

PROJEKTNA NALOGA

Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti TURISTIČNI PRODUKTI IN DIGITALIZACIJA

Številka: 4300-2/2024-12

Ajdovščina, **popravek junij 2024**

1. Splošno

Občina Ajdovščina je bila uspešna pri prijavi projekta Pilonova galerija (EŠD 24865) – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti na javni razpis za sofinanciranje projektov trajnostne obnove in oživljanja kulturnih spomenikov v lasti občin ter vključevanje kulturnih doživetij v slovenski turizem iz sredstev za izvajanje nacionalnega Načrta za okrevanje in odpornost (oznaka JR-NOO-KS 2022-25), ki se financira iz mehanizma za okrevanje in odpornost.

Projekt »Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti« obsega izvedbo investicijskih in ne-investicijskih, »mehkih« ukrepov z namenom revitalizacije in modernizacije kulturnega spomenika ter njegove vključitve v kulturno-turistično ponudbo območja.

V okvir investicijskih ukrepov projekta je predvidena:

- obnova stavbe Pilonove galerije Ajdovščina (obnova, ki bo ohranjala avtentičnost Križajeve ureditve in omogočala primeren sodoben kontekst za predstavitev Pilonovih del) ter
- nabava opreme za prostore, opreme za prilagoditev prostorov gibalno in senzorno oviranim osebam ter nakup IKT opreme (opreme, ki je povezana z vzpostavitvijo predvidenih turističnih produktov).

V okviru ne-investicijskih (»mehkih«) ukrepov je predvidena:

- digitalizacija umetniških zbirk ter oblikovanje digitalne galerije,
- razvoj in promocija treh novih turističnih produktov,
- spodbujanje podjetniške iniciative ter
- ozaveščanje in izobraževanje javnosti o pomenu kulturne dediščine.

Predmet javnega naročila, kot je naveden v nadaljevanju, mora biti izveden do konca avgusta 2025.

Poseben poudarek projekt daje nadgradnji kulturne dediščine z elementi digitalizacije ter elementi povezovanja kulturne dediščine s turizmom. Kulturno dediščino načrtujemo popularizirati ter z inovativnimi, turističnimi produkti opolnomočiti obiskovalce in strokovno javnost o pomembnosti ohranjanja kulturne dediščine.

Predmet te projektne naloge in s tem javnega naročila je izvedba multimedijskih turističnih produktov, digitalizacija in interpretacija kulturne dediščine in sicer:

- razvoj in izdelava treh novih turističnih produktov: »Po sledih Vena Pilon«, »Atelje Vena Pilon« in »Mišek Venč in popotovanja po svetovih umetnosti«,
- digitalizacija umetniških del Vena Pilon in njihova vključitev v turistične produkte,
- nabava opreme in digitalnih vsebin, ki so potrebne za izvedbo turističnih produktov in digitalizacije.

Vsi produkti, dela, vsebine in oprema morajo imeti oznake



OBČINA AJDOVŠČINA



REPUBLIKA SLOVENIJA
MINISTRSTVO ZA KULTURO



NAČRT ZA
OKREVANJE
IN ODPORNOST



Financira
Evropska unija
NextGenerationEU

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

za kar poskrbi prijavitelj. Beseda »prijavitelj« je v projektni nalogi uporabljena za »ponudnika«.

2. O Pilonovi galeriji Ajdovščina

Turistične produkte projekta »**Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti**«, bo upravljala in izvajala Pilonova galerija Ajdovščina. Pilonova galerija Ajdovščina je bila ustanovljena z Odlokom o ustanovitvi javnega zavoda Pilonova galerija Ajdovščina (Ur. list RS št. 30/04, 58/04, 63/04 in 70/04).

Poslanstvo zavoda je predstavljanje, varovanje, ohranjanje in raziskovanje dediščine Vena Pilon, predstavljanje, raziskovanje in spodbujanje likovne ustvarjalnosti, opravljanje javne službe na področju galerijske dejavnosti v skladu z uredbo o vzpostavitvi muzejske mreže za izvajanje javne službe na področju premične kulturne dediščine in določitvi državnih muzejev. V skladu s poslanstvom Pilonove galerije Ajdovščina, so se oblikovale **temeljne naloge** Pilonove galerije Ajdovščina:

- **muzejska:** skrb za Pilonovo stalno zbirko (le-ta vključuje likovna dela, dokumentarno gradivo in muzejske predmete), zbirko del Pilonovih prijateljev ter mednarodni likovni zbirki Vipavski Križ in zbirka iz Foresterije, ki jo je Pilonovi galeriji podarila tržaška umetnostna zgodovinarka Laura Safred;
- **galerijska:** v program razstavne dejavnosti PGA vključuje tudi razstave sodobnih likovnih ustvarjalcev iz Slovenije, slovenskega zamejstva in izseljenstva, nudi strokovne storitve drugim ustanovam, izvaja dokumentacijsko, informacijsko in svetovalno dejavnost ter sodeluje z drugimi muzejskimi in galerijskimi ustanovami v Sloveniji in v sosednjih državah. Opravlja tudi pedagoško in andragoško delo ter ima pomembno kulturno funkcijo v Ajdovščini in njeni okolici.
 - zbira, hrani, proučuje, razstavlja in popularizira dela likovne umetnosti, še posebej pa likovna dela in dediščino Vena Pilon,
 - iz zbranega gradiva oblikuje stalne razstave, pripravlja razstave domačih in tujih umetnikov upodablajoče umetnosti,
 - vodi register umetniških del,
 - sodeluje z vzgojno-izobraževalnimi organizacijami pri kulturni vzgoji in popularizaciji likovne umetnosti,
 - sodeluje s strokovnimi institucijami in posameznimi strokovnjaki,
 - nudi strokovne storitve pravnim in fizičnim osebam v zadevah, ki se nanašajo na sodobno likovno umetnost,
 - izdaja strokovne publikacije s svojega področja,
 - izposoja, prodaja in odkupuje likovna dela,
 - opravlja in razvija fotografske in druge tehnične dejavnosti za potrebe likovne umetnosti,
 - izvaja dokumentacijsko, informacijsko in svetovalno dejavnost s področja dejavnosti zavoda,
 - daje svoje prostore na razpolago za razstave in druge kulturne prireditve.

Pilonova galerija Ajdovščina deluje v stavbah na naslovu Prešernova ulica 1 in 3, Ajdovščina. Stavbi predstavljata pomembno kulturno zgodovinsko in umetnostno zgodovinsko stavbno dediščino in spomenik lokalnega pomena. Ležita na območju rimske Kastre s karakterjem iz časa

velikega industrijskega razcveta na prelomu 19. stoletja. Hiši na Prešernovi ulici 1 in 3 sta bili v letih 1972 do 1978 preurejeni v galerijo – ajdovski arhitekt Svetozar Križaj, je leta 1973 obe hiši povezal in ju nadgradil v galerijo Vena Pilon ter za delo leta 1975 prejel Plečnikovo nagrado.

3. O Venu Pilonu

Veno Pilon je eden izmed najpomembnejših mojstrov slovenskega ekspresionističnega slikarstva med obema velikima vojnima dvajsetega stoletja, čeprav je njegov temeljni opus vezan le na študijska leta v Pragi (1919) in Firencah (1920–21) in obdobje bivanja v domači Ajdovščini do odhoda v Pariz leta 1928. Poleg krajinskih vedut, ki po svojem modernističnem izrazu nimajo primerjave v sočasni slovenski umetnosti, je najpomembnejša serija psihološko poglobljenih portretnih upodobitev, pri katerih je izrazil vsestransko napetost telesa kot vidnega nosilca nevidnega notranjega življenja in duh kot oživljeno snovnost, in ju sugestivno zaokrožil v neposredno telesno, domala erotično izkušnjo sveta, kakršne v zadržani, meščansko vpljudni slovenski umetnosti dotlej niso poznali. S svojimi grafikami je leta 1924 nastopil na Beneškem bienalu. Leta 1928 se je za stalno naselil v Parizu, kjer je po nekaj letih slikarstvo skoraj povsem opustil in se posvetil fotografiji, ki mu je sicer pomenila vir preživetja, a je obenem ustvaril tudi pomemben umetniški opus, s katerim je beležil utrip umetniškega vzdušja na Montparnassu. Po drugi svetovni vojni je na svojem domu sprejemal slovenske rojake, umetnike in intelektualce, ki jih je pot iz različnih nagibov pripeljala v Pariz in marsikdo ga je ohranil v spominu kot imenitnega neuradnega (in neutrudnega) kulturnega atašeja v prestolnici umetnosti ob Seni. Občasno je delal kot organizator razstav, urednik, ilustrator in prevajalec, kot scenograf je bil leta 1947 nekaj mesecev v Sloveniji in sodeloval pri nastajanju filma *Na svoji zemlji*. Po smrti žene se je leta 1968 vrnil v domovino in leta 1970 v Ajdovščini umrl.

4. Projektna izhodišča

Obiskovalci kulturnih zavodov postajajo vedno bolj zahtevne stranke, ki imajo čedalje večja pričakovanja in več možnosti izbire. Če teh pričakovanj muzejska ponudba ne uresniči, obiskovalci raje izberejo druge konkurente na tem področju. Posledično mora Pilonova galerija kot ponudnik storitev vedno dobro poznati navade in zahteve svojih strank. Tehnologija je del sodobne družbe in tudi del kulturne dediščine. Zavod se mora prilagajati smernicam in novostim tehnologije. S tem postaja atraktivnejši, interaktivnejši in bolj dinamičen v prikazovanju svoje dediščine. Razvoj interneta pomeni pozitivno naložbo v boljšo in dostopnejšo promocijo. Informacijsko-komunikacijska tehnologija postaja številka ena v poslovanju muzeja. Z njo se znižujejo stroški, prinaša udobje, zanesljivost in prihranek časa. Muzej s tako prakso lažje vlaga v raziskovanje trga, iskanje tržnih niš, razvijanje svojih storitev in prednosti pred konkurenco.

Pri načrtovanju turističnih produktov je potrebno upoštevati sledeča projektna izhodišča:

- bogata dediščina Vena Pilona,
- dela Vena Pilona, ki upodabljajo mesto Ajdovščina,
- Pilonova galerija Ajdovščina,
- mesto Ajdovščina,
- širše območje mesta Ajdovščine,
- Rustjeva hiša Ajdovščina,
- turistična ponudba v mestu Ajdovščina in v Vipavski dolini (portal Vipavska dolina – www.vipavskadolina.si),
- Strategija gospodarskega razvoja Občine Ajdovščina do leta 2030,
- projektna prijavnica »Pilonova galerija – 5- zvezdnična zakladnica umetnosti«

5. Ciljne skupine uporabnikov

Obiskovalcu Pilonove galerije želimo ponuditi pristno izkušnjo in mu na subtilen način približati slikarsko in likovno umetnost. Ciljne skupine turističnih produktov se morajo navezovati na ciljne skupine projekta »Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti v ožjem in širšem območju mesta Ajdovščina, celotne občine Ajdovščina in širše (na območju celotne regije, države in tudi tujine), in sicer:

- domačim prebivalcem in sprehajalcem (vseh starostnih skupin);
- ranljivim skupinam prebivalstva t. j. brezposelni (mlajši in starejši) ter invalidi, upokojenci in ženske ter tudi mladostniki;
- obiskovalcem oziroma turistom na območju mesta, občine in destinacije, ki jih zanima dediščina Vena Pilon ali dediščina mesta, občine;
- potencialnim podjetnikom in gospodarskim družbam, ki bodo lahko sodelovali pri oblikovanju novih turističnih doživetij;
- vsem potencialnim koristnikom/uporabnikom prostorov ter digitalnih zbirk Pilonove galerije;
- učencem, dijakom, študentom in vedoželjnim posameznikom.

Ciljne skupine projekta »Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti« so:

- obstoječi obiskovalci Pilonove galerije in obiskovalci razstav,
- obiskovalci, turisti Vipavske doline in širše regije,
- mladi vključno s predšolskimi otroki, družine,
- gibalno in senzorno ovirane osebe,
- ponudniki turističnih storitev in nosilci turističnih produktov,
- ustvarjalci v kulturi in predstavniki kulturne kreativne industrije,
- splošna javnost, vsi občani,
- predstavniki znanosti, izobraževanja in gospodarstva.

Sekundarne ciljne skupine:

- strokovna zainteresirana javnost ter umetniki,
- širša lokalna skupnost,
- interesne organizacije in združenja iz področja kulturne in naravne dediščine,
- zaposleni strokovnjaki.

6. Zahteve vezane na produkte

Ponujeni produkti morajo:

- slediti ciljem projekta Pilonova galerija – 5- zvezdnična zakladnica umetnosti
V predstavitvi posameznega produkta je potrebno utemeljiti prispevek predvidenih turističnih produktov k ciljem izvedbe projekta Pilonova galerija – 5- zvezdnična zakladnica umetnosti. Poseben poudarek naj bo na opisu, kako bodo turistični produkti prispevali k oplemenitenju turistične ponudbe in ustvarjanju novih in inovativnih turističnih doživetij ter kakšen bo prispevek k izboljšanju dostopnosti in prepoznavnosti Pilonove galerije, pa tudi lokalnega in regionalnega območja. Poudarek naj bo tudi na opisu zagotavljanja enakih možnosti;
- zagotavljati ustrezno interpretacijo kulturne dediščine
Predstavitev posameznega produkta naj vsebuje predstavitev ustreznosti interpretacije kulturne dediščine;
- izražati inovativnost in kreativnost ter sodobnost in funkcionalnost
Predstavitev posameznega produkta naj vsebuje predstavitev inovativnosti, kreativnosti, sodobnosti in funkcionalnosti;
- biti medsebojno smiselno povezani ter zagotavljati odlično uporabniško izkušnjo
Predstavitev produktov naj vsebuje predstavitev njihove povezanosti in zagotavljanja odlične uporabniške izkušnje.

Predmetno javno naročilo v okviru Načrta za okrevanje in odpornost (NOO) spada pod Razvojno področje: Pametna, trajnostna in vključujoča rast, Komponento 4: Trajnostni razvoj slovenskega turizma, vključno s kulturno dediščino (C3 K4), Ukrep: Trajnostna obnova in oživljanje kulturne dediščine in javne kulturne infrastrukture ter vključevanje kulturnih doživetij v slovenski turizem (C3.K11.ID) in je financirano iz sredstev Mehanizma za okrevanje in odpornost, proračuna Evropske unije – NextGenerationEU, sklada NOO kot finančna podpora EU ter proračuna občine (slednje najmanj v višini zneska DDV).

Naročnik mora v okviru ukrepa, kamor sodi izvedba storitve po tem javnem naročilu, v skladu s točko (d) 3. odstavka 19. člena Uredbe (EU) 2021/241 upoštevati „načelo, da se ne škoduje bistveno“, kar pomeni, da se ne podpirajo ali izvajajo dejavnosti, ki bistveno škodujejo kateremukoli od šestih okoljskih ciljev v smislu 17. člena Uredbe (EU) 2020/852 v celotnem življenjskem ciklu dejavnosti. K spoštovanju omenjenega načela je zavezan tudi ponudnik, ki bo izbran kot izvajalec javnega naročila.

6.1. Splošni pogoji in zahteve za vse produkte:

V izvajalčevo ponudbo sodijo vse vsebinske zasnove iz popisa, ki jih pred izvedbo glede vsebinske pravilnosti, zahtevane kakovosti, obsega in temeljnih sporočil potrdi vodja projekta s strani naročnika.

V izvajalčevo ponudbo sodi grafična zasnova, ki upošteva CGP projekta ter vključuje tiskane in multimedijske vsebine. Grafično zasnovo pred izvedbo potrdi vodja projekta s strani naročnika. Naročniku mora ponudnik predati celotno grafično podobo produktov (tudi uvodno in odjavno špico ter ključne like) v ustreznem vektorskem formatu.

V izvajalčevo ponudbo sodijo vsi potrebni delavniški načrti, ki jih pred izvedbo glede tehnične pravilnosti, zahtevane kakovosti in izgleda potrdi naročnik.

Vsi elementi morajo biti funkcionalno dovršeni, estetsko in trajnostno kvalitetni in usklajeni s celotno podobo projekta.

Oblikovanje uporabniškega vmesnika (UI na ekranu na dotik) naj bo osredotočeno na zagotavljanje intuitivne in uporabniku prijazne izkušnje. UI naj omogoča obiskovalcem enostavno navigacijo in interakcijo z aplikacijo, ne da bi pri tem morali premagovati velike tehnične ali logične ovire. Vmesnik naj tudi upošteva različne ciljne skupine obiskovalcev. Oblikovanje naj bo univerzalno in dostopno za vse uporabnike, ne glede na starost, jezikovno zmožnost ali tehnološko veščino. To lahko vključuje jasne in enostavne ikone, velike in berljive pisave, in uporabnikom prijazne interaktivne elemente. Oblikovanje UI naj tudi predvideva potrebo po prilagodljivosti in razširljivosti za prihodnje potrebe, vključno z možnostjo dodajanja novih jezikovnih verzij ali vsebin. V ta namen naj bo vmesnik zasnovan na modularni osnovi, ki omogoča enostavno posodabljanje in prilagajanje.

Razvoj aplikacij naj temelji na uporabi sodobnih in prilagodljivih orodij, ki omogočajo ustvarjanje kakovostnih multimedijskih doživetij. Aplikacije naj bodo zasnovane tako, da bodo podpirale robustno delovanje, visoko kakovost grafične predstavitve in odzivnost na uporabnikove interakcije. Razvijalci naj uporabijo ustrezne programske jezike in platforme, ki omogočajo hitro in učinkovito razvojno okolje. Za ustvarjanje interaktivnih in vizualno privlačnih uporabniških vmesnikov lahko uporabijo orodja, kot so na primer Unity, Unreal ali enakovredni.

Aplikacije naj bodo zasnovane modularno, da bodo omogočene enostavne posodobitve in prilagoditve v prihodnosti. To vključuje dodajanje novih jezikovnih različic, prilagajanje vsebine ali funkcionalnosti ter morebitno širjenje na nove platforme. Razvoj aplikacij naj vključuje tudi dobro dokumentacijo in podporo, da bo morebitno vzdrževanje ali nadgradnje lahko potekalo brez težav. To pomeni, da morajo biti vsa koda, sredstva in orodja, ki se uporabljajo v razvoju, dobro organizirani in dokumentirani.

Testiranje in preverjanje uporabniške izkušnje naj se izvede skozi različne faze razvoja produktov in aplikacij. Cilj naj bo zagotoviti, da se aplikacije obnašajo kot je predvideno, in da je izkušnja za obiskovalce zanimiva, intuitivna in prijetna. Testiranje naj vključuje tako tehnične preglede, ki se osredotočajo na odkrivanje in odpravljanje morebitnih napak ali težav, kot tudi

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

preglede uporabniške izkušnje, ki preverjajo, kako se obiskovalci odzivajo na aplikacijo. Pregledi uporabniške izkušnje naj preverijo različne vidike, kot so navigacija po vmesniku, razumljivost vsebine, zanimanje za interaktivne elemente in splošno zadovoljstvo z izkušnjo. Te preglede je potrebno izvesti z dejanskimi uporabniki, saj to omogoča neposredno povratno informacijo o tem, kako se aplikacija uporablja v resničnem okolju. Za pridobitev kakovostnih povratnih informacij je priporočljivo, da se pregledi izvajajo s sodelovanjem različnih skupin uporabnikov. To vključuje različne starostne skupine, jezikovne spretnosti in tehnološko veščino. Vse to naj pomaga zagotoviti, da aplikacija ustvarja privlačno in dostopno izkušnjo vsem obiskovalcem.

V fazi implementacije in namestitve naj se zagotovi, da se aplikacije pravilno integrirana v fizično okolje in da so brezhibno nameščene na ustrezni strojni opremi. Najprej naj se določi optimalna lokacija za postavitev strojne opreme, ki upošteva vidljivost, dostopnost in varnost. To mora zagotoviti najboljše možne pogoje za uporabo aplikacij in hkrati minimalizirati možnost poškodb opreme ali motenj obiskovalcev. Nato naj se izvede namestitev aplikacij na strojni opremi, vključno z vsemi potrebnimi nastavitvami za optimalno delovanje. Ta postopek mora zagotoviti, da se na aplikacijah pravilno prikaže, da zvočni elementi delujejo kot je predvideno, in da se interaktivni elementi odzivajo na akcije uporabnikov. Implementacija vključuje tudi prilagajanje aplikacij fizičnemu okolju, vključno s prilagoditvijo svetilnosti, barv in projekcij za optimalno izkušnjo v prostoru. To lahko vključuje sinhronizacijo multimedijskih elementov z ambientalnimi značilnostmi prostora ali uporabo določenih tehnik za izboljšanje vizualnih učinkov.

Aplikacije naj omogočajo naknadnega dodajanja novih jezikovnih različic.

Prenos znanja in šolanje naročnika in upravljavca (Pilonove galerije) je bistveni del uspešne izvedbe projekta in zagotavlja, da bodo naročnik, upravljavec in njegovo osebje sposobni učinkovito upravljati in vzdrževati vsebine po končanem razvojnem procesu. Prenos znanja se mora začeti že v fazi razvoja, da se zagotovi razumevanje delovanja aplikacij. Po končani implementaciji se izvedejo podrobne predstavitve, kjer se naročniku in upravljavcu razloži tehnična struktura aplikacij, principi delovanja, upravljanje s sistemom in morebitne težave ter njihove rešitve. Poudarek je na zagotavljanju, da naročnik in upravljavec razumeta, kako aplikacije delujejo in kako jih lahko upravljajo na dnevni ravni. Poleg tega se mora pripraviti tudi dokumentacija, ki vključuje uporabniška navodila, tehnične specifikacije in vodnike za odpravljanje težav.

Vsi elementi morajo dosegati življenjsko dobo 5 let ali več. Izvedba mora biti robustna in odporna na uporabo v javnem prostoru. Vsi elementi in uporabljeni materiali morajo omogočati normalno obrabo v vsaj 10 letnem obdobju. Del osnovne ponudbe ponudnika mora biti tudi zagotavljanje vzdrževanja delovanja interaktivnih vsebin v obdobju 24 mesecev od primopredaje vseh produktov.

Med delom je potrebno vzdrževati čimbolj brezprašno stanje oz. je potrebno zagotavljati lokalno zaščito pred vdorom in širjenjem prahu, ki nastane ob montažnih in ostalih obrtniških delih v ostale prostore, ki niso predmet posegov.

Ponudnik mora zagotavljati, da bodo izdelane multimedijske vsebine, v okviru predmetnega javnega naročila izvirno avtorsko delo. Izvirno avtorsko delo je lastna stvaritev avtorja oziroma

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

skupine avtorjev, ki ne posega v avtorske pravice tretjih oseb na predobstojećih rešitvah. Prenos materialnih avtorskih pravic z avtorja na ponudnika (gospodarski subjekt) in naprej na naročnika se izvede v skladu z Zakonom o avtorski in sorodnih pravicah. Ponudnik mora zagotavljati izključni prenos **materialnih avtorskih pravic na naročnika in upravljavca (Pilonovo galerijo)** za vse vsebine (časovno in prostorsko neomejeno), materiale in dela, ki se izvedejo v okviru tega javnega naročila.

6.2. Produkt: PO SLEDEH VENA PILONA (PSVP)

Po Ajdovščini in njeni okolici se izvede pot obeležij na izbranih, vnaprej določenih mestih, ki so povezana s Pilonovim življenjem in delom. Pot obeležij, ki se začne in zaključi v Pilonovi galeriji, mora obiskovalce seznanjati z utrinki Pilonovega življenja, hkrati pa so to lahko prostor izvedbe (pedagoških) umetniških vsebin v naravi (povezava z umetniško šolo Miška Venča – več o tem v poglavju Mišek Venč in popotovanja po svetovnih umetnostih). Animacija Miška Venča (glej tudi produkt Mišek Venč in popotovanja po svetovih umetnosti) se uporabi za promocijo galerijske izkušnje na terenu.

Pot naj postane rdeča nit Ajdovščine in naj bo v zadovoljstvo tako njenim prebivalcem, sprehajalcem kot obiskovalcem, ki se bodo namensko podali spoznavat Pilonovo dediščino. Med sprehodom skozi mesto udeleženci raziskujejo tudi bogato zgodovino Ajdovščine. Pomembno je, da jo vzljubijo tudi domačini, saj želimo ustvariti pogoje za dobro skrbništvo nad njo.

Vse tekstovne in zvočne razlage morajo biti v 5 jezikih (obvezno slovenščina, angleščina, italijanščina, nemščina, francoščina). Predvidena mora biti ustrezna rešitev za slepe in slabovidne (osnovni podatki v Braillovi pisavi, ki navezujejo na zvočne posnetke).

Odzivni zaslon z aplikacijo in interaktivnim zemljevidom, ki predstavi pot obeležij, izbrane pedagoške vsebine Miška Venča in ključne znamenitosti Ajdovščine ter ima možnost priložnostne predstavitev izbranih digitaliziranih del udeležencev umetniške šole Miška Venča. Odzivni zaslon se postavi v veži galerije.

8 fizičnih obeležij na poti: Naročnik bo v Ajdovščini in njeni neposredni okolici zagotovil osem za namestitvev obeležij primernih lokacij, skladnih s Pilonovim delom. Naročnik bo poskrbel za ustrezno infrastrukturno ureditev na lokacijah (potrebna dovoljenja za poseg v prostor, razsvetljava, temelji in internetni dostop, najmanj 4G).

Lokacije:

1. obeležje na Lavričevem trgu,
2. obeležje na desnem bregu Hublja pred Šturskim mostom,
3. obeležje na naravoslovni učni poti ob Hublju,
4. obeležje na lokaciji zadnjega okljuka reke Hubelj ob ribogojnici,
5. obeležje Pale,
6. obeležje na lokaciji Lokavec-Police s pogledom na ajdovsko župnijsko cerkev,
7. obeležje na lokacije nekdanje tovarne Lipa,
8. obeležje pri Tekstini.

Obeležje je tabla ali druga ustrezna rešitev, izvedena iz kakovostnega, trajnostnega materiala, primerne za kraje z močno burjo (možnost čvrste pritrditve, vdelave). Opremljena mora biti najmanj s slikovno grafiko, s krajšimi besedilom (ustrezna rešitev za slepe in slabovidne) in s QR kodo za dostop do digitalnih vsebin.

Prijavitelj oblikuje in izdela vseh 8 obeležij. Obeležja morajo biti povezana v zgodbo z začetkom in zaključkom v Pilonovi galeriji in morajo obiskovalce seznanjati z utrinki Pilonovega življenja

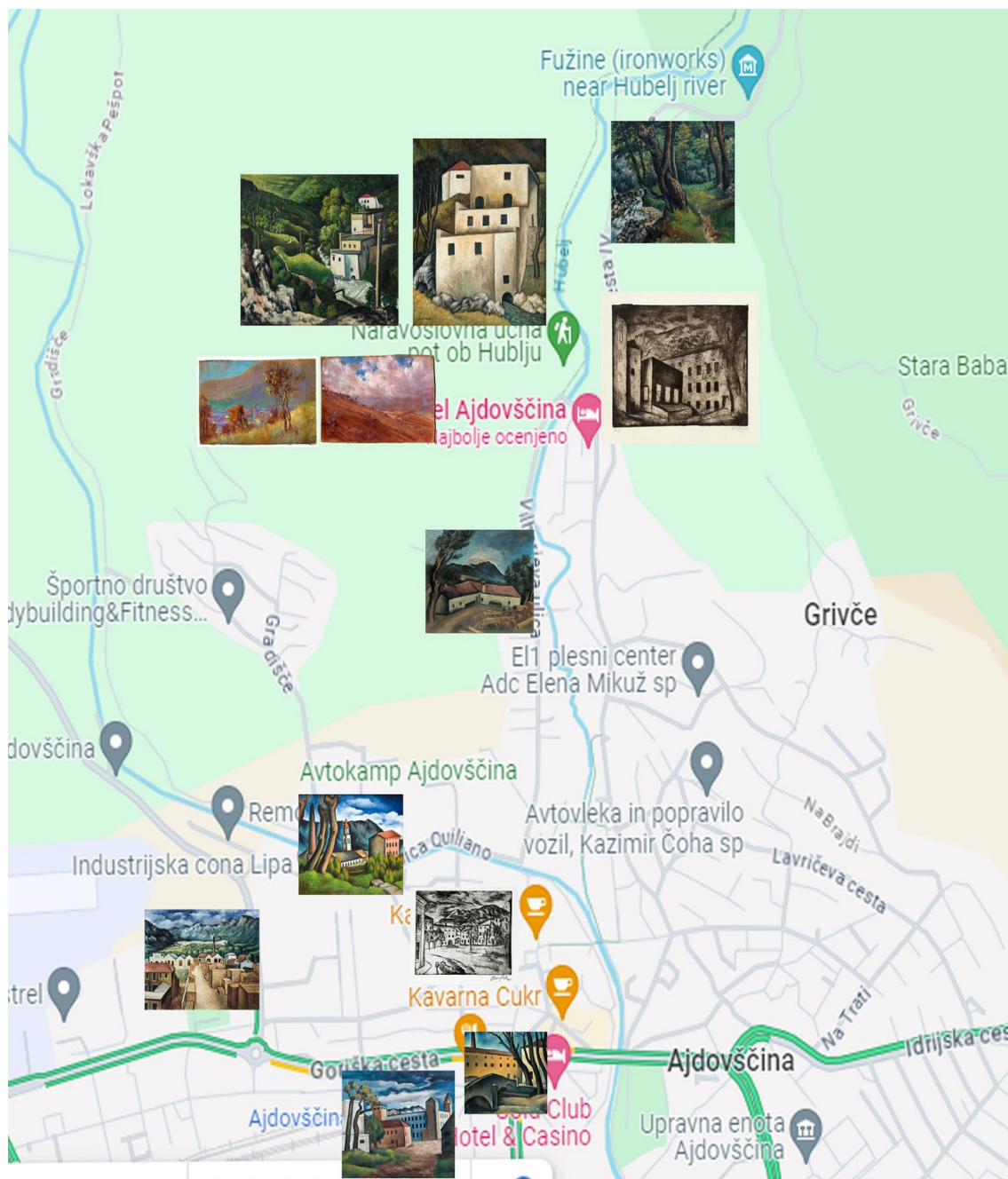
JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

ter biti hkrati prostor izvedbe umetniške šole Miška Venča v naravi.

Obeležja naj bodo izvedena skladno s krajinsko podobo Ajdovščine in naj sledijo principu drugih tovrstnih poti po Ajdovščini, kot so Pot po industrijski dediščini, kulturna obeležja Ajdovščina.

Možne slike in lokacije na zemljevidu:



Digitalne vsebine (PWA): Obiskovalci poti do digitalnih vsebin (PWA - progressive web application), dostopajo prek QR kod (ki so del grafične opreme na obeležjih) s svojimi pametnimi napravami. PWA je podstran glavne spletne strani Pilonove galerije (PWA izdelal prijavitelj).

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

Prijavitelj poskrbi za pripravo QR kod in njihovo povezavo do digitalnih vsebin. Vsako obeležje ima svojo QR kodo, ki vodi do dotične vsebine. Pripovedništvo aplikacije, vsa besedila in naloge umetniške šole Miška Venča pripravi prijavitelj.

Pristajalna stran (landing page PWA aplikacije), ki naj bo izvedena skladno s celostno grafično podobo, naj zajema vsaj:

- izbor petih jezikov (obvezno slovenščina, angleščina, italijanščina, nemščina, francoščina - lektura in prevod celotnega produkta v teh 5 jezikov),
- prikaz Pilonovega digitaliziranega likovnega dela ali poezije, vezanega na odčitano QR kodo,
- kratki tekstovni in zvočni opis oziroma komentar dotičnega dela,
- interaktivnost likovnih del z največ tremi informacijskimi točkami, ki se razširijo v kratek tekstovni in zvočni opis,
- kratka predstavitev posamičnih kreativnih nalog šole Miška Venča, ki uporabnike nagovori v animirani 3D podobi (glej tudi podprodukt UŠMV),
- zemljevid poti s prikazom obeležij in izpostavitvijo naslednjega obeležja,
- ustrezna rešitev za slepe in slabovidne.

POTREBNA STROJNA IN DRUGA OPREMA, KI JO NABAVI IN MONTIRA PRIJAVITELJ (za PSVP):

1. odzivni zaslon – 1x
2. predvajalnik (PC) – 1x
3. obeležje – 8x
4. tablični računalnik – 2x

Specifikacije opreme so v priloženi tabeli.

V ceno produkta in obeležij naj bodo vključeni vsi stroški, potrebni za izvedbo kot ga je ponudil ponudnik.

Predstavitev TURISTIČNEGA PRODUKTA »PO SLEDEH VENA PILONA« MORA VSEBOVATI NAJMANJ – v obrazcu »Obrazec o utemeljitvi produktov«:

- opis idejne zasnove oblikovanja produkta (npr. idejna zasnova oblikovanja poti, povezanost obeležij,...) in potrebne utemeljitve,
- grafična podoba poljubnega obeležja kot priloga obrazca.

6.3. Produkt: ATELJE VENA PILONA, s podprodukti ATELJE (AVP), DIGITALIZACIJA PILONOVIH DEL (DPD) IN INTERAKTIVNE APLIKACIJE (IA)

Turistični produkt, imenovan »Atelje Vena Pilon«, naj preko dejanske in digitalne rekonstrukcije ateljeja Vena Pilon, oživi doživetje, vzdušje in postavitev umetnikovega ateljeja ter njegovega ustvarjanja.

Sobo v galeriji (1. nadstropje, prostor 11) se bo rekonstruiralo v atelje Vena Pilon, kar bo omogočilo spoznavanje Pilonovega bogatega dela in opusa. V tej sobi, kjer je družina tudi živela, si je Veno Pilon že sam ustvaril svoj atelje in tu so nastala njegova najboljša dela iz t.i. Pilonove ajdovske zlate dobe dvajsetih let 20. stoletja. Z digitalnimi orodji se vzpostavi virtualno obliko ateljeja.

Obiskovalec galerije naj ob vstopu v atelje Pilon, doživi unikatno izkušnjo umetnikovega intimnega delovnega prostora.

Dodatno se po prostorih stalne zbirke Vena Pilon v Pilonovi galeriji uredi interaktivno interpretacijo življenja in dela Vena Pilon (prostori: 1 nadstropje – soba z balkonom, prostor 10, 12, 13, 14, 15, stransko stopnišče, podstreha – prostor 13) – prostori so označeni na priloženi skici.

Animacija Miška Venča (glej tudi produkt Mišek Venč in popotovanja po svetovih umetnosti) se uporabi za promocijo Pilonovega dela.

Velja za vse podprodukte: Vse tekstovne in zvočne razlage morajo biti v 5 jezikih (obvezno slovenščina, angleščina, italijanščina, nemščina in francoščina – lektura in prevod celotnega produkta). Predvidena mora biti ustrezna rešitev za slepe in/ali slabovidne (npr. osnovni podatki v Braillovi pisavi, ki navezujejo na zvočne posnetke).

6.3.1. Podprodukt: Atelje (AVP)

Zajem replike ateljeja: Prijavitelj izvede fizično rekonstrukcijo Pilonovega slikarskega ateljeja (na podlagi fotografij in pričevanj), zajem replike ateljeja in 360° prostorski posnetek (360° fotografija ali več njih, ločljivost 11k) ter ga priredi za različne namembnosti in medije (splet, socialna omrežja). Deset izbranih razstavljenih eksponatov ali delov prostora mora biti v digitalni obliki opremljeno z interaktivnimi informacijskimi točkami, ki ob izbiri odprejo pojavno okno, v katerem se eksponat predstavi slikovno, tekstovno in z zvočno razlago. Obseg (najmanj):

- 360° zajem ateljeja za interaktivni ogled na spletu,
- 360° zajem ateljeja za navidezno resničnost (VR očala) v obliki fotografije ali več njih (ločljivost slik minimalno 11k),
- 10 interaktivnih informacijskih točk s tekstovno, zvočno in/ali vizualno razlago umeščenih v 360° material, tako za spletno kot tudi VR verzijo,
- vse rešitve morajo biti prilagojene za mobilne in desktop naprave.

Taktilni eksponati: Prijavitelj poskrbi za izvedbo dveh taktilnih eksponatov, ki bodo na voljo slepim in slabovidnim (najmanj):

- izdelava 3D replike Pilonove slike (Veno Pilon, Moj oče, 1923, olje, platno, 133 x 82,5 cm, last: Pilonova galerija Ajdovščina); priloga 2: reprodukcija slike;
- izdelava 3D replike Pilonove slikarske palete (originalna Pilonova paleta se nahaja v zbirki osebnih predmetov Vena Pilon v Pilonovi galeriji); priloga 1: fotografija originalne Pilonove palete

POTREBNA STROJNA IN DRUGA OPREMA, KI JO NABAVI IN MONTIRA PRIJAVITELJ (za AVP)

1. VR očala – 6x

2. **Avdio vodiči- 5x, programer in polnilna postaja**

Specifikacije opreme so v priloženi tabeli.

V ceno produkta naj bodo vključeni vsi stroški, potrebni za izvedbo kot ga je ponudil ponudnik.

6.3.2. Podprodukt: Digitalizacija Pilonovih del (DPD)

Za zahteve izvedbe digitalnih postavk te naloge in za kreacijo digitalnega repozitorija Pilonovih del je potrebna digitalizacija tristoletih Pilonovih likovnih del, ki jih treba ustrezno prirediti za digitalno in spletno in animacijsko rabo.

Vsa digitalizirana dela naj bodo skladno s strokovnimi standardi opremljena z meta podatki (naslov dela, letnica, tehnika, ...). Obseg (najmanj):

- digitalizacija 297 Pilonovih del in dokumentarnega gradiva: slike, grafike, risbe, dokumenti (1:1, 1200 dpi / 72 dpi),
- digitalizacija treh kiparskih del (za uporabo v aplikaciji PWA) in izdelava 3D modelov (3D sken v merilu 1:1),
- animirana predstavitev izbranih del (osmih del iz produkta Po sledih Vena Pilon)

Največje mere kiparskih del, slikarskih del, risb, grafik in fotografij so navedene v prilogi te projektne naloge. Detajliran seznam del prejme izbrani ponudnik. Digitalizacija se mora izvajati v prostorih Pilonove galerije.

V ceno produkta naj bodo vključeni vsi stroški, potrebni za izvedbo kot ga je ponudil ponudnik.

6.3.3. Podprodukt: Interaktivne aplikacije (IA)

V Pilonovi galeriji bo v posameznih sobah potekala interaktivna interpretacija življenja in dela Vena Pilon (prostor: 1 nadstropje – soba z balkonom, prostor 10, 12, 13, 14, 15, stransko stopnišče, podstreha – prostor 13).

Predvidi se, da se na odzivnih zaslonih (touchscreen) v prostem teku predvajajo digitalizirana Pilonova dela z vmesnim vabilom k uporabi aplikacij na temo Pilonovega opusa in življenja. Poudarek naj bo na Pilonovem življenju in delu, pa tudi na umetniškem zeitgeistu 20. stoletja

ter domačih in tujih sodobnikov, s katerimi je sodeloval ali so pomembno vplivali na njegovo življenje in delo. Obseg (najmanj):

- **Pilonov duh časa:** Obiskovalec naj z uporabo aplikacije razume pomen Pilonove ustvarjalnosti znotraj umetnosti 20. stoletja. Prikaže naj pomembne osebnosti te dobe, ki so bodisi vplivale na Pilonovo delo ali pa je z njimi sodeloval.
- **Pilon v svetu:** Interaktivni zemljevid. Uporabnik mora iz niza Pilonovih del slike povezati z državami njihovega nastanka.
- **Pilonova sestavljanica:** Uporabnik naj iz izrezov sestavi Pilonovo sliko.

POTREBNA STROJNA IN DRUGA OPREMA, KI JO NABAVI IN MONTIRA PRIJAVITELJ (za IA):

1. odzivni zaslon – 9x
2. predvajalnik (PC) – 9x
3. ozvočenje – 4x

Specifikacije opreme so v priloženi tabeli.

V ceno produkta naj bodo vključeni vsi stroški, potrebni za izvedbo kot ga je ponudil ponudnik.

Predstavitev TURISTIČNEGA PRODUKTA »ATELJE VENA PILONA« MORA VSEBOVATI NAJMANJ – v obrazcu »Obrazec o utemeljitvi produktov«:

- *opis idejne zasnove oblikovanja produkta (produkta in posameznih podproduktov na splošno, zasnova interaktivnih aplikacij) in potrebne utemeljitve.*

6.4. Produkt: »MIŠEK VENČ IN POPOTOVANJA PO SVETOVIH UMETNOSTI" s podproduktoma ANIMIRANI FILM (AF) in UMETNIŠKA ŠOLA MIŠKA VENČA (UŠMV)

Mišek Venč - maskota pedagoških programov Pilonove galerije Ajdovščina

»Ime mi je Venč. Sem mišek posebne vrste. Moja posebnost je, da sem galerijski mišek in sedaj prebivam v barviti Pilonovi galeriji v Ajdovščini. Zelo rad imam svoj novi dom, ker je poln zanimivih umetnin. Izvedel sem tudi, da je bila tu nekdanja pekarna in da je povsod dišalo po slastnem kruhu. Še bolj pa sem navdušen nad tem, da je v tej hiši živel slaven umetnik Veno Pilon po katerem, ne boste verjeli, sem dobil tudi ime.

Narisala me je umetnica Anja Kranjc, moje ime pa so menda v galeriji kar dolgo izbirali, in mi je všeč!

In sedaj sem tu, živim za umetnost in za kakšen slasten kos kruha. Med umetninami se zelo rad sprehajam s čopičem v roki, včasih vzamem tudi paleto, svinčnik, bat ali dleto. Ne pozabim pa niti na fotoaparata in na prijetno knjigo.

Tu sem, dragi mladi raziskovalci umetnosti, da vas vzpodbujam k odkrivanju zakladov Pilonove galerije, da vas povabim k različnim ustvarjalnicam, ugankam, detektivskim pohodom, ki jih snujejo v galeriji. Da me spoznate!

Pridružite se mi na potepu, zelo vesel bom vaše družbe in radovednosti!«.



6.4.1. Podprodukt: Animirani film (AF)

Prijavitelj naj izvede **animirani film ali serijo kratkih družinskih animiranih filmov z izvirnim scenarijem (kot nadaljevanje)**, ki naj vsebuje navezavo na temo življenja in/ali dela Vena Pilon. Prijavitelj izdelata tudi **napovednik** za film/serijo (20 – 30 sekund). Celotna dolžina animiranega filma naj bo minimalno **30 min** /ali mini serijo 3 epizode po 10 min, prijavno in odjavno špico in 20 – 30 sekundni napovednik (ne glede na izbran format). Prijavitelj predlaga format: ali film ali mini serijo - glede na predlagan koncept oblikovanja produktov.

Zgodba naj bo izvirna, vizualno osupljiva in naj nagovarja otroke v starosti med pet in devet let. Glavni junak filma/serije je Mišek Venč, pri čemer ni potrebno striktno slediti podobi maskote pedagoških programov, ampak je lik lahko oblikovan filmsko (lahko vsebuje navezavo na maskoto). Lik naj bo komunikativen, radoveden, simpatičen in naj se navdušuje nad umetnostjo. Med elemente filma/serije se lahko vključi ključne etape Pilonovega življenja, ključna dela, s poudarkom na Ajdovščini in znamenitih prestolnicah Evrope in širše (Rusija), kjer je Pilon ustvarjal (obvezno mora vsebovati Ajdovščino, Pariz in Firence). Dotakne se lahko Pilonove osebnosti in vrednot ter duha časa, ki so ga zaznamovali številni umetniki in drugi sodobniki. Mišek Venč pa nikakor ne sme biti Pilonov avatar. Poleg zabavne vrednosti ima film/serija lahko poučno vrednost – spodbuja spoznavanje umetnosti, ustvarjalnosti in krepi svetovljanski pogled na svet (kulturna raznolikost, odprtost za drugačnost, medkulturnost). Pripoved lahko poudarja

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

ključne zgodovinske dogodke, kulturne prakse in tehnološki napredek ter spodbuja globlje razumevanje in spoštovanje človeške zgodovine. Film/serija naj vsebuje izbrana digitalizirana Pilonova dela in 3D animacije Miška Venča.

Prijavitelj po že oblikovani podobi Miška Venča izdelava **digitalni 3D model** in ga animira za potrebe filma/serije.

Faze realizacije animiranega filma/serije "Mišek Venč in popotovanja po svetovih umetnosti", ki jih mora izvesti prijavitelj so zlasti (izvedba »na ključ«):

- razvojna faza in pred produkcijo: priprava sinopsisa; priprava temeljne režijske eksplikacije; kreativna zasnova in izdelava podrobnih vsebin oziroma scenarija za film/vsako posamezno epizodo. Zajema tudi vse stroške, ki nastanejo pri vodenju projekta;
- produkcija: izdelava animacije v 3D (vključujoč animacijo teksta in grafik ter izris likov, ozadij,...); glasbena podlaga in zvočni efekti ter naracija in sinhronizacija (tudi za del, ko je pripovedovalec odzivni monitor) v slovenskem in angleškem jeziku; realizacija uvodne in zaključne špice (vključujoč animacijo teksta in grafik ter glasbena podlaga vse v slovenskem in angleškem jeziku);
- post produkcija: obdelava avdio-vizualnega materiala (montaža, barvna korekcija, obdelava zvoka,...), izdelava avdio-video nosilca ustrezne kakovosti in povezane aktivnosti.

V okviru realizacije se zahteva (najmanj):

- končni izdelek je animirani film dolžine minimalno 30 min/mini serija kot nadaljevanka dolžine 3x10 min, in napovednik (20-30 sec). V primeru ponujene mini serije, morajo biti epizode nadaljevanja. Scenarij mora biti primeren za ciljno javnost ter za družinsko gledanje;
- 3D model Miška Venča in njegova animacija z jasno likovno zasnovo in najmanj 10 animacij 3D Miška Venča za komunikacijo in druga interpretacijska sredstva tega razpisa (za uporabo v produktu Po sledih Vena Pilon, podproduktu Atelje in podproduktu Interaktivne aplikacije);
- digitalizirana Pilonova dela (podprodukt DPD);
- originalna glasba: Glasba je pomemben element filma oz. serije, ki naj odraža duh časa. Glasba naj bo avtorska, a lahko vsebuje odlomke izbranih glasbenih del, ki zaznamujejo s Pilonom povezane kraje in umetniške zvrsti;
- jezik/naracija (lektura in prevod): slovenščina in sinhronizacija v angleščino;
- podnapisi v italijanščini, nemščini, francoščini (lektura in prevod);
- format (master): 2K.

Film/mini serija mora biti prilagojen za tri predvajalne načine: televizijski format (HD), filmski/kino format (2K) in digitalni splet;

- film/vsaka epizoda je ustrezno opremljena z uvodno in odjavno špico (ni všteta v zgornjo minutažo), kjer je kot soavtor in idejni pobudnik v odjavni špici naveden naročnik, izvajalec ter mehanizem financiranja kot je naveden v splošnih zahtevah za označevanje;
- film/mini serija mora biti oddana na ustreznem nosilcu in v vsaj enem od običajnih formatov, ki omogočajo objavo na televizijah in spletu;
- izključni prenos materialnih avtorskih pravic na naročnika in upravitelja Pilonove galerije za vsa dela/slike/materiale v okviru tega naročila (časovno in prostorsko neomejeno).

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

- naročniku predal ves glasbeni material (ki bo pridobljen tekom projekta) v ustrezni obliki in na ustreznem nosilcu

V ceno produkta naj bodo vključeni vsi stroški, potrebni za izvedbo kot ga je ponudil ponudnik.

6.4.2. Podprodukt: Umetniška šola Miška Venča (UŠMV)

Otroci naj ob vstopu v Pilonovo galerijo spoznajo lik Miška Venča, maskoto in njegovo hologramsko podobo, ki jih bo nagovorila in se podajo na terensko umetniško šolo Miška Venča, ki je povezana s produktom Po sledih Vena Pilon.

Umetniška šola Miška Venča se začne v galeriji, kjer naj obiskovalce pozdravi hologram Miška Venča in kjer se na odzivnem zaslonu (že navedenem v razdelku o produktu Po sledih Vena Pilon) seznanijo z UŠMV in potjo obeležij (PSVP). Udeleženci si v galeriji lahko izposodijo bisago z opremo za kreativno ustvarjanje na poti. Prijavitelj skladno s CGP Pilonove galerije poskrbi za grafično opremo marketinškega materiala. Prijavitelj mora ustvariti delovni zvezek, ki ga bodo udeleženci lahko uporabljali na poti, pri čemer naj bo za vsako obeležje namenjeno dve strani, ena za navodila, druga pa za kreativno delo, za katerega se predvideva različne likovne tehnike in temu primeren papir. Po opravljeni poti lahko otroci svoj najljubši izdelek v galeriji digitalizirajo in prijavijo na nagradne natečaje galerije. Prijavitelj poskrbi za nakup opreme za digitalizacijo.

Obseg (najmanj):

- hologram Miška Venča: 3D animacija pozdravnih poz (vsaj 6), ki skupaj tvorijo pozdravno animacijo;
- grafična podoba in oprema za marketinški material;
- oblikovanje tiskovine: delovni zvezek A3, barvni tisk, trde platnice, vezava različnih tipov papirjev, 2strani/nalogo;
- vsa material v 5 jezikih (slovenščina, angleščina, italijanščina, nemščina in francoščina – lektura in prevod celotnega produkta).

POTREBNA STROJNA IN DRUGA OPREMA, KI JO NABAVI IN MONTIRA PRIJAVITELJ

(za UŠMV):

1. hologram – 1x
2. ploski skener – 1x
3. osebni računalnik – 1x

Specifikacije opreme so v priloženi tabeli.

V ceno produkta naj bodo vključeni vsi stroški, potrebni za izvedbo kot ga je ponudil ponudnik.

Predstavitev TURISTIČNEGA PRODUKTA »MIŠEK VENČ IN POPOTOVANJA PO SVETOVIH UMETNOSTI« MORA VSEBOVATI NAJMANJ – v obrazcu »Obrazec o utemeljitvi produktov«:

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

- opis idejne zasnove oblikovanja produkta (produkta in posameznih podproduktov na splošno, idejna rešitev filma/serije, sinopsis) in potrebne utemeljitve,
- likovna zasnova oblikovanja likov (vsaj likovna zasnova Miška Venča) kot priloga obrazca.

Pripravili:

Katarina Ambrožič

Tina Ponebšek

Tadej Beočanin l.r.,
župan

Priloge projektne naloge:

- PRILOGA 1: fotografija Pilonove slikarske palete
- PRILOGA 2: reprodukcija slike
- PRILOGA 3: skica prostorov
- PRILOGA 4: navedba največjih mer del za digitalizacijo

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

PRILOGA 1: Fotografija originalne Pilonove slikarske palete



JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

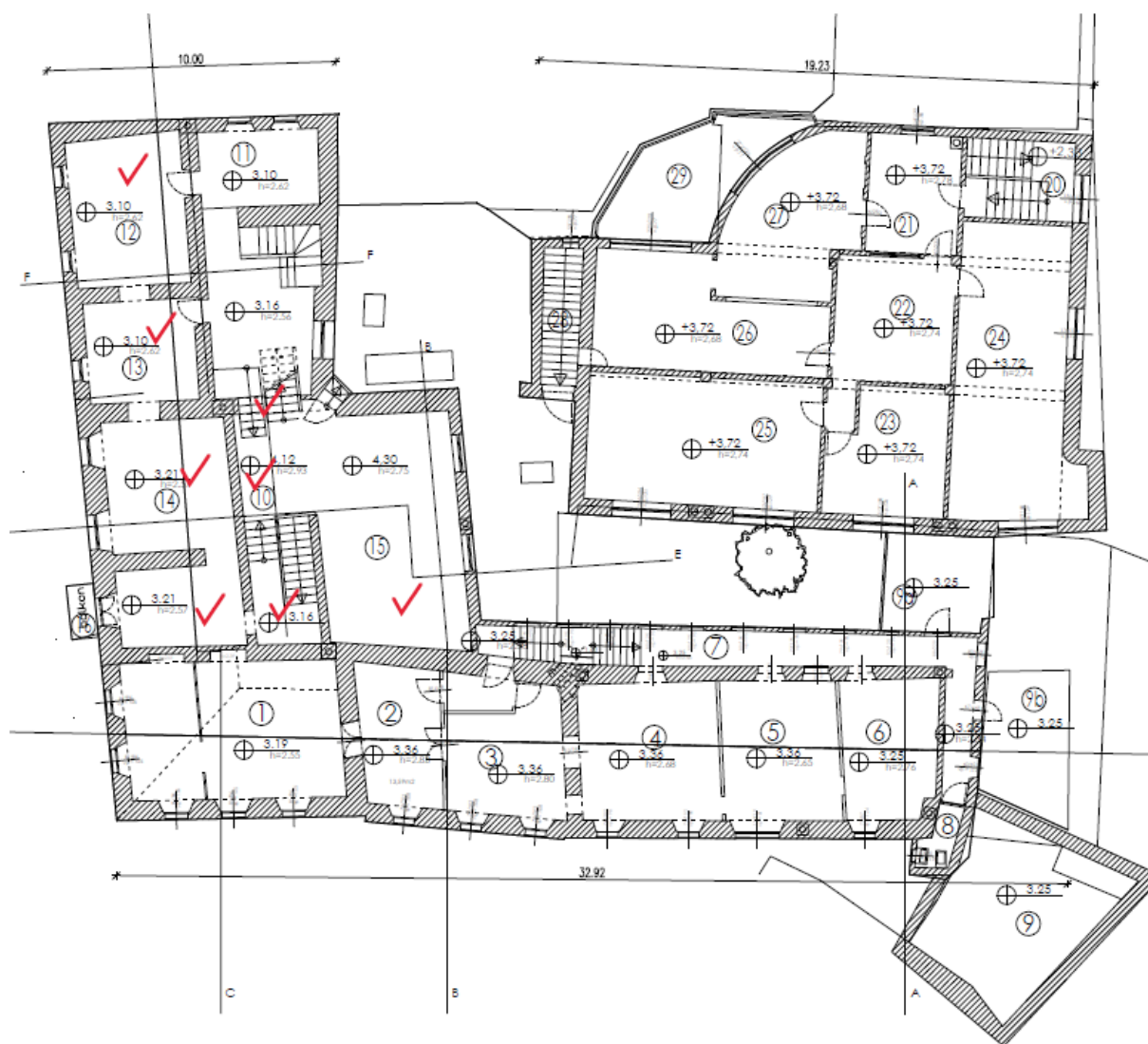
PRILOGA 2: Veno Pilon, Moj oče, 1923, olje, platno, 133 x 82,5 cm, last: Pilonova galerija Ajdovščina)



JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

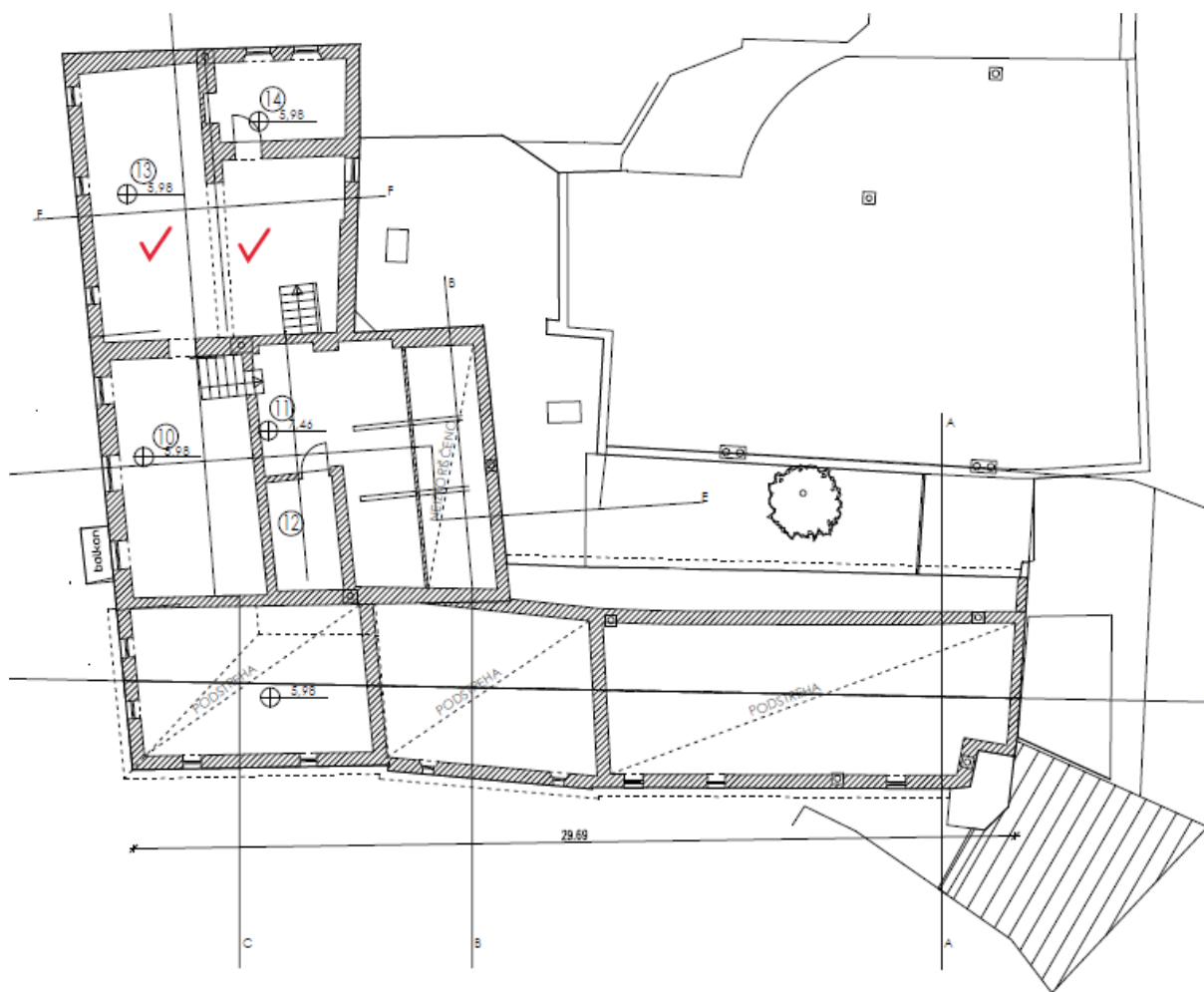
PRILOGA 3: Skica prostorov:



NADSTROPJE

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«



PODSTREHA

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«

PRILOGA 4: Dela za digitalizacijo

Kiparska dela: 3 kos, največja mera 38 x 27 x 32 cm

Slikarska dela: 86 kos, največja mera 148 x 87 cm

Risbe: 62 kos, največja mera 50 x 49 cm

Grafike: 11 kos, največja mera L 50 x 50 cm

Fotografije: 124 kos, največja mera 30 x 25 cm

Dokumentarno gradivo: 14 kos

JAVNO NAROČILO:

»Pilonova galerija – 5-zvezdnična zakladnica umetnosti – turistični produkti in digitalizacija«