Prosjektrapport *Den andre røynda* Bergen Offentlige Bibliotek 2017–2018

Den andre røynda - VR-mediets moglegheit for forteljing, oppleving og medskaping.

Når den vanlige virkeligheten går av skaftet finnes det heldigvis andre parallelle univers å søke ly i. Litteraturen har alltid vært ein slik plass, og med virtuell virkelighet (VR) åpner det seg nye rom for fortellinger og lek, læring og utforskning. De siste årene har digitaliseringen for alvor skutt fart og man kan virkelig snakke om at virtuelle rom utgjør en annen dimensjon - en ny virkelighet. Teknologiindustrien har i dag virkeliggjort det de lovte fra 90-tallets første skritt inn i virtuell virkelighet og plattformene for "immersjon" har en rivende utvikling. Som ein del av bibliotekets arbeid med demokratisering og tilgjengeliggjøring av teknologi og nye medier har vi utforsket hva VR kan bety for teknologiske leseferdigheter, informasjonskompetanse, nye narrativer og læringsplattformer.

Denne rapporten beskrive prosjektaktivitetene, men det anbefales også å lese dokumentet "VR-verktøy i bibliotek" for en utfyllende og mer detaljert beskrivelse av erfaringer, problemstillinger og funn i prosjektet.

Bakgrunn og målsetninger

Organisering

Gjennomføring
- Rommet i rommet - opplevelsesrom for VR og AR
- Lærings- og kompetanseaktiviteter
  - Fotogrammetri Workshop
  - Virtual Reality Unity Hack
  - Virtuell poesi
- VR Meet-up - nettverksbygging i lokalmiljøet
  - Virtuell tegning
  - Når seeren får hovedrollen - Bergen NÅ
  - Hans Børlis verden
  - Kunsten i VR
  - Poetikk og politikk i VR

Samarbeidspartnere

Økonomi

Prosjektresultat

Bakgrunn og målsetninger

Det grunnleggende spørsmålet prosjektet ønsker har undersøkt er hvilke lese- og informasjonskompetanser (literacy) som kreves i “den nye røynda”. Hvordan kan man kode, de-kode og re-kode i VR? Hvordan kan man navigere og orientere seg? Hvordan blir digitale objekter i VR til? Kan man lage de selv? Har litteraturen og fortellinger ein plass i VR?

Spørsmålene er undersøkt gjennom 3 delprosjekter: “Rommet i rommet, opplevelsesrom for VR og AR”, “Lærings- og kompetanseaktiviteter” og “VR Meetup - nettverksbygging i lokalmiljøet”.

Erfaringer fra kodeklubber, #Verkstedet og andre kreative læringsopplegg har lagt til grunn for aktivitetene. I løpet av prosjektet har publikum, biblioteket, partnere, elever og det lokale kreative teknologimiljøet gjort en rekke erfaringer med denne disruptive teknologien.

Erfaringer fra prosjektet er satt sammen i dokumentasjonspakken “VR-verktøy for bibliotek”, til bruk for andre bibliotek som vil komme i gang med VR.

Organisering

Prosjektet er organisert av en kjernegruppe på 4 personer: designer Håvard Legreid (prosjektleder), avdelingsleder Sverre Helge Bolstad, bibliotekar Per Vold og prosjektmedarbeider Helene Madsen. Prosjektgruppa har svart til ledergruppen ved biblioteket som styringsorgan for prosjektet.

Gjennomføring

Prosjekter er gjennomført i 3 delprosjekt

Rommet i rommet - opplevelsesrom for VR og AR

I prosjektet har vi invitert publikum til å være med på å skape (i) “den nye røynda”. Vi har gitt de tilgang til fortellinger og opplevelser den nye virkeligheten gir, og latt dem nærme seg den gjennom læring. “Den andre virkeligheten” er gjort tilgjengelig i brukernes ferdselsområde i form av et opplevelsesrom for VR og AR. Rommet ble utformet med utgangspunkt i lærdommer fra en workshop utviklet av Turbo Tape games i Bergen, med formål om å designe en realistisk og interessant bruk av VR og AR, samt utforske hvordan en slik struktur kunne utformes til å passe inn i andre bibliotek i Norge, og beskrive dette i “VR-verktøy for bibliotek”. Rommet stod ferdig til bruk for publikum og arrangement i mai/juni 2018 og inkluderer fast oppsett for HTC vive, Occulus Rifts og PSVR samt prosjektor lerret og to skjermflater. Høsten 2018 er rommet tilgjengelig for publikum ved booking mandag, onsdag og fredager.

Lærings- og kompetanseaktiviteter

Prosjektet har utforsket ulike tilnærminger til de tradisjonelle historiefortellingene og uttrykksformene. Dette er gjort både gjennom å skape og å oppleve, i følgende læringsopplegg.

Fotogrammetri Workshop

26 deltakere fra Lynghaug skole i Bergen. Dette er en workshop som gir deltakerne en flott introduksjon til å skape VR miljøer ved hjelp av teknologi de allerede eier, nemlig mobiltelefonen sin. Workshopen er designet for å vise publikum hvor enkelt det er å skape innhold for VR. Etter en innføring i fotogrammetri, vil deltakerne ta en spasertur ut på gatene for å ta bilder av interessante bygninger, gjenstander og mennesker som vil bli brukt til å lage 3D modeller. Me vil deretter importere modellene til programmet Unity for å lage virtuelle dioramaer som kan ses i VR ved slutten av dagen.

I løpet av workshopen vil deltakerne bli introdusert til fortellingslandskapet i VR, lære å manupulere objekter i 3D, og å bygge en scene for å støtte en historie. Det kreves ingen erfaring med teknikk eller grafikk for å delta, men deltakerne må ha en telefon eller kamera for å kunne ta bildene.

Virtual Reality Unity Hack

I workshoppen Virtual Reality Unity Hack samlet vi 20 fortellere, kunstnere, dramatikere, teaterregissører og forfattere sammen med illustratører, filmskapere, fotografer, billedkunstnere og en Unity 3D utvikler til en 3-dagers workshop om VR. De fikk i oppgave å samarbeide om å skape en levende fortelling i VR. Med veiledning fra kurslederne kunne deltakere oppdage mulighetene og utfordringene ved å skape VR-fortellinger ved å lage fungerende prototyper i små, tverrfaglige grupper.

Virtuell poesi

Sammen med Roskilde bibliotek i Danmark og Vulcea fylkesbibliotek i Romania er BOB med i prosjektet “Turn on literature”. Prosjektet er støtta av EU gjennom programmet Creative Europe. Prosjektet prøver å besvare spørsmålet “Korleis introduserer biblioteka best den nye digitale litteraturen til publikum?” Bibliotekene har jobba med digital litteratur gjennom interaktive installasjoner, workshopper og utstillinger. Virtuell poesi er eksempel på ein ny sjanger innen elektronisk litteratur og ble utprøvd sammen med en skoleklasse i anledning Verdens poesidag den 21. mars 2017.

VR Meet-up - nettverksbygging i lokalmiljøet

Prosjektet har også lagt til rette for en lokal og fysisk kontaktflate for publikum som er interesserte i VR- og AR- teknologi og har gjennomført følgende aktiviteter i den forbindelse:

Virtuell tegning

Åpen tegneaften i den andre røynda i samarbeid med Virtual Bergen og Bergen Akt og Croquis. Parallelt med BAC og bibliotekets åpne figurtegning gjorde biblioteket tilgjengelig spillrommet med tegneprogrammene Tilt brush (HTC vive) og Quill (Occulus Rift) samt bibliotekets læringsrom med ytterligere tre tegnestasjoner i regi av Virtual Bergen. Over 30 mennesker besøkte eventen som varte i 3 timer.

Når seeren får hovedrollen - Bergen NÅ

Foredrag med Kim Baumann Larsen om sentrale utviklingstrekk ved vr og fortellingens utvidede plass i den andre røynda. Arrangementet ble supplert med åpen prøving av utstyr i bibliotekets VR/spillrom og var i samarbeid med Bergen Kommunes digitale satsning Bergen Nå. 40 besøkende fant veien til arrangementet.

Hans Børlis verden

Under bibliotekets MØRKEfestival bidro prosjektet med visning av VR-installasjonen Hans Børlis verden. 15 besøkende undersøkte opplevelsen. Opplevelsen BØRLI I VR er et prosjekt fra Fylkesbiblioteket i Hedmark, finansiert av Nasjonalbiblioteket, produsert av Elin Festøy, Teknopilot AS.

Kunsten i VR

Som en pilot for VR planleggingen av VR-rommet lånte biblioteket ut sin rigg for HTC-vive til Isotop Atelierfelleskap sommeren 2017. Kunstner Torje Sæbø utforsket de kunstneriske mulighetene i den andre røynda gjennom sommermånedene og delte sine erfaringer med prosjektgruppen.

Poetikk og politikk i VR

13. juli 2017 arrangerte forskningsgruppa for elektronisk litteratur ved Universitetet i Bergen seminaret “Poetics and Politics of Virtual Reality” på biblioteket. Forskere fra USA, Europa og Hong Kong presenterte forskning og kreative verk innan tema potikk og politik i VR. Dei sentrale spørsmåla var hva poetikken er i VR og om VR-verk kan være politiske? I samband med workshopen rigga biblioteket til VR-utstyr for utprøving av opplevingar.

Meir informsjon om arrangementet:
https://www.uib.no/en/rg/electronicliterature/108995/poetics-and-politics-virtual-reality#friday-july-14-bergen-public-library-auditorium-

Samarbeidspartnere

Turbotape games
CrossoverLabs
Bergen Internasjonale Filmfestival (BIFF)

Lynghaug Ungdomsskole
Virtual Bergen (del av Virtual Nordic)
Girl Tech Fest / Lær Kidsa Koding
Isotop Atelierfelleskap
Bergen Akt og Croquis
Universitetet i Bergen (Institutt for humanistisk informatikk og Fakultetet for Kunst, Musikk og Design)
Bergen Kommune - Bergen NÅ
Emberlight
Mandal bibliotek og NTNU UB (for erfaringer)

Økonomi

Se vedlagt regnskap.

Prosjektresultat

Prosjektet har utformet en ny opplevelsestjeneste for biblioteket i form av et eget VR-rom og drar i 2019 lærdom for fremtidig integrering av dette formatet i bibliotekets drift.

Prosjektet har sørget for å bygge nettverk med og mellom flere lokale og internasjonale aktører i feltet - som spenner over universitet, kunst, næringsliv og entusiaster, så vel som skoler og festivaler.

Prosjektet har utviklet en løsning for å dele sine erfaringer fra prosjektet i form av en presentasjon og å kunne ta imot besøkende fra andre biblioteket for workshops og opplevelser i den andre røynda. Se vedlegget VR-verktøy for bibliotek.