



Povzetek projekta Študentski inovativni projekti za družbeno korist 2016-2020 za študijski leti 2018/2019 in 2019/2020

1. odpiranje za namen objave in predstavitve na spletni strani sklada

1. Polni naslov projekta: Fotografska razstava in njen spremljevalni program kot izobraževalna platforma za vizualno opismenjevanje

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

2 - Umetnost in humanistika

- **2. 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)

Akademija za likovno umetnost in oblikovanje, Membrana, zavod za raziskovalno, izobraževalno in kulturno dejavnost

3. Besedilo:

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

Namen projekta je bil opozoriti na problem splošno vizualno nepismenost in seznanjati javnost s sodobno fotografijo, vsebina projekta pa se je odvijala okoli vse bolj relevantnega vprašanja odnosa človeka do živali oziroma našega odnosa do narave nasploh. Program se je dotaknil etičnih dilem, vprašanj trajnostnega razvoja, so-razvoja družbe in vizije človekove prihodnosti v času, ko človek s svojim načinom življenja vse bolj ključno spreminja svoje bivanjsko okolje. Šlo je torej za splošen razmislek o odnosu do narave. V okviru mednarodne fotografske razstave INSTINKT, ki smo jo izvedli v Cankarjevem domu, smo zasnovali komunikacijsko platformo v obliki spletne komunikacije in spremljevalnega programa na isto temo. Partner zavod Membrana, katerega primarna dejavnost je založništvo in izdajanje strokovne, mednarodne revije o teoriji in praksi sodobne fotografije, je sočasno izdal številko revije posvečeno temi reprezentacije živali s fotografijo. Študentje so bili tako vključeni v organizacijo in izvedbo realnega kulturnega dogodka (razstava, spletna prezentacija, spremljevalni program, vodeni ogledi, okrogla miza, video arhiviranje, digitalizacija), kar je bistveno prispevalo k njihovi zmožnosti pridobivanja organizacijskih in izvedbenih spodobnosti ter jim omogočilo vpogled v delovanje večjih kulturnih institucij kakor tudi v dinamiko manjše nevladne organizacije. Ker je šlo za realen projekt je seveda prihajalo do realnih zapletov in napak – ter dinamike njihovega reševanja, kar je bila še posebej dragocena izkušnja, saj pri študijskih projektih takšnih dinamik ne poznajo. Po drugi strani pa je bil projekt še vedno dovolj odprt, da je omogočil njihov doprinos v avtorsko-raziskovalnem smislu, ki bi bil pri realnem (npr. naročniškem razmerju) projektu po večini nemogoč.

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

Projekt se je poleg domačega dela posameznikov, večinoma odvijal na ALUO (na obeh lokacijah – predvsem skupni sestanki in prezentacije), po drugi strani pa je bilo veliko terenskega dela oz. neposrednega izvajanja projekta na lokaciji Cankarjevega doma. Tam smo najprej izvedli sklop uvodnih predavanj zunanjih strokovnjakov (tudi iz CD-ja), kasneje pa smo tam aktivno delovali vse dni postavljanja razstave, samega otvoritvenega dneva in ob izvedbi delavnic in vodstev. Nekaj spremljevalnega programa se je zaradi časovnice razstave moralo premakniti še v julij, vendar smo vse priprave za izvedbo že izvedli v juniju. Prav tako je bila izvedena dodatna testna delavnica. Delovna izkušnja v največji slovenski kulturni instituciji in spremljanje dinamike dela takšne organizacije, je bila zelo pomembna izkušnja za študente. Poleg dela na terenu je bilo pri projektu veliko usklajevanja preko elektronske pošte, telefonsko in na manjših delovnih sestankih v živo, študentje pa so veliko komunicirali tudi preko skupine na socialnih omrežjih. V prvi fazi je

bilo veliko raziskovalnega dela, pregledovanja referenčnih projektov in literature, v drugi fazi pa veliko izvedbenega dela na računalniku: oblikovanje tiskovin, statičnih in dinamičnih vizualnih sporočil, urejanje in prevajanje besedil, dokumentacije in arhiviranja, digitalizacija, kar so študentje večinoma lahko izvajali s pomočjo lastnih računalnikov.

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

Doprinos projekta in njegovih rezultatov k družbenemu razvoju in napredku v lokalnem okolju je približanje tako polja sodobne fotografije in njenega razumevanja kot tudi ozaveščanje o družbeno relevantnih temah. Zavod Membrana je z Revijo Fotografija glavna institucija, ki se ukvarja s kritično refleksijo sodobne fotografije, tako z množstvom raznolikih praks in rab tega medija, kot tudi s teoretskimi uvidi, ki jih stroka danes obravnava. Pomemben družben doprinos projekta je tako v odpiranju vsebin različnim ciljnim publikam ter izgradnji komunikacijske platforme, ki je delovala kot stičišče različnih idejnih razmislekov (tako o izbrani družbeno pomembni temi, kot o mediju samem), kot tudi prostorsko stičišče (živ kontakt z bralci, kot tudi širšo publiko) za srečevanje, izmenjavo mnenj, snovanje novih projektov ipd. na področju slovenske fotografije. Namen oblikovanja nove oblike dejavnosti in prilagoditvi vsebine tako, da so dostopne tudi širši javnosti, ob tem pa pri ljudeh vzbuditi bolj kritičen odnos do vseh vizualnih (fotografskih) sporočil, ki jih vsakodnevno obdajajo, ocenjujemo kot dosežen. Kurirana razstava in spremljevalni program sta zasnovana tako, da dosemeta zelo raznoliko ciljno publiko (tako starostno, kot interesno), s tem pa je bilo omogočeno mešanje različnih pogledov in vstopov v fotografski medij. Vsi dogodki so bili brezplačni in odprti za splošno javnost. Učinke in vplive projekta na širšo lokalno skupnost je mogoče zaznati in v odzivih in reakcijah obiskovalcev razstave in udeležencev obrazstavnih dogodkov, stroke in medijev, ki so rezultirali v kar 5 medijskih odzivih (STA, Dnevnik, Val 202, Mladina, RTV).

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.).

