

Skjemainformasjon

Skjema Samarbeids- og utviklingstiltak for arkiv og museum 2012 (bokmål)
Referanse 489864
Innsendt 15.10.2011 18:30:17

Opplysninger om søker

Søker

Navn på organisasjonen Institutt for medier og kommunikasjon, UiO
Institusjonens leder Maren Kristine Moen
Postadresse Gaustadalleen 21
Postboks 1093 Blindern
Postnummer / Poststed 0317 Oslo
Tlf. til organisasjon 22850407
Prosjektets kontaktperson Gunnar Liestøl
Tlf. til kontaktperson 22850439
E-post til kontaktperson gunnar.liestol@media.uio.no
Nettside <http://media.uio.no>
Org. Nr

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 Situert Simulering & Virtuell Vikingtid i Vestfold

Sammendrag av prosjektet

Museer og samlinger har alltid forårsaket en sentralisering av kulturminner. Med lokasjonsbasert medieteknologi er det mulig å føre gjenstandene og relevant informasjon tilbake til de opprinnelige stedene. I prosjektet vil det bli utviklet avanserte situerte simuleringer for Oseberg, Borre, Gokstad og Kaupang, der brukere – fra skoleelever til fagfolk – kan generere eget lokasjonsbasert innhold og samtidig ha full tilgang til de relevante historiske og arkeologiske databasene.

Prosjektbeskrivelse

I museumssektoren og kulturminnevernet har det alltid eksistert en interessekonflikt mellom senter og periferi. Gjenstander fjernes fra områder i distriktene og samles på et sentralt sted der de i varierende grad tilgjengeliggjøres. Det skaper både muligheter og problemer. På den ene side medfører konsentrasjonen kompetanseutvikling og bedre konservering av artefakter samtidig som formidlingen blir mer effektiv overfor et allment publikum; men på den annen side tappes lokalmiljøene for sporene etter sin egen historie ved at gjenstander rives løs fra sin opprinnelige kontekst og flyttes til sentrale institusjoner. Situasjonen er ikke bare motsetningsfull, men også paradoksall: Museene sikrer gjenstandene, men mangler kontekst, mens lokalmiljøet har konteksten, men mangler gjenstandene. Hvordan kan digital teknologi være med på å redusere konflikten i forholdet? Hvordan kan vi med eksisterende og kommende tekniske løsninger tilbakeføre gjenstandene til sin opprinnelige sammenheng, og skape engasjerende og deltakende formidling der – in situ? Formålet med prosjektet Situerte Simuleringer & Virtuell Vikingtid i Vestfold (SiVi) er å gi konkrete svar på disse spørsmålene ved å utvikle brukervennlige og bærekraftige digitale løsninger for lokasjonsbaserte terminaler som smarttelefoner og lesebrett.

Bakgrunn – tidligere arbeid og erfaringer

Prosjektet baserer seg primært på erfaringer og resultater fra en tidligere tildeling under ABM-utvikling: Fjernt & nært. Nye digitale møteplasser fra 2010. Der tok vi utgangspunkt i konvergensen mellom mobilitet, lokasjonsteknologi, god grafikkytelse og trådløst bredbånd, samt programvare utviklet i INVENTIO-prosjektet ved Institutt for medier og kommunikasjon (IMK), Universitetet i Oslo. Den formen for (re) presentasjon som dermed muliggjøres kaller vi Situerte Simuleringer (sitsim). En sitsim er nært beslektet med fenomenet utvidet virkelighet eller augmented reality (Liestøl 2011). I en situert simulering er det tilnærmet sammenfall mellom det du på et gitt sted ser omkring deg i den fysiske verden, og det du kan betrakte i en parallell virtuell omgivelse på skjermen. Dette sammenfallet mellom reelt og virtuelt perspektiv oppnås ved å la kameraets posisjon og bevegelse i den 3D-genererte omgivelsen være styrt av posisjons- og bevegelesensorene i telefonen. Sammenfallet gjør det mulig å vise frem alternative versjoner av den omgivelsen en befinner deg i, f. eks. hvordan det på et gitt sted har sett ut i fortiden. Dette åpner opp for helt nye muligheter i lokal formidling av kulturminner. Fra en sped begynnelse i 2008 har vi prøvet ut, evaluert og videreutviklet denne løsningen på en rekke steder. Med støtte fra ABM-utvikling også i Vestfold: Oseberghaugen (Liestøl & Rasmussen 2010: Liestøl, Rasmussen & Stenarson 2011) og Vikinghallen ved Borreparken. Vi holder nå på med en sitsim om Gokstadskipet og – haugen med omgivelser fra 900-tallet. (For mer informasjon om se <http://www.inventioproject.no/sitsim>.)

I Fjernt & nært-prosjektet hadde vi mange idéer og store ambisjoner. Vi har fått gjennomført det meste, om enn i mer begrenset omfang enn vi litt naivt planla i 2009. Å utvikle løsninger og konvensjoner for nye formidlingsformer tar tid, men forsøkene vi har gjort har vist hvor stort potensialet er. I juni 2011 ble simuleringen Borrehallen prøvd ut i sammenheng med Midgard historisk senters opplegg for Den kulturelle skolesekken. 200 elever utforsket gravanlegget og hallene på Borre slik det kan ha sett ut i tidlig Vikingtid (gjennomføringen ble dokumentert av lokalpressen). I simuleringen implementerte vi også funksjonalitet som gjorde det mulig for elevene å legge inn egen informasjon i de virtuelle omgivelsene, bl. a. svare på oppgaver om ulike aspekter ved kunnskapen som formidles. Tilbakemeldingen fra elever og lærere var entydig svært positiv (resultatene vil bli publisert i nær fremtid). Borrehallen er tilgjengelig for gratis nedlasting fra Apples App Store for bruk på iOS-terminaler (iPhone4/iPad2 – flere plattformer vil komme etter hvert), og benyttes i dag i formidlingsarbeidet ved Midgard historisk senter.

Formålet – applikasjonens funksjonalitet

I prosjektet det nå søkes om støtte til ønsker vi å bygge videre på disse erfaringene. Vi vil utvide mulighetene for aktiv brukerdeltakelse. Brukere, enten det er skoleelever eller generelt interesserte, skal kunne navngi, plassere og komponere lenker med multimodalt innhold (skrift, bilde, lyd, nettsider) i de virtuelle omgivelsene, mens de er på stedet. Her åpner vi også for dialog mellom brukere, f. eks. ved at de kan kommentere hverandres bidrag.

I tillegg til å åpne de situerte simuleringene for brukernes aktive deltagelse og dialog, ønsker vi å tilby aksess til og formidling av de rikholdige arkeologiske samlingene som er relatert til de kjente kulturminnene fra vikingtid i Vestfold. Disse forvaltes i dag av Kulturhistorisk museum (KHM), Universitet i Oslo. Det digitale grensesnittet til databasene organiseres under Unimus. To-tredjedeler av oppslagene i dette materialet er geoposisjonert. Formålet er å gjøre dette komplekse materialet tilgjengelig i de virtuelle omgivelsene når en er på de konkrete lokalitetene. Det innebærer at hvis en bruker befinner seg på Gokstadhaugen vil vedkommende ikke bare kunne observere landskap, havnivå og skipet slik det kan ha sett ut under haugsettingen på 900-tallet, men også ha tilgang til museets funnsamling, fotografier og dokumentasjon fra utgravningene. Mange av disse kan tilrettelegges slik at de automatisk dukker opp på sitt rette sted i den virtuelle omgivelsen. For den spesielt interesserte, f. eks. arkeologer, vil det også være mulig å filtrere informasjon slik at en kan observere sammenfallende plasseringer av ulike typer informasjon, som resultater fra georadar, magnetometer, funn osv.

Hensikten med prosjektet er dermed å skape nye situerte simuleringer for de fire lokalitetene hvor brukere, fra skoleelev til forsker, kan tre inn i en lokal, virtuell rekonstruksjon og der, i prinsippet, ha tilgang til all relevant arkeologisk og annen historisk informasjon på den enkelte lokalitet. Siden alle de fire lokalitetene befinner seg innenfor et relativt begrenset område ønsker vi også å se hvordan vi kan utnytte

deres nærhet i forhold til hverandre, som felles omgivelse.

Vi er overbevist om at denne formen for situert læring har et stort potensial både i organiserte utdanningsopplegg, som Den kulturelle skolesekken, og i generell kultur- og kunnskapsformidling.

Lokalitetene – Oseberg, Borre, Gokstad og Kaupang

Oseberg, Borre, Gokstad og Kaupang er blant de mest kjente kulturminner og lokaliteter som finnes fra Vikingtid. De tre førstnevnte er Norges kandidater i en pågående serienominasjon til UNESCOs verdensarvliste over betydningsfulle vikinglokaliteter i Nord-Europa.

Osebergshaugen og dens umiddelbare omgivelse er den første enkle simuleringen vi utviklet. Den har senere blitt oppgradert for å kunne benyttes på nyere maskinvare og programvare. Nå vil det være aktuelt å lage en ny og mer kompleks versjon av både terreng og gjenstander. Fra den første versjonen til i dag kan oppløsningen (antall polygoner) på modellene dobles 6–8 ganger. Denne kapasitetsforbedringen når det gjelder grafikkytelse vil fortsette. Hva vi kan få til av kompleksitet og detaljrikdom i 2012 er altså svært mye bedre enn hva som var mulig i 2010. I tillegg til oppdatering av skipet og terrenget er det aktuelt og 3D-scanne flere av gjenstandene fra Osebergfunnet (ved IMK disponerer vi slikt utstyr). Vi ønsker også å lage en versjon av haugens innhold slik det var under utgravningen. Vi vil legge vekt på at den samme simuleringen skal appellere til både populær og spesiell formidling, den skal altså kunne brukes av både skoleelever og turister, så vel som arkeologer og andre fagfolk.

Gravfeltet på Borre er et av de mest imponerende vi har i Norge. Ved Borreparken ligger også Midgard historisk senter. Midgard har formidlingsansvaret for vikingtiden i Vestfold og danner dermed et knutepunkt for aktiviteten i prosjektet. Ved Borre ønsker vi å utvide simuleringen (som nå er allment tilgjengelig) til også å gjelde gravfeltet generelt, og de tilstøtende omgivelsene fra toppen av raet og ned til fjorden. Spesielt vil det være relevant å rekonstruere de kjente funnene fra Skipshaugen og formidle resultatene fra de omfattende arkeologiske undersøkelsene de siste 25 årene.

Gokstadhaugen med omgivelser står nå overfor omfattende nye undersøkelser gjennom prosjektet Gokstad revitalisert ledet av prof. Jan Bill. I denne sammenheng er poenget med simuleringen ikke bare å formidle en rekonstruksjon av vikingtidens Gokstad og relatert innhold (som med Oseberg), men også å samarbeide nært med de pågående arkeologiske undersøkelsene og utprøve nye måter å bruke resultatene i formidlingsøyemed, spesielt hvordan situert simuleringer kan fungere som et hjelpemiddel for arkeologen arbeidet på stedet.

Kaupang har nylig vært gjenstand for store arkeologiske undersøkelser. Materialet er komplekst og det er generert mye ny kunnskap om dette viktige handelsstedet fra vikingtid. I prosjektets kontekst er Kaupang spesielt. Mens de andre lokalitetene består av forhistoriske spor som ruver i terrenget er Kaupang anonymt og beskjedent. For besøkende er det få spor som vitner om at dette i vikingtid var en travel handelsby. Dermed er utfordringene for en satsing desto større. Basert på utgravningene til Blindheim og Skre er det mulig å rekonstruere dette sentrale stedets utseende i vikingtid og samtidig gjøre funnene tilgjengelig for de besøkende på en ny og engasjerende måte.

Samarbeid – de deltagende institusjoner

Prosjektledelsen vil være ved Institutt for medier og kommunikasjon, Universitetet i Oslo (IMK, UiO) ved prof. Gunnar Liestøl (som også har ledet INVENTIO-prosjektet og Fjernt & nært. Nye digitale møteplasser). IMK, UiO vil håndtere utviklingsarbeidet: programmering, design og 3D-modellering og brukerundersøkelser, samt koordinere samarbeidet med de andre deltakerne.

Den viktigste samarbeidspartneren er Midgard historisk senter (Vestfoldmuseene). Her finner den lokale koordineringen sted, spesielt det viktige formidlingsarbeidet (for alle de ovennevnte lokalitetene): kontakt med skoler, foreninger og organisert guiding (som er helt avgjørende for å gjøre den digitale teknologien tilgjengelig for alle publikumsgrupper). Den lokale koordinatoren ved Midgard er også arkeolog og vil være en sentral samarbeidspartner i tilretteleggelsen og kvalitetssikring av det faglige stoffet.

Kulturhistorisk museum (KHM) ved UiO har ansvaret for Historisk museum og Vikingskipshuset i Oslo. Her finner en funnene og dokumentasjonen fra de fire stedene. Spesielt viktig blir kontakten og samarbeidet med prof. Jan Bill og Gokstad revitalisert med oppfølging og formidling av funnene som gjøres. I tillegg blir kontakten med

MUSIT ved KHM (ved senioringeniør/arkeolog Espen Uleberg) avgjørende, slik at vi kan få tilgang på databaseinformasjonen for de fire lokalitetene og gjort den tilgjengelig på adekvat måte i simuleringene. Vi har også avtalt samarbeid med prosjektet Norgeshistorien på Nett ved IAKH, UiO (ved prosjektleder Unn Pedersen). Fra databasen deres vil vi kunne inkludere artikler om en rekke gjenstander og tema fra de forskjellige områdene.

Formidling

Ikke bare handler prosjektet om ny formidlingsteknologi, men det vil også bli lagt stor vekt på at prosjektets aktiviteter og resultater skal formidles både populært og faglig, gjennom kontakt med presse (invitasjon til større utprøvinger), videodokumentasjon, publisering av populærvitenskaplige artikler, samt vitenskaplige konferansepapers og tidsskriftartikler.

Referanser

P.g.a problemer med å legge inn aktive lenker er det også lastet opp en .pdf-versjon av prosjektbeskrivelsen

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato	01.01.2012
Sluttdato	31.12.2012

Aktivitetplaner

Tittel	Fra dato	Til dato
Innsamling av materiale, planlegging av alle 4 sim	01.01.2012	01.05.2012
3D-modellering	01.02.2012	01.08.2012
Programmering, implementering	01.03.2012	01.09.2012
Brukertesting	01.06.2012	01.10.2012
Evaluering, publisering	01.10.2012	01.11.2012
Rapportering	01.12.2012	31.12.2012

Andre opplysninger / kommentarer om framdrift- / aktivitetsplan.

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner?

Ja

Samarbeidspartner 1

Navn	Midgard historisk senter
Formell avtale?	Nei
Postadresse	Birkelyveien 9,
Postnr / Poststed	3184 Borre
Kontaktperson	Lena Fahre
Tlf. til kontaktperson	33071850
E-post til kontaktperson	lena.fahre@vestfoldmuseene.no
Rolle	Se prosjektbeskrivelse

Samarbeidspartner 2

Navn	Kulturhistorisk museum, UiO
Formell avtale?	Nei
Postadresse	Fredriksgate 2
Postnr / Poststed	0164 Oslo
Kontaktperson	Jan Bill
Tlf. til kontaktperson	22851900
E-post til kontaktperson	jan.bill@khm.uio.no
Rolle	Se prosjektbeskrivelse.

Samarbeidspartner 3

Navn	Norgeshistorien på nett
Formell avtale?	Nei
Postadresse	Postboks 1008 Blindern Moltke Moes vei 35
Postnr / Poststed	0315 Oslo
Kontaktperson	Unn Pedersen
Tlf. til kontaktperson	22841999
E-post til kontaktperson	unn.pedersen@iakh.uio.no
Rolle	Se prosjektbeskrivelsen.

Prosjektbudsjett

Prosjekt

Ettårig eller flerårig prosjekt? Ettårig

BUDSJETT FOR FØRSTE ÅR

Utgifter

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Lønn vit. ass.	kr 45 000,00
	Lønn prosjektleder	kr 215 000,00
	Lønn lokal fagperson/koordinator	kr 271 000,00
	Lønn brukerundersøkelse	kr 43 000,00
Varer/utstyr	Programvare og datautstyr	kr 25 000,00
Tjenester kjøpt av andre	Programmering	kr 190 000,00
	3D-modellering	kr 175 000,00
	Flerspråklig versjoner	kr 10 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	Formidling/dokumentasjon	kr 25 000,00
Totale utgifter		kr 999 000,00

Inntekter

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet?	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 480 500,00</u>
2.5 måned av G. Llestøls forskningstid	Ja	kr 215 000,00
50% av lønn til lokal fagperson koordinator	Ja	kr 135 500,00
0.5 mnd lønn bbrukerundersøkelser	Ja	kr 43 000,00
Tilgang på utstyr og tjenester ved UiO	Ja	kr 50 000,00
Bidrag fra andre søknader under behandling	Nei	kr 75 000,00
Totale inntekter		kr 999 000,00

Vedlegg

- Jan_Bill_KHM.pdf
- Midgard.jpg
- Norgeshistorien_på_nett.jpg
- SiVi.pdf