Interpretacijski center
gradu Slovenska Bistrica

Koncept vsebin in poenotena tehnična rešitev

1. UVOD

Interpretacijski center Slovenska Bistrica je zamišljen kot doživetje digitalne in izkustven pripovedi o baročnem mecenatu, umetnosti fresk in širši zgodovini stenskih poslikav.

Koncept temelji na poenoteni tehnološki rešitvi “interaktivnega totema”, nameščenega v vsako od štirih vsebinsko povezanih sob, ki obiskovalca vodijo od osebnega srečanja z grofom Attemsom v prvi sobi, k Flurerjevemu umetniškemu prispevku na Attemsovih gradovih s poudarkom na Bistriškem v drugi sobi. V tretji sobi obiskovalci dobijo vpogled v ustvarjalni proces nastajanja fresk v freskantski delavnici, to pa je podlaga za interaktivno doživetje v zadnji, četrti sobi, kjer bodo lahko tudi sami ustvarili svojo digitalno fresko.

V prvi in drugi sobi zgodbo podajata upodobljeni zgodovinski osebnosti[1], v tretji in četrti sobi pa je poudarek na interaktivni doživljajski aplikaciji brez pripovedne osebe.

Celoten ogled je zasnovan na približno 30–45 minut, z možnostjo daljšega raziskovanja za individualne obiskovalce, šolske skupine in družine.

Vse vsebine so na voljo v slovenskem, angleškem in po potrebi tudi v dodatnih jezikih (razširljiv sistem).

[1] Na aplikaciji je poudarjeno, da gre zgolj za približek ustvarjen s pomočjo umetne inteligence na osnovi doslejšnjih zgodovinskih podlag.

2. INTERAKTIVNI TOTEM

Vsak prostor naj bo opremljen z identično centralno multimedijsko enoto (delovno jo poimenujmo "interaktivni totem"), ki z zgolj enim centralnim električnim priključkom (230V in UTP) omogoča minimalni poseg v prostor. Vsi interaktivni totemi uporabljajo enak uporabniški vmesnik in vizualni jezik, kar obiskovalcem poenostavi orientacijo in omogoča konsistentno izkušnjo v vseh štirih sobah.

Interaktivni totem naj vključuje:

2.1 Odzivni interaktivni zaslon

- diagonala 43''
- glavni element za pogovor s protagonistom ali interakcijo z aplikacijo
- samostoječa konstrukcija, ki vključuje prostor za računalnik in el. napeljavo
- Grafični vmesnik je zasnovan po načelu »manj je več«: največ 3–4 glavne izbire na prvem zaslonu, velike ikone in jasne barvne razlike, višina aktivnih elementov pa je prilagojena tudi otrokom in gibalno oviranim obiskovalcem.

2.2 Dva integrirana projektorja

Projektorja *(predvajata vsebine, povezane z interakcijo na odzivnem zaslonu)* sta nameščena na vrh totema, pri čemer sta obrnjena vsak proti svoji bližnji steni, kjer sta predvideni projekciji. Vsaka od vsebin aplikacije ob interakciji sproži tematsko povezano projekcijo 1 in projekcijo 2. Tako vsaka soba dobi svoj značaj in vzdušje, ki ga podpira tudi ustrezna zvočna podlaga. Tako projekciji ne služita le prikazu informacij, temveč tudi oblikovanju vzdušja vsake sobe: barvni toni, dinamika in svetlobna intenziteta sta prilagojeni vsebini, pri čemer se upoštevajo zahteve varovanja dediščine in omejitve svetlobne obremenitve zidov.

2.3 Zvok

- Dva zvočnika integrirana v totem
- mikrofon za neposredno interakcijo (samo v prvih treh sobah)
  Z aplikacijo interaktivnega totema naj bo mogoče upravljati na dotik (vse sobe) in tudi z zvočnimi ukazi. Slednje je primerno predvsem za interakcijo s protagonisti prvih treh sob, hkrati pa je to tudi način, ki vključuje ranljive osebe (gibalno ovirane, slepe in slabovidne)

2.4 Krmiljenje in sinhronizacija

- vse vsebine upravlja media-player (PC) integriran v totem
- vse sobe delujejo po enaki tehnični logiki
- Vse vsebine so povezane v enoten sistem upravljanja (CMS), ki omogoča enostavno posodabljanje besedil, jezikov in multimedije ter anonimno zbiranje osnovnih statističnih podatkov o uporabi (npr. najbolj obiskane teme, trajanje interakcij in podobno).

2.5 Aplikacije – zasnova, funkcionalnosti in razširljivost

Aplikativna rešitev interpretacijskega centra je razdeljena na štiri samostojne, a povezane aplikacije **APP-01** do **APP-04**, ki tečejo na interaktivnih totemih v posameznih sobah. Prve tri temeljijo na enaki logiki (avatar + vprašanja + projekcije), četrta je ustvarjalna igra.

2.5.1 Skupni izgled in uporabniški vmesnik

Vse aplikacije uporabljajo poenoten grafični jezik:

- jasna tipografija, visoki kontrasti, barvne teme usklajene z vsebino sobe,
- največ 3–4 glavne izbire na začetnem zaslonu,
- veliki, jasno označeni gumbi, aktivno območje zaslona v višini, dostopni tudi otrokom in gibalno oviranim.

Vmesnik je zasnovan po načelu »manj je več« – v vsakem koraku je na voljo malo, a jasno razumljivih izbir, brez nepotrebnih podmenijev.

2.5.2 APP-01, APP-02 in APP-03 (avatar + pogovor)

- **APP-01 »Mecenstvo v baroku«** (soba 1 – Attems / predstavnik)
- **APP-02 »Flurer in baročne freske«** (soba 2 – Flurerjev pomočnik)
- **APP-03 »Feskantska delavnica - proces nastanka fresk v slavnostni dvorani«** (soba 3 – freskantovi pomočniki)

Skupna logika vseh treh:

- Na **celotnem interaktivnem zaslonu je stalno prisoten avatar** (v idle položaju, dokler obiskovalec ne izbere teme).
- **Vprašanja / tematski sklopi so tipografsko položeni preko avatarja** in delujejo kot glavni meni.

- Obiskovalec vprašanje izbere z dotikom ali ga zastavi z glasom; **avatar vedno odgovarja** – z govorom in podnapisi.

Odgovori so vizualno koreografirani:

- del odgovora vidimo avatarja v večjem kadru,
- del odgovora se prelije v arhivske fotografije, ilustracije, sheme ali kratke filme,
- ključne besede in naslovi se po potrebi pojavljajo preko teh vizualov.

Isti vizualni tok se odraža tudi na **obeh projekcijah v sobi**:

- leva projekcija poudarja lokacije, čas, zemljevide in širši kontekst,
- desna projekcija prikazuje freske, detajle, simbole in kompozicije.

Pogovor z avatarji temelji na vnaprej pripravljenem, strokovno preverjenem znanju; sistem omogoča odgovore v realnem času znotraj varno definiranega nabora vsebin.

2.5.3 APP-04 – ustvarjalna igra »Ustvari svojo digitalno poslikavo«

APP-04 »Ustvari svojo digitalno poslikavo« (soba 4) je namenoma drugačna: manj pripovedna, bolj igriva, ustvarjalna in doživljajska.

Glavne funkcionalnosti:

- izbor sloga (npr. prazgodovinski, klasični, baročni, sodobni mural, grafit),
- izbor motivov (simboli, figure, ornamenti, elementi iz fresk gradu),
- izbor pigmentov in “orodij” (čopič, šablona, brizg, kolaž),
- **dodajanje obiskovalca ali družine v poslikavo**: fotografiranje z vgrajeno kamero, stilizacija obrazov v izbranem slogu in vključitev v fresko,
- sestavljanje stenske slike / kolaža / »grafita« z enostavnimi gestami na zaslonu.

Ob zaključku:

- se končna poslikava za kratek čas **v polni velikosti prikaže na projekciji** v sobi,
- sistem generira **QR kodo**, s katero obiskovalec sliko prenese na svoj telefon; po dogovoru je možen tudi izvoz za uporabo na spletni strani ali družbenih omrežjih.

2.5.4 Dostopnost

Vse aplikacije vključujejo:

- velike gumbe in jasno grafično hierarhijo za slabovidne,
- podnapise pri vseh govornih odgovorih avatarjev,
- možnost **glasovnega upravljanja** (samo v APP-01, APP-02 in APP-03),
- možnost skrajšanih vsebin za vodene skupine in obiskovalce, ki se hitreje utrudijo.

2.5.5 Razširljivost in upravljanje na daljavo

Aplikacije so zasnovane modularno:

- omogočajo dodajanje novih tematskih sklopov, avatarjev, jezikov in vprašanj brez posega v osnovno strukturo,
- povezane so v enoten sistem upravljanja, ki omogoča posodabljanje vsebin na daljavo,
- omogočeno je anonimno zbiranje osnovne statistike (npr. najpogosteje izbrane teme, trajanje interakcij).

Prve tri aplikacije (APP-01 do APP-03) delijo enako tehnično osnovo in logiko uporabe; APP-04 stoji na istem okvirju, a z drugačnim uporabniškim scenarijem, usmerjenim v kreativno igro in osebno vključenost obiskovalcev.

3. INTERPRETACIJA IN DRAMATURGIJA OBISKA

Interpretacijski center gradu Slovenska Bistrica sledi načelom kakovostne interpretacije (Interpret Europe), ki obiskovalca postavlja v središče izkušnje. Interpretacija ni le nabor informacij, temveč način, ki vzpostavlja odnos, čustveni odziv obiskovalcev na dediščino, spodbuja njihovo radovednost in aktivno učenje. Pri pripravi vsebin se dosledno ločuje med nasičenimi zgodovinskimi dejstvi in nenasičenimi interpretativnimi poudarki, kar obiskovalcem omogoča doživljaje in stvarne predstave.

Celoten obisk je zasnovan kot postopno odkrivanje, kjer se pomen poglavitnih pojavov gradi v plasteh: od osebnosti, ki "prvoosebno" nagovorita obiskovalce, prek aplikacij za poglabljanje doživljaja in ustvarjanja stvarnih predstav.

Obisk, razdeljen na štiri sobe, ustreza naravnemu dramaturškemu loku interpretacije dediščine:

- **(1) pozdrav – srečanje – identifikacija**, kjer obiskovalca sprejme grof Ignac Marija Attems;
- **(2) poglobitev – vpogled v ozadje**, kjer slikar Flurer ali njegov predstavnik oživi predstave o freskantski umetnosti pod okriljem svojega mecena;
- **(3) širši kontekst – univerzalnost fenomena**, kjer je mogoče spoznavati in izkusiti proces nastajanja fresk v slavnostni dvorani;
- **(4) notranja aktivacija – osebno ustvarjanje**, kjer obiskovalec postane soustvarjalec dediščine.

S tem obisk sledi interpretacijskim načelom: dediščina spregovori prek ljudi, pomen nastaja v odnosu med obiskovalcem in vsebino, interpretacija spodbuja doživetje, domišljijo in poglobljene potrebe po raziskovanju umetnosti.

Dramaturški potek

Dramaturgija obiska je zasnovana kot postopno odpiranje pomenov: od osebnega srečanja z zgodovinskimi osebnostmi, preko vpogleda v njihov ustvarjalni kontekst, do razumevanja baročnega fenomena in na koncu lastne ustvarjalne izkušnje.

Soba 1 – Totem 1: Mecenstvo v baroku

Pogovor z grofom Attemsom (ali njegovim predstavnikom)

Obiskovalce pozdravi grof Attems ali njegov predstavnik (interpretativna osebnost, ki nastopa v imenu grofa Ignaca Marije Attemsa). Protagonist v baročnem duhu predstavi zgodovino gradu skozi ključna obdobja, pojasni zgodovino rodbine Attems, njihovo posest ter izpostavi grofovo vlogo mecena, ki je pomembno vplival na umetniški razvoj Štajerske in širše. V skladu z IE načeli osebnostni pristop omogoča identifikacijo, toplino in zaupanje.

Vzdušje sobe podpira pripoved: projekciji oblikujeta tople baročne barvne tone in mehko svetlobo, prostor omogoča krajši postanek (sedeži ob obodu), totem pa je postavljen tako, da omogoča krožno gibanje obiskovalcev okrog njega.

Ob koncu obiskovalce usmeri naprej: *»Če želite razumeti, kaj mi je (oz. grofu Attemsu) kot mecenu pomenila umetnost, spoznajte enega od slikarjev, ki so ustvarjali na mojih gradovih.«*

Tip interakcije: izbira na zaslonu+ dialog z UI

Vsebina na odzivnem zaslonu:

- Zgodovina gradu
- Predstavitev rodbine Attems in njene posesti
- Mecenat grofa Ignaca Marije Attems in njegov prispevek k umetnosti

Soba 2 – Totem 2: O baročnem slikarstvu

Srečanje s Flurerjem (ali njegovim pomočnikom)

Namesto neposrednega prikaza zgodovinskega Flurerja nastopi njegov »pomočnik« – interpretativni lik, ki predstavlja slikarjev svet. Razkrije, kako so nastajale freske v gradu, razloži ikonografijo, simboliko, delovni proces ter Attemsove zahteve. Vloga pomočnika je

razbremenjena od zgodovinske natančne upodobitve, zato omogoča večjo interpretativno svobodo in igrivost, a hkrati ostaja strokovno podprt.

Lik pomočnika govori v sodobnem, razumljivem jeziku, vendar z občasnimi baročnimi izraznimi poudarki, kar vzpostavi ravnovesje med zgodovinskim kontekstom in današnjim obiskovalcem.

Ob koncu obiskovalce usmeri naprej: *Vstop v Flurerjevo freskantsko delavnico.*

Tip interakcije: izbira na zaslonu + dialog z UI

Vsebina na odzivnem zaslonu:

- O Flurerju in njegovim sodelovanjem z Attemsom
- Najpomembnejša Flurerjeva dela
- Grajske freske: ikonografija kapele, na stopnišču in slavnostni dvorani

Pri predstavitvi ikonografije kapele, stopnišča in slavnostne dvorane aplikacija uporablja shematske prikaze in poudarjene simbole, ki obiskovalcu pomagajo razumeti kompleksne alegorije, ne da bi ga obremenila s preveč podrobnostmi naenkrat.

Soba 3 – Totem 3: Flurerjeva freskantska delavnica na Bistriškem gradu

»Flurerjeva delavnica – od naročila do freske«

V tej sobi obiskovalci vstopijo neposredno v Flurerjevo delavnico, kot je delovala prav na Bistriškem gradu. APP-03 je zasnovana kot izkustveni prikaz celotnega freskantskega workflowa – od prve ideje in naročila do končne poslikave – preoblečen v dramaturgijo "enega dneva v delavnici". Obiskovalec razume, kako je ekipa v realnih pogojih in pod časovnim pritiskom izvedla poslikave kapele, velikega stopnišča in slavnostne dvorane.

Aplikacija deluje po enaki logiki kot v prvih dveh sobah: na celotnem interaktivnem zaslonu je prisoten avatar (Flurerjev pomočnik), čez njega so tipografsko umeščena vprašanja oziroma faze dela, obiskovalec izbira z dotikom, avatar pa vedno odgovarja z govorom in podnapisi. Odgovori so koreografirani tako, da se pripoved ritmično prepleta z arhivskimi fotografijami, ilustracijami, shemami in kratkimi filmi, ki podpirajo razumevanje procesa. Isti vizualni tok se sinhrono odvija tudi na obeh projekcijah v sobi.

Vsebinski sklopi (interaktivni izbor):

1. **Naročilo in ideja (jutro):** prihod ekipe v grad, dogovor z mecenom, kaj je bilo treba sporočiti s freskami, kako se je oblikoval program posameznih prostorov.

2. **Risba in kartoni (dopoldne):** nastanek kompozicije, priprava motivov, razporeditev figur in simbolov, priprava na prenos na steno.

3. **Prenos na steno in intonaco (opoldne):** priprava podlage, delitev dela po delih stene, časovno okno "mokre stene" in organizacija dela ekipe.

4. **Slikanje sloj za slojem (popoldne):** kako so nastajali ključni motivi, barvna paleta Bistriškega gradu, iluzionistični učinki in detajli.

5. **Zaključek in rezultat (večer):** povezava procesa s tem, kar vidimo danes v treh prostorih gradu; kaj je originalno, kaj je restavrirano, in zakaj so freske še vedno vizualno prepričljive.

Vizualizacije (sinhrono z aplikacijo):

- **Leva projekcija:** faze dela kot jasen potek (workflow/timeline dneva), poudarki o organizaciji ekipe, zaporedju korakov in časovnem pritisku.

- **Desna projekcija:** konkretni primeri iz gradu, vezani na izbrano fazo (detajli kapele, stopnišča, slavnostne dvorane; zoomi na motive, barvne plasti, kompozicije).

Ob zaključku interakcije se pomočnik v kratkem nagovoru naveže na novo pridobljeno razumevanje procesa in obiskovalce usmeri v zadnjo sobo, kjer bodo isti workflow lahko uporabili pri ustvarjanju svoje digitalne freske.

Soba 4 – Totem 4: Ustvari svojo digitalno poslikavo

»Moja flurerjeva freska«

Zadnja soba je vrhunec obiska, kjer obiskovalec iz opazovalca postane soustvarjalec. APP-04 je interaktivna ustvarjalna igra, ki temelji izključno na enem izbranem velikem freskantskem prizoru **Franza Ignaza Flurerja na Bistriškem gradu** (eden od osrednjih motivov v kapeli, na velikem stopnišču ali v slavnostni dvorani). Ta freska je osnovno "platno" aplikacije, obiskovalec pa nanjo dodaja nove elemente – predvsem obraze sebe ali svoje družine – kot sodobno, osebno interpretacijo lokalne dediščine. Aplikacija vodi skozi jasne korake, ki posnemajo freskantski workflow iz prejšnje sobe, vendar v lahkotni, hitro razumljivi obliki.

Vsebina aplikacije (interaktivni izbor):

- **Izbor izhodiščne freske:** obiskovalec izbere eno od velikih Flurerjevih fresk v gradu; ta postane ozadje in kompozicijska osnova ustvarjanja.
- **Zajem obraza/obrazov:** vgrajena kamera na totemu zajame obraz obiskovalca (ali več oseb).
- **Stilizacija v Flurerjevem slogu:** zajeti obraz(i) se prevedejo v baročni slikarski izraz, usklajen z izbrano fresko (barvna paleta, svetloba, "poteza" in tonacija sledijo originalu).
- **Vstavljanje v prizor:** obiskovalec obraz(i) umesti v kompozicijo freske na preproste, intuitivne načine (izbor pozicije/figure, merilo, rotacija, fin tuning).
- **Zaključek poslikave:** obiskovalec potrdi končno verzijo; rezultat je osebna, a slogovno koherentna nadgradnja Flurerjeve freske.

Vizualizacije (sinhrono z aplikacijo):

- **Leva projekcija:** potek ustvarjanja po korakih (izbor freske, zajem obraza, stilizacija, umeščanje).
- **Desna projekcija:** prikaz končne slike v polni velikosti; ob zaključku se delo za kratek čas predstavi kot "mini razstava" v prostoru.

Output – dve možnosti zaključka:

1. **Digitalni izvoz (vključen):** sistem generira QR kodo; obiskovalec si poslikavo prenese na telefon in jo lahko shrani, pošlje po e-pošti ali deli na družbenih omrežjih (v skladu z GDPR in pravili naročnika).
2. **Tiskani suvenir (plačljiva opcija):** končna poslikava se natisne na kakovosten papir kot art-print spominek, z jasno označbo, da gre za obiskovalčevo osebno interpretacijo Flurerjeve freske Bistriškega gradu.

S tem soba 4 zaključi celoten lok: obiskovalec uporabi znanje o Flurerjevem procesu in motivih, se vključi v lokalno fresko na oseben način, rezultat doživi v projekcijskem merilu in ga odnese s sabo digitalno ali kot fizični spominek.