

Med Ajdi velikani in srednjeveškimi pastirji. Arheološki park Krvavec



**Predlog kulturno-turističnega
produkta na Krvavcu**

Končno poročilo

**Pripravila:
Andreja Breznik**

**Vodja projekta:
izr. prof. ddr. Andrej Pleterski**

**Sodelavec projekta:
dr. Benjamin Štular**

December 2009

Kazalo

UVOD	3
Arheološke raziskave kot podlaga za turistični produkt	3
Predlog turističnega produkta: arheološki park	4
Potrebe potencialnega upravitelja RTC Krvavec	4
Metodologija	4
Namen elaborata	5
KONCEPT PRODUKTA »ARHEOLOŠKI PARK KRVAVEC«	6
Koncept arheološkega parka	6
Kulturni turizem	7
Izhodišče za ekonomsko učinkovitost	8
Analiza okolja (SWOT/SPIN analiza)	8
Strokovno arheološko izhodišče za oblikovanje produkta	9
Predlagane teme	10
Predlog obratovanja	10
Predlog imena	11
Ciljne skupine	11
NAČRT OBJEKTA IN ZAHTEVE	12
Obseg arheološkega parka Krvavec	12
Razstavni prostori na prostem	12
Podporna infrastruktura na prostem	13
Zaprti razstavni prostori	13
Podporni prostori	13
Administrativni prostori	13
KOMPONENTE ARHEOLOŠKEGA PARKA KRVAVEC: PRIKAZI IN PROGRAMI	16
Vhodna avla – recepcija	16
Zgodnj srednjeveški prikaz (9. in prva polovica 10. stoletja)	16
Pozno srednjeveški prikaz (druga polovica 15. stoletja)	19
Arheološki eksperimentalni vrt	22
Arheološko eksperimentalno območje za pridelavo sirov	23
Didaktično arheološko izkopavališče	23
Okušanje zgodovine: Zgodnj srednjeveška kuhinja	24
Okušanje zgodovine: Gostišče in kulinarična ponudba	25
Interpretacijski center	27
Muzejska trgovina	29
RAZVOJ ARHEOLOŠKEGA PARKA	31
Faze razvoja	31
Kratkoročni razvoj	31
Srednjeročni razvoj	31
Dolgoročni razvoj: regionalne povezave	32
OCENA STROŠKOV IN PRIHODKOV	33
Ocena stroškov postavitve (izgradnja)	34
Ocena prihodkov (delovanje)	35
ZAPOSLENI, KADROVSKA STRUKTURA	38
Potrebe	38
Danosti	40
PRAVNI STATUS IN UPRAVLJANJE	41
ZAKLJUČEK	43
LITERATURA	44

Uvod

Pričujoče poročilo povzema zaključke triletnega (2007–2009) aplikativnega raziskovalnega projekta z naslovom *Kulturna dediščina Krvavca - priprava turističnega produkta in njegovega vodenja* pod vodstvom doc. ddr. Andreja Pleterskega. Projekt so financirali Ministrstvo za visoko šolstvo RS (75%), RTC Krvavec, d.d. (14%) in Slovenska akademija znanosti in umetnosti (11%) v skupnem znesku 125.187 EUR.

Cilj projekta je bil na podlagi arheoloških raziskav poglobiti poznavanja slovenske etnogeneze, utrditev tipokronologije srednjeveških artefaktov, vpogled v srednjeveško kulturo bivanja, spoznavanje srednjeveškega paleookolja slovenskega visokogorja ter vzpostavitev vzorčnega modela za upravljanje turističnega produkta s področja kulturne dediščine v R Sloveniji glede na specifiko zakonodaje na najdišču Krvavec. Poročilo se osredotoča na zadnji aplikativni del projekta, to je predlog turističnega produkta, ki sloni na arheoloških spoznanjih.

ARHEOLOŠKE RAZISKAVE KOT PODLAGA ZA TURISTIČNI PRODUKT

Temeljno osnovo za prikaze in spremne vsebine v arheološkem parku nudijo rezultati raziskav Inštituta za arheologijo ZRC SAZU, ki so na Krvavcu potekale od leta 2004 do leta 2009. Iz rezultatov izhajata dve osrednji temi: prva je srednjeveška poselitev v slovenskem visokogorju, druga pa legenda o velikankah Ajdovskih deklicah, ki se vsebinsko dopolnjujejo z arheološkimi dejstvi. Sliko dopolnjujeta temi o pastirstvu ter religiozne predstave naših prednikov, ki se smiselno navezujejo na slovenski ljudski praznik Kres. Naštete vsebine predstavljajo štiri glavne teme arheološkega parka z močnimi in bogatimi zgodbami.

Arheološka izkopavanja so pokazala dve poselitveni fazi iz obdobja srednjega veka in eno zgodnejšo. V našem primeru sta za potrebe prezentacije zanimivi srednjeveški poselitvi.

Prvo poselitveno fazo predstavljajo ostanki treh hiš z ogrado za živali in svetišnim prostorom iz obdobja zgodnjega srednjega veka iz 9. stoletja in prve polovice 10. stoletja.



Drugo poselitveno fazo, datirano v obdobje od 13. do začetka 16. stoletja, predstavlja poselitev iz obdobja poznega srednjega veka in na prehodu v novi vek. To so ostanki dveh manjših hiš, ene večje, ki je služila hkrati za bivanje in za konjski hlev, njiva ter neke vrste smetišče.

Arheološki podatki nudijo dobro predstavo o nekdanji podobi hiš, okolja in aktivnosti, sliko dopolnjuje tudi drobno gradivo in skupaj z legendo o Ajdovskih deklicah nudi izhodišče za serijo programskih vsebin.

PREDLOG TURISTIČNEGA PRODUKTA: ARHEOLOŠKI PARK

Tisto, kar arheološko najdišče Krvavec povzdiguje v širšem strokovnem in regionalnem kontekstu, je odkritje visokogorske poselitve v danem obdobju, predstavitev arheološke preteklosti v atraktivni obliki v sklopu dejavnosti arheološkega parka pa bi predstavljala edinstven primer v Evropi. Nadalje je predlagana zasnova produkta v slovenskem prostoru brez konkurence, saj tovrstne ponudbe pri nas ne poznamo. Rekonstrukcija srednjeveškega življenja, temelječa na znanstvenih dognanjih, bi uvrstila arheološki park Krvavec na svetovni zemljevid z možnostjo članstva v mednarodni organizaciji EXARC s sedežem na Nizozemskem, ki združuje preko 200 evropskih arheoloških muzejev na prostem in parkov.

Arheološki park predstavlja neke vrste hibrid med muzejsko predstavitevjo in zabaviščnimi parki. Prav ta kombinacija vsebin in ponudbe ga uvršča med najsodobnejše predstavitvene oblike, saj se prilagaja potrebam sodobnega potrošnika-turista in splošnih trendom v kulturnem turizmu: v kombinaciji izobraževalnih vsebin skupaj z razvedrilom ponuja kvalitetno ponudbo za prosti čas. Produkt arheološki park, ki smo ga pripravili, upošteva najsodobnejše smernice za razvoj tovrstnih znamenitosti. Upošteva sodobne kriterije muzejskih predstavitev, pisanih na kožo sodobnemu uporabniku, ekonomsko učinkovitost in demografske spremembe, ki kažejo na to, da postaja kulturni turizem – torej turistični produkti s kulturno izobraževalnimi vsebinami – ena najbolj perspektivnih gospodarskih panog v prihodnosti.



POTREBE POTENCIALNEGA UPRAVITELJA RTC KRVAVEC

Glede na tradicijo Krvavca in naravne danosti se tamkajšnja ponudba primarno veže na rekreacijski turizem v zimskem času. Skladno z obstoječo infrastrukturo ostaja poletni turizem relativno okrnjen, kar se odraža v nepopolnem izkoristku vseh kapacitet in tako predstavlja zatišni del sezone. Obogatitev standardne ponudbe z novimi, kulturnimi vsebinami, v našem primeru z arheološkim parkom, je v največji meri zanimiva prav zaradi okrepitve poletnega turizma, saj je izvedljivost kompletne serije dejavnosti vezana na ta letni čas.

V pripravi predloga turističnega produkta smo upoštevali naslednje potrebe podjetja RTC Krvavec, ki je v projektu sodeloval kot sofinancer in se kaže kot eden možnih upraviteljev:

- povečanje obiska v poletni sezoni, zlasti z namenom povečanja izkoristka kabinske žičnice v tem letnem času,
- izraba obstoječe delovne sile za dejavnosti v poletni sezoni.



METODOLOGIJA

Zunanja podoba arheološkega parka in spremne dejavnosti temeljijo na večletnih arheoloških raziskavah. V arheoloških raziskavah so bile uporabljene metode terenskih pregledov, arheoloških izkopavanj (kombinacija stratigrafskega in arbitrarnega načina izkopavanja), postterenska obdelava

podatkov z uporabo tipološko-kronološke metode, primerjalne metode, naravoslovnih metod datiranja in tafonomske analize.

Pri oblikovanju predloga turističnega produkta smo upoštevali naravne danosti okolja in želje oziroma potrebe lokalnega prebivalstva in potencialnega upravitelja RTC Krvavec. Z vodstvom podjetja smo opravili več razgovorov glede njihovih pričakovanj in potreb. Pri tem smo upoštevali tudi splošne razvojne smernice za to regijo na podlagi podatkov, kot jih posreduje Gorenjska razvojna agencija, ter interese lokalnih skupnosti.

Končni predlog turističnega produkta združuje spoznanja arheoloških raziskav in splošnih razvojnih smernic za to regijo in jih smiselno prilagaja sodobnemu konceptu produkta arheološki park. Dejavnost arheološkega parka, kljub sicer več kot stoletni tradiciji obstoja in razvoja v svetu, v Sloveniji še ni bila razvita. Zato smo pri oblikovanju predloga upoštevali splošne smernice, ki veljajo v svetu, upoštevaje primere dobre prakse, tako z vidika upravljanja kot z vidika sledenja najsodobnejšim strokovnim načelom. Uporabljena je bila primerjalna metoda, metoda analize in metoda študije primera.

Predlog produkta je pripravljen v obliki univerzalnega modela – neke vrste šablona – s konkretno aplikacijo na najdišču Krvavec in služi kot izhodišče za nadaljnja razmišljanja in akcije.

NAMEN ELABORATA

Namen pričujočega elaborata je priprava idejnega načrta za izgradnjo arheološkega parka na Krvavcu s konkretnimi prikazi in programskimi vsebinami. Podani so tudi predlogi glede obratovanja, imena, ocene ciljne publike, predlagana je kadrovska struktura zaposlenih in njihove kompetence ter približna ocena stroškov postavitve za prvo oziroma drugo gradbeno fazo ter ocena prihodkov. Razvoj arheološkega parka smo namreč predvideli večfazno v kratkoročnem, srednjeročnem in dolgoročnem planu, pri čemer smo upoštevali tako finančne omejitve kot tudi načelo, da upravljanje turističnih znamenitosti terja vsebinske nadgradnje v rednih časovnih intervalih (npr. vsaki dve leti).

Ekipa, ki je sodelovala pri pripravi pričujočega elaborata, je bila v določenem pogledu omejena. Poudariti moramo, da je projekt zasnove multidisciplinarno delo, ki poleg arheologov zahteva vsaj še arhitekta, krajinskega arhitekta, tržnika, ekonomista, pravnika, muzejskega pedagoga in oblikovalca. Arheolog pa je v tej zgodbi vezni člen, ki s svojim znanje ustvarja zgodbe. Zato bo potrebno pred oblikovanjem konkretnega oziroma dejanskega produkta doreči splošno vizijo razvoja turistične destinacije, natančneje opredeliti ciljno publiko in cilje. Nadalje bo potrebno opraviti tržno raziskavo in analizo stroškov in koristi (cost-benefit analysis), na katerih bo temeljilo oblikovanje konkretnega produkta. Poleg naštetega bo potrebno tudi rešiti trenutna lastniška razmerja oziroma poiskati ustrezno lokacijo.

Arheološki parki so neke vrste promocijska središča regije in zagotovo vaba za turiste. Za bodočega upravitelja je pomembno, da v sklopu takšnega kompleksa predvidi tudi tržno dopolnilno dejavnost, kot so gostišča, okrepčevalnice, trgovine ipd., ki pravzaprav zagotavlja bistvene prihodke. Prikaz arheološke preteklosti lahko namreč razumemo kot kuliso, na katero so veže neomejena serija programov in dejavnosti. V nasprotnem primeru bodo prihodke iz dopolnilnih dejavnosti odvajali drugi ponudniki v okolici.

Koncept produkta Arheološki park Krvavec

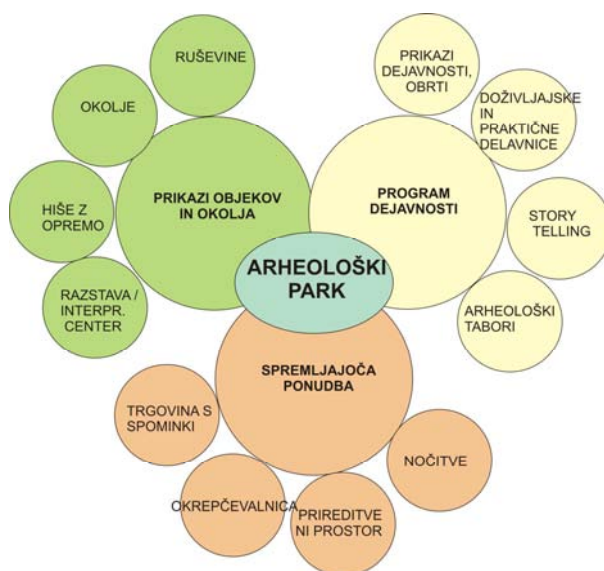
KONCEPT ARHEOLOŠKEGA PARKA

Arheološki park predstavlja hibrid med muzejem na prostem in zabaviščnim parkom

Arheološki park predstavlja sodoben kulturno-izobraževalni-turistični produkt, ki ga vodi organizacija. Glavni namen je živa predstavitev preteklega življenja s pomočjo arheoloških ruševin, rekonstruiranih objektov in okolja, dopolnilnih prikazov in »živih« programov. Sestavni del arheoloških parkov je dopolnilna tržna dejavnost, kot so trgovine, gostišča, okrepčevalnice, možnost nočitev, oddaja prostorov itn.

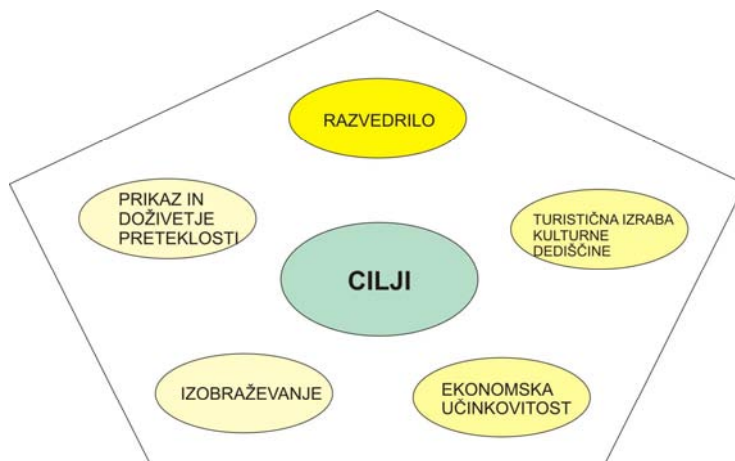


Slika: Struktura dejavnosti v organizaciji arheološki park. Enostavna shema.



Slika: Struktura dejavnosti v organizaciji arheološki park. Razdelana shema.

Zaradi ciljev, ki jih združuje – ti so: razvedrilo v smislu kvalitetne ponudbe za prosti čas, prikaz in doživetje kulturne dediščine, izobraževanje, turistična izraba kulturne dediščine in ekonomska učinkovitost – lahko rečemo, da sodobni arheološki parki predstavljajo **hibrid med muzejem na prostem in zabaviščnim parkom**.



Slika: Cilji arheoloških parkov

Glavna značilnost, ki arheološke parke loči od drugih tematskih (zabaviških) parkov, je **izobraževanje o preteklosti**, katere prikaz **temelji na znanstvenih raziskavah**. Prikaz torej ni fiktiven oz. domišljjski, kar jim daje dodatno vrednost. Zaradi prikaza pretekle poselitve, imajo arheološki parki tudi širše pomenske razsežnosti, kot je večanje kulturne pripadnosti, nacionalne identitete in pojasnjevanje kulturnih razlik. V mnogih primerih delujejo arheološki parki tudi kot osrednji regionalni promocijski centri in splošni regeneratorji turizma.

Ne glede na našeto pa dejavnost arheološkega parka sledi vsem sodobnim smernicam za razvoj turističnih znamenitosti. Omenjene komponente pomenijo za arheološke parke le dodano vrednost.

KULTURNI TURIZEM

Arheološki parki sodijo v sklop kulturnega turizma, ki predstavlja perspektivno gospodarsko panogo v prihodnosti

21. stoletje je v razvitem zahodnem svetu predvsem v znamenju velikih demografskih sprememb. Poleg staranja družbe, ki se odraža na visokem odstotku delovno neaktivnega prebivalstva in je starostno piramido postavilo na glavo, je za zahodne države značilen splošen porast izobrazbe prebivalstva, višanje življenjskega standarda in sprejetje koncepta vseživljenjskega učenja kot življenjskega stila. Ti podatki so pomembni za načrtovanje turističnih produktov v prihodnosti, saj govorijo v prid povečanju števila turistov, hkrati pa zrcalijo nov profil turista. Ta želi poleg sprostitve in rekreacije bogatejšo in organizirano ponudbo z različnimi izobraževalnimi vsebinami. Govorimo pravzaprav o kulturno-turističnih produktih, ki združujejo našeto, kulturni turizem pa sodi med zvrsti, ki se v razvitem delu sveta najhitreje razvijajo in ki mu Svetovna turistična organizacija (*World Tourism Organisation*) napoveduje uspešno trženjsko prihodnost. Poglavitne teme kulturnega turizma so religija, izobraževanje, zgodovina, arheologija, arhitektura, umetnost ter naravne znamenitosti, skupaj z elementi sedanjosti v obliki osebnega stika z matičnim prebivalstvom.

Arheološki park se zaradi tematskih vsebin v kombinaciji z razvedrilnimi vsebinami ter povezavo z lokalnim okoljem in prebivalstvom smiselno vpenja v koncept kulturno-turističnih produktov.

IZHODIŠČE ZA EKONOMSKO UČINKOVITOST

Arheološki parki v zahodnem svetu predstavljajo jasno definiran pojem. To so arheološki prikazi na parkovnih površinah, ki se raztezajo na več hektarjih, ponudba je pa tako raznolika in bogata, da zagotavlja postanek obiskovalca za cel dan ali vsaj pol dneva. Obiskovalci se sprehajajo po sprehajalnih poteh, si ogledujejo historične objekte in se udeležujejo različnih programov. Tisto, kar podaljša bivanje in poveča razumevanje in doživetje preteklosti, so spremljajoče dejavnosti: ustvarjalne delavnice, praktične delavnice, gledališki nastopi¹ (prvo in tretjeosebna historična interpretacija), različni prikazi obrtnih veščin itd. Glavni prihodek se običajno ustvarja iz dopolnilnih dejavnosti, ki hkrati tudi podaljšujejo bivanje, to so trgovine, restavracije, čajnice, kioski s hrano in sladoledom² itd. Po neuradnih podatkih iz nekaterih tujih parkov ustvarjajo dopolnilne dejavnosti 60-85% finančnega priliva in pravzaprav zagotavljajo finančni obstoj organizacije. To dejstvo je potrebno upoštevati tudi pri načrtovanju arheološkega parka na Krvavcu, kar pomeni, da mora RTC Krvavec v arheološkem parku poleg arheoloških prikazov načrtovati tudi razvoj gostinske in trgovske dejavnosti.

Opisane značilnosti tvorijo model, ki mu je potrebno slediti tudi na Krvavcu, pri čemer je potrebno razvoj te dejavnosti zastaviti večfazno iz naslednjih razlogov:

- omejitev sredstev,
- tovrstni produkt predstavlja na slovenskem tržišču novost, povpraševanje ni znano. Pri tem predlagamo tržno raziskavo,
- postopno dograjevanje arheološkega parka z novimi prikazi ter dopolnjevanje z novimi vsebinami v rednih časovnih zamikih (npr. na vsaki dve leti) sledi priporočilu, da je te potrebno nenehno oživljati.

Skozi tujo prakso lahko prepoznamo določen minimum prikazov in aktivnosti, ki so potrebni, da dosežemo cilje. Upoštevanje zgoraj naštetih omejitev in okvirje bomo v nadaljevanju podali predlog razvoja arheološkega parka Krvavec po fazah v obdobju desetih let. Natančneje bomo predstavili prvo fazo.

ANALIZA OKOLJA (SWOT/SPIN analiza)

Analiza konkurenčnosti notranjega in zunanjega pomeni prvi korak pri načrtovanju dejavnosti neke organizacije. Za to obstaja več vrst analiz, v našem primeru bomo uporabili SPIN (ang. SWOT) analizo, ki predstavlja učinkovit način informiranja za oblikovanje nove poslovne strategije. Posebno pozornost terjajo slabosti in nevarnosti, saj velja, da če so te pravočasno prepoznane, lahko za organizacijo postanejo prednosti in izzivi.

V idealnih okoliščinah bi analizo moralo opraviti podjetje RTC Krvavec skupaj s projektno ekipo, zato poudarimo, da je spodnja analiza opravljena z vidika slednjih, torej s strani zunanjih sodelavcev brez natančnega poznavanja in upoštevanja specifik, ki veljajo za podjetje. Kljub temu spodnja analiza

¹ Prvi in tretjeosebna historična interpretacija je način predstavitve preteklosti skozi zgodovinsko osebo, ki jo posnema profesionalni igralec in skozi njene oči razlaga pretekli način življenja ali zgodovinski dogodek.

² Pomembno je, da poleg restavracij ponudimo več kioskov s hrano, saj tako omogočimo prehranjevanje tudi stoje in hitro.

predstavlja pomembno izhodišče, saj predstavlja vidike, ki jih pozna projektna ekipa in se vežejo na specifično naravo turističnega produkta, to je arheološka vsebina.

Prednosti (notranje okolje)	Slabosti (notranje okolje)
- Izkušnje podjetja RTCK s turistično dejavnostjo - Vzpostavljena kadrovska struktura v podjetju RTCK - Obstoječa delovna sila, ki pozna podjetje - Zunanji sodelavci z ustreznimi kompetencami - Že opravljene arheološke raziskave in pripravljene vsebine - Bližina Ljubljane	- Nepoznavanje specifičnosti produkta v podjetju RTCK - Pomanjkanje dela kadra z ustreznim znanjem v RTCK - Nepripravljenost na učenje za nova dela - Znanje zunanjih sodelavcev je vezano na podobne, ne identične produkte - Omejen dostop na Krvavec, ni primerno za gibalno ovirane osebe - Odsotnost gostinskega lokala v sklopu RTCK - Neurejeno lastništvo potrebnega zemljišča
Izzivi (zunanje okolje)	Nevarnosti (zunanje okolje)
- Edinstveni primer tovrstnega produkta v Sloveniji - Edinstveni prikaz v Evropi - Porast kulturnega turizma v prihodnosti - Možnost javnih subvencij zaradi izobraževalne vloge	- Nepoznana dejavnost v slovenskem prostoru - Konkurenčni prikazi, v EU obstoj cca 200 arheo. parkov - Konkurenčni drugovrstni prikazi oz. produkti v Sloveniji

STROKOVNO ARHEOLOŠKO IZHODIŠČE ZA OBLIKOVANJE PRODUKTA

Arheološki sledovi srednjeveške visokogorske poselitve

Raziskave Inštituta za arheologijo ZRC SAZU so v letih od 2004 do 2009 na Krvavcu odkrile sledove srednjeveške poselitve. Arheološki rezultati so pokazali dve poselitveni fazi, posamične sporadične najdbe pa dopuščajo možnost še ene, zgodnejše poselitve v bližini. Za potrebe prezentacije sta za nas zanimivi zadnji dve fazi, torej poselitev iz srednjega veka.

Prvo poselitveno fazo predstavljajo naselbinski ostanki iz zgodnjega srednjega veka iz (9. stoletja in prve polovice 10. stoletja. To so ostanki treh hiš s pripadajočo opremo in predmeti, ograjeno območje, ki je verjetno služilo kot ograda za živali, ter svetiščni prostor. Najverjetneje imamo na tem mestu opravka s staroselskimi Vlahi, prebivalci, ki so tu živeli pred prihodom Slovanov.

Drugo poselitveno fazo, datirano v obdobje od 13. do začetka 16. stoletja, predstavlja poselitev iz obdobja poznega srednjega veka in iz začetka novega veka. To so ostanki dveh manjših hiš, ene večje, ki je služila hkrati za bivanje in za konjski hlev, nadalje ograjeno območje (verjetno njiva) ter neke vrste smetišče (deponija lončenine).

Arheološki podatki nudijo dobro predstavbo o nekdanji podobi hiš in okolja, sliko dopolnjuje tudi drobno gradivo, vse skupaj pa daje podlago za veliko programskih vsebin, ki bi lahko potekale v arheološke parku. Izjemno zanimiva je v tem kontekstu tudi legenda o Ajdovskih deklicah, ki razkriva neki segment preteklega življenja, posledično pa nudi možnosti za dodatne predstavitevne vsebine.

PREDLAGANE TEME

Osrednje teme

Arheološke in z njimi povezane raziskave dajejo osnovo za raznolike teme in zgodbe. Če se osredotočimo na trenutno stanje raziskav in začetni obseg arheološkega parka, bi bile osrednje teme za prikaz naslednje:

- Življenje in pastirstvo v visokogorju v zgodnjem in poznem srednjem veku
- Pastirstvo in sirarstvo
- Kresna noč: slovenski narodni običaji in šege
- Velikani Ajdi



Dopolnilne in podporne teme, ki izhajajo iz glavnih tem

- srednjeveška visokogorska bivalna kultura, oblačila
- srednjeveška prehrana
- ročne spretnosti, obrti
- religiozne predstave prednikov (Storžič, sveta gora) in slovenski običaji, šege
- specialitete iz ajde, kulinarika
- sirarstvo, siri
- striženje ovac, molža živali
- zeliščarstvo
- lovske in pastirske zgodbe
- razvoj »štedilnika«: od ognjišča do štedilnika
- razvoj lončenine
- arheologija in eksperimentalna arheologija
- velikani

PREDLOG OBRATOVANJA – ODPIRALNI ČAS

Glavna sezona večine arheoloških parkov po svetu je v poletnem času in sicer od 1. aprila do 31. oktobra, z viškom od sredine junija do sredine septembra. V višku sezone obratujejo parki vse dni v tednu od 10. do 21. ure, ostali čas pa med vikendi cel dan, med tednom pa po naročilu na najavljene skupine. Podoben odpiralni čas predlagamo tudi v primeru AP Krvavec, kar bi v tem primeru pomenilo 120 obratovalnih dni, pri čemer poudarimo, da obratovanje v zimskem času ni izključeno.

	P	T	S	Č	P	S	N	P	T	S	Č	P	S	N	P	T	S	Č	P	S	N	P	T	S	Č	P	S	N	P	T	S
J																															
F																															
M																															
A																															
M																															
J																															
J																															
A																															
S																															
O																															
N																															
D																															

Tabela: Shematični prikaz predloga obratovanja AP Krvavec.

Rumeno: obratuje med vikendi, med tednom samo za najavljene skupine

Modro: višek sezone, obratuje vse dni v tednu.

PREDLOG IMENA

Terminologija

Zaradi specifične narave arheoloških ostankov v primeru arheološkega najdišča Krvavec se ostaline, razen anorganskih ostankov, na najdišču niso ohranile. Zato je za prikaz naselbine potrebna rekonstrukcija objektov v naravni velikosti. Skladno s strokovno terminologijo govorimo v tem primeru o »muzeju na prostem«. Za »arheološki park« je namreč značilen prikaz originalnih arheoloških ostalin na mestu odkritja (in situ). Ne glede na navedeno pa se ime arheološki park uporablja za oba tipa prezentacij, izraz je značilen predvsem za prostor Italije, Nemčije, Avstrije, Slovenije in Hrvaške.

Primer Krvavca

V primeru prezentacije na Krvavcu govorimo o kompleksnem turističnem produktu, kjer je poleg izobraževalne vloge enakovredno upoštevana tudi razvedrilna in ekonomska vloga, kar narekuje v svojem obsegu serijo specifičnih dejavnosti. Pri tem je pomembno, da se sporočilnost imena sklada s vsebino produkta in da ga obiskovalci ustrezno razumejo.

Za potrebe oblikovanja imena produkta smo izvedli manjšo raziskavo, ki je pokazala, da 92% izprašanih pojem arheološki park asociira na arheološke vsebine z razvedrilno komponento in s prostorom, ki ima parkovno ureditev. Pojem muzej in muzej na prostem so izprašani enačili s sicer stereotipnimi predstavami muzeja, kot so resne, zaprašene in dolgočasne vsebine.

Zato predlagamo za produkt naslednje ime:

Med Ajdi velikani in srednjeveškimi pastirji. Arheološki park Krvavec.

CILJNE SKUPINE

Arheološki park je produkt namenjen razvedrilu, a z kulturno in izobraževalno vsebino. Te značilnosti ga uvrščajo med kulturno-turistične produkte, za katere veljajo določene posebnosti in so značilne zlasti naslednje ciljne skupine: šolske skupine (osnovnošolci, dijaki, študentje), starejši, družine, prostovoljci.

Načrt objekta in zahteve

OBSEG ARHEOLOŠKEGA PARKA KRVAVEC

Razvoj tovrstnih turističnih znamenitosti je potrebno gledati v daljšem časovnem obdobju. To konkretno pomeni zasnovo v več fazah, kar zajema širitev ali obogatitev tako fizičnih prikazov kot programskih vsebin, npr. na vsaki dve leti.

V prvem koraku pa je potrebno zadostiti nekaterim minimalnim kriterijem, ki zadevajo zlasti obseg parka, torej samih prikazov, ter obseg spremnih programov, ki podaljšujejo obisk.

Osnovna logika načrtovanja sledi naslednji shemi:

PONUDBA: doživetje, nova izkušnja, novo znanje

TO ZAHTEVA: ustrezno ponudbo s privlačnimi programe in dejavnostmi

TO VPLIVA NA: trajanje ogleda

TO ZAHTEVA: a) minimalni prostorski obseg in prikaze v prvi fazi: 1,5 ha (idealno bi bilo 2ha na račun povečanja parkovnih površin) z možnostjo širitve

b) zaposleno osebje, ustrezen kader

Priporočljivo: širitev obsega in ponudbe na vsaki dve leti

V pričujočem poročilu smo se osredotočili na prvo razvojno fazo. Idejna zasnova sledi naštetim minimalnim kriterijem. Arheološki park je zasnovan na površini 1,5 hektarja in vključuje kompletno serijo spremnih programskih vsebin.

Izgradnja interpretacijskega centra v prvem koraku ni pogoj, a ga je priporočljivo zgraditi v roku dveh let od postavitve.

RAZSTAVNI PROSTORI NA PROSTEM

Arheološki park prvenstveno pomeni predstavitev preteklega življenja na prostem, kar zajema rekonstrukcije objektov v naravni velikosti in rekonstrukcije okolja. V našem primeru to predstavlja (glej tlorisni načrt AP Krvavec):

1. Zgodnjesrednjeveški prikaz (3 hiše, ograda za živali, svetiščni prostor)
2. Poznosrednjeveški prikaz (2 hiši, 1 večja hiša s konjskim hlevom, ograjena njiva, smetišče)
3. Eksperimentalna srednjeveška kuhinja – »hitra hrana« (stoječa postrežba)
4. Eksperimentalni vrt
5. Eksperimentalno območje za pridelavo sirov
6. Didaktično arheološko izkopavališče

PODPORNA INFRASTRUKTURA NA PROSTEM

- A Sprehajalne poti
- B Igrala
- C Parkovne površine
- D Klopi

ZAPRTI RAZSTAVNI PROSTORI

Zaprti razstavni prostori predstavljajo neke vrste muzejsko razstavo, kjer so predmeti skupaj z razlagalnimi panoji in drugimi predstavitvenimi metodami predstavljeni pod streho. V našem primeri so to:

1. Interpretacijski center s trgovino in učilnico
2. Razstave znotraj prezentiranih srednjeveških hiš

PODPORNI PROSTORI

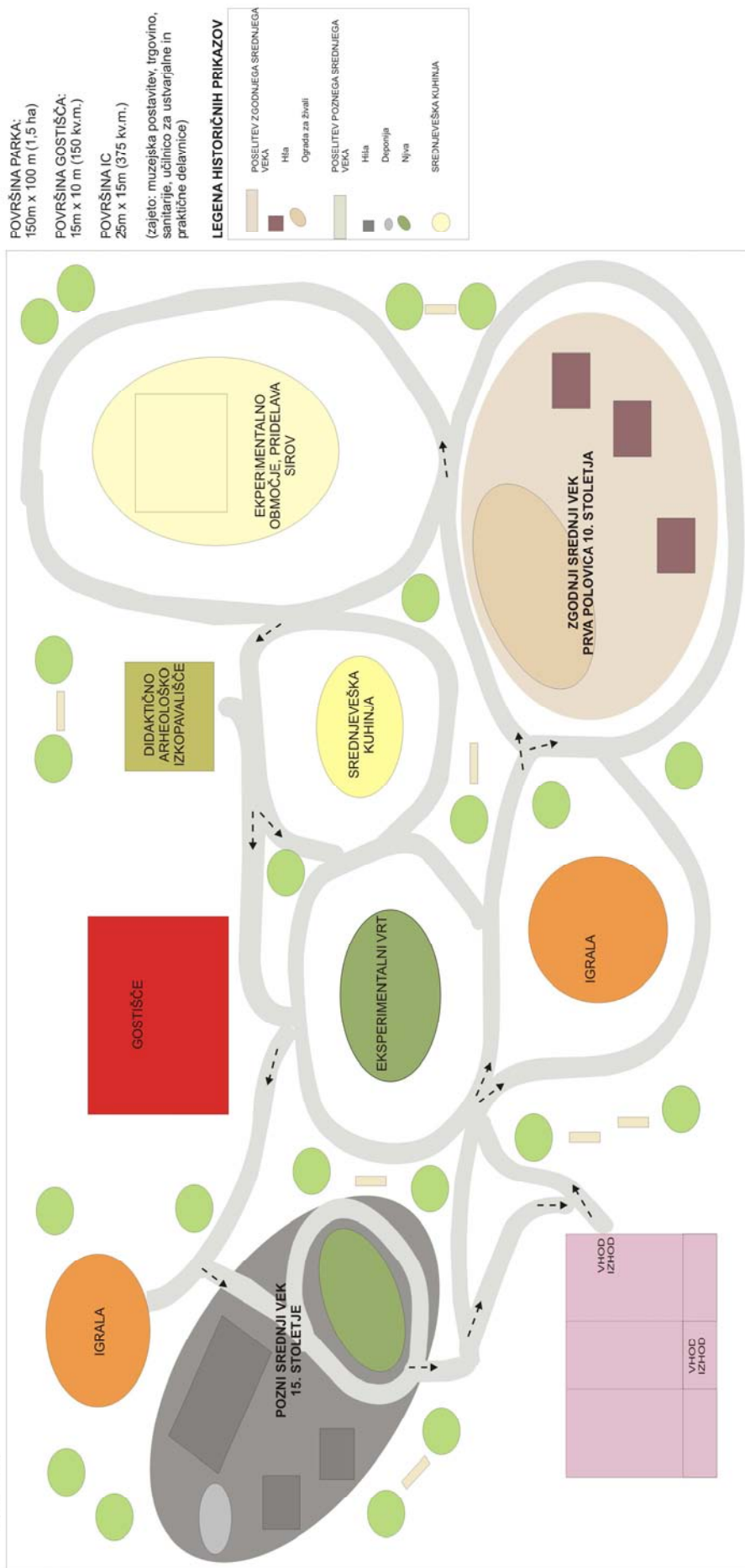
Podporne prostore je smotno načrtovati v sklopu interpretacijskega centra. Ti so:

1. Vhod - recepcija
2. Prostor za praktično-ustvarjalne delavnice
3. Skladišče
4. Sanitarije
5. Muzejska trgovina
6. Gostišče
7. Sejna/kongresna soba (po želji)
8. Garderobna soba za zaposlene

ADMINISTRATIVNI PROSTORI

Administrativne prostore lahko načrtujemo bodisi v sklopu interpretacijskega centra bodisi uporabimo prostore, s katerimi razpolaga RTC Krvavec na spodnji kabinski žičnici. Priporočljivo je, da je del administrativnih prostorov nameščen v neposredni bližini arheološkega parka, kar omogoča stalno prisotnost zaposlenih na kraju dogajanja.

MED VELIKANJ AJDI IN SREDNJEVEŠKIMI PASTIRJI
ARHEOLOŠKI PARK KRVAVEC
1. 12. 2009





Slika: Vizualizacija dela Arheološkega parka Krvavec.

Komponente Arheološkega parka Krvavec:

prikazi in programi

VHODNA AVLA, RECEPCIJA

Priporočljivo je, da je vhod v kompleks arheološkega parka dobro viden, da upošteva estetska merila in deluje na obiskovalce dobrodošlo. Vhodna avla naj vsebuje recepcijo, garderobe, sanitarije, prostor za počitek in muzejsko trgovino. Muzejska trgovina mora biti postavljena tako, da se mora obiskovalec, ko zapušča arheološki park, sprehoditi skozi njo.

Slika: Primer vhodne avle v AP Carnuntum, Avstrija.



Vhodno avlo je smotrno načrtovati skupaj z interpretacijskim centrom (glej stran 27–28). Interpretacijski centri so danes sestavni del tovrstnih turističnih znamenitosti, delujejo v smislu centrov za obiskovalce (ang. *visitor centre*). Njihova značilnost je, da preteklost predstavijo v zaprtem prostoru s pomočjo razstavnih vitrin in panojev ter multimedijskih in interaktivnih (aktivna vključitev obiskovalca, vzpodbujanje kreativnosti in raziskovanja) prikazov.

ZGODNJESREDNJEVŠKI PRIKAZ: PRIKAZ TREH HIŠ, OGRAJENEGA PROSTORA IN SVETIŠČNEGA PROSTORA

Izhodišče in arheološka dejstva:

Prvo poselitveno fazo predstavljajo naselbinski ostanki iz zgodnjega srednjega veka iz 9. stoletja in prve polovice 10. stoletja. To so :

- ostanki treh hiš s pripadajočim ognjiščem in drobnimi predmeti (lončeno posodje, kovinsko orodje in orožje),
- ograjeno območje za živino,
- svetiščni prostor.

Najverjetneje lahko govorimo o sezonski pastirski postojanki, kjer so pastirji pasli živino, zlasti drobnico, ob tem pa opravljali različna opravila, predvsem so se ukvarjali z molžo in predelavo mleka. Najverjetneje imamo na tem mestu opravka s staroselskimi Vlahi.

Arheološki podatki nudijo dobro predstavo za rekonstrukcijo treh srednjeveških hiš z notranjščino. To so ognjišča, ležišča ter drobni predmeti za vsakdanjo rabo, kot npr. kuhinjsko in namizno posodje, orodje ipd.

Hiše

Hiše na Krvavcu v velikosti prib. 4,5m x 4,8m, so zanimive zaradi svojstvene arhitekture, ki jim sicer najdemo paralele tudi v današnji visokogorski arhitekturi. Posebnost teh hiš je, da so grajene na strmem terenu. Tako je ena stranica hiše ležala direktno na skalni osnovi, podprta s kamnitim temeljem, druga pa na lesenih kolih. Hiša je na ta način pridobila neke vrste odprt »kletni« prostor oziroma zavetje, kjer so po vsej verjetnosti molzli živino in spravljali orodje.



Demonstracija veščin, praktične delavnice in animacija obiskovalcev

Rekonstrukcije srednjeveških hiš služijo v prvi vrsti kulisi oziroma imajo na obiskovalca močan vizualni in emocionalni učinek ter povečujejo razumevanje preteklega življenja. Notranjost objektov je zapolnjena z notranjo opremo, kljub temu pa lahko notranjost objektov izkoristimo za različne druge namene: za muzejsko trgovino, za razstavni prostor, za prostor eksperimentalne arheologije, za didaktični prostor, kjer potekajo različne delavnice za obiskovalce ipd.

Program 1: Prikaz dejavnosti, interpretator v starodavnih oblačilih

Priporočljivo je, da je v eni od hiš prisoten interpretator oz. animator v starodavnih oblačilih, ki demonstrira določeno obrtno veščino (npr. molža, izdelava sira, napenjanje kož), vzpodbuja obiskovalce, da se tudi sami preizkusijo v praktičnem delu, tolmači arheološke prikaze in odkritja (možnost prvoosebne ali tretjeosebne interpretacije) ipd.



Program 2: Dotakni se!

Program omogoča obiskovalcem prijemanje različnih arheoloških predmetov in replik, kar povečuje stopnjo razumevanja preteklosti, hkrati pa gre za zelo učinkovito metodo, saj vključi čut dotika. Pri tem se nam ponuja možnost razstave predmetov na dotik na razstavne pultu ali ob spremstvu interpretatorja. T.im. *hands-on activities* so že dolga leta eni najuspešnejših programov v tujini



zaradi kombinacije preproste metode prikaza, hkrati pa izjemnega učinka in zanemarljivo nizkih stroškov.

Program 3: Življenje v srednjem veku, oddaja prostora

Program bi obogatila oddaja ene od hiš, kjer bi lahko obiskovalci živeli na način kot v srednjem veku brez uporabe sodobnih pripomočkov.

Ograjeni prostor – ograda za živali

V bližini treh bivalnih objektov je bila odkrita gospodarsko izrabljena površina, verjetno je bila na tem mestu ograda, kamor so zvečer gnali živino, in je služila za zaščito pred divjimi živalmi.



Program 4: Prikaz in moljenje živali, striženje ovac

Prikaz sožitja med človekom in naravo je bistvenega pomena za ustrezno predstavitev življenja. Živali lahko prikažemo z maketo ali pa namestimo tja živo drobnico, ki jo lahko obiskovalci božajo in molžejo. Občasno je možna organizacija šola striženja ovac.

Svetiščni prostor, verovanje in sveta gora



V zadnji izkopavalni etapi je bila odkrita jama z zanimivo postavitvijo in kombinacijo predmetov: keramična posoda, kamen in nož. Simbolika predmetov in z njimi povezanih elementov daje slutiti, da imamo na tem mestu opraviti z neke vrste svetišnim prostorom, ki odpira povsem nova vprašanja o religioznih predstavah naših prednikov. Še zlasti je v tem kontekstu zanimiv pogled s Krvavca z mesta svetiščnega prostora na sosednji Storžič (2132 m) z značilno zašiljenim vrhom, kjer sonce približno 5 dni v letu, to je v času Kresnega dne (21. oziroma 24. junij³), zahaja točno v konico Storžiča in pričara fantastični pogled na naravni pojav.

Kres (danes Ivanjevo, Šentjanževo) sodi med ene najpomembnejših starodavnih slovenskih ljudskih praznikov z močnim simboličnim pomenom, ki ima korenine zagotovo v poganski davnini, kasneje pa je bil pokristjanjen. To je najdaljši dan v letu, ko sonce doseže najvišjo točko. Ta dan je nekoč predstavljal magično moč tako za ljudi kot za živali, zato so se po vsej Sloveniji razvili različni običaji in šege. Najbolj razširjen običaj je bil kurjenje kresnega ognja. V mnogih krajih so kresni ogenj postavljali prav v gorah oziroma na vrhovih, kjer je bil kres najbližje soncu, s čimer so ohranjali magično moč sonca.

³ Praznik, ki se danes praznuje na Ivanje oziroma Šentjanževo (24. junij), se pomensko veže na najvišji položaj sonca, kar se astronomsko zgodi že 21. junija. Kresna noč se uprizori en večer prej, torej 23. junija.

Program 5: Kresovanje - praznik arheološkega parka

Posebnost sončnega zahoda, arheološka odkritja, smiselna povezava s starodavnim slovenskim ljudskim praznikom in prostorski kontekst v visokogorju nudijo možnosti za oblikovanje posebnih programskih vsebin. Obiskovalci bi si lahko z mesta, kjer je bilo odkrito svetišče, ogledali naravni pojav, ki traja 5 dni v letu. Priporočljivo je, da ogled spremlja razlaga arheologa. Zlasti zanimiva bi bila enodnevna ali večdnevna prireditve (celodnevni program) prav v junijskem času kot poseben dogodek na Krvavcu (neke vrste praznik AP Krvavec). Izpričano ljudsko izročilo o običajih na Kresni dan ponuja serijo vsebin, kot so ritualno postavljanje kresa in kresnega mlaja, izdelovanje vencev in drugi ljudski običaji, kresne igre, ples in petje ob kresu ipd.



POZNOSREDNJEVEŠKI PRIKAZ: PRIKAZ DVEH HIŠ, HIŠE S KONJSKIM HLEVOM, SMETIŠČA IN OGRAJENE NJIVE

Izhodišče in arheološka dejstva:

Druga poselitvena faza na Krvavcu sodi v obdobje poznega srednjega veka in je trajala vse do začetka novega veka. Gre za naslednje naselbinske ostanke:

- dve manjši hiši
- večja hiša z bivalnim delom in konjskim hlevom
- deponija (smetišče), kjer je bilo odkritih preko 6000 odlomkov lončenine
- ograjeno obdelovalno območje, verjetno njiva

En manjši objekt datira v čas prehoda iz 13. v 14. stoletje, medtem ko ostali ostanki umeščajo naselbino na prehod iz 15. stoletja v 16. stoletje.

Za potrebe prikaza srednjeveškega življenja v drugi poselitveni fazi smo izbrali čas druge polovice 15. stoletja, to so zadnja desetletja srednjega veka⁴.

⁴ Srednji vek se konča z letom 1492, ko Krištof Kolumb odkrije Ameriko. Odkritje nove celine pomeni začetek novega veka.

Hiše

Arheološki podatki nudijo dobro predstavo o nekdanji podobi hiš, ki se v osnovni arhitekturni logiki razlikujejo od zgodnesrednjeveških. Poznosrednjeveške hiše so postavljene na ravnem terenu in niso privzdignjene tako kot zgodnesrednjeveške. Temelji hiše so kamniti oziroma je pri tem uporabljena naravna skalna podlaga, na to pa zgrajena lesena konstrukcija. Strehe so bile verjetno narejene iz skodel. Notranjost hiš je preprosta, z ognjiščem, verjetno ležiščem (ta niso bila odkrita), ter drobnimi predmeti za vsakdanjo rabo.



Program 6: Interpretator v srednjeveških oblačilih, pripovedovanje zgodb

Priporočljivo je, da je v eni od hiš prisoten interpretator oz. animator v starodavnih oblačilih, ki demonstrira določeno obrtno veščine (npr. molža, izdelava sira, napenjanje kož), vzpodbuja obiskovalce, da se tudi sami preizkusijo v praktičnem delu, tolmači arheološke prikaze in odkritja (možnost prvoosebne ali tretjeosebne interpretacije) ipd.



Program 7: Prikaz razvoja štedilnikov in kuhanja

V poznosrednjeveških hišah se pojavi drugačen tip ognjišča, ki je za razliko od nižjega zgodnesrednjeveškega to nekoliko privzdignjeno oziroma postavljeno na ilovnati podlagi, visoki približno 20 cm. Skozi etnološke analogije ter analogije, ki jih najdemo v 15. stoletju v mestih, so ognjišča, odkrita na Krvavcu, zanimiva z vidika razvoja kuhalnih površin: od ognjišč, preko kamina do kasnejših prototipov štedilnika. Razvoj kuhinjske kulture, ki vključuje tudi razvoj kuhinjskih pripomočkov, lahko predstavimo v sliki in besedi, z maketami ter predmeti, ki se jih lahko obiskovalci dotaknejo. Prikaz je smiselno umestiti v eno od hiš.



Program 8: Praktična delavnica za izdelovanje lončenine

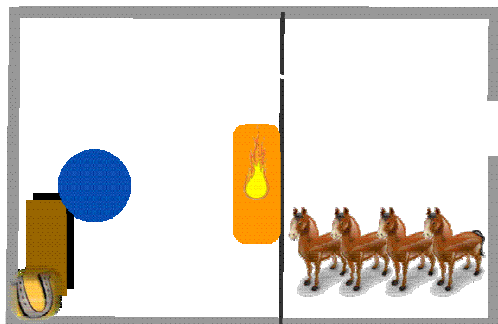
V kontekstu obeh srednjeveških prikazov je zanimiva tema razvoj izdelovanja lončenine v obliki praktične delavnice za obiskovalce. Obiskovalce bi na delavnici seznanili z razvojem oblik lončenine, njihove uporabe ter jih naučili različnih tehnik izdelovanja (prostoročno, na počasnem kolesu, na hitrem kolesu) in okraševanja. Tovrstni programi so zelo uspešni, saj je za njih značilno vzpodbujanje kreativnosti, učenje skozi igro in praktično delo, s čimer se povečuje stopnja razumevanja. Priporočamo, da se program izvaja v za to urejenem prostoru, bodisi na prostem ali v didaktični učilnici (npr. v interpretacijskem centru).



Sliki: izdelava lončenine na prostoročni način in z lončarskim kolesom

Velika hiša z bivalnim delom in konjskim hlevom

Najzanimivejši objekt v poznosrednjeveški fazi je velika hiša v velikosti 12m x 8m, ki je bila verjetno predeljena s steno. V enem delu je bil bivalni prostor z ognjiščem, v drugem delu pa konjski hlev. V bivalnem delu je bila v vogalu temelja odkrita popolnoma ohranjena podkev, ki je morda pomagala k sreči in blagostanju hiše. Verjetno gre obredno gesto pri gradnji poslopja, kamor so graditelji položili podkev za dobro energijo hiše. Podobne rituale poznamo že iz rimskih časov (v temelje so bile vzdane posode), kasneje v novem veku pa so v istem smislu bolj znani Bokhovi koti.



V drugem delu poslopja je bila odkrita velika količina žebljevega od konjskih podkev, kar pušča domnevo, da je bil tam konjski hlev. Konji so bili v srednjem veku statusne živali, kar kaže na to, da je ta hiša verjetno pripadala ljudem iz višjega socialnega sloja. Namembnosti in izvor konjev bi bilo potrebno še raziskati, trenutno stanje raziskav pa pušča tri domneve o lastništvu hleva in konjev. Lastniki bi lahko bili cerkveni gospodje s Cerkelj,

nemški viteški red s Komende ali pa Kamniški gospodje. Glede na podobno najdbo podkve, ki je bila odkrita v temeljih vogala na Malem Gradu v Kamniku, trenutno stanje raziskav dopušča hipotezo, da so bili konji morda last kamniških gospodov.

Smetišče (deponija lončenine)

V neposredni bližini hiš je bilo odkrito neke vrste smetišče, deponija, kjer je bilo odkritih preko 6000 odlomkov lončenine. Prostorska umeščenost smetišča je zanimiva v kontekstu nekdanjega dojemanja smetišč za razliko od današnjih predstav. Danes so smetišča na obrobju naselij, medtem ko je bilo srednjeveško smetišče očitno v neposredni bližini bivalnih poslopij.

Program 9: Delavnica za družine – sestavljanje loncev

Arheologi pri svojem delu praviloma odkrivamo poškodovane, polomljene ali le deloma ohranjene predmete. Z izkopom se delo arheologa ne konča, temveč je potrebno predmete po izkopu ustrezno očistiti, konservirati in hraniti. Tako imenovano posterensko delo je zanimivo tudi za obiskovalce, prikaz tega bi ponudili v obliki praktične delavnice, namenjene družinam. Obiskovalci bi na delavnici iskali in sestavljali odlomke iste posode, pripravljali opise in etikete, ki sodijo k posterenskemu dokumentiranju, nato pa bi predmete tudi ustrezno zapakirali.



Ograjena njiva

Ob hišah se je nahajala ograjena njiva. Po vzoru eksperimentalnih vrtov (glej spodaj) bi lahko na njivi gojili različne pridelke, kot so bob, ječmen ipd. Prikaz bi spremljala pisna razlaga, podatki o rasti ipd.

ARHEOLOŠKI EKSPERIMENTALNI VRT

Eksperimentalna arheologija je metoda preučevanja preteklega vedenja in tehnologij na način sodobne rekonstrukcije. Glavni cilj eksperimentalne arheologije je poskus, ki ima za rezultat podatke. Na eksperimentalnem vrtu na Krvavcu bi lahko poskusili gojiti določene rastlinske vrste (bob, rž, ječmen) in zelišča ter preučevali njihovo rast in obstoj v danih klimatskih pogojih. Eksperimentalni vrtovi so sestavni del arheoloških parkov, kar daje tem znanstveni značaj, obiskovalcem pa ponudi dodatno zanimivost.



Program 10: Mala šola zeliščarstva

Krvavec je še danes znan po pestri rasti zdravilnih zelišč in zelo verjetno je, da so enaka zelišča uporabljali tudi srednjeveški prebivalci. V kontekstu prikaza se nam ponuja izvedba občasnega programa na temo uporabe zelišč, ki bi obiskovalce seznanila z vrstami zelišč in njihovimi učinkovinami, načini sušenja, shranjevanja, priprave, vrste uporabe (čaji, sirupi, tinkture) ipd.

ARHEOLOŠKO EKSPERIMENTALNO OBMOČJE ZA PRIDELAVO SIROV

Trenutno stanje raziskav kaže, da je bila srednjeveška visokogorska poselitev na Krvavcu sezonske narave, primarno namenjena paši živine. Glede na tradicijo pastirstva v Alpah in s tem povezanih aktivnosti sklepamo, da so ljudje tudi v srednjem veku že predelovali mleko, zlasti v sir. Pridelavo sirov beležimo skozi pisne, redkeje pa arheološke vire vse od rimskega obdobja dalje. Prav pomanjkanje materialnih arheoloških dokazov (npr.



posodje, kuhinjski pripomočki) puščajo vprašanje o začetkih sirarstva v naših Alpah odprto, čeprav mnogi indici napeljujejo na sklep, da je človek predeloval mleko v sir že zelo zgodaj, torej pred 13. oziroma 14. stoletjem, kot sicer kažejo arheološki dokazi. Takšna znanstvena vprašanja ponujajo vsebine za eksperimentalno arheologijo v namen raziskovanja pridelave sirov v srednjem veku, zlasti kar zadeva uporabe različnih pripomočkov iz organskih materialov, ki se niso ohranili, ki bi jih za potrebe eksperimenta v ta namen tudi izdelali in preizkusili. Nadalje vrste pridelave sirov (pridelava kislega sira ali sladkega z uporabo sirila), sušenje sirov itn. Arheološko eksperimentalno območje v sklopu parka bi služilo prav tovrstnim znanstvenim poskusom, ki bi bili na ogled za javnost, to bi spremljala razlaga arheologa, možnost okušanja itn.

Program 11: Šola sirarjenja

Eksperimentalni del bi bil na ogled ves čas, občasno pa je možna izvedba programa v obliki praktične delavnice, kjer bi se obiskovalci seznanili z zgodovino in oblikami sirarjenja.

DIDAKTIČNO ARHEOLOŠKO IZKOPAVALIŠČE

Izhodišče, zgodba: Arheologija in arheološka izkopavanja

Arheologija v ljudeh od nekdaj vzbuja zanimanje zaradi mita o odkrivanju zakopanih zakladov, velikih



arheoloških ekspedicij v drugi polovici 19. stoletja, ki so rezultirala v odkritju monumentalnih ostankov starih civilizacij. Ta »eksotična« veda pa je bila navdih tudi filmski industriji, ki je arheologijo skozi pustolovščine Indiane Jonesa in Lare Croft množično približala našim generacijam. V državah z visoko razvitim kulturnim turizmom laični publiki že desetletja omogočajo udeležbo proti plačilu pri izkopavanjih, saj veljajo arheološka izkopavanja še zmeraj za delo z romantičnim in avanturističnim pridihom.

Slika: Deklica pri meritvi s teodolitom.

Program 12: Arheološka izkopavanja za obiskovalce

V sklopu AP Krvavec bi na zamejeni površini uredili umetno didaktično izkopavališče, namenjeno obiskovalcem, da se preizkusijo v delu arheologa. Pri tem bi se obiskovalci na igriv način naučili prepoznavati plasti in strukture, načinov dokumentiranja (merjenje, fotografiranje, risanje ipd.), ravnanja z najdbami po izkopu ter izpovednosti predmetov za razumevanje naše preteklosti. Izkopavališče bi priredili tako za otroke kot odrasle. Izkopavanja bi moral voditi usposobljen arheolog-pedagog, ki bi bil stalno prisoten na terenu. Del izkopavališča se lahko nameni za namene eksperimentalne arheologije.

Slika: Otroci na izkopavanjih.



OKUŠANJE ZGODOVINE 1:

(EKSPERIMENTALNA) ZGODNJSREDNJEVEŠKA KUHINJA: HITRA HRANA

Izhodišče, zgodba: V letu 2008 je pri nas izšla obsežna študija na temo zgodnj srednjeveške kuhinje v obdobju velikega razseljevanja Slovanov, ki je nastala kot plod dvajsetletnih raziskav Andreja Pleterskega. Študija predstavlja pomemben doprinos k poznavanju zgodnj srednjeveške kuhinje in razumevanju tega segmenta preteklega življenja, ki zaradi pomanjkljivih virov pred tem niso bili poznani, zlasti pa možnosti za rekonstrukcijo in doživet prikaz življenja v zgodnjem srednjem veku. Na podlagi preučevanja etnoloških virov ter na osnovi eksperimentalne arheologije je avtor »izumil« in izdal preko 20 izvirnih receptov za jedi, ki so jih naši predniki verjetno pripravljali pred 1200 leti.

Program/ponudba 13:

Značilnost izdanih receptov je predvsem njihova enostavna priprava z izvirnimi okusi, jedi pa lahko glede na današnje prehranjevalne navade ponudimo kot hitri prigrizek. Zato predlagamo, da se na območju parka postavi neke vrste »kiosk« z rekonstrukcijo takratne peči, kjer lahko obiskovalci v živo spremljajo pripravo jedi in jih tudi poskusijo. Program zahteva stalno prisotnega strokovnjaka.



Sliki: Szachalombatta, Madžarska: primer bronastodobne kuhinje na način hitre postrežbe: prazgodovinski kruh s sadnim ali mlečnim namazom.

OKUŠANJE ZGODOVINE 2: GOSTIŠČE IN KULINARIČNA PONUDBA



Izhodišče, zgodba: Legenda o velikankah Ajdovskih deklicah

Na Krvavec se veže legenda o velikanih Ajdih in Ajdovskih deklicah, ki izvira s Komendskega Boršta severno od Komende. Pripoveduje o lepih velikankah Ajdinjah, ki sta se pred nasilnimi napadalci zatekli v gore, tam živeli in gledali v dolino na očetovo truplo in njegov razrušeni grad. Tako dolgo sta jokali, da je v nižavo pritekel krvav potok solza. Od tod ima Krvavec ime. Ko sta videli, da napadalcev ni več, sta se vrnili v dolino in pomagali ljudem.

Zgodba je poleg mitološkega izročila pomembna tudi za razumevanje poselitvene slike pred prihodom Slovanov na prostor današnje Slovenije. Zadnje raziskave Ajdov na Slovenskem namreč kažejo, da gre za vlaške staroselce, ki so jih novonaseljeni Slovani dojemali na mitski način povsod, kjer ni bilo živega stika enih in drugih, ali pa kjer so se Vlahi slavizirali. Dolgo neslavizirani ali celo nikoli slavizirani sosedje so ostali Lahji.

Slika: Ajdovski deklici

Ponudba 14: Kulinarika – Specialitete iz ajde

Kljub temu, da ajda po vsej verjetnosti ni bila gojena v času srednjeveške poselitve, ki je glavni prikaz arheološkega parka, ta je bila namreč na Balkan prinesena šele v 14. stoletju, pa nudi zgodba o Ajdovskih deklicah in Ajdih dobro osnovo za posebno in svojstveno kulinarično ponudbo. Ajda je bila med drugim do začetka preteklega stoletja ena najbolj tipičnih slovenskih jedi, ajde so pridelali več kot katerega koli drugega žita, kar nudi osnovo za dodatno zgodbo. Danes veljajo jedi iz ajde za kulinarično specialiteto.

Iz ajde se da narediti vse mogoče jedi: močnik, žgance, kruh, kolače, pogače, rezance, štruklje, krapce, kaši, itd., danes poznamo preko 150 receptov. Poleg naštetega sodijo med bolj privlačne jedi iz ajde palačinke z orehovim nadevom, prelite s čokolado in smetano ali pa palačinke z različnimi zelenjavnimi nadevi.



Slika: Ajdove palačinke z orehi



Slika: Ajdove palačinke z zelenjavnim nadevom

Ponudba 15: Ambient in spremna ponudba gostišča

Zgodba in specifična tematika kar kličeta po ureditvi gostišča v historičnem stilu v izbranem obdobju ali še raje v mitološkem stilu, saj je rdeča nit legenda o Ajdovskih deklicah. Primerno je, da je osebje oblečeno v kostume iz tistega časa ali v podobo Ajdovskih deklic. Priporočljivo je, da se gostinsko osebje vživi v legendo in osrednje like ter da hrano ponudi z zgodbo. Po poveča doživetje prostora.

Slika: Primer historične restavracije s prikazom 18. stoletja v trdnjavi Louisbourg, Kanada.



Ponudba 16: Zgodbe o velikanih – neizčrpna tema

Izraz Ajdi predstavljajo na Slovenskem drugo ime za velikane. Velikani so mitološka bitja, ki jim sledimo vse od stare Grčije, poznajo jih vsi narodi, velikani pa so pogosti motiv otroških pravljic, zato so velikani zmeraj in znova privlačna tema za vse rodove. Tudi na Slovenskem poznamo veliko svojih legend, ki so lahko nadaljnja inspiracija za ponudbo na Krvavcu, zlasti za ureditev prostora in dodatne aktivnosti. To ponuja npr. ureditev otroške igralnice v slogu velikanov s prizori iz mitologije. Velikani so bili znani tudi po tem, da so zelo radi tekmovali v različnih spretnostih, najraje v balinanju ali metanju skal. Slednje teme spet ponujajo možnosti za dodatne animacijske programe za vse generacije (pripovedovanje pravljic, družabne igre ipd.)



INTERPRETACIJSKI CENTER

Interpretacijski centri (v nadaljevanju IC) v mnogih primerih nastopajo kot dopolnilni prikazi in ponudba nekih drugih prikazov. Gre za neke vrste muzej, ki ni klasičen muzej, je bolj center za obiskovalce. Njihova naloga je vzpostavitev interakcije med dediščino in obiskovalcem z namenom boljšega razumevanja. Glavna prezentacijska strategija je scenska razstava s tehnično in avdio-vizualno podporo, ki



vzpodbuja raziskovanje in ambientalna postavitve, ki učinkuje sama po sebi. Gre za aktivno metodo seznanjanja obiskovalcev s tematiko z uporabo praktičnega dela in metod, ki vzpodbujajo zaznavo z vsemi človeškimi čuti, hkrati pa imajo tovrstni prikazi učinek podaljševanja ogleda. Prikazi, ki so pogosti, so npr. vitrine s predmeti, ki se jih lahko obiskovalci dotaknejo, multimedijske prezentacije, ki od obiskovalca zahtevajo aktivno vključitev (npr. gumbi, ročke, svetleče luči, ki se sprožajo na ukaz itd.), preoblačilnice z ogledali, zagrajen prostor s filmi o poteku izkopavanja, didaktični kotiček za družine, namenjen igri in raziskovanju, možna je tudi namestitev računalnikov z različnimi aplikacijami ter ekrani na dotik.

IC v mnogih primerih vključujejo tudi ostale storitve, kot npr. turistične biroje, restavracije ipd.

IC na Krvavcu je predviden kot sestavni del kompleksa arheološki park, ki je lahko zgrajen v prvi ali drugi gradbeni fazi. Začrtan je na površini 25 x 15 m (375 kv.m.), lahko pa tudi v več etažah s sorazmerno večjo površino. V sklopu arheološkega parka je namreč potrebno predvideti tudi administrativne in druge uporabne prostore (skladišča...), pri čemer se ena možnost ponuja v zgornji etaži. Poleg muzejske postavitve vsebuje IC sanitarije, recepcijo, trgovino in kavarno oziroma »okrepčevalni kotiček« (npr. pijača in



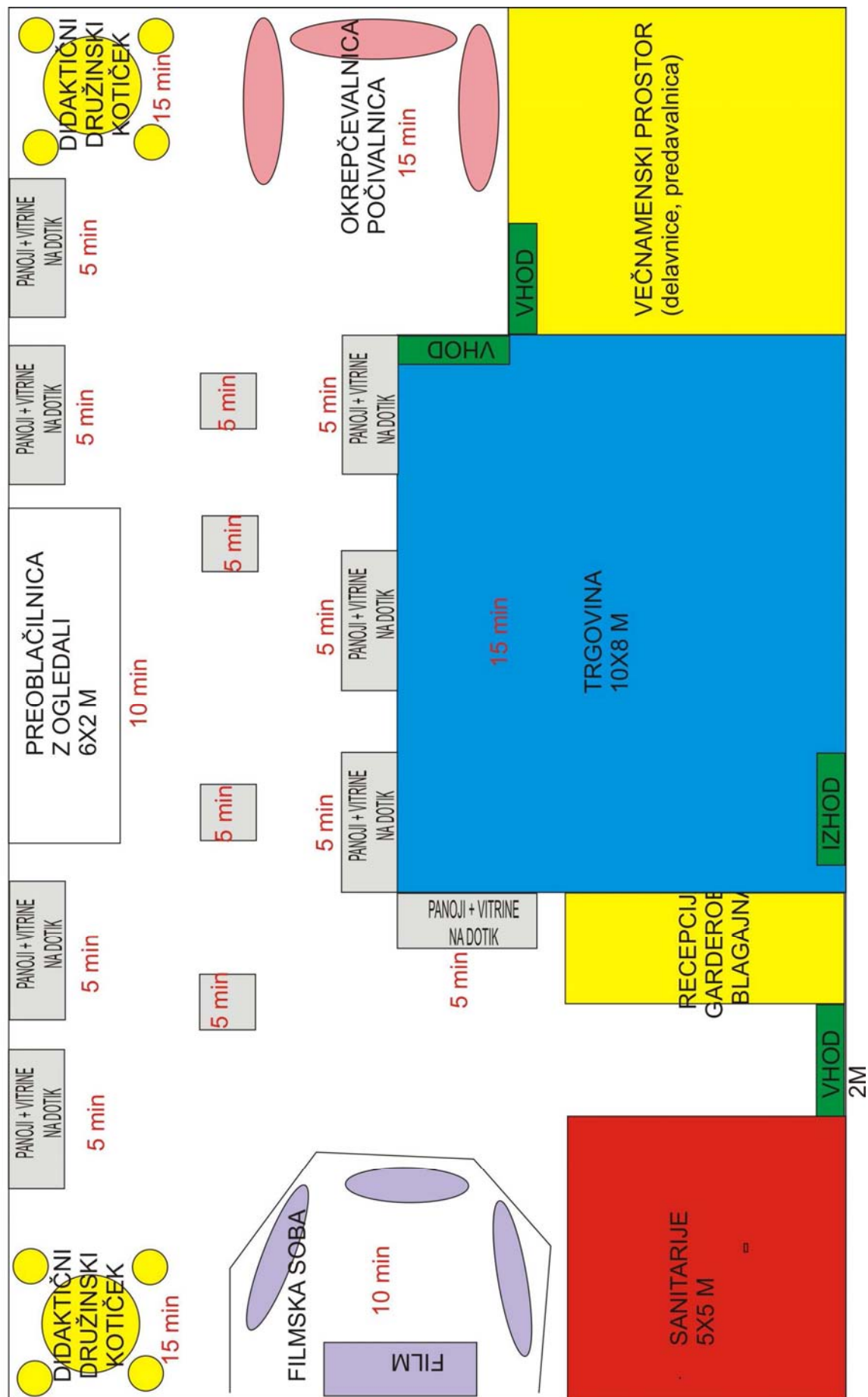
hrana na avtomat v prijetnem ambientu, kjer lahko obiskovalci počivajo).

Primerno je, da je »muzejska« postavitve postavljena dvonivojsko kar se tiče podajanja informacij. To konkretno pomeni klasična panojska besedila z vsebino, ki je primerna za odraslega obiskovalca, ter bolj interaktivno in zabavno zasnovani panoji, ki so postavljeni nižje in izzovejo aktivno vlogo, raziskovanje in igro.

Takšna zasnova je primerna za mlajše obiskovalce pa tudi za odrasle, ki jih tematika zanima površinsko.

Skupno predviden čas v IC Krvavec: 60 – 145 min.

NAČRT INTERPRETACIJSKEGA CENTRA



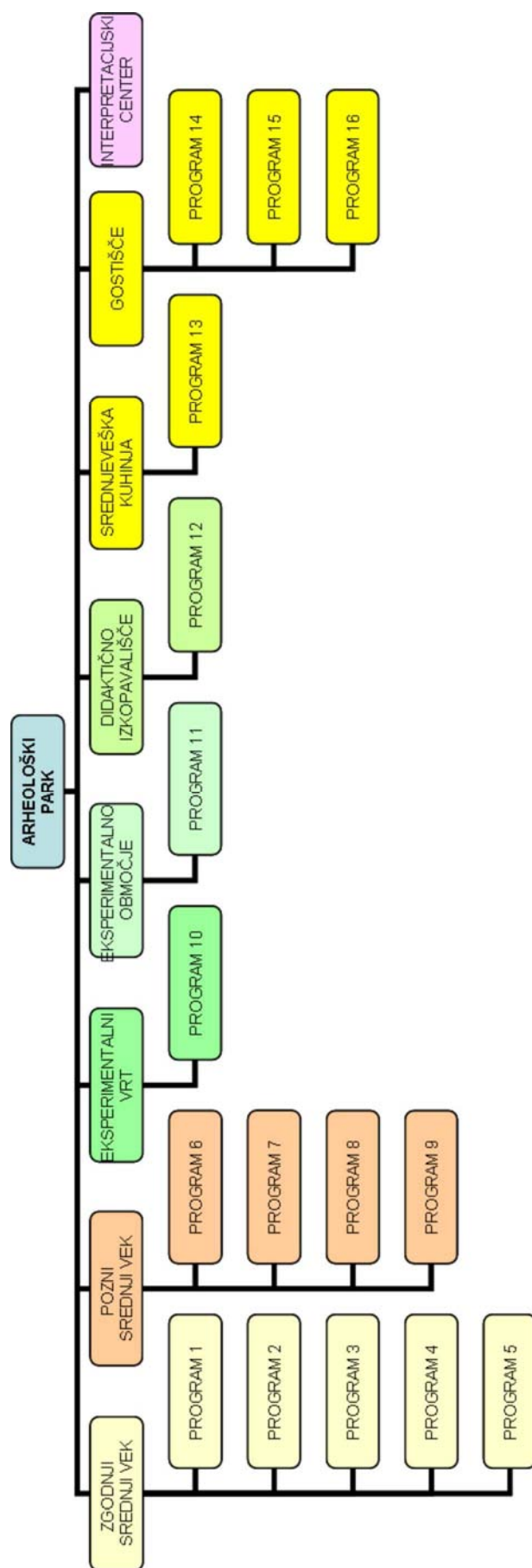
MUZEJSKA TRGOVINA

Bogato založene trgovine s spominki in replikami so sestavni del arheoloških parkov. V tujini je značilno, da se te raztezajo na 100 in več kvadratnih metrih in ponujajo zelo raznolike artikle v različnih cenovnih razredih: od obeskov za ključke, preko potiskanih bombažnih majic, ki veljajo za najbolj prodajani artikel, pa vse do prestižnega nakita in dragocenih posnetkov arheološkega gradiva. Med najbolj popularne artikle muzejskih trgovin sodijo še mnogi drugi predmeti, oblikovani v skladu s celotno grafično podobo. To so npr. predmeti za vsakodnevno rabo (npr. skodelice za kavo, dežniki), igrače za otroke, video in audio posnetki, kostumi, replike orožja ipd. Za muzejske trgovine je značilna tudi masovna prodaja različnih tiskanih publikacij. Nepogrešljivi del celotne grafične podobe je tudi maskota.

Slika desno zgoraj: Maskota srečnega velikana iz nekega drugega konteksta.



Sliki: Bogato založene muzejske trgovine so sestavni del arheoloških parkov.



Slika: Shematični prikaz komponent arheološkega parka s pripadajočimi programi

Razvoj Arheološkega parka Krvavec

FAZE RAZVOJA

Pri postavitvi arheološkega parka je potrebno ločiti 3 faze: faza zasnove, faza postavitve in faza delovanja.

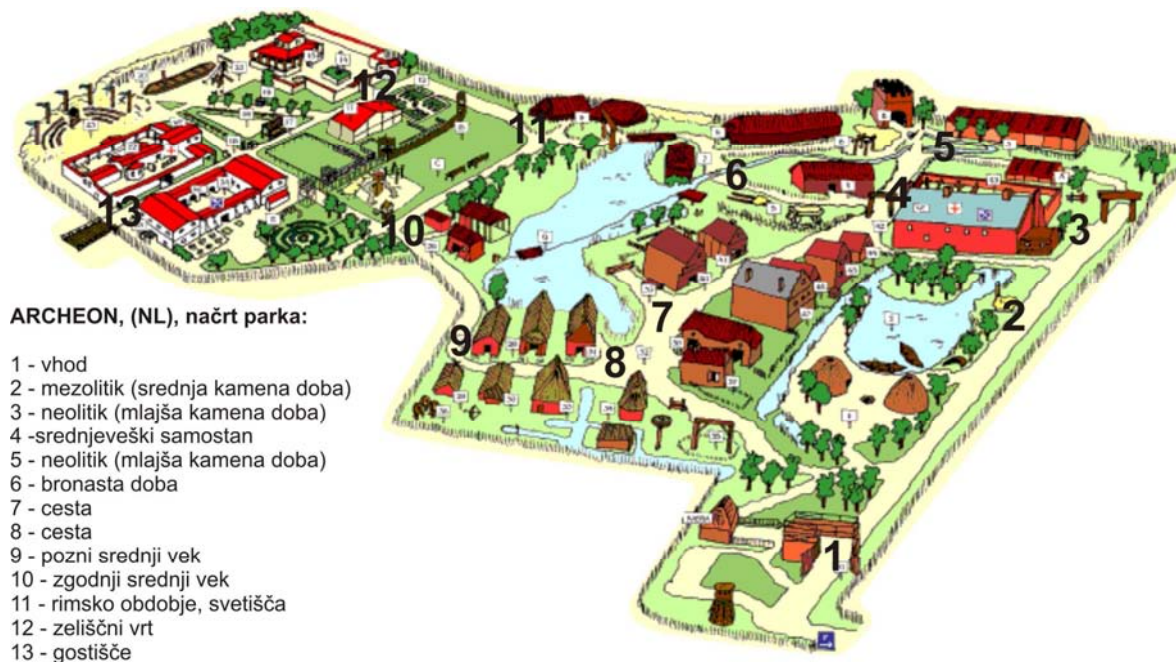
V fazi delovanja je potrebno nadalje načrtovati večfazni razvoj v smislu širitve obsega parka na račun izgradnje novih objektov ter v smislu dodajanja novih spremljajočih programov (npr. nove ustvarjalne in praktične delavnice za obiskovalce).

KRATKOROČNI RAZVOJ

Kratkoročni razvoj razumemo v obdobju 2-3 let. V primeru, da interpretacijski center ni zajet v prvem koraku izgradnje parka, predvidevamo njegovo izgradnjo v drugem koraku kratkoročnega razvoja. V nasprotnem primeru bi kratkoročni razvoj pomenil dodatno postavitev novih srednjeveških objektov in zasnovo novih programskih vsebin na način obogatitve obstoječe ponudbe. Kratkoročni razvoj je razdelano predstavljen v pričujočem poročilu.

SREDNJEROČNI RAZVOJ

Srednjeročni razvoj razumemo v obdobju od 3 do 7 ali več let. Predlagamo širitev parka po površini z dodatnimi prikazi iz drugih arheoloških obdobij v smislu didaktičnega prikaza arheološke preteklosti in človeškega razvoja od kamene dobe do danes. To bi konkretno pomenilo razširitev parka na približno 4 hektarje ali več z izgradnjo novih objektov in zasnovo novih muzejskih postavitev in spremljanih programov. Posledično bi to pomenilo tudi dodatno zaposlovanje.



Slika: Primer arheološkega parka ARCHEON (NL), kjer je na več hektarjih površine prikazanih 43 rekonstruiranih objektov od kamene dobe do srednjega veka. Prikazi temeljijo na arheoloških raziskavah z Nizozemske.

DOLGOROČNI RAZVOJ: REGIONALNE POVEZAVE

Arheološki parki v mnogih primerih delujejo kot promocijska središča širše regije, kjer lahko v nekaterih primerih prevzamejo povezovalno in upravljalno vlogo za druge turistične znamenitosti v okolici. V primeru arheološkega parka Krvavec se nam tovrstna širitev ponuja v navezavi z okoliškimi znamenitostmi v dolini na način oblikovanja bogate in vsebinsko razvejane turistične destinacije.

Ocena stroškov in prihodkov

Pri oceni stroškov je potrebno ločiti 3 faze:

1. faza: Idejna zasnova
2. faza: Načrt in izgradnja
3. faza: Delovanje

Deloma so bili stroški prve faze, ki podaja idejno zasnovo produkta temelječega na večletnih arheoloških raziskavah, zajeti v sklopu triletnega (2007–2009) aplikativnega raziskovalnega projekta *Kulturna dediščina Krvavca - priprava turističnega produkta in njegovega vodenja*. Konkretno oblikovanje idejne zasnove bo v prihodnosti zahtevalo interdisciplinarno ekipo, ki bo pričujočo idejno zasnovo nadgradila s študijami, ki v projektu niso bile zajete, zlasti kar zadeva finančnih analiz, tržnih raziskav, strateški načrt ipd.

Stroškovna ocena, ki jo podajamo v nadaljevanju, je informativne narave za fazo postavitve arheološkega parka. To zajema stroške načrtovanja objekta (postopek pridobitve PGD), stroške investicije dveh zaprtih objektov za interpretacijski center in gostišče, investicijo muzejske predstavitve na prostem (rekonstrukcije srednjeveških objektov) ter parkovno ureditev. V ceno ni zajeta cena zemljišča.

Cene varirajo glede na obliko končnega produkta, kar smo izrazili v razponih od – do. Za natančnejši izračun bi bili potrebni natančni podatki o želenem objektu.

Poudarimo, da je ocena investicije dobljena na osnovi predloga o izgradnji dveh zidanih objektov, to sta interpretacijski center in gostišče, in da je mogoče objekta združiti v enega s sorazmerno površino, kar zmanjša stroške.

STROŠKI POSTAVITVE

Postavka	Cena v EUR	SKUPAJ
A Projektna dokumentacija, postopek pridobitve PGD (vključuje PZI)		150.000-200.000
B Gostišče (150 m²)		260.000-330.000
Objekt	150.000-200.000	
Notranja oprema	110.000-130.000	
C Zunanja ureditev (1,5 ha)	40.000-80.000	40.000-80.000
D Zunanja muzejska postavitve		275.000-325.000
Historični objekti	160.000-210.000	
Notranja oprema	80.000	
Postavitve	20.000	
Idejna zasnova	15.000	
E Interpretacijski center (375 m²) (vsebuje trgovino, razstavni prostor, učilnico, sanitarije, info)		835.000-1.035.000
Objekt	350.000-450.000	
Notranja oprema	250.000-350.000	
Muzejska postavitve	150.000	
Idejna zasnova (scenarij)	25.000	
F Koordinacija dela, strokovni management, nadzor del	60.000	60.000
SKUPAJ		1.620.000-2.030.000

Iz zgornje tabele je razvidno, da je investicija arheološkega parka brez izgradnje interpretacijskega centra za približno polovico manjša, kot če bi zgradili dva objekta. Vendar pa priporočamo postavitev interpretacijskega centra z muzejsko postavitvijo v drugem ali tretjem letu delovanja, saj ta pomembno vpliva k ponudbi, doživetju in k času, ki ga obiskovalec preživi v parku.

STROŠEK POSTAVITVE	CENA V EUR
BREZ IC	785.000-995.000
Z IC	1.620.000-2.030.000

OCENA PRIHODKOV

Vrste neposrednih prihodkov:

- Vstopnine
- Doplačila za spremne programe (opcija)
- Trgovina
- Oddaja brunarice
- Srednjeveška kuhinja (hitra stoječa hrana)
- Gostišče

Ob naštetem sem nam ponujajo še mnoge druge storitve, mdr. organizacija (srednjeveških) porok, oddaja drugih prostorov ipd., česar v spodnjem izračunu nismo zajeli.

Ocena števila obiskovalcev:

Ocena števila obiskovalcev temelji na podatkih o letnem obisku primerljivih produktov v Sloveniji, kot npr. Šempetrska nekropola: 20.000, Podzemlje Pece: 19.000, Muzej na prostem Rogatec 16.000. Zanimivi so tudi podatki o obisku »klasičnih« muzejev, npr. Gorenjski muzej beleži v vseh 9 enotah 120.000 obiskovalcev na letni ravni.

Pri oceni obiskovalcev smo upoštevali tudi podatek iz Letnega poročila RTC Krvavec o številu prodanih vstopnic v obdobju od maja do oktobra, ki je bilo v letu 2006 8.051. Zato ocenjujemo, da je realno pričakovani obisk v prvem letu 10.000 obiskovalcev, medtem ko lahko bistveni porast pričakujemo v naslednjih dveh letih zaradi povečanja prepoznavnosti produkta na trgu, kar bi po našem mnenju lahko doseglo povprečno obiskanost, ki velja za konkurenčno ponudbo. Na dvig obiska med drugim vpliva predvsem organizacija posebnih prireditev (npr. Kresna noč), nadalje dopolnitve prikazov, priprava novih programov in morebitna izgradnja interpretacijskega centra, v kolikor ta ne bo zajet v prvem koraku. Vsakršne bistvene dopolnitve arheološkega parka z novimi prikazi pa lahko posledično vplivajo tudi na dvig cene vstopnic. V nadaljevanju podajamo nekatere hipotetične izračune, ki temeljijo na pavšalnih ocenah.

VSTOPNINE

Ocena števila obiskovalcev temelji na primerjavi obiska primerljivih slovenskih produktov s predpostavko, da bo optimalni obisk dosežen tretje leto obratovanja. Ocena cene vstopnice je zastavljena kot samostojna za ogled parka in ne vključuje cene kabinske žičnice. Možno je oblikovati tudi kombinirano vstopnico, ki bi vključevala oboje.

Cena 8 EUR (vzeto je povprečje) za vstopnico v park je postavljena primerljivo s konkurenčno ponudbo v Sloveniji (npr. Predjamski grad, ki ga upravlja Turizem Kras, d.d.), pri čemer so vse dodatne aktivnosti (ustvarjalne delavnice, praktične delavnice, hrana) v parku dodatno plačljive.

Ocena obiskovalcev	Cena vstopnice v eur	Skupaj letno v eur
Prvo leto: 10.000	8	80.000
Drugo leto: 15.000	8	120.000
Tretje leto: 20.000	8	160.000

DOPLAČILA ZA SPREMNE PROGRAME

Možnost spremnih programov z doplačilom, kot npr. ustvarjalne delavnice, najem kostumov, fotografiranje z maskoto ipd. Izračun temelji ob predpostavki, da bo 25% obiskovalcev poleg vstopnice doplačalo plačljiv spremni program v povprečni vrednosti 5 eur.

Število posameznikov	Povprečna poraba v eur na osebo	Skupaj letno v eur
Prvo leto: 2500	5	12.500
Drugo leto: 3750	5	18.750
Tretje leto: 5000	5	25.000

TRGOVINA

Izračun temelji ob predpostavki, da bo 40% obiskovalcev poleg vstopnice kupilo artikel v trgovini v povprečni vrednosti 10 eur.

Število posameznikov	Povprečna poraba v eur na osebo	Skupaj letno v eur
Prvo leto: 4000	10	40.000
Drugo leto: 6000	10	60.000
Tretje leto: 8000	10	80.000

ODDAJA BRUNARICE

Eden od programov, ki smo si ga zamislili, bi bila možnost najema brunarice in doživetja življenja, kot so ga živeli v srednjem veku brez uporabe sodobnih pripomočkov. Če je približno število obratovalnih dni parka v poletnih mesecih 120, ocenjujemo, da bi lahko brunarico oddajali polovico tega časa torej 60 dni na sezono. Cena najema brunarice bi bila 120 eur, kjer lahko prenočijo največ 3 osebe.

Število dni najema	Cena najema v eur	Skupaj letno v eur
Prvo leto: 60	120	7.200
Drugo leto: 60	120	7.200
Tretje leto: 60	120	7.200

SREDNJEVEŠKA KUHINJA

Izračun temelji na predpostavki, da bo 50% obiskovalcev poleg vstopnice kupilo izdelek v povprečni vrednosti 6 eur.

Število posameznikov	Povprečna poraba v eur na osebo	Skupaj letno v eur
Ocena za prvo leto: 5.000	6	30.000
Ocena za drugo leto: 7500	6	45.000
Ocena za tretje leto: 10.000	6	60.000

GOSTIŠČE

Izračun temelji ob predpostavki, da bo 25% obiskovalcev poleg vstopnice obedovalo v gostišču v povprečni vrednosti 15 eur na posameznika, 50% obiskovalcev bo kupilo samo pijačo v vrednosti 4 eur na posameznika.

Hrana:

Število posameznikov	Povprečna potrošnja v eur na osebo	Skupaj letno v eur
Ocena za prvo leto: 2500	15	37.500
Ocena za drugo leto: 3750	15	56.250
Ocena za tretje leto: 5000	15	75.000

Pijača:

Število posameznikov	Povprečna potrošnja v eur na osebo	Skupaj letno v eur
Ocena za prvo leto: 5.000	4	20.000
Ocena za drugo leto: 7500	4	30.000
Ocena za tretje leto: 10.000	4	40.000

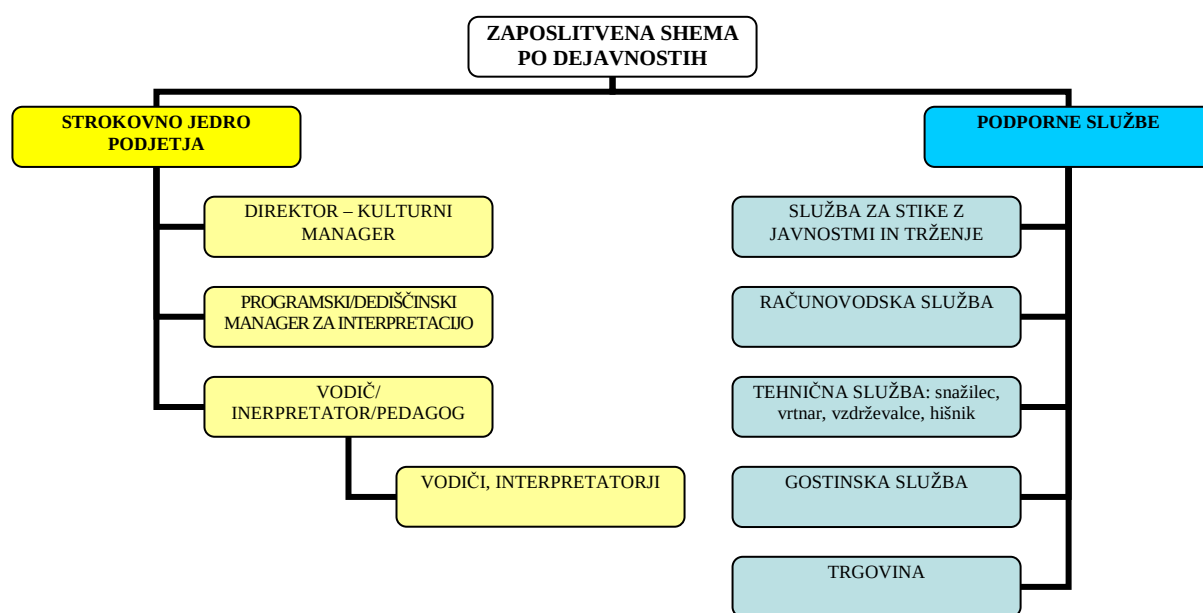
SKUPAJ PRIHODKI:

	Vstopnice	Spremni programi	Trgovina	Oddaja brunarice	Srednjeveška kuhinja	Gostišče hrana	Gostišče pijača	SKUPAJ v eur
Prvo leto	80.000	12.500	40.000	7.200	30.000	37.500	20.000	226.400
Drugo leto	120.000	18.750	60.000	7.200	45.000	56.250	30.000	337.200
Tretje leto	160.000	25.000	80.000	7.200	60.000	75.000	40.000	447.200

Zaposleni, kadrovska struktura

POTREBE

Arheološki park predstavlja kulturno turistični produkt z arheološkimi izobraževalnimi vsebinami. Oris dejavnosti ter idejna zasnova, ki smo jo pripravili v prvem delu poročila, ustvarja grobo sliko o potrebnem kadru. Z vidika kadrovske strukture lahko ločimo jedro organizacije ter podporne službe. Jedro organizacije tvori kader s specifičnimi kompetencami, gre primarno za znanja in veščine dediščinskega managementa, turizma, arheologije in muzejske pedagogike.



Jedro organizacije

Jedro organizacije terja zaposlene za naslednjimi kompetencami:

- Direktor – manager kulturne dediščine, specialist za upravljanje s kulturno dediščino.

Naloge: Odgovoren za analizo stanja in razvoj, ki bo povečal dostopnost in popularnost, strateško planiranje, koordinacijo osebja.

Sposobnosti: zaželeno komunikacijske in organizacijske sposobnosti.

- Dediščinski manager za interpretacijo in izobraževanje.

Naloge: priprava in koordinacija programov.

Sposobnosti: predstavitev stroke javnosti in čut za razumevanje publike.

- Vodič/interpretator/pedagog za dediščino, specialist za »visitor service«

Naloge: kontaktna oseba za obiskovalce (vodstva, delavnice, igre itd.)

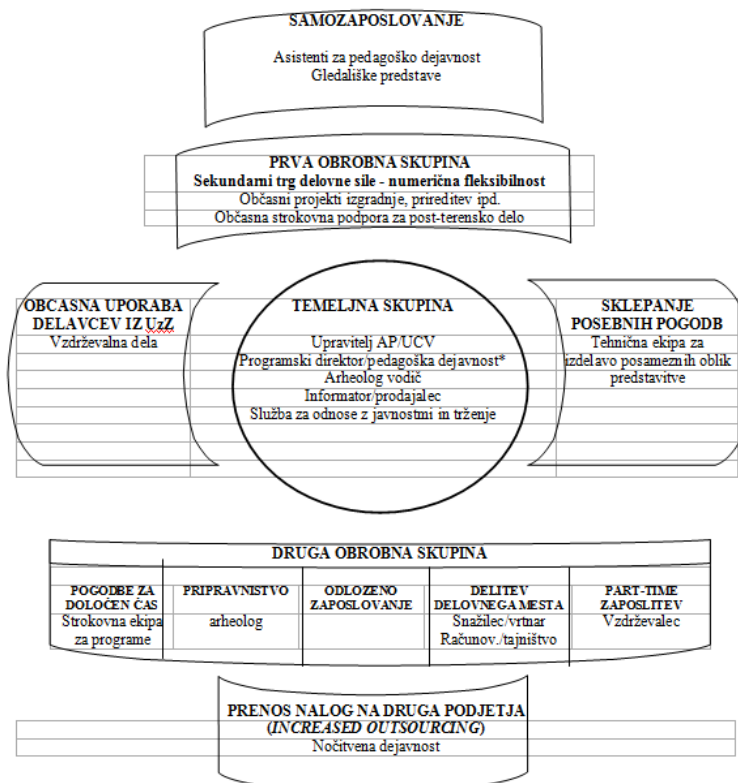
Sposobnosti: Oseba, ki zna animirati, navdušiti, ima govorniške sposobnosti in pozna temo.

Podporne službe

- Služba za stike z javnostmi in trženje
- Računovodska služba
- Tehnično osebje: informator, vrtnar, hišnik/vzdrževalec, snažilec
- Gostinstvo
- Trgovina

Število zaposlenih in tip zaposlitve v začetku obratovanja:

Arheološki park bi v začetni fazi predstavljal majhno organizacijo z relativno majhnim številom zaposlenim, ki pa ponuja program primerljiv večjim organizacijam. Zaradi narave dejavnosti, kot so poletno-sezonski obratovalni čas in občasnost nekaterih programov, se v začetni fazi kaže potreba po fleksibilnosti delovne sile, tako na način numerične kot funkcionalne fleksibilnosti. Zaradi racionalizacije stroškov plač lahko v arheološkem parku vsaj v začetku njegovega delovanja ocenimo princip fleksibilnega zaposlovanja kot najbolj ustreznega z vidika ekonomske in organizacijske upravičenosti. Tukaj tako pridejo v poštev fleksibilne oblike zaposlovanja, kot npr. skrajšani delovni čas, določeni delovni čas, giblivi delovni čas, pogodbeno in priložnostno delo ipd. Obstaja več modelov fleksibilnega podjetja, pri čemer se zdi v našem primeru najbolj ustrezen model, ki deli delovno silo na jedro skupino, ki je nujno potrebna za delovanje podjetja, in sekundarno delovno silo, bodisi na način pogodbenega dela ali skrajšanega časa, ki dopolnjuje in nadomešča potrebe jedrne skupine. Za ilustracijo podajamo shemo po Atkinsonovem modelu fleksibilnega podjetja.



Slika: Kadrovska struktura v arheološkem parku po Atkinsonovem modelu fleksibilnega podjetja.

Če poskusimo različne tipe zaposlitev pretvoriti v zaposlitve za polni delovni čas, kar nam omogoča lažjo oceno stroškov dela, bi to pomenilo naslednje:

Jedro organizacije:

4 visokošolska izobrazba

3 srednješolska izobrazba (vodiči, animatorji)

Podporne službe (možnost prenosa na RTC Krvavec)

2 visokošolska (računovodstvo, stiki z javnostmi)

2 kvalificirana (snažilec/vrtnar/vzdrževalec)

1 srednješolska izobrazba (trgovina/informacije)

3 srednješolska (gostinstvo)

DANOSTI V PODJETJU RTC KRVAVEC IN MOŽNOST IZRABE OBSTOJEČEGA KADRA

Če izhajamo iz predpostavke, da bi upraviteljstvo prevzelo podjetje RTC Krvavec z obstoječo infrastrukturo in kadrom podjetja, bi lahko nekatere naloge podporne službe verjetno prenesli na podjetje ali izkoristili obstoječo delovno silo na način prekvalifikacije. To bi v končnem izračunu pomenilo dodatno zaposlitev samo v jedru organizacije, kjer se prav tako pojavlja možnost izrabe obstoječe delovne sile na način prekvalifikacije za delovno mesto vodiča in interpretatorja. Jedro podjetja sicer sestavlja kader z znanjem in veščinami iz dediščinskega in kulturnega managementa, turizma, arheologije in muzejske pedagogike. V takšnem primeru bi to pomenilo dodatno zaposlitev približno osebe z visokošolsko izobrazbo in 3 osebe s srednješolsko izobrazbo.

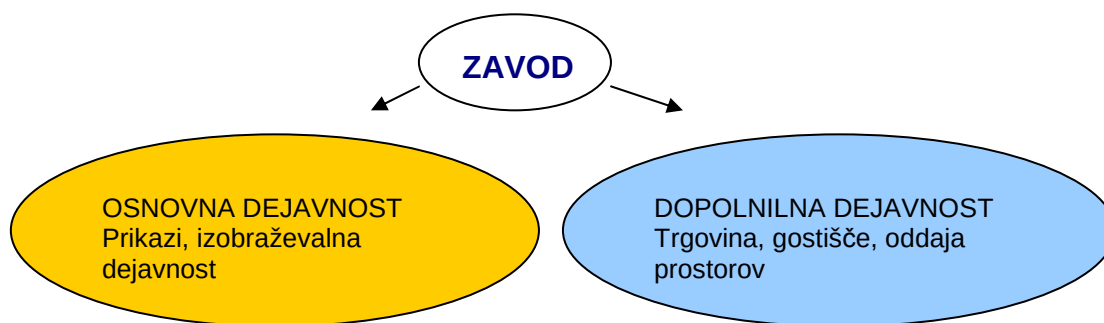
Pravni status organizacije in upravljanje

V svetu poznamo različne organizacijske oblike za dejavnost arheološkega parka, to so lahko bodisi osebe zasebnega ali javnega prava, nadalje poznamo tako profitne kot neprofitne organizacije, pri čemer slednje prevladujejo. V Sloveniji primerljivi produkti organizirani v obliki javnih zavodov, društev, zasebnih zavodov, družb z omejeno odgovornostjo in delniških družb.

Natančna določitev organizacijske oblike in pravnega statusa bo mogoča ob natančnejši analizi, ki jo bo moral opraviti bodoči upravitelj. Glede na to, da potencialni upravitelj bolje pozna zasebni profitni sektor, kjer se arheološki park lahko organizira bodisi v obliki režijskega obrata znotraj podjetja RTC Krvavec ali v obliki d.o.o., bomo v nadaljevanju predstavili značilnosti in prednosti neprofitnih organizacij.

Glavna značilnosti neprofitnih organizacij je, da njihov cilj ni ustvarjanje dobička, kar pa ne pomeni, da tega izključuje. Pomeni predvsem to, da se dobiček vrača v dejavnost. Glede na obliko dejavnosti, ki bi potekala v arheološkem parku, se kot najprimernejša oblika ponuja zavod. Osnovno delovanje zavodov ureja Zakon o zavodih (Ur.l.RS 12/91). V našem primeru bi to bil zasebni zavod, v kolikor bi bil ustanovitelj RTC Krvavec. Zavod pa lahko ustanovijo različni ustanovitelji in soustanovitelji, tako fizične kot pravne osebe zasebnega ali javnega prava (če slednje, se gleda področna zakonodaja). Glede na poslanstvo arheološkega parka, kjer izstopa kulturno-izobraževalna in znanstvena vloga, se organizaciji arheološki park, če je ustanovljena kot neprofitna organizacija, ponuja več ugodnosti z vidika finančnih aspektov. Te so v glavnem oprostitev plačila davka na storitve iz osnovne dejavnosti ter možnost različnih subvencij ob pogoju uspešnosti na razpisih, ki jih za to dejavnost razpisujejo organi RS ter evropske institucije. Nadalje za neprofitne organizacije obstajajo možnosti pridobitve javnih ali evropskih sredstev tudi za fazo izgradnje. Te možnosti mora preučiti strokovnjak za razpise. V javnem zavodu je tako potrebno ločiti osnovno in dopolnilno tržno dejavnost, pri čemer slednja ni oproščena plačila davka, računovodstvo obeh pa je ločeno. V tržno dopolnilno dejavnost zavoda bi v našem primeru sodile gostinska dejavnost, trgovina in oddaja prostorov.

Ena od možnosti, ki se nam prav tako ponuja kot organizacijska oblika, je opravljanje tržne dejavnosti v sklopu d.o.o., ki je ustanovljen kot hčerinska organizacija zavoda, pri čemer d.o.o. deluje podporno za opravljanje osnovne dejavnosti zavoda. Eden od pogojev za ustanovitev in delovanje zavoda je namreč tudi ta, da tržna dejavnost ne zasenči opravljanja osnovne dejavnosti.



Ustanovitev arheološkega parka v obliki javnega zavoda in s tem neprofitne organizacije se zdi v tem hipu s finančnega vidika najbolj smotrna organizacijska oblika v prvih letih obstoja za premostitev stroškov investicije, v kolikor obstajajo dodatne možnosti za subvencije iz javnega proračuna. Naj poudarimo, da je Zakon o zavodih dopušča preoblikovanje zavodov v podjetje, kar pomeni, da lahko organizacijo arheološki park čez nekaj let preoblikujemo v profitno organizacijo, npr. v d.o.o.

Zaključek

Arheološki parki, ki se v svetu ponašajo z več kot stoletno tradicijo obstoja in razvoja in predstavljajo jasno definiran pojem. Gre za obliko turistične ponudbe, neke vrste hibrid med muzejem na prostem in zabaviščnim parkom, kjer prikaz sloni na arheološki raziskavi in rekonstrukciji preteklega življenja. Rekonstrukcije okolja in objektov predstavljajo pravzaprav kuliso in ogrodje, na katero se veže serija spremnih programov, ki potekajo bodisi občasno ali redno. Pomembno ponudbo predstavlja tudi dopolnilna dejavnost s pripadajočim gostiščem, trgovino ipd., ki pravzaprav ustvarja velik del prihodkov od dejavnosti. Zato je za potencialnega upravitelja pomembno, da v sklopu arheološkega parka načrtuje postavitev objektov ter izvajanje dopolnilne tržne dejavnosti, saj bodo v nasprotnem primeru to prihodki ostalih (gostinskih) ponudnikov v bližini.

Arheološki park, kot smo ga zasnovali tekom triletnega projekta, sledi najsodobnejšim smernicam za razvoj tovrstnih znamenitosti s kompletno infrastrukturo in serijo dejavnosti. Obseg parka je zasnovan na površini 1,5 hektarja površine, kar ocenjujemo kot minimalno zahtevo. Pričujoča idejna zasnova zagotavlja 3 do 5 ur preživetega časa v parku. V upravljanju tovrstne organizacije je potrebno predvideti tudi kratkoročni, srednjeročni in dolgoročni razvoj. T bi konkretno pomenilo širitev parka tako v obsegu površine kot v številu prikazov, kar sledi smernicam za razvoj in upravljanje tovrstnih znamenitosti.

Analiza stroškov investicije je pokazala, da bi bila najdražja prva razvojna faza, to je izgradnja parka, zlasti na račun postavitve dveh objektov, to sta gostišče in interpretacijski center. Poudariti moramo, da bi bil nadaljnji razvoj in širitev parka bistveno cenejši, saj bi se dograjevali zgolj historični objekti in večale parkovne površine. Nadalje je analiza stroškov investicije pokazala tudi, da bi izgradnja interpretacijskega centra, kjer se nahajajo muzej, trgovina, učilnica, administrativni prostori itd., povečala stroške skoraj za 100%. Ocenjujemo, da je izgradnjo centra dopustno prestaviti za dve leti ali objekta združiti v eno poslopje, vsekakor pa je treba interpretacijski center v parku predvideti v kratkoročnem planu.

Obravnava kadrovske strukture je pokazala zaposlitev kadra na način fleksibilnega podjetja kot najučinkovitejšo. Model deli kader med strokovno jedro organizacije in podporne službe, za obe skupini pa je značilna numerična in funkcionalna fleksibilnost. Deloma je možno stroške zaposlovanja racionalizirati na način prenosa nalog na podjetje RTC Krvavec, medtem ko narava organizacije arheološki park zahteva dodatne zaposlitve v jedru organizacije z znanjem iz dediščinskega in kulturnega managementa, arheologije in muzejske pedagogike.

Primarni namen poročila je bil izdelava idejne zasnove parka po najsodobnejših kriterijih s konkretnim scenarijem, ki vključuje prikaze in z njimi povezane programe. Poudariti moramo, da je projekt zasnove in izgradnje tovrstnih produktov izrazito interdisciplinarno delo, ki med drugim vključuje ekonomiste, gradbenike, arhitekte, turistične delavce, muzejske pedagoge ipd.. Idejna zasnova tako služi kot podlaga za nadaljnje delo, zlasti za natančnejše finančno ovrednotenje projekta skladno s konkretnejšo vizijo in cilji bodočega upravitelja.

LITERATURA

Ahrens, Claus (1990): Wiederaufgebaute Vorzeit - Archäologische Freilichtmuseen in Europa. Neumünster: Karl Vachholz Verlag.

Breznik, Andreja (2006): Arheološki park – Dejavnost rekonstruiranja preteklosti. Varstvo spomenikov 41, 79–99.

Breznik, Andreja (2006): Kulturna dediščina alpskih planin. Primer arheološkega parka na Krvavcu. V: Cevc, Tone (ur.), Človek v Alpah. Kamnik, str. 261–273..

Cevc, Tone (2006): Kdaj so začeli v planinah sirariti? Po sledih arheoloških najdb in zgodovinskih virov do spoznanj o začetkih sirarjenja v planinah na Slovenskem. V: Cevc, Tone (ur.), Človek v Alpah. Kamnik, str. 241–268.

Goljevšček, Alenka (1988), Med bogovi in demoni. Liki iz slovenske mitologije. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Izquierdo Tugas, Pere, ur., Juan Tresserras, Jordi, ur., Matamala Mellin, Juah Carlos ur. (2005): Heritage interpretation centres .The Hicira Handbook. Barcelona: Deputacio Barcelona

Kuret, Niko (1989): Praznično leto Slovencev. Starosvetne šege in navade od pomladi do zime. Prva knjiga. Ljubljana: Družina.

Lah, Ljubo (2002): Muzeji na prostem – večplastnost pomenov za ohranjanje arhitekturne dediščine. Doktorska disertacija. Ljubljana: Fakulteta za arhitekturo.

Lebe, Sonja Sibila (2001): Kulturni turizem – perspektivna turistična zvrst v razvitih gospodarstvih, Naše gospodarstvo, 47 (1-2), 158-167.

Letno poročilo RTC Krvavec za leto 2006.

Pellilo, Alesia (2009): Guide to the archaeological open air museums in Europe. Modena: Museo Civico Archeologico Etnologico di Modena.

Pleterski, Andrej (2006): Zgodnjesrednjeveška poselitev Na Bleku pod planinskim domom na Krvavcu. Predhodno poročilo o arheologiji povedke. V: Cevc, Tone (ur.), Človek v Alpah. Kamnik, str. 150–170.

Pleterski, Andrej (2008): Kuhinjska kultura v zgodnjem srednjem veku. Ljubljana: Založba ZRC.

Povhe, Janja in Ilić, Milena (2005): Svetovni dan prebivalstva. Dostopno prek:
http://www.stat.si/novice_poglej.asp?ID=630 (16. 5. 2009)

Swarbrooke, John (2002): The development and management of visitor attractions. Oxford: Butterworth-Heinemann.

Štular, Benjamin (2007): Lonci v opremi visokosrednjeveške kuhinje s kamniškega Malega gradu. Arheološki vestnik, 58, 375–404.