

Grad Mali Lošinj raspisuje, a Hrvatsko dizajnersko društvo provodi
Otvoreni natječaj za dizajn vizualnog identiteta Muzeja Apoksiomena

Pozivamo dizajnere i timove da dođu na informativni sastanak i obilazak Muzeja Apoksiomena u Mali Lošinj u petak 20.11.2015. u 13 sati i dostave svoje prijedloge novog identiteta do ponedjeljka 21.12.2015. do 17 sati.

PROJEKTNI ZADATAK NATJEČAJA

UVOD

Nalaz antičkog kipa kraj otočića Vele Orjule, na pješčanom dnu između dvije stijene, na dubini od oko 45 metara, prijavljen je Ministarstvu kulture Republike Hrvatske 1998. godine, nakon što je kip 1996. pronašao i fotografirao belgijski turist. Ronioci Specijalne policije i stručnjaci Ministarstva kulture i Arheološkog muzeja u Zadru izronili su ga 27. travnja 1999.

Nakon njegova vađenja iz mora slijedio je dugotrajan proces desalinizacije, interdisciplinarnog istraživanja i restauriranja (Hrvatski restauratorski zavod u suradnji s institutom Opificio delle Pietre Dure iz Firence) nakon kojeg je Apoksiomen više puta izlagan (galerija Sainsbury Britanskog Muzeja u Londonu na izložbi "Definicija ljepote: tijelo u starogrčkoj umjetnosti", muzej Paul Getty u Los Angelesu, Louvre u Parizu u sklopu Festivala Hrvatske u Francuskoj).

Muzej Apoksiomena smješten je u Palači Kvarner, kući u nizu koja oblikuje Lošinjsku Rivu i gradsko pročelje, a tijekom svoje je povijesti doživjela niz prenamjena, rekonstrukcija i razgradnji. Autori arhitektonskog koncepta i projekta, kao i koncepta postava koji uključuje kreiranje scenarija i doživljaja posjetitelja u Muzeju Apoksiomena su Saša Randić i Idis Turato koji su 2009. sa svojim suradničkim timom (Janko Jelić, Hrvoje Sedlić, Darko Kuljiš, Andrija Čuljak, Damir Šiljeg) osvojili prvu nagradu na Natječaju za izradu idejnog arhitektonskog rješenja Muzeja Apoksiomena u Palači Kvarner u Malom Lošinju.

Radovi na rekonstrukciji palače i izgradnja Muzeja započeli su početkom 2012. godine i danas su pred samim završetkom, a Muzej Apoksiomena prije otvaranja i početka komunikacije s javnošću treba artikulirati svoju vizualnu komunikaciju počevši od vizualnog identiteta kao njezine jezgre.

TEMA I CILJ NATJEČAJA

Vizualni identitet ima zadaću predstavljati Muzej Apoksiomena kao mjesto, koncept i projekt. Muzej Apoksiomena svojom će vizualnom komunikacijom ujedno promovirati Grad Mali Lošinj, Cresko-lošinjski arhipelag i Republiku Hrvatsku kao bitnu destinaciju na svjetskoj karti kulturne baštine i suvremene kulturne ponude.

Cilj natječaja je postići prepoznatljiv, originalan, komunikativan i suvremen vizualni identitet Muzeja Apoksiomena kao temelj sustavne vizualne komunikacije prema javnosti.

Opis i značaj statue

Apoksiomen je uspravno stojeći nagi lik atlete u kontrapostu oslonjen o desnu nogu. Glava i ramena su blago pognuta, lijevo koljeno povinuto, a noga malo podignuta. Kip visok 192 centimetra, star više od 2000 godina spletom okolnosti našao se u lošinjskom akvatoriju i time obilježio novu povijest umjetnosti, ali i snažno definirao novi razvoj najvećeg grada na otocima, Malog Lošinja. Zasad je jedina pronađena velika bronca na istočnoj obali Jadrana, a od osam dosad poznatih varijacija prototipa Apoksiomena lošinjski je kip najcjelovitiji i najbolje sačuvan.

Lokalna, nacionalna i internacionalna uloga Muzeja Apoksiomena

Muzej Apoksiomena klasificiran je kao nacionalni muzejsko-galerijski prostor. Njegov fizički prostor utjelovljuje i locira jednako važan nematerijalni koncept suvremenog muzeja koji korespondira s izvornim, antičkim shvaćanjem muzeja kao mjesta kontemplacije, učenja i razmjene znanja, više nego kasnijim materijalno-sakupljačkim koncepcijama.

Muzej Apoksiomena imat će važnu i aktivnu ulogu prepoznatljivog nacionalnog muzeja s globalnim dosegom i snažnim utjecajem na lokalni razvoj te žarišne točke za kulturna događanja u Malom Lošnju. Općenito, kao suvremeni muzej, Muzej Apoksiomena će:

- čuvati, promišljati i graditi identitet mjesta i njegovih stanovnika
- tumačiti taj identitet lokalnoj zajednici i međunarodnim posjetiteljima
- poticati zajednicu da se posvećuje izražavanju svoje kulture i identiteta
- biti medij putem kojeg zajednica gradi i prezentira sliku o sebi, na temelju koje se formira percepcija mjesta, ali i nacionalni ugled
- igrati bitnu ulogu u revitalizaciji općeg kulturnog i životnog standarda na području Cresko-lošinjskog arhipelaga
- biti katalizator razvoja kulturnog turizma na nacionalnoj razini
- putem suradnje s kulturnim i znanstvenim institucijama, lokalnim razvojno usmjerenim inicijativama i drugim muzejima, na nacionalnoj i internacionalnoj razini, Muzej će predstavljati čvorište i generirati visok intenzitet aktivnosti u kulturnom, znanstvenom, edukativnom, društvenom i ekonomskom segmentu, te direktno i indirektno, mjerljivo i nemjerljivo, doprinostiti standardu i ugledu RH.

ZAHTJEVI

Od autora i timova očekuje se temeljito informiranje o temi zadatka, putem predloženih podloga i samostalno.

Natjecatelje pozivamo da svakako dođu na informativni sastanak i obilazak u Palaču Kvarner, Riva lošinjskih kapetana 13, zbog doživljaja prostora Muzeja Apoksiomena, prisustvovanja prezentacijama, predavanjima i projekciji dokumentarnog filma o Apoksiomenu i Muzeju Apoksiomena te zbog sudjelovanja u razgovoru prilikom kojega će moći postaviti dodatna pitanja predstavnicima Muzeja Apoksiomena i Grada Malog Lošinja, autorima arhitektonskog projekta i članovima Ocjenjivačkog suda natječaja.

Od budućeg vizualnog identiteta očekuje se predstavljanje koncepta i priče Muzeja Apoksiomena suvremenoj publici na suvremen način, ravnopravno i jednako uspješno neovisno o kanalu komunikacije, odnosno kako u prostoru Muzeja i Grada tako i u svjetskim medijima neovisno o fizičkoj udaljenosti od prostora Muzeja i o mogućnosti posjeta.

Muzej Apoksiomena sa svojom prvom i osnovnom reprezentacijom, vizualnim identitetom, koji je u percepciji publike i javnosti isto što i Muzej, izvanredno je važan zbog ucrtavanja Lošinja na svjetsku kartu kulturne baštine i otvaranja konkretne prilike za preoblikovanje sezonske turističke dinamike cijelog arhipelaga na temelju razvoja kulturnog turizma.

Velik dio ukupne potencijalne publike iz cijeloga svijeta susrest će se prvi put s informacijom o Apoksiomenu u kontekstu Lošinja, Jadranskog mora i Hrvatske upravo putem vizualne komunikacije Muzeja, koja neće biti izravno vezana uz prostor Muzeja, već će se naći u kibernetičkom prostoru ili fizički dislociranom kontekstu (publikacijama izvan Muzeja). Takva vizualna komunikacija imat će ulogu prethodnice ili pratnje narativno informativnom sadržaju i važnu priliku da u okolnostima kratke selektivne pažnje uspostavi prikladnu, točnu i inspirativnu sliku o Muzeju Apoksiomena koja će najširu publiku potaknuti na daljnje istraživanje.

Podrazumijeva se usklađenost vizualnog identiteta s konceptom Muzeja i postava, a očekuje se da vizualna komponenta komunikacije uspostavi vlastiti komplementarni odnos prema ostalim doživljajnim dimenzijama Muzeja te da ih suvereno nadogradi.

Vizualni identitet bit će konstantno prisutan u gradskom tkivu Malog Lošinja i ponavljat će se u mreži turističkih sadržaja, lokalnih organizacija i inicijativa u svim lokalnim i globalnim medijima prilikom kulturne turističke i nacionalne promocije. Stoga prilikom rada dizajneri trebaju biti svjesni njegove vidljivosti i utjecaja na prostor gradske jezgre, kao i strateški definiranog konteksta unutar kojega se slika Lošinja kao destinacije razvija i profilira u smjeru kulturnog i zdravstvenog turizma.

Kriteriji za odabir rješenja

— komunikativnost

Nagli razvoj kulturnog turizma i interesa za baštinu stavlja Muzej u ulogu kulturnog čvorišta, početne točke u kojoj se razvija daljnji turistički interes za lokalne vrijednosti i znamenitosti. Otvaranjem prema lokalnoj zajednici koju poziva na interakciju, Muzej osnažuje osjećaj pripadnosti, međusobne povezanosti i gradi novi suvremeni identitet Lošinja.

Vizualni identitet ima zadaću:

- dobro komunicirati s mnogim i raznolikim skupinama korisnika
- podržavati originalnu, koherentnu priču izložbenog postava
- podržavati proces šireg traženja i usklađivanja novoga, suvremenog identiteta Lošinja s otkrićem Apoksiomena i njegovim prihvaćanjem u vlastitu baštinu.

— jedinstvenost rješenja

Očekuje se da dizajnersko rješenje iznikne iz promišljanja specifičnog slučaja lošinjskog Apoksiomena i jedinstvenog konteksta njegove prezentacije.

Uspješno, suptilno izvedeno šifriranje ambivalentnog odnosa prošlosti i sadašnjosti (... antičkog i suvremenog, neopipljivog i materijalnog, zagonetnog i poznatog), koji je karakterističan za Muzej Apoksiomena i ogleda se u svakom njegovom segmentu (od kontraposta statue do suvremenog Muzeja sadržanog u Palači Kvarner) predstavljalo bi kvalitetu.

— primjenjivost i izvedivost

Primjenjivost u raznolikim medijima i izvedivost u različitim tehnologijama trebaju biti ugrađeni u cjelovito promišljeno rješenje koje nastaje na temelju poznavanja mogućnosti i ograničenja u krajnjim aplikacijama te ih vješto koristi. Digitalni mediji, reprodukcija tiskom i pojavljivanje u prostoru ravnopravni su segmenti upotrebe.

— inovativnost rješenja

Konceptualna, oblikovna i tehnička inovativnost trebaju proizaći iz zadanih okolnosti upotrebe i kreativno nadilazeći odgovor na njih, unoseći novi moment u komunikaciju i stvarajući novu dimenziju postojanja Muzeja.

— visoka razina profesionalnosti

Visoka razina profesionalnosti nužna je da bi rješenje bilo razmatrano za nagradu, koja predstavlja preporuku za realizaciju od strane Ocjenjivačkog suda natječaja.

PREDMET NATJEČAJNOG RADA

Autor prvonagrađenog rješenja bit će odgovoran za dizajn idejnog rješenja vizualnog identiteta Muzeja Apoksiomena te će nakon završenog natječaja s raspisivačem sklopiti ugovor o suradnji sa svrhom izrade izvedbenog rješenja vizualnog identiteta Muzeja Apoksiomena. Svi uvjeti natječaja definirani su dokumentom "Opći uvjeti natječaja".

Muzej Apoksiomena nema aktualni vizualni identitet pa razvoj novoga rješenja ni na koji način nije uvjetovan prošlim rješenjima.

SADRŽAJ NATJEČAJNOG RADA

Natječajni rad treba sadržavati prezentaciju idejnog rješenja vizualnog identiteta Muzeja Apoksiomena u printanom i digitalnom obliku (detaljne upute za pripremu i predaju natječajnih radova nalaze se u Općim uvjetima natječaja).

Prezentacija prijedloga natječajnih rješenja treba sadržavati vizualizacije svih relevantnih elemenata sustava predstavljenih u karakterističnim odnosima i primjere karakteristične primjene, te tako pružiti temelj za razumijevanje predloženog koncepta identiteta.

Uz vizualnu prezentaciju obavezno je kratko tekstualno obrazloženje predloženog koncepta.

Prezentacija rada treba sadržavati:

1. Idejni projekt vizualnog identiteta

- prikaz karakterističnih odnosa elemenata vizualnog identiteta
- prikaz sustava boja i tipografija

2. Prikaz primjera vizualnog identiteta u primjeni

Barem 10 primjera relevantnih za predloženi koncept, koji obavezno uključuju:

- naslovnici responzivnog internetskog sjedišta prikazanog na barem 3 karakteristična formata uređaja (zaslon računala, tablet, pametni telefon)
- natpisnu ploču
- naslovnici brošure / kataloga
- plakat i ulaznicu
- postojeći upotrebni predmet namijenjen prodaji u muzejskom dućanu ili promociji (majica, torba, vrećica...).

Oblici pojavljivanja

Prilikom projektiranja vizualnog identiteta Muzeja Apoksiomena potrebno je obavezno dizajnirati ravnopravne, alternativne oblike pojavljivanja logotipa:

1. Internacionalni logotip "Museum of Apoxyomenos"
2. Nacionalni logotip "Muzej Apoksiomena"

Ostavlja se otvorena fakultativna mogućnost dizajnerima da po potrebi i u skladu s predloženim konceptom identitetskog sustava u pojedinim primjenama rade s nazivom Apoxyomenos / Apoksiomen, kao skraćeni oblikom identifikacije za verbalnu komunikaciju (naziv će se možda koristiti u kontekstu društvenih profila) te da ispituju skraćenicu (npr. rad s direktnom skraćenicom "MA" ili sl.)

KONTEKST

Opširnije o pronalasku Apoksiomena, njegovom zbrinjavanju i izgradnji Muzeja

Otkriće i restauracija

Priča o Apoksiomenu počela je u lipnju 1996. godine kada je belgijski turist Rene Wouters u podmorju otočića Vele Orjule, na dubini od 45 metara, pronašao kip Apoksiomena. Brončani kip visok 1,92 metra i težak 300 kilograma, na dubini od 45 metara, ležao je zaglavljn između dvije stijene, što je spriječilo njegov pad u veću dubinu. Leđa, dio glave i vrata te stražnji dio desne noge bili su zatrpani pijeskom i muljem.

Nakon prijave, Ministarstvo kulture RH preuzelo je koordinaciju zahtjevnog projekta, od sustavnog podmorskog arheološkog istraživanja i vađenja kipa do njegova restauriranja.

Apoksiomena je iz mora izvadilo četrnaest ronilaca ekipe Ministarstva kulture, Specijalne policije, lošinjske tvrtke Submar i tehničkog osoblja, pod vodstvom Marijana Orlića, tadašnjeg načelnika Odjela za zaštitu arheološke baštine Ministarstva kulture, 27. travnja 1999. U akciji istraživanja lokaliteta i vađenja kipa sudjelovali su znanstvenici iz pet zemalja.

Od početka, sve je ukazivalo na to da se radi o remek-djelu antičke skulpture pa je projekt odmah dobio i međunarodnu dimenziju, a u različitim fazama restauracije, uz hrvatske, u projekt su se uključivali i stručnjaci iz Belgije, Velike Britanije, Italije, Austrije, Njemačke i SAD-a. U traženju odgovora o tajnama kipa korištena je najsuvremenija tehnologija, a pretraženo je čak 50 tisuća četvornih metara okolnog podmorja. Kada je pronađen, cijeli je kip bio prekriven debelim slojem inkrustacije i do polovine ispunjen pijeskom i morskim sedimentom. Preduvjet restauratorskih radova bila je desalinizacija.

Apoksiomen se u bazenu sa slatkom vodom odsoljavao do listopada 2000., kada su započeli konzervatorsko-restauratorski radovi, izvođeni u Hrvatskom restauratorskom zavodu u Zagrebu pod vodstvom restauratora Giuliana Tordija, u suradnji s Antoniom Šerbetićem, voditeljem radionice za metal Hrvatskog restauratorskog zavoda. Čišćenje kipa rađeno je u posebno konstruiranom šesterokutnom kavezu, koji je "držao" kip. Naslage su se uklanjale isključivo mehanički, bez primjene kemijskih sredstava, a taj je postupak trajao gotovo tri godine.

Da su konzervatorsko-restauratorski radovi odrađeni u skladu s najvišim standardima struke, potvrdilo je europsko priznanje 2007. godine, kada je u konkurenciji 158 prijava iz 32 zemlje upravo Apoksiomen dobio medalju Europske unije za kulturnu baštinu za drugo

mjesto u kategoriji Konzerviranje-restauriranje umjetnina, a koju dodjeljuju Europska komisija i paneuropska federacija za kulturnu baštinu Europa Nostra. Iste godine, u listopadu, Muzejsko vijeće i Vijeće za kulturna dobra RH donijelo je odluku da će statua trajno biti izložena u Malom Lošinj. Odluku je podržalo Ministarstvo kulture.

Do konačnog preseljenja u Palaču Kvarner gdje će u namjenski osnovanom i izgrađenom Muzeju Apoksiomena biti prikazan najširoj javnosti, Apoksiomen je bio privremeno smješten u Arheološkom muzeju u Zagrebu. Grad Mali Lošinj natjecao se za trajnu lokaciju izlaganja Apoksiomena s gradovima Rijekom, Zadrom i Zagrebom. Značajan konzervatorski uvjet za smještaj kipa bilo je i osiguravanje optimalnih mikroklimatskih uvjeta.

Arhitekt o Muzeju Apoksiomena

Muzej Apoksiomena predstavlja prostornu materijalizaciju scenarija izložbe i ceremonije prolaska kroz tematske sobe muzeja te utjelovljuje specifičan arhitektonski konstrukt oblikovan izložbom i postavom Muzeja Apoksiomena. Tako oblikovano i definirano tijelo umetnuto je u prostor definiran vanjskim zidovima i krovom postojeće Palače Kvarner u Malom Lošinj. Preostali "prazni" dijelovi koje definiraju "prostorni ostaci" između konstrukta izložbe i oplošja građevine, stvaraju javne, ugostiteljske, prateće, poslovne i administrativne sadržaje Muzeja. Ovakve konceptualne i arhitektonske postavke projekta pretpostavka su za višeslojno iščitavanje arhitekture novoga Muzeja, kao i za slojevite i različite scenarije korištenja građevine.

Arhitektonski konstrukt izložbenog postava ovješten je na postojećim kamenim zidovima Palače Kvarner te čeličnim rešetkama-nosačima i horizontalnim pločama definira konstruktivno-funkcionalnu cjelinu koja se spušta do prizemlja postojeće građevine. Čelični "kavez" obložen je s vanjske strane bijelom, glatkom limenom oblogom, nalik oplati bijelog broda, dok se u interijeru izložbene prostorije oblažu različitim materijalima i taktilnim oblogama, što izaziva različite prostorne i tjelesne doživljaje izložbe i materije Muzeja.

Postavlja se pitanje kako prezentirati jednu savršenu skulpturu koja se nalazi izvan svakog vremenskog i fizičkog konteksta kojem je bila namijenjena, te također izvesti uzbudljiv i razumljiv muzejski postav unutar kojega bi je se pokazalo najširoj javnosti. Izložbeni postav uklopljen u razlomljeni i heterogeni, prostorno složeni arhitekton, definira izložbeni scenarij prolaska kroz 9 vremenski i prostorno diferenciranih scena. Svaka scena definirana je tematskom sobom koja pripovijeda jednu od priča postava Muzeja Apoksiomena.

Scena 1.

Posjetitelji ulaze u otvoreni, javni dio prizemlja Palače Kvarner. Iznad posjetitelja "lebdi" bijeli zavareni balon izložbe Apoksiomena uronjen u plavetnilo zidova Palače Kvarner. Na blagajni kupuju karte, a na garderobi odlažu torbe, opremu i odjeću. Ugošćuje ih i

pozdravlja voditelj izložbe Apoksiomena. Uz snažan zvuk i treptanje svjetala pokreću se eskalatori koji uvode posjetitelje u izložbeni arhitekton i priču Apoksiomena.

Scena 2.

Posjetitelji u grupi od 20, penju se kroz metalno, bijelo obojeno stubište-eskalator i dolaze u prvu dvoranu s pratećom izložbom. Prostorija je obložena crnom industrijskom gumom i zaobljenih je uglova, čime se stvara osjećaj neprekinutosti ploha izložbene sobe. U sobi se nalaze izložbeni stolovi i informativna izložbena traka koja izlaže priču o Apoksiomenu, povijesti, pronalasku, restauraciji i komparativnim svjetskim primjerima. Izložbena traka je plave boje izvedene iz fotografije dubokog mora u kojem je Apoksiomen boravio puna dva tisućljeća. Posjetitelji muzeja kreću se u putanji meandra tako da stolovi i zidna traka predstavljaju informativnu barijeru koja osigurava prolaz pored svakog izložka i podatka što ga scenarij izložbe želi prenijeti posjetitelju. Prostor ima hladan gumeni miris, a jeka i odbijanje žamora posjetitelja od glatkih ploha zidova uz projektirani zvuk sa zvučnika stvaraju specifičnu prostornu zvučnu kulisu prostorije.

Scena 3.

Posjetitelji prelaze u mali amfiteatar izveden u ručno tkanom tepihu koji stvara osjećaj čudnog prolaska kroz žitno polje ili morsko dno i poziva posjetitelje da ga dodirnu, prijeđu rukom preko njega i smjeste se na njemu u ovoj neočekivano oblikovanoj sobi muzeja. Takav osjećaj u potpunosti je suprotan osjećaju hladnoće, jeke, mraka i dubokog plavetnila prethodne izložbene sobe. Nakon što posjetitelji zauzmu svoja mjesta u stepenastom amfiteatru, prostor se zamračuje i započinje film o uzbuđenju i misteriju Apoksiomena.

Scena 4.

Nakon pogledane filmske projekcije, posjetitelji ulaze u prostor uskog, crvenog stubišta kojim se penju u koloni jedan po jedan, prema Apoksiomenu. U prostoru crvene cijevi-stubišta čuju se šumovi nalik strujanju zraka, vjetru i valovima. Ovaj put vodi ih u prateću izložbu iz koje postupno prelaze u "medijsku sobu".

Scena 5.

Ulaskom u "medijsku sobu" posjetitelji dobivaju preciznu i veoma opsežnu informaciju o Apoksiomenu prezentiranu kroz medijske izvještaje: televizijske priloge, članke s brojnih portala i popularnu turističku literaturu. Na zidovima je izložen forenzički precizan istraživački rad koji je pratio skulpturu od njenog pronalaska, preko putovanja, gradnje muzeja do konačnog dolaska u Lošinj. Posjetiteljima se u ovoj sobi sugerira fotografiranje i praćenje Apoksiomena na društvenim mrežama i Instagramu. Skulpturu Apoksiomena za sada mogu vidjeti iz žablje perspektive, kroz rupu u stropu "medijske sobe".

Scena 6.

U sporoj koloni, posjetitelji započinju uspon uz drvenu rampu prema sobi Apoksiomena, prostorom u potpunosti obučenim u grubo tesano maslinovo drvo. Prolaze blagim stubama i razgledavaju žitarice i koštice voća pronađene u tijelu skulpture Apoksiomena prilikom

restauracije, izložene u vitrinama ugrađenima u drvenu oblogu. Na videozaslonu prikazuje se film o mišu koji je živio u tijelu Apoksiomena za vrijeme boravka kipa u Grčkoj. Kroz okrugli otvor — kadar na stubište — posjetitelj vidi skulpturu s donje strane do glave Apoksiomena.

Scena 7.

Posjetitelji ulaze u sobu s Apoksiomenom. Soba je presvučena translucentnim bijelim platnom i staklenim podom iz kojeg dopire difuzno mliječno svjetlo. Svih 20 posjetitelja okuplja se oko skulpture i gleda je sa svih strana. Svatko pronalazi svoje mjesto, svi su blizu savršenoj skulpturi... gotovo da je mogu dodirnuti. Svaki posjetitelj tada shvaća ljepotu, ekskluzivnost skulpture i jedinstvenost osjećaja koji izaziva glavni artefakt ovog specifičnog muzeja. Difuzna svjetlost koja obasjava Apoksiomena ističe svu ljepotu klasične skulpture.

Scena 8.

Nakon obilaska Apoksiomena, posjetitelji završavaju izložbu i druženje unutar svoje male grupe u “sobi gradskog periskopa”. Prostor sobe sadrži amfiteatar s reflektirajućim stropom i zidovima na kojima se ogledaju Lošinj i njegova gradska luka. Penjanjem uz stube, posjetitelji izlaze na belveder iznad krova muzeja i pred njima se otvara pogled na živopisnu lošinjsku luku. S druge strane sobe nalazi se bar u kojem se služe pića obogaćena okusom i mirisom mediteranskog bilja. Prostor je ugodno rashlađen.

Scena 9.

Posjetitelji se dizalom ili crnim stubištem spuštaju u prizemlje muzeja te u trgovini mogu kupiti prigodne poklone vezane za Muzej, postav izložbe i fenomen Apoksiomena.

U prostoru koji nastaje i preostaje između izložbenog arhitektona Muzeja Apoksiomena i oplošja vanjskih zidova stare Palače Kvarner nalaze se prostori i namjene uredskog prostora zaposlenika, radionica za restauraciju i stubište koje povezuje ova dva sadržaja muzeja namijenjeno internom korištenju. Arhitektonski konstrukt izložbe koji lebdi u sredini građevine također omogućuje otvaranje prizemlja javnim sadržajima i gradskim događajima neovisno o aktivnostima muzeja. Vertikalna komunikacija koja prolazi kroz sve etaže muzeja i snabdijeva i servisira sadržaje izvedena je s dva dizala. Prvo dizalo nalazi se uz ulaz građevine, dok se drugo, servisno dizalo nalazi uz istočno pročelje građevine. Dizala također služe za prijevoz posjetitelja, osoba s teškoćama ili zaposlenika muzeja.

Uz prizemlje kao javni dio muzeja moguće je korištenje i terase prvoga kata koja je svojevrsni *piano nobile* grada Malog Lošinja. Dolazak na balkon omogućen je stubištem u boku građevine ili dizalom te se prostorno nadovezuje da projekcijsku dvoranu muzeja koja se koristi i kao dvorana za prezentacije, art-kino ili druženja izvan perioda i režima rada muzeja. Na posljednjoj etaži muzeja nalazi se *caffe* s belvederom na lošinjsku uvalu. I ovaj sadržaj također se koristi dvojako — kao kraj scenarija izložbenog postava Apoksiomena i kao element društvene i kulturne ponude mjesta.

Ovakvo slaganje i ispreplitanje sadržaja muzeja s jedne strane i javne namjene s druge omogućuje spoznaju raznih dijelova i sadržaja građevine različito, kompleksno ili jednostavno, ciljano ili opsežno, višekratno ili jednom, dnevno ili noćno korištenje Palače Kvarner kao centralnog generatora događanja Grada Malog Lošinja.

DODATNE PRILOŽENE PODLOGE UZ PROJEKTNII ZADATAK NATJEČAJA

1. Program razvoja održivog turizma grada Mali Lošinj, Institut za turizam (konačni izvještaj u sklopu projekta "Akcijski plan održivog razvoja turizma grada Mali Lošinj")
— Program-razvoja-odrzivog-turizma.pdf

2. Plan ukupnog razvoja grada Mali Lošinj 2013. – 2020., Regionalna razvojna agencija Porin d.o.o.
— PUR-Mali-Lošinj-2013.-2020.pdf

PRIJEDLOZI ZA DODATNO INFORMIRANJE

Članci Hrvatskog restauratorskog zavoda o Apoksiomenu

<http://www.h-r-z.hr/index.php/pretraga?searchword=apoksiomen&ordering=&searchphrase=all>

Iscrpni forumski *thread* o Apoksiomenu

<http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=1499580>

Reportaže

<https://www.youtube.com/watch?v=BJ9Mbg8uQJ0>

<https://www.youtube.com/watch?v=4WiipjOySrU#t=25>

https://www.youtube.com/watch?v=o6Wz_4bVvl8

Najava izložbe u Firenci

https://www.youtube.com/watch?v=w6-UVCe_Yvw

Apoksiomen u Louvreu

<https://www.facebook.com/media/set/?set=a.10151149286644926.441246.23680604925&type=1>

Članak: Lošinjskom arhipelagu svjetska nagrada za održivi razvoj

<http://www.odrzivi.turizam.hr/default.aspx?id=197>

Članak: Mali Lošinj u članstvu UNWTO-ove Mreže znanja

<http://www.utm.hr/?pgid=39&vid=233>

Popis literature

Šoštarić, Renata: Mali stanovnik velikog Apoksiomena – analiza organskog materijala iz unutrašnjosti brončanog kipa, sažetak znanstvenog skupa Arheologija istočnog Jadrana, 2013.

Hrvatski Apoksiomen, Hrvatski restauratorski zavod, Zagreb, 2006.

Podvodna arheologija i nalaz brončane statue atlete Apoksiomena, Zbornik radova znanstvenog skupa, 10.5.2010, Lošinjski muzej, Zagreb, 2012.

Vujić, Žarka: O čistaču strigila nazvanom Apoksiomen i njegovu muzeju, Kvartal: kronika povijesti umjetnosti u Hrvatskoj, vol. VI No. 1 – 2 2009., Zagreb

Cambi, Nenad: Brončani kip čistača strigila iz mora kod otočića Vele Orjule blizu Lošinja, Archaeologia Adriatica I, (2007.), 85 – 109