžetiranja grada Dubrovnika (2. mjesto)

Ime projekta Kvartokracija je nastalo kovanicom riječi "kvart" (predio grada), odnosno "kvart o - ..." koja se odnosi na stanovnike kvarta koji govori o idejama za poboljšanje svog mesta življenja i "demokracija" (vladavina naroda). Slogan projekta - Zamisli. Sudjeluj. Ostvari. - sumira korake koji se događaju u procesu participativnog budžetiranja, te direktno poziva na građanski angažman. U potreba poznate kombinacije boja, prepoznatljive za Grad, usidruje rješenje u identitetском prostoru kojem se obraća. Kratka, izravna i jasna poruka slogan - plan od tri koraka, potiče na akciju, mogućnost djelovanja. Rješenje infografički vrlo plastično približava bit projekta te budi interes za uključivanje.

SURADNJA &P / Ivana Putica + Bonsenjo / Kristina Mirošević



zilox

zilox





















Izložba na Mrtvom zvonu



























IMPRESSUM

On-line izložbu priredio:
Zavod za obnovu Dubrovnika,
ravnateljica Mihaela Skurić

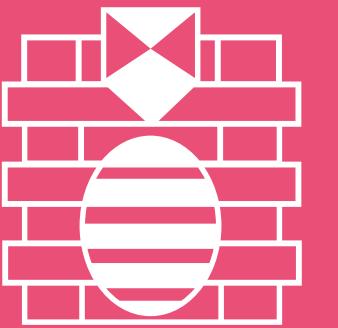
U izložbi su sudjelovali:
AVCD (Žarko Dragojević, Nora Mojaš, Made Miličević)
BONSENJO (Kristina Mirošević)
2 DIZAJNERA (Miran Bašić)
ĐKĆ (Zoran Đukić)
FLOMASTER (Orat Franković)
LINEAR (Nora Mojaš, Made Miličević)
&P (Ivana Putica)

Tekstovi:
arh. Iva Knego Šoletić (tekst UVODNA RIJEČ)
dr. sc. Ivana Katurić (tekst O PLANU UPRAVLJANJA)

Fotografije:
Lea Pavlović, Dubrovnik Net
arh. Margareta Jelačić Jagodić

Dizajn On-line izložbe/kataloga:
Studio Bonsenjo

Implementacija u online okruženje:
Viši referent za poslove informatike pri Zavodu za
obnovu Dubrovnika, Toni Butorac



ZAVOD ZA OBNOVU DUBROVNIKA
INSTITUTE FOR RESTORATION OF DUBROVNIK