

18. konferenca
Dnevi slovenske informatike

PROJEKT ARTOTEKA

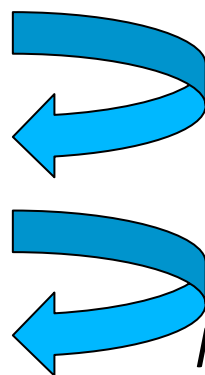
SODOBEN NAČIN DIGITALIZACIJE,
INVENTARIZACIJE IN POPULARIZACIJE
SODOBNE UMETNOSTI

Tanja Čajavec in dr. Primož Skočir

20. 04. 2011

ZAKAJ ARTOTEKA?

- *UMETNOST potrebuje svoj SVET – UMETNOSTI*
- *SVET UMETNOSTI določajo:*
 - *USTVARJALCI,*
 - *UMETNIŠKA PRODUKCIJA,*
 - *MEDIJI in*
 - *UPORABNIKI ... morajo biti informirani in imeti dostop*
- *ARTOTEKA je digitalni svet, ki brez optimiziranega sistema poslovanja, digitaliziranih virov in uporabnikov ne more obstajati!*



USTVARJAJO

RAZLIČNE ZVRSTI

NA RAZLIČNIH MEDIJIH

Kako zagotovimo informiranost in dostopnost?

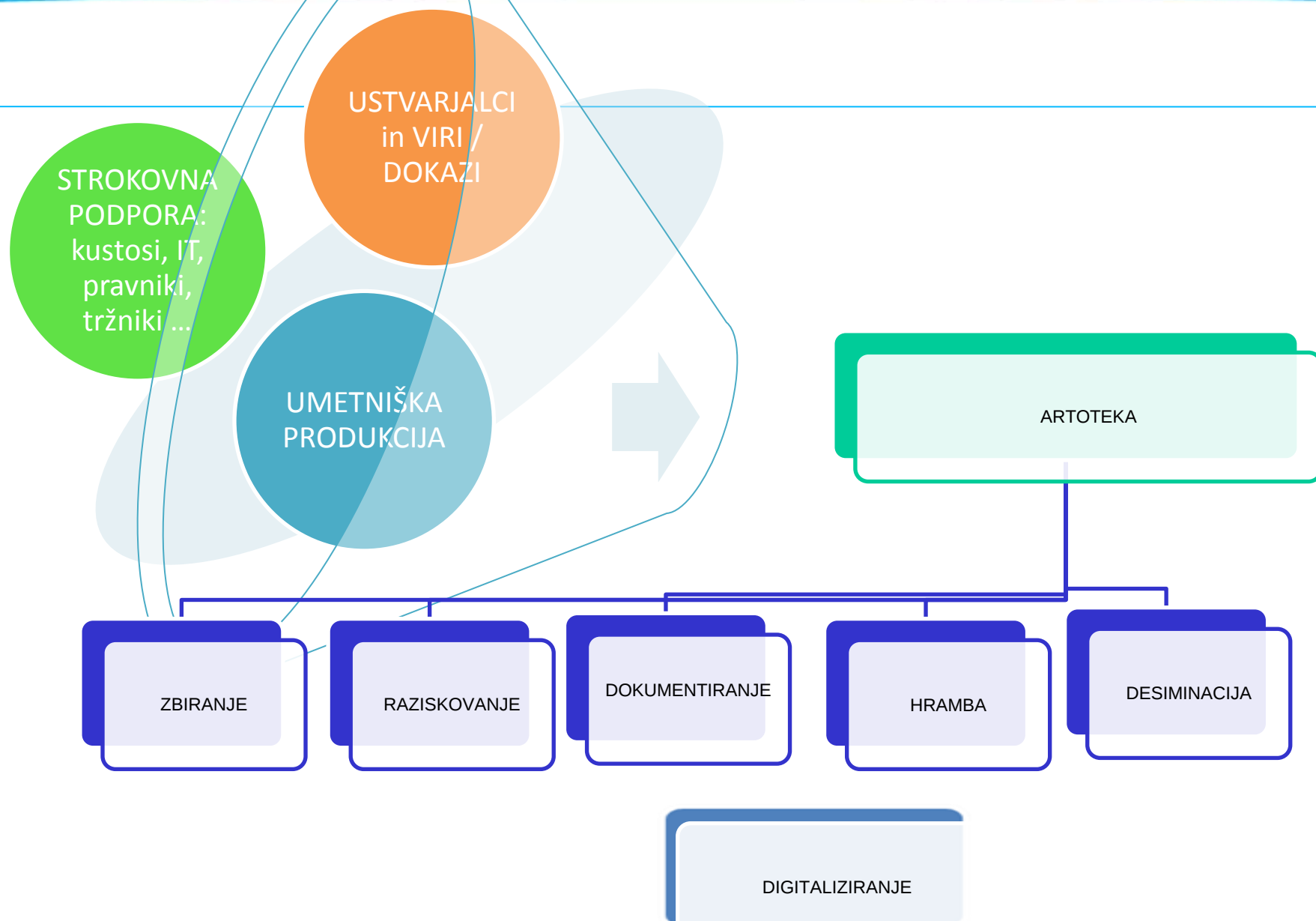
- Z ODPRIM DEPOJEM
- S STROKOVNO IN PRAVNO PODPORO
- Z DIGITALIZIRANO PRODUKCIJO
- Z VARNO HRAMBO IZVORNO DIGITALNE ALI DIGITALIZIRANE UMETNIŠKE PRODUKCIJE
- Z INTERDISCIPLINARNIM PRISTOPOM
- Z MOŽNOSTJO INDIVIDUALIZACIJE IZBORA VSEBINE NA LASTNEM PREJEMNIKU
- Z E-HRAMBO
-Z ARTOTEKO

ARTOTEKA ... SEŠTEVEK DOBRIH PRAKS

ODPRTI DEPO	E-HRAMBA	ARTOTEKA
Zagotavlja: • RAZISKOVANJE • VAROVANJE • KOMUNICIRANJE	Zagotavlja: • DOSTOPNOSTI GRADIVA • UPORABNOST VSEBINE • NESPREMENLJIVOST (CELOVITOST) VSEBINE • VERODOSTOJNOST VSEBINE	Zagotavlja: • PROUČEVANJE • RAZISKAVE • EVIDENTIRANJE, ZBIRANJE, DOKUMENTIRANJE, HRAMBO VIROV • POSREDOVANJE • RAZSTAVLJANJE • KOMUNICIRANJE • POPULARIZACIJO • VIRTUALNI TRG SVETA UMETNOSTI

Stanje v Sloveniji?

- Slovenija je idealna priložnost, saj
 - nima vzpostavljenega trga sodobne umetniške prakse
 - IMA POTREBO PO VARNEM NAKUPU UMETNIN
 - nima vzpostavljenega sistema muzealizacije in e-hrambe sodobne umetniške produkcije
 - IMA ZNANJE IZ MUZEOLOGIJE in ARHIVISTIKE
 - nima ustvarjenega virtualnega okolja
 - IMA RAZVITO IT PRODUKCIJO



NAJPOMEMBNEJŠI FUNKCIJI ARTOTEKE

- **DOKUMENTIRANJE** in z njim povezana **DIGITALIZACIJA**
 - 2D DIGITALIZACIJA
 - 3D DIGITALIZACIJA
 - DIGITALIZACIJA AVDIOVIDEO ZAPISOV
 - DIGITALIZACIJA MULTIMEDIJE
- **DESIMINACIJA INFORMACIJ**
 - INFORMIRANJE
 - INTERAKCIJA
 - KOMUNICIRANJE

E-HRAMBA

- V E-HRAMBI hranimo (dokumentiramo) samo izvorno ali digitalizirano gradivo ...
- Digitalizacija umetniške produkcije in kulturnih virov ni enovit pristop.
- Digitalizacija muzejskega gradiva je drugačna od arhivskega
- ARTOTEKA je digitaliziran register, izrecno posvečen muzealizaciji sodobne likovne prakse in promociji Slovenije v Evropi ter v svetu.
- ŽELIMO VZPOSTAVITI VIRTUALNI SVET UMETNOSTI, KI BO TEMELJIL NA
 - MUZEALIZACIJI in
 - E-HRAMBI

PRIMER 1. DIGITALIZACIJA SODOBNE UMETNOSTI



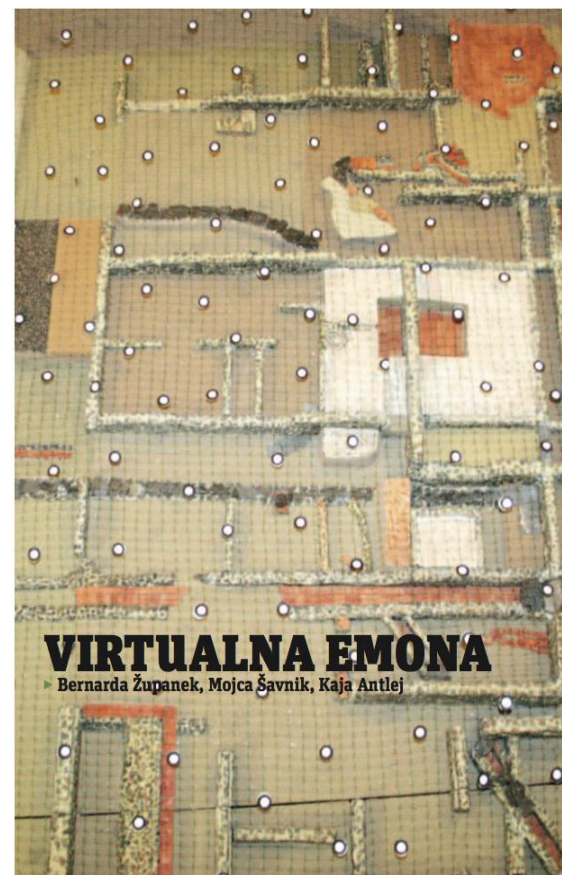
- 25. januarja 2011 sta EK in konzorcij DCL, ki ga sestavlja petindvajset partnerjev iz desetih EU držav članic in dveh pridruženih držav (Hrvaške in Islandije), s podpisom pogodbe začela večletni ciljni projekt digitalizacije sodobne umetnosti DCA (Digitising Contemporary Art).
- S projektom, ki je sofinanciran iz programa CIP-ICP-PSP, bodo do leta 2013 digitalizirali več kot 27 tisoč del sodobne umetnosti in dva tisoč kontekstualnih del, ki bodo predstavljena na Europeani.
- Projekt bo potekal teoretično in praktično, saj bodo na koncu, v sklopu evalvacije, objavili smernice digitalizacije ali ETZ in vse aktualne informacije s področja digitalizacije.
- Projekt se bo izvajal skladno s sodobno prakso in načeli Europeane
- vse z namenom zagotavljanja trajnosti in javne dostopnosti.
- Z izkazano podporo projektu je EK pokazala potrebo po usklajenem in standardiziranem on-line dostopu do sodobne umetnosti.
- Namen projekta DCA je narediti sodobno umetnost bolj vidno na spletu in širšo javnost ozavestiti o tem, da je projekt bistven izraz in neprecenljiva sestavina evropske kulture.

PRIMER 2. VIRTUALNA EMONA

Digitalna zbirka Virtualna Emona predstavlja izbrane predmete, odkrite pri arheoloških raziskavah rimskega mesta Emone, predhodnice današnje Ljubljane.

NUK, nacionalni skrbnik e-vsebin s področja kulture je k projektu VIRTUALNA EMONA, povabil muzej in galerije mesta Ljubljane kot skrbnika originalnih predmetov in dokumentacije ter podjetje **IB-PROCADD** kot podjetje z bogatimi izkušnjami na področju 3D-digitalizacije kulturne dediščine.

Virtualna Emona je prostor za preizkušanje možnosti, ki jih 3D-tehnologije nudijo pri raziskovanju, dokumentiranju, varovanju in predstavitvi premične kulturne dediščine.



Umestitev VIRTUALNE EMONE na d.Lib.si



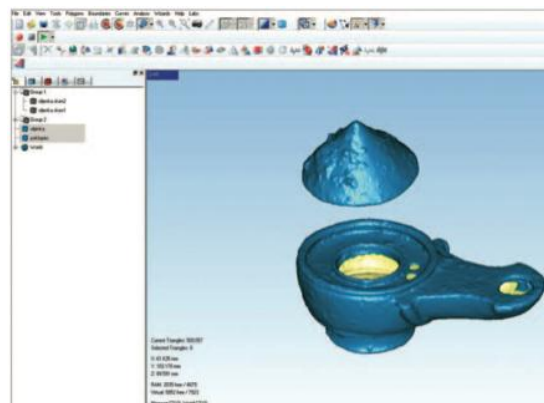
VIRTUAL EXHIBITIONS

- » Alma M. Karlin
- » Zakaj bi še gospodinjice ne imele počitnic
- » V belini še belejša tiha svečka

» More



© Teksturiranje
3D-modela
oljenke
(Foto: IB-PROCADD)



© 3D-model
oljenke
s pokrovčkom
(Foto: IB-PROCADD)

Primer izdelave 3D modela



PRIMER 3. PROJEKT 3D DIGITALIZACIJE IN VIZUALIZACIJE SITULE Z VAČ

NARODNI
MUZEJ
SLOVENIJE

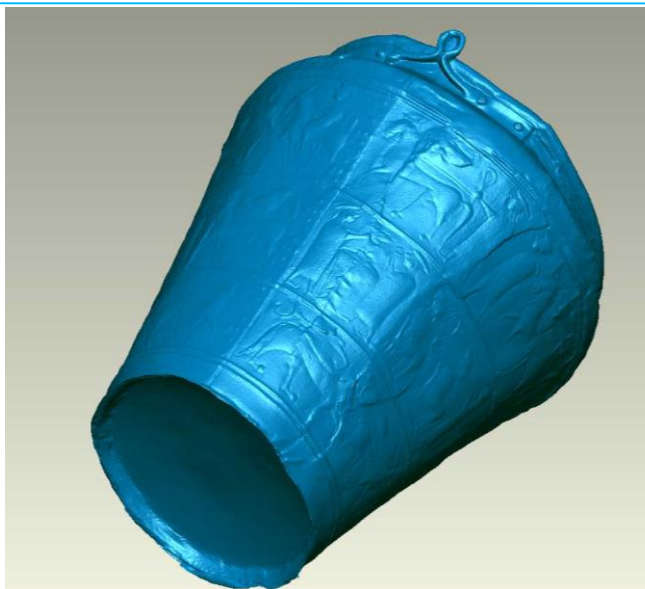


je želel, ob sodelovanju z **(MFC.2)** ARHIVIRANJE, na projektu 3D digitalizacije in vizualizacije muzealije, spomenika kulturne dediščine, znamenite SITULE Z VAČ pokazati:

- KAJ NAM OMOGOČA SODOBNA TEHNOLOGIJA
- KAKO LAHKO VARNO DIGITALIZIRAMO MUZEALIJE
- EKONOMSKO UPRAVIČENOST 3D ZAJEMA IN VIZUALIZACIJE
- DODANO VREDNOST UPORABE SODOBNE IKT IN TEHNOLOGIJ ZAJEMA PRI VARSTVU, OHRANJANJU, RAZISKOVANJU IN PROMOCIJI KD

JE V PROJEKTU IZVEDEL:

- 3D zajem
oblike in teksture
situle, z metodo
3D skeniranja z
BELO SVETLOBO
- 3D prikaz situle
in njenih detajlov s strokovnimi opisi
- 3D animacijo
za prikaz nekaterih dejstva o situli, na podlagi strokovnih interpretacij
- 3D stereoskopsko animacijo
za pregledovanje situle s 3D očali in upravljanjem objekta na daljavo



Detajl 3D skenograma brez tekstore



Detajl 3D skenograma s teksturo



Vizualizacija

3D prikaz situle, izdelane s tehniko torevtika*, in prizorov z opisi



*Torevtika je tehnika vrezovanja in tolčenja v kovino

3D animacija na podlagi strokovnih interpretacij



3D animacija na podlagi strokovnih interpretacij



3D stereoskopska animacija z upravljanjem na daljavo



Ali veste od kod je simbol na osebni izkaznici RS?



Če ne veste, si oglejte 3D sken situle z Vač

DESIMINACIJA INFORMACIJ

- ARTOTEKA mora združevati:
 - ✓ najsodobnejše IKT rešitve,
 - ✓ marketinške pristope in
 - ✓ potrebe umetnikov ter uporabnikov.
- Je večplastno sestavljen projekt
 - ✓ sodobne INTERAKTIVNE TV,
 - ✓ uporabniškega vmesnika in
 - ✓ arhiva „E-HRAMBE“ digitalnih vsebin.

ARTOTEKA in INTERAKTIVNA TV

Čas, ki ga povprečen prebivalec EU porabi dnevno:

300 min gledanja TV,

30 min PC in

15 min na telef.



nova generacija multimedijskih mobilnih naprav iPhone, iPad, Android... bo to razmerje še stopnjevala

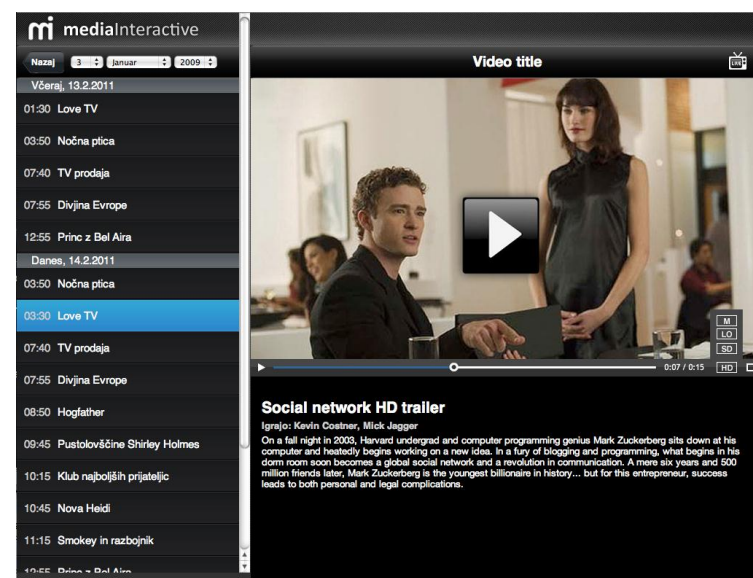
TV Uporabniška izkušnja je absolutni zmagovalec

Zagotoviti “Eyeball” čas pri gledalcih je izjemen izziv!

IKT sfera se srečuje z pomanjkanjem medijskih izkušenj in dojemanjem pomena uporabniško privlačnega “pakiranja” vsebin

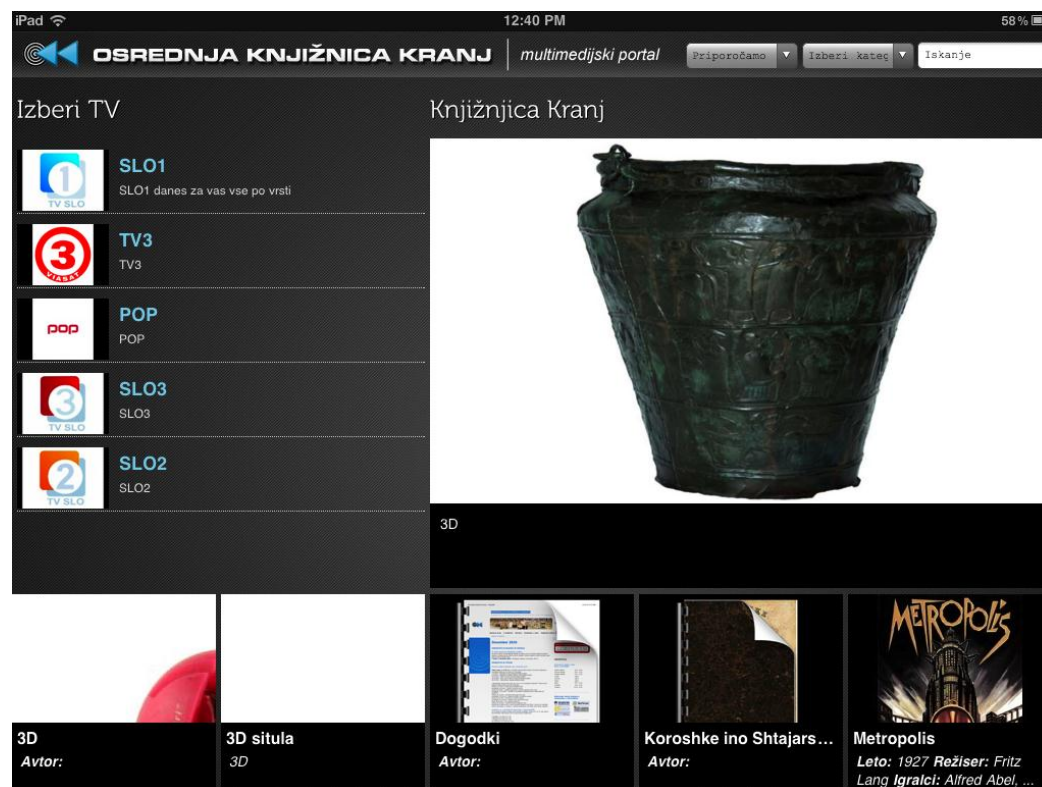
Kaj je Interaktivna TV?

- Združuje uporabniško izkušnjo TV
- Interaktivnost spletnih storitev
- Univerzalno dostopnost telekomunikacijskih omrežij
- “Over the Top TV” koncept pomeni konvergenco trendov in prijazno dostopnost vsebin TV kvalitete preko spleta

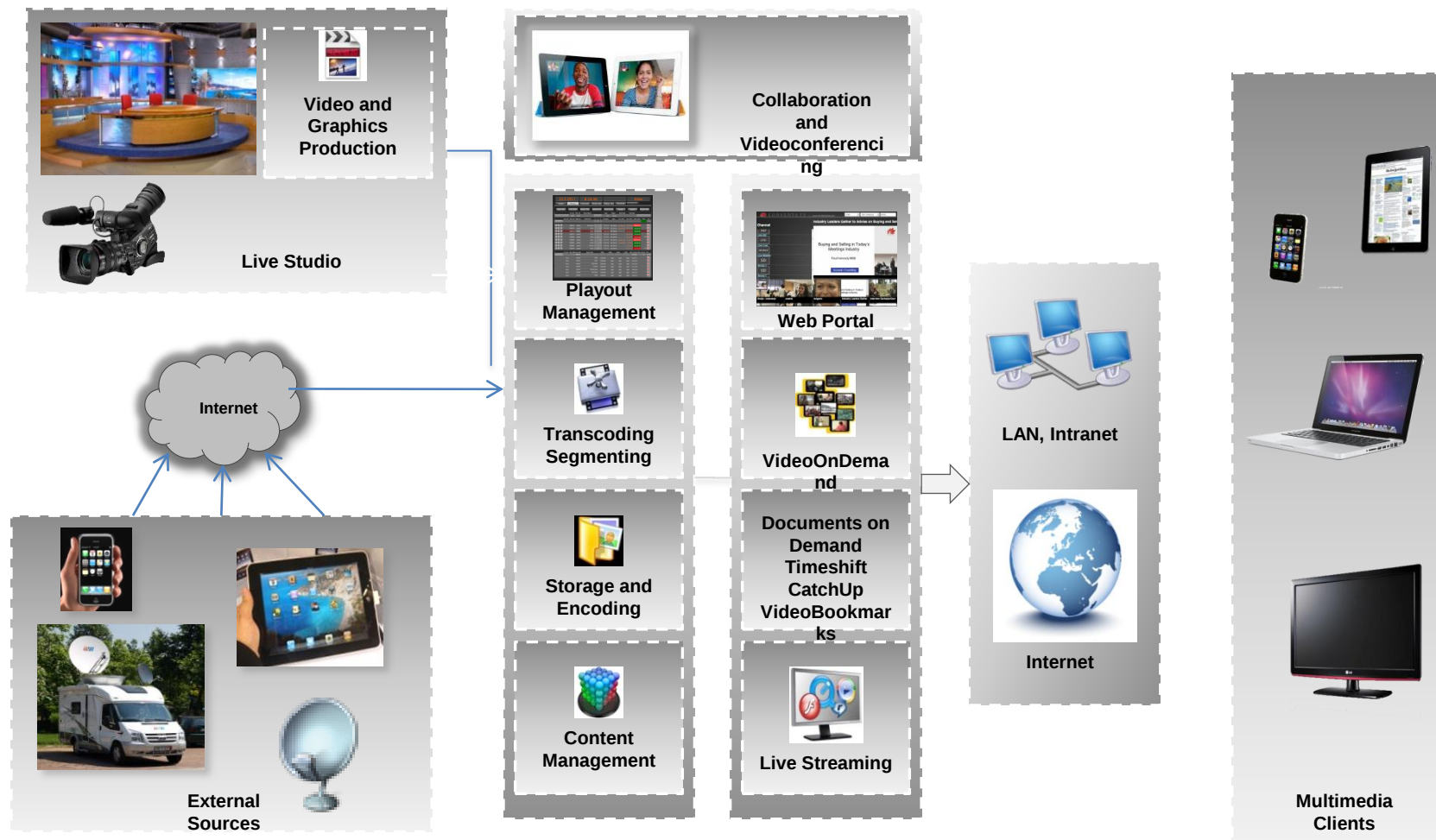


Primer: Osrednja Knjižnica Kranj

- Pilotski projekt Interaktivne TV, ki omogoča shranjevanje **različnih** medijev v centralni shrambi in prijazno interaktivno distribucijo na **različne** naprave: iPad, PC, TV
- Profesionalni “BackOffice” in prijazni “FrontOffice”



Arhitektura celovite ARTOTEKE



Kaj danes demonstriramo?

- Združili smo tehnološko rešitev za Knjižnico Kranj z različnimi umetniškimi vsebinami
 - Umetniške slike
 - Animirani stripi
 - 3D interaktivni modeli: Emona in Vaška situla
 - Izobraževalni in umetniški filmi
 - Novice in obvestila
- Odprte možnosti
 - Stacionarni in prenosni interaktivni paneli na osnovi Touch
 - Poenotenje izkušnje od doma in na lokaciji
 - Računalniško podprto šolanje (Moodle integracija...)

Kultura in MediaInteractive

- Zasnova, razvoj in uporaba visokoskalabilne integrirane multimedijske platforme **StudioInteractive**, ki združuje produkcijsko, distribucijsko in kolaboracijsko okolje za hitro, kvalitetno in visokoekonomično realizacijo multimedijskih projektov
- Sodelovanje z organizacijami na področju kulture ter tehnološkimi in medijskimi partnerji, ki jim pomagamo pospešiti prehod na področje **interaktivne TV**



In kako naprej...? Moramo

- ZDRUŽITI ZAJNTERESIRANE
- VZPOSTAVITI SISTEM (vsebinski, tehnološki, ...)
- DOLOČITI PRAVILA SODELOVANJA
- SE USKLADITI Z ZAKONSKIMI IN STROKOVNIMI PREDPISI
- USTVARITI ARTOTEKO ...

Zato vabljeni, da se nam pridružite!

S predlaganim projektom

- postavljamo podporno okolje za vse akterje likovne prakse z željo po oblikovanju:
 - javno dostopnega,
 - varnega,
 - uporabniku prijaznega interaktivnega okolja v podobi še neobstoječega

LIKOVNEGA SVETA – ARTOTEKE



*instalacija Vodnjak zaobljube,
nora.desaintpicman@gmail.com*

Hvala za vašo pozornost

- TSE d.o.o., audio video inženiring, Ljubljana, Tržaška
cesta 126

1000 Ljubljana

- Tanja Čajavec, univ. dipl. umet. zgod. – soc. kult, MR

tanja.cajavec@tse.si

- dr. Primož skočir

primoz.skocir@tse.si

In PARTNETRI: