

Skjemainformasjon

Skjema Samarbeids- og utviklingstiltak for arkiv og museum 2012 (bokmål)
Referanse 490653
Innsendt 14.10.2011 13:43:08

Opplysninger om søker

Søker
Navn på organisasjonen Varanger Samiske Museum
Institusjonens leder Mia Krogh
Postadresse Inggágoahti
Postnummer / Poststed 9840 Varangerbotn
Tlf. til organisasjon 78959920
Prosjektets kontaktperson Mia Krogh
Tlf. til kontaktperson 97410439
E-post til kontaktperson mia.krogh@nesseby.kommune.no
Nettside <http://varjjat.org>
Org. Nr 839953062

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt
Søknaden gjelder Formidling og dialog
6 Prosjekter og prosesser som inkluderer digital og annen nyskapende formidling, brukermedvirkning og publikumsundersøkelser

Tittel på prosjektet Digitalguide Ceavccageadige / Mortensnes

Sammendrag av prosjektet

Prosjektets mål er å utvikle en digitalguide tilpasset lese Brett for Mortensnes. Kulturminner og samisk kultur vil bli formidlet på en nyskapende måte, med digitaliserte rekonstruksjoner, fokus på at kunnskapen om fortiden er basert på flerfoldige tolkninger, mens integrerte tilbakemeldingsmuligheter vil skape interaksjon med brukerne. Vårt prosjekt vil ha stor overføringsverdi, da vi vil koble turistnæringen tettere sammen med vår virksomhet og vise hvordan mindre aktører kan være nyskapende.

Prosjektbeskrivelse

Bakgrunn

Varanger Samiske Museum har i den senere tid jobbet med å skape en digitalguide for Mortensnes kulturminneområde. Guiden skal også kunne inngå i det større prosjektet "Virtuell guiding i Varangerområdet" som er under utvikling av ledet Barents Event og Arc Giraff. Vi presenterte vår prototype 05.10.2011 hos Norsk kulturråd hvor Siri Slettvåg, Anders Olsson og Bjørn Olav Tveit deltok. På møtet ble det også diskutert muligheten for at vi kan dra nytte av erfaringer fra det kommende prosjektet Kultur- og naturreisen.

Mortensnes er et av de rikeste og mest særegne kulturminneområdene i Skandinavia og viser fram mange av de mest sentrale sidene av samisk kulturhistorie. Stedet utmerker seg ved det lange tidsrommet det har vært bebodd, og den store mengden og variasjonen av kulturminner i terrenget. I tillegg er stedet også rikt på immateriell kulturarv, gjennom sagn, joik og eventyr fra området.

Per i dag finnes det allerede en god håndguide med tekst, bilder og illustrasjoner. I tillegg til håndguiden finnes det på kulturminneområdet også skilter ved den tilrettelagte stien. Mortensnes og den samiske kulturarven er allerede formidlet digitalt

igjennom to nettutstillinger produsert av Varanger Samiske Museum (varjjat.org). Det ble også laget en mobilguide for kulturminneområdet i 2007 og både erfaringer med dette prosjektet og digitale medier derifra vil videreføres i vårt nye prosjekt. I 2009 laget museet også en fysisk utstilling i infohallen som betjener kulturminneområdet. Utstillingen handler om den førkristne samiske troen og tar utgangspunkt i forestillingen om en besjelet natur.

Sametinget har siden 1993 arbeidet for at Mortensnes kulturminneområde skal bli en del av den norske verdensarven. I 2011 ble dette arbeidet intensivert og det ble satt sammen en arbeidsgruppe ledet av seniorrådgiver på Sametinget Audhild Schanche. Varanger Samiske Museum er representert ved Amund H. Steinbakken, prosjektleder forvaltning av kulturminneområdet, som sekretær for arbeidsgruppen.

I tillegg til det intensiverte arbeidet med å få Mortensnes kulturminneområde inn på UNESCOs verdensarvliste, ble det gjennom post 72.5 på Statsbudsjettet avsatt en million til ekstraordinære skjøtselstiltak. Disse midlene førte til ansettelse av en forvalter for kulturminneområdet og gjennomføring av flere skjøtselstiltak. Det har allerede blitt avsatt to millioner til videreføring i to år til.

Varanger Samiske Museum ser muligheter for store synergieffekter ved å sette i gang utviklingen av en ny digitalguide for Mortensnes parallelt med verdensarv- og skjøtelsprosjektet. I tillegg til en ny og unik guiding i kulturminneområdet, vil guiden også kunne formidle "ordensregler" for kulturminneområdet. Guiden vil bygges digitalt slik at den kan utvides til også å inkludere Verdensarvstedet. Ikke minst vil en slik guide tilgjengeliggjøre kulturminneområdet på en helt annen måte for besøkende, ved at digitalguiden er tilgjengelig til alle døgnets tider, og ikke bare i museets åpningstider. Den vil også gjøre vår formidling av samisk kulturarv til skolebarn enda mer engasjerende og spennende.

Digitalguiden

1. Gjenbruk av formidlingsmateriale: Gjennom arbeidet med håndguiden, utstillingen Luondo, mobilguiden og de to digitale nettutstillingene, sitter museet allerede på en mengde gjennomarbeidede tekster, bilder og lydfiler. Dette utgjør allerede en stor egeninnsats og museet vil "pakke" disse digitale elementene på nytt inn i en digitalguide.

2. Digitale rekonstruksjoner og illustrasjoner: Varanger Samiske Museum ønsker å fokusere på en ny type formidling av de unike og tallrike bosetningssporene som finnes innenfor kulturminneområdet. Her er over 150 boplassrester etter ulike boligtyper gjennom en periode på nesten 12 000 år. Vi ønsker altså å rekonstruere utvalgte forhistoriske hus digitalt ved å blande tegning og fotomanipulasjon.

3. Interaksjon med bruker: Vi ønsker at digitalguiden skal by på muligheten for interaksjon med brukeren. Hvordan opplever de besøkende at vi presenterer flere tolkningsmuligheter for steinalderhus? Er det noen av tolkningsforslagene de selv synes virker mer eller mindre sannsynlig? Ved å legge til mulighet for tilbakemeldinger og spørreskjemaer integrert i guidepunktene eller som en egen del av guiden får vi samlet opp opphevelser og tilbakemeldinger. Samtidig kan vi teste hva slags info skoleelever får igjennom bruken av en slik guide.

Digitalisert fortid

Som en følge av landhevingen ligger de eldste bosetningssporene på Mortensnes høyest i terrenget. Etter hvert som landet hevet seg og strandkanten forflyttet seg stadig lenger ned i terrenget flyttet folk etter. En vandring nedover i landskapet på Mortensnes blir derfor samtidig en vandring framover i tid hvor du kan se utviklingen av telt og hus.. Disse kulturminnene er i seg selv en fantastisk opplevelse. De fortidige boplassrestene er ikke skjult av tykk torvdannelse. Men for de besøkende kan det være vanskelig å forestille seg hvordan disse "husene" har sett ut.

Hvor høye var husene? Hvordan var de bygget? Dette er bare noen av de spørsmålene som blir stilt av besøkende. Ved å kunne vise de besøkende digitale rekonstruksjoner vil det kunne forsterke deres opplevelse av disse allerede fantastiske kulturminnene, og samtidig fortelle dem at dette kun er rekonstruksjoner, at det kan finnes flere løsninger. På denne måten kan vi hjelpe publikum til å danne seg egne ideer og forestillinger om hvordan et steinalderhus kan ha sett ut, ved å trigge deres egen fantasi og forestillingsevne.

Og nettopp det å kunne vise ett eller flere forslag på hvordan steinalderhus kan ha sett ut er et annet viktig aspekt med dette prosjektet. Vi som arkeologer og museumsansatte er klar over at det vi formidler om fortiden baserer seg på tolkninger. Konseptet om at det finnes flere muligheter for hvordan et steinalderhus kan ha sett

ut, basert på arkeologisk kunnskap, er krevende å formidle til publikum. Den store utfordringen med hvordan steinalderhus, eller mer generelt fortiden, kan ha sett ut, utgjør også et annet viktig aspekt ved prosjektet. I dag har noen ytterst få selskaper nesten formidlingsmonopol på digitale rekonstruksjoner av fortiden. Når et selskap står for nesten all digital formidling av fortiden, blir fortiden "uniform, og det skapes et inntrykk av at kultur har vært likt over hele landet til alle tider. Ved å bruke flere, ulike og annerledes teknikker, ved at arbeidet utføres av flere utøvere, kan formidlingen av fortiden i Norge bli rikere og mer variert enn den er i dag.

Immaterielle kulturarven

Som allerede nevnt innledningsvis har Mortensnes også en rik immateriell kulturarv. En stor mengde samiske sagn, eventyr, fortellinger og joiker er knyttet til kulturminneområdet og dets nærliggende omgivelser. Noen av disse fortellingene og joikene er allerede lest og sunget inn. Ved å lage en digitalguide vil vi også skape nye måter å formidle denne delen av kulturarven på. Det samiske sagnet "Mortens siste sjøreise" er spennende å høre på en datamaskin hjemme, men det vil gi lytteren en enda sterkere opplevelse å høre sagnet der hvor det utspiller seg, foran Transteinen på Mortensnes.

Varanger Samiske Museums kompetanse

På Varanger Samiske Museum arbeider det i dag to arkeologer med erfaring innen utgravning, registrering og formidling. I tillegg har museets håndverker bred erfaring innen rekonstruksjon av steinalderhus, samiske gammetufter og eldre båter. Museet arbeider også med en lokal arkeologistudent som parallelt med studiene har opparbeidet seg kompetanse i digitale grafiske formidlingsteknikker.

Prototype

Sommeren 2011 fikk vi en mulighet til å teste ut noen av våre ideer da Barents Event AS i regi av Destinasjon Varanger AS og ønsket et samarbeid om en prototype gjennom forprosjektet "Virtuell guiding i Varangerområdet". Dette henger sammen med at Varangerområdet de seneste år har opplevd en markant økning av besøkende gjennom en økt satsning på blant annet fugleturisme, opplevelseturisme og at Hurtigruten fra mai 2011 selger opplevelseturer i Varangerområdet. Opplevelseturene i regi av Hurtigruten er for Destinasjon Varanger AS og Barents Event AS helt sentrale i utviklingen av en virtuell guiding i Varangerområdet. Barents Event AS i samarbeid med Arc Giraff sto for utviklingen av selve applikasjonen og innhold på tre guidepunkter. Vi sto for utvikling av guidepunktet Mortensnes med underpunktene:

- Grav-ur - Billedfortellingen "De levende og de døde" (saivu.com)
- Bukta – Digital rekonstruksjon av havnivå og bosetningsspor samt manus
- Transteinen – innlest eventyr, to tegnede illustrasjoner og et bearbeidet bilde
- Gressbakkentuft – manus og seks digitale rekonstruksjoner av ei gressbakkentuft

Tekniske løsninger og programmering

Vi ønsker å gå til innkjøp av lesebrett for utleie og salg. Vi avventer foreløpig utviklingen på markedet for lesebrett før vi bestemmer oss for modell, da markedet er i stadig utvikling. Vårt krav er at modellen skal være robust, helst tåle litt fukt/regn, ha god lysstyrke for bruk utendørs og god høytalerfunksjon.

Det er altså tenkt at lesebrettene kan leies ut til publikum / besøkende; samtidig skal det være mulig å kjøpe lesebrettene etter endt tur. Vi kommer også til å lansere nedlastningspunkt i infohallen på Ceavccageadage / Mortensnes og ved museet i Varangerbotn, slik at de som har egne lesebrett kan laste ned digitalguiden på disse. Utleie av guidene vil skje med deponering i førekort/pass. Prisen på leie av guide har vi ikke bestemt ennå. For skoleklasser vil bruken være gratis.

Utviklingen av selve applikasjonen vil gjøres av Arc Giraff AS. Arc Giraff AS følger statens anbefalinger mhp bruk av åpne standarder og åpen teknologi i utviklingen. All kommunikasjon mellom applikasjoner og over nettverk bruker åpne, iso-sertifiserte standarder som tcp/ip, http, https, xml mm. Når det gjelder lisensiering av egenutviklet programvare bestemmes dette i hovedsak av kunden, og av prosjektets bestandeler. Server-systemer leveres ofte med GPL-lisens, da de er tett integrert med annen GPL-lisensiert programvare. Klient-systemer vil av natur være mindre avhengige av eksterne bibliotek, og det er i større grad opp til Arc Giraff og kunden i fellesskap å bli enige om hvilken lisens som passer prosjektet.

For prosjektet med Guide-app foreslår vi at server-systemet leveres med åpen kildekode (GPL). Kommunikasjon mellom appen og server vil skje med XML. For innsikt i det større prosjektet vårt prosjekt inngår i og gjennomgang av status på digitale guider er det beskrevet i vedlegg 1 (Rapport fra Barents Event AS og

Destinasjon Varanger AS).

Digitalguide skisse

Vi vil ta utgangspunkt i den allerede eksisterende håndguiden for

Ceavccageadige/Mortensnes samt prototypen "Virtuell guiding i Varangerområdet" når vi skal skape en digitalguide. Til sammen er p stopp avmerket med skilt langs stien og i håndguiden. Disse 9 stoppene ønsker vi å digitalisere.

1. Boplasser fra eldre steinalder

- Digital rekonstruksjon av steinalderteltboplass med samme framgangsmåte som prototypen Gressbakkentufta.

2. Boplasser fra siste del av eldre steinalder og tidlig yngre steinalder

- Fortsette på den digitale modellen av den rekonstruerte bukta med fortidig havnivå og boplasser. Utvikle digital modell av steinaldertuftene.

3. Boplasser fra sen yngre steinalder og tidlig metalltid - Ferdigstille Gressbakkentufta.

- Utvikle digitalmodell av Mortensnestuft.

4. Ceavccageadige/Graksesteinen

- Illustrere det samiske sagnet "Mortens siste sjøreise"

5. Boplasser fra jern- og middelalder-Utvikle digitalmodell av samisk gammetuft og naustuft

6. Handelssted fra slutten av 1700-tallet.

-Fortelle historien om handelsstedet med bilder, illustrasjoner og joiken derifra

7. Gravfelt fra tidlig metalltid og samisk jernalder

- Illustrere de samiske urgravskikkene

8. Ringformede offerplasser

- Illustrere konteksten rundt en samisk offring

9. Čiesti – Fugleberget

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato 01.02.2012

Sluttdato 15.12.2012

Aktivitetplaner

Tittel	Fra dato	Til dato
Fagmøte oppstart	01.02.2012	01.02.2012
Fagmøte	01.03.2012	01.03.2012
Fagmøte	15.05.2012	15.05.2012
Fagmøte	01.10.2012	01.10.2012
Fagmøte avslutning	03.12.2012	03.12.2012
Innsamling av tekst, bilder og dig.media	02.02.2012	29.02.2012
Digital rekonstruksjon	02.02.2012	31.05.2012
Digitalisering av håndguide	02.02.2012	31.05.2012
Illustrering av immateriell kulturarv	02.02.2012	31.05.2012
Programmering	02.02.2012	15.06.2012
Testing av guide	15.05.2012	15.06.2012
Ferdigstilling guide	15.06.2012	15.06.2012

Andre opplysninger/kommentarer om framdrift-/aktivitetsplan.

Se vedlagt søknad for mer detaljert framdriftsplan

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner?

Ja

Samarbeidspartner 1

Navn	Sametinget, avdeling Varangerbotn
Formell avtale?	Nei
Postadresse	Sametingets avdeling Varangerbotn
Postnr / Poststed	9840 Varangerbotn
Kontaktperson	Kjersti Schanche
Tlf. til kontaktperson	95016520
E-post til kontaktperson	kjersti.schanche@samediggi.no
	Museet deler i tillegg lokaler med Sametingets avdeling i Varangerbotn, hvor det i dag arbeider tre arkeologer. To av disse, Kjersti Schanche og Audhild Schanche, har doktorert med hver sin oppgave som omhandler Ceavccageadde / Mortensnes kulturminneområde.
Rolle	

Samarbeidspartner 2

Navn	Finnmark fylkeskommune
Formell avtale?	Nei
Postadresse	Henry Karlsens plass 1
Postnr / Poststed	9800 Vadsø
Kontaktperson	Jan Ingolf Kleppe
Tlf. til kontaktperson	78963074
E-post til kontaktperson	jan.ingolf.kleppe@ffk.no
	Museet har dessuten et tett samarbeid med Jan Ingolf Kleppe, Finnmark fylkeskommune, som i disse dager er i ferd med å avslutte sin Ph.d om steinalderpionérbosetningen i Finnmark. Hans rolle vil være fagligkompetanse.
Rolle	

Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Ettårig

BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Prosjektledelse	kr 260 000,00
	Digitalisering	kr 325 000,00
Varer/utstyr	Lesebrett og dockingstasjoner	kr 90 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Programmering	kr 200 000,00
	Oversettelse	kr 140 000,00
	Innspilling av fortellerstemme	kr 50 000,00
	Illustrasjon immateriell kulturarv	kr 100 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	Utgifter til arbeidsgruppa - møtegodtgjørelse	kr 50 000,00
Totale utgifter		kr 1 215 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 700 000,00</u>
Sametinget	Nei	kr 200 000,00
Finnmark fylkeskommune	Nei	kr 100 000,00
Varanger Samiske Museum	Ja	kr 215 000,00
Totale inntekter		kr 1 215 000,00

Vedlegg

- Digital guide Mortensnes - Prosjektbeskrivelse.docx
- Destinasjon Varanger_rapport_12 sept.doc
- 1Gressbakkenidag.jpg
- 2Gressbakkenutgravd.jpg
- 3Gressbakkenrekkverkmedild.jpg
- 4Gressbakkenrekkverkmedildsted.jpg
- 5Gressbakkenutenfront.jpg
- 6Gressbakkenferdighus.jpg