

Skjemainformasjon

Skjema	Søknadsskjema Museumsprogram 2016 (bokmål)
Referanse	1008368
Innsendt	15.10.2016 20:58:29

Opplysninger om søker

Søker

Navn på organisasjonen	Institutt for medier og kommunikasjon, UiO
Institusjonens leder	Aina Nessøe
Postadresse	Gaustadalleen 21, Postboks 1093 Blindern
Postnr / Poststed	0317 OSLO
Tlf. til organisasjon	22850407
E-post til organisasjon	info@media.uio.no
Prosjektets kontaktperson	Gunnar Liestøl
Tlf. til kontaktperson	22850439
E-post til kontaktperson	gunnar.liestol@media.uio.no
Nettside	http://www.hf.uio.no/imk/
Org. Nr	971035854

Opplysninger om prosjektet

Prosjekt

Tittel på prosjektet

Senter & periferi, ute & inne

Sammendrag av prosjektet

Det har alltid vært en tendens i museumsformidling at originale artefakter flyttes fra opprinnelige sted til sentraliserte samlinger. Den opprinnelige konteksten mister sine autentiske objekter og utstillingene står uten originale tilknytning. I prosjektet ønsker vi å løse dette problemet ved å skape rekonstruksjoner og simuleringer som kan brukes både ute på det opprinnelige stedet og innendørs i museenes utstillinger. Case er Osebergskipet på Bygdøy og den rekonstruerte haugen i Slagendalen.

Mål med prosjektet

Mens digital posisjonering utendørs har vært tilgjengelig i mange år har vi enda ikke sett vellykkede implementeringer av posisjonering innendørs (IPS). Det finnes i dag flere teknologier for å oppnå presis posisjonering av digitale terminaler innendørs. I prosjektet er formålet å finne frem til den mest presise og kosteffektive IPS-løsningen og anvende denne på Osebergmaterialet. Vi vil lage en rekonstruksjon av Osebergskipet og haugsettingen. Den rekonstruerte modellen vil kunne brukes både ved haugen i Slagendalen og i utstillingen på Vikingskipshuset. Poenget er å komme frem til den beste implementeringen av IPS slik at flere museer kan utvikle slike delte løsninger mellom original sted og utstillingsrommet.

Beskrivelse av prosjektets overføringsverdi

Sentraliseringen av kulturminnegjenstander i store museale samlinger er et globalt problem, best kjent fra 'Elgin's marbles' som fremdeles befinner seg i British Museum og ikke blir retunert til Athen og det nye Akropolismuseet. Men det gjelder også de minste lokalmuseer her i landet. Det er svært få museer som faktisk befinner seg på gjenstandens opprinnelige sted. Løsningene vi i prosjektet kommer frem til for god innendørs posisjonering (IPS) og deling av digital rekonstruksjon (situert simulering/utvidet virkelighet) mellom originalt, ofte perifer, funnsted/omgivelse og en sentralisert samling/utstilling vil ha overføringsverdi til i prinsippet alle museer som ikke er bygget på selve den opprinnelige lokaliteten.

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 paradoksal: Museene sikrer gjenstandene, men mangler kontekst, mens lokalmiljøet har konteksten, men mangler gjenstandene. Hvordan kan digital teknologi være med på å redusere motsetningen 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? Og samtidig: hvordan kan vi bringe den rekonstruerte lokaliteten til de sentraliserte gjenstandene.

Prosjektet baserer seg på erfaringer som er generert gjennom åtte år med eksperimentering på en rekke lokaliteter nasjonalt og internasjonalt (Oseberg, Gokstad, Borre, Mission Dolores i San Francisco, Akropolis i Athen, Forum Romanum, Phalasarna på Kreta og Omaha Beach i Normandie mm.). I flere av disse utviklingsprosjektene har det handlet om å bringe digitale kopier tilbake til det opprinnelige funnstedet, f. eks. prototypene Oseberg og Gokstad fra henholdsvis 2009 og 2013 (erfaringen med Oseberg er publisert i Liestøl og Rasmussen 2010 og Liestøl, Rasmussen og Stenarson 2011).

Vi har god erfaring med verdien av å bringe digitale rekonstruksjoner tilbake til det opprinnelige stedet, men svært liten kunnskap om å gjøre det motsatte: bringe den digitalt rekonstruerte gjenstanden og omgivelsen inn i museumsutstillingen. En slik deling av simulering og rekonstruksjon mellom senter og periferi, mellom opprinnelig kontekst og museumsutstillingene, vil løse paradokset. Hittil har dette imidlertid ikke vært mulig på grunn av begrensninger i innendørs posisjoneringssystemer (IPS). Vi har ved flere anledninger gjennomført tester med henholdsvis wifi-basestasjoner og beacons, men det har ikke vært presist nok til at implementering i museumsrommet har vært forsvarlig.

Nå begynner imidlertid situasjonen å endre seg. Presisjonen begynner å bli såpass god at vi får samme og kanskje bedre kvalitet på lokalisering som vi har ute ved hjelp av Assisted GPS (GPS+wifi+GSM) på tross av befokede rom.

Det finnes en rekke løsninger tilgjengelig, men de kan ikke implementeres direkte. Hver enkelt må testes og evalueres i forhold til behov og utforming av museumsrommet. Vi ønsker derfor å bruke deler av prosjektet til å teste ut og evaluere flere alternativer, f. eks. Nextome eller de beste løsningene som ble presentert på 'Microsoft Indoor Localization Competition - IPSN 2016' der det var flere svært lovende plattformer.

Prosjektet vil dermed utvikle en ny versjon av Oseberggraven med skipet og dets innhold slik det antakeligvis så ut før haugsettingen i 834 inkludert landskapet omkring. Denne situerte simuleringen for smarttelefoner og nettbrett vil da kunne brukes på haugen i Slagendalen og i utstillingene på Bygdøy. Skipet bringes tilbake til opprinnelsesstedet og den opprinnelige omgivelsen bringes inn i museet.

Mye av arbeidet vil gå ut på å evaluere og teste de ulike IPS-plattformene både i labomgivelse og på Vikingskipshuset. Her vil vi samarbeide nært med leder for vikingtid ved Kulturhistorisk museum, professor Jan Bill.

Ved prosjektslutt regner vi med å ha funnet frem til en robust løsning som sikrer presis posisjonering og orientering innendørs og som vil være klar for testpublisering og kan slippes slik at publikum kan benytte appen på egne smarttelefoner/nettbrett eller gjennom en utlånsmodell på museet. Utviklingen vil bli gjennomført på iOS, men vil med ytterligere innsats også lett kunne eksporteres til Android og HTML5.

Prosjektet vil også dra nytte av det omfattende 3D-scanningsarbeidet som er gjort av alle gjenstander i Osebergfunnet i prosjektet 'Saving Oseberg'.

For en mer detaljert gjennomgang a tankegangen som ligger til grunn for prosjektet viser vi til den vedlagte artikkelen "Situating & Sensory Media between Centre & Periphery in Museum Mediation' som ble publisert i 2015.

(NB! På grunn av store problemer med det nettbaserte søknadsskjema som tok uforholdsmessig mye tid ble det ikke anledning å fullføre denne søknaden på en optimal måte.)

Litteratur

Liestøl, G. & Rasmussen, T. 'In the Presence of the Past. A field trial evaluation of a situated simulation design reconstructing a viking burial scene' in Szücs, A. and Tait, A. W. (Eds.) Media Inspirations for Learning. Proceedings of EDEN 2010. Budapest: EDEN Secretariat, % Budapest University of Technology an Economics 2010.

Liestøl, G., Rasmussen, T. & Stenarson, T. 'Mobile Innovation: Designing & Evaluating Situated Simulations' in Digital Creativity 2011, Vol. 22, No. 3, pp. 172-184. Abingdon: Routledge, Taylor & Francis Group (2011).

Prosjektbudsjett

Prosjekt	
Søknadssum kulturrådet for hele prosjektperioden	373500
Budsjettramme for prosjektperioden	597500

Budsjett for første år

UTGIFTER

Hva	Beskrivelse	Sum
Personalkostnader (lønn/overhead)	Frikjøp prosjektleder 2 uker 2017	kr 43 500,00
Varer/utstyr	Varer og utstyr	kr 0,00
Tjenester kjøpt av andre	3D-utvikling	kr 48 000,00
	Programmering	kr 69 000,00
Andre utgifter (spesifiser)	Formidling	kr 3 000,00
	Reisekostnader	kr 9 000,00
	Programvare (oppdatering og kjøp av ny)	kr 6 000,00
Totale utgifter		kr 178 500,00

INTEKTER

Beskrivelse	Tilskudd bekreftet	Sum
<u>Søknadssum Norsk kulturråd</u>		<u>kr 178 500,00</u>
Frikjøp prosjektleder 2 uker per år	Ja	kr 43 500,00
Overhead for frikjøpet (se over)	Ja	kr 17 500,00
Egne prosjekter	Ja	kr 50 000,00
Totale inntekter		kr 289 500,00

Kommentar til budsjett neste år

Etter avtale med Kulturrådet og feil i søkeskjemaet er budsjett for 2. år å finne i vedlegg. I tillegg til en egenandelen vil vi også benytte oss av eksisterende utstyr ved IMK, UiO for IPS, klassesett med mobile terminaler, maskinvare+programvare for fotogrammetri, PC'er spesielt tilrettelagt for arbeid med 3D, relevant programvare mm. En annen viktig egenandel er også den arbeidstid/forskningstid som partnerne legger inn i prosjektet. Det tekniske ambisjonsnivået for prosjektet er høyt. En vesentlig andel av midlene vi søker Kulturrådet om går derfor til 3D-utvikling og programmering. For å få mest mulig ut av slike disponeringer kjøper vi disse tjenestene i hovedsak av kompetente leverandører utenfor Norge, noe vi har svært god erfaring med. Dette er leverandører (Codegrind AB og Tag of You) som over tid har etablert langvarige avtaler med UiO. Vi har valgt å ikke spesifisere timeantall for dette arbeide pga av kursvariasjoner. NB! Vi vil også bemerke at prosjektet kan gjennomføres med en mindre bevilgning enn det som er satt opp i budsjettet. Vi vil da prioriteret arbeidet med IPS og nedprioritere kvaliteten på 3D-modellene og omgivelsene.

Framdriftsplan

Framdriftsplan for hele prosjektperioden

Startdato / Sluttdato

00:00:00 - 00:00:00

Fyll ut aktivitetsplan for prosjektet under

Tittel

Fra dato / Til dato

Evaluering av IPS-løsninger

01.01.2017 - 01.03.2018

Tilrettelegging av 3D-modeller og omgivelser

01.03.2017 - 01.10.2017

Utprøving av valgte IPS i museumsrommet

01.06.2017 - 01.04.2018

Test av app i museet med besøkende

01.09.2017 - 01.09.2018

Evaluering og publisering av løsning

01.09.2018 - 30.11.2018

Sluttrapport

01.12.2018 - 31.12.2018

Andre opplysninger

Evaluering av IPS-løsninger vi kunne pågå i hele prosjektperioden av hensyn til nye teknologier som bringes til markedet.

Samarbeidspartnere

Samarbeidspartnere

Har du en samarbeidspartner

Ja

Samarbeidspartner 1

Navn på samarbeidende organisasjon/institusjon

Kulturhistorisk Museum
(Vikingskipshuset)

Er det inngått formell samarbeidsavtale

Postadresse

Postboks 6762 St. Olavs plass

Postnr / Poststed

0130 OSLO

Kontaktperson

Jan Bill

Tlf. til kontaktperson

22859556

E-post til kontaktperson

jan.bill@khm.uio.no

Rolle i prosjektet

Professor Jan Bill er ansvarlig for vikingtid ved KHM, UiO og har ledet prosjektene 'Saving Oseberg' og 'Gokstad revitalised'. Bill vil være prosjektets hoved kontakt ved KHM, både i forhold til faglige spørsmål i forhold til simuleringene og praktiske spørsmål knyttet til installasjon av IPS-infrastruktur i utstillingene på Bygdøy. I tillegg vil prosjektet også samarbeide med overingeniør Espen Uleberg når det gjelder koordinering av databaseaksess til

Samarbeidspartner 2

Navn på samarbeidende organisasjon/institusjon

EngageLab, Institutt for pedagogikk

Er det inngått formell samarbeidsavtale

Postadresse

Gaustadalleen 21

Postnr / Poststed

0317 OSLO

Kontaktperson

Ole Smørdal

Tlf. til kontaktperson

93080473

E-post til kontaktperson

ole.smordal@uv.uio.no

Rolle i prosjektet

Smørdal leder EngageLab og har arbeidet med IPS-eksperimenter tidligere. Labben har solid kompetanse på denne typen teknologier og vil være en viktig støttespiller i prosjektet.

Vedlegg

Vedlegg

- Senter_og_Periferi_Budsjett_2017_og_2018.xlsx
- Between_Centre___Periphery.pdf