Osnovna zasnova: "Sence Mitnice in Ječe – Zgodbe iz Temnih Kleti"

Rdeča nit interpretacijske poti so zgodbe o mitnici, ječi in fužinarstvu, ki se prepletajo z lokalnimi pripovedmi o tihotapljenju, ljubosumju, političnih spletkarjenjih in resničnih zgodovinskih dogodkih. Obiskovalci bodo aktivno sodelovali pri razvoju zgodb, ki bodo kombinirale humor, presenečenja in strašljivost. Multimedijske tehnologije, kot so holografi, interaktivne tablice in zvočni učinki, bodo omogočile poglobljeno, igrivo in poučno izkušnjo.

Soba 1: Mitnica – Dobrodošlica v Mutino preteklost

Ko obiskovalec vstopi, ga takoj nagovori **mitničar**, ki stoji za starodavno mitniško mizo, odeto v oblačila iz 16. ali 17. stoletja. Z drznim in strogim tonom vas ustavi:

"Hej, ustavi se, popotnik! Tukaj se plača mitnina, če ne želiš v ječo! Pokaži mi svoj tovor, povej, kaj prevažaš, sicer ti bo moja ječa postala dom!"

Obiskovalec nato dobi **več možnosti**, da izbere, kaj tovori. Na interaktivni tablici se prikažejo različne izbire:

- **Živina** (ovce, krave)
- **Kmetijski pridelki** (žito, sadje, zelenjava)
- **Ljudje** (prevoz delavcev ali romarjev)
- **Zaupno blago** (dragocenosti ali skrivnosti)
- **Tihotapstvo** (laž, da se skuša skriti, kaj pravzaprav tovori).

Vsaka izbira privede do različnega odziva mitničarja, ki včasih straši, včasih pa obiskovalca preseneti s humorjem. Če na primer izberete "zaupno blago," bo mitničar na trenutek zgrožen, nato pa se smeje:

"Kaj, ne upaš razkriti, kaj prevažaš? Potem boš plačal dvojno! Ah, le šalim se, poglej, kako se treseš! Nič ni, pojdi dalje, nisi kriv."

Mitničar nato razloži **sistem mitnin in brodnin**, kako so nekoč ob prehodih med pokrajinami (npr. med Štajersko in Koroško) morali plačevati davek na prevoz blaga ali uporabo cest in mostov. Razloži tudi, kako so v določenih obdobjih morali ljudje plačevati **"1/10"** svojega tovora kot davek, ki je bil namenjen gospodarju ali vladi, bodisi za vojne bodisi za vzdrževanje cest.

Mitničar se nato malo bolj umiri in razloži **izvor imena "Muta"**. Obiskovalcem pove, da ime izhaja iz latinskega izraza za mitnico ali pobiranje davka – **"mutatio"**, kar pomeni pobiranje mitnine. Pojasni tudi, kako se skozi zgodovino vloga mitnice spreminja, saj so različni **gospodarji in vladarji** spreminjali pravila pobiranja mitnin in brodnin. Razloži, da so davki večinoma financirali gradnjo cest, mostov in celo vojske.

Zadnji del uvodnega nagovora pa posveti **grbu Mute**, kjer obiskovalcu pokaže **srebrno kolo**. "To ni le ladijsko krmilo, kot mnogi mislijo," reče, "ampak simbol prevoza in mitnice. Kolo ponazarja vozove, ki so prevažali blago čez deželne meje in bili obdavčeni."

Nato obiskovalce povabi, naj nadaljujejo svojo pot – če uspejo prečkati mitnico brez kazni, drugače pa jih “čaka ječa” v naslednji sobi.

Soba 2: Ječa – Zgodbe kaznjencev

Obiskovalec vstopi v temno in vlažno ječo, kjer ga pozdravijo **različni zaporniki**, ujeti v času. Vsak zapornik ima svojo zgodbo, in vsaka zgodba razkriva delček zgodovine Mute ter težave, s katerimi so se prebivalci in obiskovalci soočali.

1. Protestant

Prvi zapornik, ki se oglasi, je **preganjan protestant**. Njegov glas je poln strahu, ko pripoveduje o verskih preganjanjih, ki so se zgodila med reformacijo v 16. stoletju, ko so **jezuiti preganjali protestante** po vsej Koroški in Štajerski. Protestanta so ujeli, ker je sledil napačni veri, in zdaj mora trpeti v ječi, kjer se boji za svoje življenje. Jezuiti so bili znani po ostrih metodah prepričevanja, in protestant razlaga, kako so mnogi njegovi prijatelji bodisi zbežali bodisi končali v ječi ali še huje.

2. Tihotapec

Na drugi strani ječe je **tihotapec**, ki se naslanja na zid in vam s tihim glasom pripoveduje o svojih nočnih podvigih. Pojasni, kako je skušal prepeljati blago mimo mitnic, da bi se izognil plačevanju visokih davkov, a so ga na koncu ujeli. Pripoveduje o številnih skrivnih poteh, ki so jih uporabljali tihotapci, da so se izognili mitnini in brodnini, a poudari, da je bila mitnica v Muti še posebej zloglasna in nepopustljiva.

3. Od ljubezni pijan fužinar

V kotu ječe sedi fužinar, ki se je zaradi svojega vročekrvnega značaja in zapletene ljubezenske zgodbe znašel za rešetkami. Delal je v fužinah, kjer so kovali železo in izdelovali orodja, vendar ga je ljubezen do žene lokalnega trgovca pripeljala v težave. Njegova strast in ljubezenska drama sta ga pogosto vpletali v pretepe, ki so ga nazadnje pripeljali v ječo. Fužinar pripoveduje o težkem življenju delavcev v železarski industriji, vendar tokrat v kontekstu srčnih bolečin, saj je njegova ljubezen neuslišana in je zaradi tega pogosto zašel v težave.

4. Plemič brez posesti

Med zaporniki je tudi **plemič**, ki je izgubil svoje posesti in bogastvo zaradi dolgov. Njegova zgodba govori o času, ko so številni manj premožni plemiči zaradi slabega gospodarjenja in

sprememb v družbi izgubili svoja posestva. Obiskovalcu razloži, kako so se družbene razmere v 18. in 19. stoletju spreminjale, ko je industrializacija mnoge plemiče pahnila v dolgove in propad.

5. Revolucionar

V zadnjem kotu je še **revolucionar**, ki je sodeloval v **kmečkem uporu leta 1515**. Pripoveduje o boju kmetov za svoje pravice in zahtevo po "stari pravdi". Razlaga, kako so se kmetje uprli visokim davkom in zatiranju fevdalcev, a na koncu pristali v ječi zaradi svojih zahtev po bolj pravični družbeni ureditvi.

Obiskovalci lahko preko **interaktivnih tablic** izbirajo, katero zgodbo bodo slišali naprej in tako krmarijo med pogovori z zaporniki, ki jim na podlagi izbire podajajo različne informacije.

Soba 3: Grajska shramba, kuhinja in skrivnostni rov

V tretji sobi se obiskovalci znajdejo v **grajski shrambi, kleti in kuhinji**, ki je polna različnih predmetov, hrane in pripomočkov iz preteklosti. A pozornost obiskovalcev hitro pritegne skrivnostni **rov**, ki se odpira iz enega kota sobe. Ta **rov** vodi v temen in vlažen tunel, kjer so včasih shranjevali vino, hrano in orožje, a tudi skrivali ubežnike in tihotapce.

Iz temnega rova se postopoma začnejo pojavljati različni **bajeslovni liki**. Prva, ki se pojavi, je **gospa Pajek**, zadnja lastnica graščine in pomembna figura, ki je v sodobnem času povezana z lokalnimi legendami. Nekateri prebivalci Mute se je še spominjajo, in njen duh obiskovalcem priča o svojem življenju in graščini. Gospa Pajek predstavlja most med preteklostjo in sodobnostjo, saj spomni na pomembne osebe iz lokalne zgodovine, ki so zaznamovale ta prostor.

Nato se prikaže **mali gizdalin**, škrat, ki je že stoletja prisoten v lokalnih pripovedkah in skrbi za to, da vsak, ki vstopi v grajski rov, ostane ujet v preteklosti. Škrat obiskovalcem podaja skrivnosti starega gradu, govorice o zakopanih zakladih in številne zgodbe, ki obiskovalca potegnejo v svet domišljije.

Soba 4: Mitniški prehod in prihodnost Mute

Zadnja soba obiskovalca pripelje nazaj v sedanjost. Tukaj lahko raziskuje **zgodovinske dokumente** o **mitniških sistemih**, **razglednice** in **stare fotografije**, ki prikazujejo Mutino preteklost in razvoj skozi stoletja. Obiskovalec lahko vidi, kako se je **mitničarski sistem** skozi čas spreminjal, vse do ukinitve mitnic in uvajanja sodobnih prometnih in davčnih sistemov.

Na koncu pa je na voljo tudi **pogled v prihodnost** Mute. Tukaj lahko obiskovalci s pomočjo **interaktivnega zemljevida** raziskujejo, kako bi lahko Muta izgledala v prihodnjih letih, z novimi

načrti za ohranitev kulturne dediščine in vključevanjem moderne tehnologije za turistične in kulturne namene.

Zaključek izkušnje:

Po celotni poti obiskovalci doživijo interaktivno, humoristično in mestoma strašljivo zgodovinsko izkušnjo, kjer lahko aktivno sodelujejo v zgodbah in vplivajo na njihov razplet. Z vsakim korakom odkrijejo več o lokalni zgodovini Mute, mitnici, ječi in fužinarstvu, vse v kombinaciji z zabavnimi interakcijami in dramatičnimi trenutki.

Tehnologija:

1. **Holograms** – dinamične hologramske projekcije v vsaki sobi, ki prikazujejo zgodovinske like in bajeslovna bitja.
2. **Interaktivne tablice** – omogočajo obiskovalcem, da sodelujejo v zgodbah in vplivajo na njihov potek.
3. **Interaktivni zasloni** – uporabljeni v zadnji sobi za simulacijo tihotapljenja in kviz na koncu izkušnje.
4. **Zvočni učinki** – subtilno ozadje, ki vključuje škripanje, korake, šepetanje in druge zvočne efekte za poglobitev vzdušja.