



Povzetek projekta Po kreativni poti do znanja 2017 – 2020, 3. odpiranje, za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: **Umetniška dela na spletu in avtorsko pravo**

- **V katero področje na prvi klasifikacijski ravni KLASIUS-P-16 se uvršča projekt glede na vsebinsko zasnovo (neustrezno področje izbrišite):**

02 - Umetnost in humanistika

- **V sodelovanju z:** (navede se univerza oz. samostojni visokošolski zavod, ki je prijavil projekt in članica, ki je nosilka projekta ter partner/ja – podjetje/ji oz. organizacija, ki je/sta bilo/i vključeno/i v projekt)

Univerza v Ljubljani, Akademija za likovno umetnost in oblikovanje; ODVETNIŠKA DRUŽBA ČEFERIN IN PARTNERJI, družba za opravljanje odvetniškega poklica, o.p., d.o.o.; Inštitut za intelektualno lastnino

3. Besedilo:

- **Opreделите problem, ki se je razreševal tekom izvajanja projekta**

Zastopanost slovenskih likovnih del na spletu je skromna, v veliki meri tudi zaradi neurejenosti avtorskih pravic, saj se zaradi specifik socialistične družbene lastnine v nekdanji državi s prenosom avtorskih pravic nismo ukvarjali. Digitalizacija je eden osrednjih trendov sodobne družbe. Usmerjenost v prostor digitalnega pomeni globalno dostopnost umetniških del in njihovo internacionalizacijo. S tem, ko bodo dela dostopna v svetovnem spletu, se bo bistveno povečal njihov doseg. Dostopna bodo strokovnjakom pa tudi najširši publiki. In s tem tudi tistim, ki si jih zaradi oviranosti nikoli ne bi mogli fizično ogledati. S projektom smo ugotovili, kakšne pogoje je treba izpolniti za večjo vidnost slovenske kulture. Brskalniki dajejo neskončne možnosti za nove raziskave, torej za vključitve likovnih del v nove kontekste, saj iščejo po različnih kriterijih, podatkih, geslih, pa tudi po vizualni sorodnosti motivov. Slovenska umetnost je v tem trenutku premalo vidna na spletu, zato bo projekt Umetnine na spletu prispeval k njeni večji prepoznavnosti. S projektom smo naredili prve korake k celostni ureditvi problematike urejanja avtorskih pravic na spletu, zaščitve avtorjev in promocije njihovih del na spletu.

- **Opišite potek reševanja problema oz. kratek povzetek projekta**

Začetek projekta je zajemal uvajanje delovne skupine v pravno problematiko specifičnega področja avtorskega prava in pogoje za digitalizacijo ter objavo avtorskih del. S predavanji, nalogami in gradivi ter pregledom relevantne literature so bili študenti uvedeni v osnove avtorskega prava, seznanjeni z analizo sklopov avtorskega prava, v upravljanje s

pravicami intelektualne lastnine in digitalizacijo avtorskih del. Spoznali so Smernice za implementacijo nove Direktive 2019/790 o avtorski in sorodnih pravicah na enotnem digitalnem trgu ter dobili zadosten vpogled v zgodovino in filozofijo avtorskega prava, da so se preizkusili v sestavljanju pogodbe. Spoznavali so razvpite pravne primere, ki so obravnavali sporno uporabo avtorskih del in kršenje avtorskih pravic. Delo je pomenilo dobro osnovo za začetek razvijanja obrazca, tipske pogodbe, ki omogoča ureditev prenosa avtorskih pravic za študentska dela iz zbirke UL ALUO, da bo mogoče objavljane umetniških del na spletu.

Zatem so študenti spoznavali, kako je treba inventarizirati umetniško delo, kako rokovati z njim, oceniti stanje, ga po potrebi očistiti in kako poskrbeti za njegovo fizično hranjenje. Razvijali in izpolnjevali so vpisne liste za posamična umetniška dela in se spoznavali s tem, kaj so metapodatki, potrebni za objavo na spletu. Sledilo je skeniranje. Delo z umetninami iz grafične študentske zbirke ALUO je študentom omogočilo, da so spoznali konkretne primere, le-te pa so lahko aplicirali na lastne prakse in pri tem uporabili vsa pridobljena znanja. Po popisu, konservatorsko-restavratorski obdelavi in skeniranju je bilo treba poskrbeti za posamične liste, za njihovo depojsko arhiviranje, jih opremiti s paspartuji, pospraviti v mape in ustrezno zložiti v predale. Digitalne posnetke umetniških del je treba ustrezno označiti, da so povezani z metapodatki o delu. Tu nam je priskočil na pomoč zunanji partner, NUK.

- Navedite in opišite rezultate projekta ter njihov doprinos k družbeni koristnosti

Projekt je povezal družbeni organizaciji s področja prava z javnimi zavodi, akademijo in knjižnico. Vzpostavil je osnovne pogoje, ki lahko pripeljejo do objave umetniških del na spletu na NUK-ovi spletni strani dLib, kjer bo predstavljena zbirka študentskih grafičnih del UL ALUO. Udeleženci projekta so spoznali, katere podatke je treba zbrati za objavo umetniškega dela na spletu in kakšen je postopek objave, skladen z avtorsko zakonodajo. Predvsem je bila pomembna zadnja vaja v sestavljanju pogodbe za prenos AP, v kateri so študenti združili predhodno pridobljena znanja. Prav ta hipotetična pogodba bo orodje-dodatno znanje, tako kot informacije, ki so jih pridobili, pri nadaljnjih situacijah, s katerimi se bodo srečevali pri opravljanju dela. Poleg tega so študenti osvojili muzealska znanja, po katerih se ureja zbirke in popisuje posamezna umetniška dela, kar bo dodatno znanje za umetnike, ki bodo tako lahko strokovno vodili evidenco lastnih stvaritev, drugi pa so spoznali, katere podatke moramo zbrati, da je mogoč identificirati umetnino.

Obrazec, ki je nastal v projektu, je dobra osnova za nadaljnje delo. Veljaven je za različne primere od prenosov avtorskih pravic, od individualnih do kolektivnih, za zasebnega zbiratelja ali javno zbirko. Način, kako je treba pripraviti podatke za objavo in formularji za prenos avtorskih pravic so osnova za delovanje študentov v nadaljnji karieri. Pridobljeno znanje jih je usposobilo za upravljanje z lastnimi umetniškimi deli in avtorski pravicami. Spodbuda za projekt je dejstvo, da je področje likovne umetnosti v digitalnem prostoru pri nas precej slabo zastopano, kar pomeni, da Slovenija bistveno zaostaja za razvojem po svetu.

4. Priloge:

- Slikovno gradivo: Priložite vsaj dve sliki npr. sliko končnega produkta, sliko študentov pri delu na projektu, sliko s sestankov ipd. Pri pošiljanju slik bodite pozorni, v kolikor gre za končni produkt, da bo zadoščeno zahtevam glede informiranja in obveščanja (ustrezni logotipi itd.).







