

PRILOGA ŠT. 1 K PRIJAVNEMU OBRAZCU:

1. Osnovni podatki zavoda

Članica univerze oziroma samostojni visokošolski zavod
Akademija za likovno umetnost in oblikovanje
Univerza: Univerza v Ljubljani
Telefonska številka: 01 4212500
Naslov: Erjavčeva 23
Občina: Ljubljana
Elektronski naslov:
Poštna št.: 1000
Kraj: Ljubljana
Zakoniti zastopnik: dekanja izr. prof. mag. Lucija Močnik Ramovš

PRILOGA ŠT. 1 K PRIJAVNEMU OBRAZCU:

2. PODATKI O PROJEKTU ŠT. 2

Naziv projekta: Začutiti umetnino

Projekta bo trajal: 3 mesece
Klasius-P: 2 - Umetnost in humanistika

2.1 Partnerstvo v projektu

Seznam predvidenih študentov

Študent (6-10 max)	Naziv študijskega programa	Bolonjska stopnja študija	Klasius - P	Zavod, kjer je študent vpisan:
1. študent	Konserviranje in restavriranje likovnih del	2. st. MAG	0213	Akademija za likovno umetnost in oblikovanje
2. študent	Konserviranje in restavriranje likovnih del	2. st. MAG	0213	Akademija za likovno umetnost in oblikovanje
3. študent	Konserviranje in restavriranje likovnih del	1. st. UNI	0213	Akademija za likovno umetnost in oblikovanje
4. študent	Grafične in interaktivne komunikacije	1. st. UNI	0211	Naravoslovnotehniška fakulteta
5. študent	Grafične in interaktivne komunikacije	2. st. MAG	0211	Naravoslovnotehniška fakulteta
6. študent	Grafična in medijska tehnika	1. st. VS	0211	Naravoslovnotehniška fakulteta
7. študent	Grafična in medijska tehnika	1. st. VS	0211	Naravoslovnotehniška fakulteta

8.	študent	Psihologija	2. st. MAG	0313	Filozofska fakulteta
9.	študent	Umetnostna zgodovina	2. st. MAG	0229	Filozofska fakulteta
10.	študent	Dramska igra	1. st. UNI	0215	Akademija za gledališče, režijo, film in televizijo

Seznam pedagoških mentorjev

(Navedite pedagoške mentorje, ki bodo sodelovali v projektu.)

Ime in priimek	EMŠO	Visokošolski zavod, datum zaposlitve	Ime študijskega programa iz katerega prihaja	Klasius - P koda	Datum izvolitve v naziv	Vrsta naziva
Tamara Trček Pečak		Akademija za likovno umetnost in oblikovanje UL, 1.1.2007	Konserviranje restavriranje likovnih del	0213	31.1. 2016.	Visokošolski učitelj
Deja Muck		Naravoslovnotehniška fakulteta, 19. 11. 2004	Oddelek za tekstilstvo, grafiko in oblikovanje	0211	25.3.2014	Visokošolski učitelj

Osnovni podatki organizacije iz negospodarskega področja (Partner 1)

Polni naziv: **Moderna galerija**

Ime in priimek zastopnika: **Zdenka Badovinac**

Matična številka:

ID za DDV:

Naslov sedeža: Windischerjeva ulica 2

Poštna št.: 1000

Kraj: Ljubljana

Statistična regija sedeža: Osrednjeslovenska

Strokovni sodelavec 1:

Ime in priimek: Nada Madžarac

EMŠO:

Funkcija: Vodja Oddelka za konserviranje-restavriranje

Stopnja izobrazbe:

Način sodelovanja s partnerjem: zaposlitev

Datum začetka sodelovanja s partnerjem:

Osnovni podatki organizacije z gospodarskega ali družbenega področja (Partner 2)

Polni naziv:

Ime in priimek zakonitega zastopnika:

Matična številka:

ID za DDV:

Naslov sedeža:

Velikost:

Poštna št.:

Kraj:

Statistična regija sedeža:

Strokovni sodelavec 2:

Ime in priimek:

EMŠO:

Funkcija:

Stopnja izobrazbe:

Način sodelovanja s partnerjem:

Datum začetka sodelovanja s partnerjem:

2.2 Utemeljitev in cilji projekta, ta točka je najbolj pomembna in odloča o sprejemu projekta!

ustrezno = 5 točk

delno ustrezno = 3

točke neustrezno = 0

Navedite utemeljitev projekta ter kratek povzetek vsebinske zasnove (do 2000 znakov s presledki)

•kratki, jasni stavki in POLJUDNO zapisana vsebina

V projektu ŠIPK v letu 2019 z naslovom *Kaj vidimo z očmi, kaj vidimo s prsti*, smo ugotavljali kakšen način kopiranja umetnin je bolj primeren za videče in kakšen za slepe in slabovidne obiskovalce muzejev. Ob testiranju odzivov na izdelane kopije smo pridobili mnenja in komentarje videčih in slepih ljudi, ki so ob tipanju pripravljenih kopij razmišljali, kaj vse bi jim res olajšalo spoznavanje umetnine in izpostavili pomen predvsem čutenja ob srečanju z nekim likovnim delom. V letošnjem projektu, ki bo sledil tem smernicam, dajemo zato naslov *Začutiti umetnino*. Naslov ima dvojni pomen – vključuje tako otip kot tudi čustveno doživetje umetnine. Pripravili bomo več nivojev možnega spoznavanja izbranega umetniškega dela, kjer bomo vključili več čutil: otip, zvok, vonj in zgodbo. V predhodnem projektu smo ugotovili, da je skeniranje z otipom precej kompleksna zadeva, ki zahteva postopno sidranje informacij v možganih. Zato bodo modeli umetnine pripravljeni v več nivojih – najprej kot shematski prikaz teksture celote in zatem detajli, na koncu pa še zmodeliran motiv. Vonj, zvok in pripoved zgodbe bodo spremljali doživljanje hkrati z dotikanjem predmeta in ustvarili celostno doživetje umetnine.

To zahteva interdisciplinarno pripravo, zato bomo vključili študente štirih različnih fakultet in strokovnjake iz Moderne galerije v Ljubljani. Z ustanovo sodelujemo že več let in skupaj z njihovimi strokovnjaki ugotavljamo, da jim manjkajo vsebine povezane s spoznavanjem dediščine predvsem v materialnem smislu in pripomočki za vključevanje v tovrstno izobraževanje ranljivih skupin, zlasti takih, ki imajo motnje vida. Ker za raziskave v tej smeri in za izdelavo prototipov pripomočkov ustanova sama nima niti kadrov niti dovolj časa, z odobravanjem sprejemajo pobudo za sodelovanje pri projektu. Izziv Moderne galerije je, kako približati umetnost širši javnosti in tudi prikrajšanim skupinam tako, da umetnine lahko zaznavajo z vsemi čuti. Namen projekta je razviti prototipe pripomočkov in jih preizkusiti na ciljni publikli. Sprejete rešitve bodo osnova za izvedbo podobnih pripomočkov na vseh umetninah, ki jih bodo Moderna galerija in tudi druge muzejske in izobraževalne ustanove v državi želele približati širši javnosti – tokrat z mislijo tudi na slepe in slabovidne.

Opišite problem, ki ga nameravate razreševati (0000 od 2000 znakov s presledki)

•Problem, rešuje izziv v podjetju in rezultati prispevajo k širši družbeni koristi

•poudariti interdisciplinarne vidike in načine reševanja problema -> izhaja potreba po vključitvi interdisciplinarne skupine -> povezava z nalogami vseh vključenih in doprinosom k projektu vključenih PM in DM

Lahko se opiše problem in potem po točkah izpiše priložnosti in rešitve problema

V okviru projekta bomo poiskali možnosti, kako ljudem, predvsem tistim, ki imajo težave z vidom, približati umetniško delo. Izbrali bomo sliko na platnu, za katero bomo pripravili več različnih načinov predstavitve in ugotavljali, kateri od načinov je pomemben za razumevanje in predvsem čutenje sporočila izbrane umetnine.

V prejšnjem projektu smo ugotavljali, kaj slepim pomeni vizualna umetnost in ali se želijo bolj seznaniti z likovnimi deli. Ugotovili smo, da si želijo, le da tisti, ki vidimo, ne razumemo njihovega načina dojemanja. Problem, ki smo ga izluščili ob ugotavljanju je, kako jim pripraviti gradiva, da bodo lahko začutili sporočilo in doživeli umetnino. Pomembna informacija je bila, da dotik s prsti omogoča le branje detajla in da je pri večji umetnini težko zadržati v spominu s prsti "poskenirane" podatke in jih zgraditi v glavi v celoto.

1. Zato smo ugotovili, da moramo preden lahko posredujemo podatke o natančni teksturi in materialu, najprej pripraviti pomanjšano shemo cele umetnine s pretirano izpostavljenimi konturami dominantnih form na sliki. Ta služi v spominu slepe osebe kot zemljevid, na katerega lahko kasneje obešamo ostale informacije.
2. Druga želja slepih je bila, da ob tipanju dobijo čim več informacij o delu. Glede na to, da umetnine izžarevajo poleg zgodbe, ki jo lahko opišemo, tudi tisti del, ki ga dojemamo s čustvi, smo sklenili, da opis ne bo dovolj, ampak je potreben način podajanja zgodbe, ki bi čim bolj na drug način poustvaril občutke, ki jih videči doživimo ob umetnini. Zato dodajamo zvočni zapis interpretacije zgodbe povezane z videnim, ter kiparsko zmodeliran prizor s slike.

2.3 Izvedljivost vsebinske zasnove projekta (0000 od 2500 znakov)

Na kratko opišite aktivnosti, ki naj si sledijo po logičnem zaporedju izvajanja projekta. Ne glede na velikost projekta opredelite in opišite vsaj 3 posamezne aktivnosti. Če v projektu sodeluje(jo) tudi organizacija(e) iz gospodarskega ali družbenega področja (drugi partner), je potrebno navesti prikaz projektnih aktivnosti organizacije, ki se navezujejo na vsebinsko zasnovo projekta

Pripravili bomo:

1. opis predmeta in zgodbe, ki je na sliki (1 študent/ka FF - Umetnostne zgodovine - pripravi umetnostno zgodovinsko razlago umetnine in opiše dogajanje na sliki),
2. zvočni zapis prebrane zgodbe (1 študent/ka AGRFT – pripravi zvočno interpretacijo pripravljenega besedila)
3. shematično pomanjšano reliefno skico cele umetnine + 3D print silhuet glavnih oblik - kot zemljevid za orientacijo - z izpostavljenim detajlom - predvidoma z drugačno teksturo (1 študent/ka NTF + 1 študent/ka ALUO - KRLD - izluščita pomembnejše oblike z umetnine in jih izpostavita na pomanjšani shemi umetnine v obliki reliefa),
4. ročno izdelano kopijo detajla, kjer bodo uporabljeni izvirni materiali - tu bo vključen še vonj (vonj po materialih) (1 študent/ka ALUO - KRLD - izdelava čim bolj verodostojno kopijo detajla umetnine, ki bo služila za spoznavanje z izvirnimi materiali s pomočjo otipa in vonja),
5. 3D tisk detajla – tekstura enaka kot pri izvorniku (1 študent/ka NTF - pripravi natančno kopijo teksture umetnine, ki pri ročni kopiji ni možna. Tu slepi lahko začutijo pravo teksturo, ne pa materiala),
6. v glini zmodeliran prizor s slike in odlit v gips (1 študent/ka ALUO- KRLD - izdelava prizor z umetnine preinterpretiran v kiparski jezik - na ta način si bodo slepi lažje predstavljali oblike s slike, saj bodo prevedene v 3D jezik).

Na koncu bo testiranje (1 študent/ka FF – psihologija), kjer bo vprašanje za slepe, kaj jim pomenijo vsi ti pripomočki zraven opisa - ali je kateri odveč (= nič ne doda k doživljanju umetnine) in ali še kaj manjka... Povabili bomo iste vprašance, tako videče kot slepe, ki so sodelovali pri projektu *Kaj vidimo z očmi, kaj vidimo s prsti*, saj bodo lahko primerjali obe izkušnji in nam povedali, če jim pripravljeno gradivo kaj bolj osvetli razumevanje umetnine.

Vse dogajanje bo podprto z video-dokumentiranjem dogajanja (2 študenta NTF - VŠ – zadolžena tudi za montažo zvoka pri posnetku zgodbe).

Na kratko opišite predvidene naloge vključenih pedagoških mentorjev in strokovnih sodelavcev v projektu

Pedagoški mentor: opredeljene morajo biti naloge vsakega od sodelujočih pedagoških mentorjev in njihov doprinos k projektu oz. prenos znanja.

Iz opisa nalog pedagoškega mentorja je viden njegov doprinos k projektu oz. prenosu znanja

ustrezno = 5 točk

delno ustrezno = 3 točke

Strokovni sodelavec: opredeljene morajo biti naloge vsakega od vključenih delovnih mentorjev in njegov doprinos k projektu. V primeru, ko sodelujeta delovna mentorja iz gospodarstva in negospodarstva, mora biti razviden doprinos posameznega mentorja iz njegovega področja dela.

Iz opisa nalog delovnega mentorja je viden njegov doprinos k projektu oz. prenosu znanja

ustrezno = 5 točk

delno ustrezno = 3

Mentor/strokovni sodelavec	Opis predvidenih nalog v projektu	Doprinos k projektu
Pedagoški mentor 1	Pripravi idejno zasnovo projekta, vodi projekt, mentorira študente UL ALUO pri kopiranju umetnin, koordinira delo v interdisciplinarni skupini.	Z izkušnjami pridobljenimi v prejšnjih sorodnih projektih pripravi vsebinsko osnovo projekta ter s povezovanjem s strokovnimi sodelavci, vodenjem ter stimulacijo vpletenih skrbi za konstruktivno delovanje in izvedbo projekta.
Pedagoški mentor 2	Pripravi strokovno podlago za način interpretacije umetniškega dela s pomočjo 3D reprodukcije ter vodi proces dela.	Vodi študente pri izvedbi zajema in 3D reproduciranja ter pri video-dokumentiranju ter pripravi zvočnih posnetkov v sklopu projekta.
Strokovni mentor 2	V obliki predavanja pripravi predstavitev zadnjih dognanj v zvezi z izbrano umetnino, nudi pomoč in podporo pri kopiranju izbranega detajla.	Pomaga pri izbiri umetnine ter pri dostopu do izbrane umetnine. S svojim poznavanjem zbirke ter modernih umetnin pomaga z nasveti v zvezi z izbiro materialov za izvedbo detajlov izbrane umetnine.

2.4 Kompetence

Navedite izključno poklicno specifične kompetence, ki jih bo posamezen študent pridobil z vključitvijo v projekt (najmanj eno kompetenco). Za študente, za katere se predvideva opravljanje istovrstnih nalog, se lahko kompetence ponovijo. Navedite tudi način pridobitve kompetenc. Pomembno je, da se način pridobitve ter navedene kompetence navezujejo na vsebinsko zasnovo projekta.

Opisi nalog za vključene študente morajo biti jasni in povezani s študijskim programom in specifikami dela na projektu. Predlagam, da za vsakega študenta kar opredelite: ime in priimek, študij ter smer študija. Seznam mora biti enak kot na začetku in se začne s študenti UL ALUO (prijavitelj).

Ne navajamo generičnih kompetenc!

Navedba kompetenc, ki jih bo študent pridobil z vključitvijo projekt

ustrezno = 5 točk

delno ustrezno = 3 točke

Neustrezno = 0 točk

Način pridobitve kompetenc ter njihova ustreznost glede na vsebinsko zasnovo projekta

ustrezno = 5 točk

delno ustrezno = 3 točke

Neustrezno = 0 točk

Študent	Poklicno specifična kompetenca	Način pridobivanja kompetence
Študent 1 ALUO KRLD MAG	Študent/ka nagradi znanje v izdelovanju kopij izbranega avtorja, ter se seznanja s specifikami obdobja v katerem je izbrana umetnina nastala ter s specifikami izbranega avtorja. Pogloblja veščine povezane z delom v interdisciplinarni skupini.	Skozi študij literature ob pogovoru z mentorji ter z empiričnimi testiranjmi se seznanja z načinom dela izbranega avtorja. Ob skupnih srečanjih in ob izvedbi skupnih nalog spozna delo različnih strokovnih področij in strok.
Študent 2 ALUO KRLD MAG	Študent/ka spoznava načine gradnje umetnine v določenem obdobju in pripravi besedila za promocijska gradiva povezana s projektom. Pogloblja veščine povezane z interdisciplinarnim delom v skupini.	Skozi študij literature, ob pogovoru z mentorji ter z empiričnimi testiranjmi se seznanja z načinom dela izbranega avtorja. S povezovanjem z ostalimi udeleženci tima ob skupni pripravi promocijskih vsebin spozna interdisciplinarno delo.
Študent 3 ALUO KRLD UN	Študent/ka razvija znanje v prenosu oblik iz 2D v 3D dimenzijo ter poglobi znanje v kiparjenju. Pogloblja veščine povezane z interdisciplinarnim delom v skupini.	Skozi študij literature, ob pogovoru z mentorji ter ob empiričnih testiranjih se seznanja z načini modeliranja, odlivanja ter priprave izdelanega modela za otip obiskovalcev muzejev. Ob skupnih srečanjih in pogovorih spozna delo v interdisciplinarni skupini.
Študent 4 NTF UNI	Študent/ka razvija znanja v analiziranju umetniškega dela ter o zajemu umetniškega dela ter o pripravi taktilnega izvlečka za tisk. Pogloblja veščine povezane z interdisciplinarnim sodelovanjem.	Študent/ka ob skupnih srečanjih spoznava ostale vpletene stroke. Ob mentoriranju, z izvajanjem dodeljenih nalog ter s pomočjo literature se seznanja z metodami dela v svoji stroki.
Študent 5	Študent/ka nadgradi znanja v analiziranju umetniškega dela ter o zajemu umetniških del z različnimi tehnologijami, o pripravi taktilnega	Študent/ka ob skupnih srečanjih spoznava ostale vpletene stroke. Ob mentoriranju, z izvajanjem specifičnih

NTF MAG	izvlečka za tisk, pripravi za tisk in o 3D tisku izbranega umetniškega dela. Pogloblja veščine povezane z interdisciplinarnim sodelovanjem.	del ter s pomočjo literature se seznanja z metodami dela v svoji stroki.
Študent 6 NTF VS	Študent/ka pridobi znanje o pomenu umetniških del ter spozna načine za dokumentiranje, videopredstavitve in promocijo umetniškega gradiva. Razvije tudi veščine v zvočni predstavitvi izbranega gradiva.	Študent/ka ob skupnih srečanjih spozna ostale vpletene stroke. Ob mentoriranju, z izvajanjem specifičnih nalog ter s pomočjo literature se seznanja z metodami dela v svoji stroki.
Študent 7 NTF VS	Študent/ka pridobi znanje o pomenu umetniških del ter spozna načine za dokumentiranje, videopredstavitve in promocijo umetniškega gradiva. Razvije tudi veščine v zvočni predstavitvi izbranega gradiva.	Študent/ka ob skupnih srečanjih spozna ostale vpletene stroke. Ob mentoriranju, z izvajanjem specifičnih nalog ter s pomočjo literature se seznanja z metodami dela v svoji stroki.
Študent 8 FF PSIH MAG	Študent/ka raziskuje načine za najprimernejši način testiranja ter za kvalitativno analizo rezultatov pridobljenih s testiranjem slepih in slabovidnih oseb. Študentka spozna delo v interdisciplinarni skupini in razvije sposobnosti v komuniciranju s slepimi osebami.	Študent/ka na podlagi literature, ter pridobivanja sprotne izkušnje pogloblja veščine v izvedbi testiranja in analize rezultatov. Ob skupnih srečanjih se seznanja tudi z delom ostalih vpletenih strok.
Študent 9 FF UZ MAG	Študent/ka razvija sposobnosti v odkrivanju specifik nekega obdobja ter razvija sposobnosti v poljudnem načinu opisovanja dela izbranega avtorja in njegove umetnine. V sodelovanju z ostalimi strokami razvija tudi sposobnosti interdisciplinarnega dela.	Študent/ka s pomočjo študija literature ter opazovanja umetniškega dela pogloblja veščine v pripravi poljudnega besedila povezanega z neko umetnino. Ob skupnih srečanjih spozna tudi specifične vse vpletene strok in interdisciplinarno delo.
Študent 10 AGRFT Dram. IG. UNI	Študent pogloblja sposobnost interpretacije umetnostnozgodovinskega besedila ter raziskuje najprimernejše načine za postvarjanje vzdušja umetnine v drugem mediju. V sodelovanju z ostalimi strokami razvija sposobnosti interdisciplinarnega dela.	Študent/ka s pomočjo študija literature, preizkušanj ter vaje išče najprimernejši način za podajanje izbranega besedila. Ob skupnih srečanjih spozna vse vpletene stroke in interdisciplinarno delo.

2.7 Lokacija aktivnosti

Ali se bo del projektnih aktivnosti izvajal neposredno v lokalno/regionalnem okolju? Izvajanje v Botaničnem vrtu Univerze v Ljubljani. Predstavitve problema širši javnosti preko javnih vodenj in predstavitev na delavnicah.

- Večina projektnih aktivnosti se bo izvajala neposredno v lokalno/regionalnem okolju (več kot polovica ur vseh študentov)
- Del projektnih aktivnosti se bo izvajal neposredno v lokalno/regionalnem okolju (od vključno 10% do vključno 50% ur vseh študentov)
- Projektna aktivnost se bodo izvajale v lokalno/regionalnem okolju v obsegu manj kot 10% ur vseh študentov

Opišite kaj in na kakšen način se bodo projektne aktivnosti izvajale v delovnem okolju podjetja. (0000 od 2000 znakov s presledki)

2.6 Rezultati

Opišite pričakovane rezultate, ki jih prinaša projekt (0000 od 1500 znakov s presledki).

S prvim delom raziskave, z lanskoletnim projektom *Kaj vidimo z očmi, kaj vidimo s prsti*, smo pridobili podatke o tem, kako bi obiskovalcem muzejev in galerij, zlasti slepim, pomagali vstopiti v svet likovne umetnosti. Z letošnjim projektom *Začutiti umetnino* bomo pripravili več različnih možnosti, ki smo jih evidentirali ob pogovoru z obiskovalci in izvedli raziskavo v obliki testiranja, s katero bomo ugotavljali, kaj vsi izdelani pripomočki pomenijo videčim in če vsi pripravljene pripomočki skupaj vendarle približajo umetnino tudi slepim obiskovalcem. Izbor najprimernejših pripomočkov bo lahko služil kot standard za spremljajoči program k razstavam likovnih del tako v MG+MSUM, ki bo v projektu partnerska ustanova, kot tudi v drugih muzejih in galerijah.

Pričakujemo, da bodo najprej testna skupina in zatem širša javnost pridobili orodja za razumevanje in predvsem čutenje umetnin. Zlasti ob stiku z umetninami zadnjega obdobja – torej modernimi in sodobnimi, prihaja do razhajanj med umetnostjo in širšo javnostjo, saj so vsebine, ki jih umetnine sporočajo zelo kompleksne in velikokrat nerazložljive samo s pogledom ali samo z besedo, otip pa je v veliki večini v smislu ohranjanja umetnin in preventivne konservacije, prepovedan. Zato bodo naši pripomočki zapolnili vrzeli, ki jih zaznavamo. Predvidevamo, da bo kompleksnost izbrane umetnine najbolje predstavljena, če bomo umetnino lahko začutili na več načinov istočasno. Sprva tipanje celote, zatem detajla ter hkratno vohanje ročne kopije v izvornih materialih in na koncu sledenje s prsti po izpostavljeni formi na zmodeliranem detajlu, nam bodo dali informacijo o materialu, teksturi in obliki, dodatni elementi, kot bodo otip in vonj npr. volne, če bo na sliki ovca ali trave, če bo na sliki jasa, bodo poglobili doživljanje, pripoved v zgodbi in posneto zvočno ozadje, kar bo mogoče slišati ves čas med tipanjem, pa bo poskušalo ustvariti vzdušje, ki ga je čutil in želel predati naprej umetnik.

Opišite, kako predvideni rezultati projekta izkazujejo družbeno korist v lokalno/regionalnem okolju (0000 od 1500 znakov s presledki)

Partner v projektu je MG+MSUM, ki poskuša kot vse umetnostne galerije s svojimi projekti privabiti čim širši krog obiskovalcev. Prihaja čas zahtevnih obiskovalcev, ki se ne zadovoljijo le z razstavami umetniških del, ampak želijo čim bolj aktivno sodelovati pri ogledu umetnin. Ena od stvari, ki se ji obiskovalci težko uprejo, je možnost dotika (ki je ob ogledovanju izvornikov prepovedan – lahko pa se dotikajo kopij detajlov), če pa pri ogledu umetnin lahko vključimo še druge čute (sluh, vonj ...), lahko to precej ojača doživljanje in s tem odnos do dediščine. Če želimo k obiskovalcem galerij privabiti tudi slepe, pa so tovrstni pripomočki pravzaprav nepogrešljivi. Po pogovoru z našo testno skupino smo ugotovili, da si tudi slepi želijo spoznavati likovno umetnost, ker pa so prikrajšani za doživljanje vidnega, želijo vzdušje umetnine začutiti drugače. Z našo raziskavo želimo dopolniti že raziskane možnosti na tem področju in izpopolniti nabor pripomočkov za izobraževanje obiskovalcev, ki jih partner sam, brez zunanjih sodelavcev ne bi mogel razviti.

Pripomočki, ki jih bomo v našem projektu razvili, bodo služili kot prototip za podobne pripomočke tudi pri drugih umetninah in bodo doprinos pri pripravi gradiv za izobraževanje in osveščanje širše javnosti, tako otrok kot odraslih, tako videčih, kot tistih z motnjami vida in slepih. Uporabni bodo v muzejih in galerijah, pa tudi v drugih izobraževalnih ustanovah po državi.

Opišite potencial nadaljnjega izvajanja projekta po izteku sofinanciranja (0000 od 1500 znakov s presledki)

Na podlagi rezultatov pridobljenih s tem projektom bomo za več različnih umetnin v galerijah, ki bodo želele pristopiti k projektu, lahko pripravili gradivo, ki bo omogočalo slepim razumevanje umetnin. Kar je pri tem dodana vrednost je, da ta gradiva niso pridobitev le za slepe ampak za vse obiskovalce muzejev in galerij, saj lahko kdorkoli na ta način bolj poglobljeno dojame pomen nekega umetniškega dela.

S študenti restavracije UL ALUO vsako leto sodelujemo pri realizaciji programov Moderne galerije v Ljubljani v okviru študentske prakse in nekaterih predmetov, pri katerih je potreben konkreten stik z umetninami. Pri predmetu *Kopistika* potrebujemo pred seboj izvornik in z izdelavo tehnoloških študij spoznavamo tehnologijo nastajanja umetnine. Izdelane študije so že zdaj izobraževalni pripomočki za širšo javnost, niso pa dovolj. Več v okviru rednega programa ni mogoče izvesti, saj ne sodi v program našega dela. Z omenjenim projektom bomo zapolnili manjkajoče vsebine, ki jih bodo muzeji in galerije brez težav v prihodnje dodali našim že izdelanim tehnološkim študijam. S tem bodo pripomočki, ki nastajajo vsako leto pridobili povsem novo sporočilnost.

Opišite, kakšen učinek bo imel projekt na širšo lokalno skupnost (0000 od 1500 znakov s presledki)

Pripravljeni pripomočki lahko postanejo stalni spremljevalec vseh pomembnejših likovnih razstav. Večkrat se sicer srečamo s poskusi, kako umetnost približati najširši javnosti, a za pripravo tako kompleksnih gradiv največkrat ni dovolj časa in kadrov. Tovrstni projekti omogočajo pripravo prototipov za pripravo najprimernejših pripomočkov in ko bo povsem jasno, kaj bi bilo najprimernejše, se bo lažje našla pot za ponovitve teh rešitev na več lokacijah.

Opišite, kako bo projekt prispeval k zagotavljanju enakih možnosti prikrajšanih skupin (0000 od 1500 znakov s presledki)

Ta projekt se osredotoča predvsem na ljudi z motnjami vida ali popolnoma slepe, saj smo v preteklosti spoznali, da si tudi tisti, ki ne vidijo, želijo stika z vizualnimi dosežki. Ne gre le za srečanje z materiali, ampak tudi z duhovno in čustveno komponento umetnin. Zato želimo v našem projektu zajeti vse te segmente in slepim pripraviti podobno doživetje izbrane umetnine, kot ga ima vsak, ki lahko vidi. Pripravljeni pripomočki bodo pomagali nadoknaditi manjko tudi manj prikrajšanim skupinam, ki pa imajo prav tako določene težave v razumevanju umetnin - lahko le zaradi starostne slabovidnosti ali gibalne oviranosti in slabe dostopnosti do izvornikov.

2.7 Interdisciplinarnost

Omogoča različne pristope, ki pa v končni fazi delujejo celovito in ustvarjajo celovito sliko posamezne vrste. S tem študentje spoznajo pomen interdisciplinarnega dela.

- Štirje ali več študentov prihaja iz drugega študijskega področja
- Trije študenti prihajajo iz drugega študijskega področja
- Dva študenta prihajata iz drugega študijskega področja
- En študent prihaja iz drugega študijskega področja

2.8 Binarnost

Da - vključitev študentov VŠ!