

Med VR-blikk på historien

Sluttrapport

Bakgrunn for prosjektet

Prosjektet "Med VR-blikk på historien" hadde som mål å formidle og aktualisere historiske hendelser til unge på en engasjerende måte. Dette ønsker Trondheim folkebibliotek å undersøke ved å starte et prosjekt om historiefremføring knyttet opp mot bruk av VR-briller i det fysiske biblioteket, og digital informasjon i det 3D-skannede biblioteket.

Prosjekt mål

- Å formidle historisk materiale til yngre publikum ved hjelp av ny teknologi, hovedsakelig VR.
- Å utforske hvordan 3D-skanning kan styrke bibliotekets digitale tilbud

Gjennomføring av prosjektet

Kort oppsummert:

- 1. Gjennomførte opprinnelige planlagte tiltak**
 - Opprettet 3D-modell av Trondheim folkebiblioteks 9 bydeler
 - Opprettet historiske vandringar og tilgjengeliggjøring av historiske plasser digitalt
 - Utviklet filmmanus og konsept for VR-film
 - Innskaffelse av VR-utstyr
 - Opplæring i ansatte i VR-utstyr
 - Test av formidlingsopplegg på skoleklasser
 - Utforske mulighetene for å implementere 3-D modell i bibliotekets database

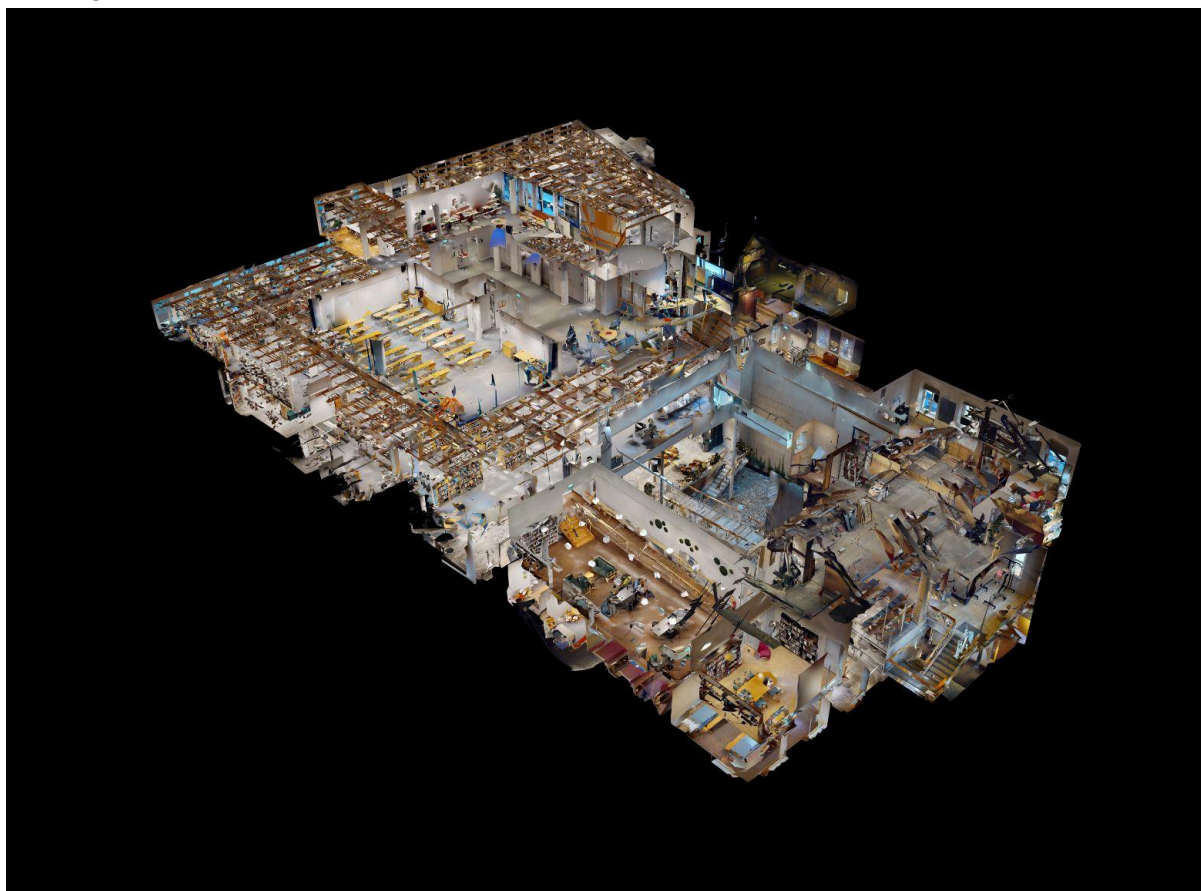
- 2. Nye endrede tiltak som ble gjennomført**
 - Gamejam med utgangspunkt av 3D-scan med temaet historiske VR-bibliotekspill
 - AR-installasjon som visualiserer den 1000-årige historien i Hovedbibliotekets lokaler.
 - Flere gode VR-arrangementer
 - Opprettet daglig VR tilbud på biblioteket
 - Videreutviklet manus til teaterstykket Drontheim

3. Planlagte tiltak som ikke ble gjennomført

- Ferdigstillelse av VR-film om Johanna Matheson
- Opprettet forum for VR og 3D diskusjoner på bibliotekutvikling.no

Trondheim folkebibliotek begynte prosjektet med å lage 3-D modeller gjennom Matterport. På denne måten ble alle Trondheim folkebiblioteks bydeler tilgjengelige digitalt, slik at brukerne lett kunne gå gjennom bibliotekslokalet hjemmefra. Spesielt viktig var dette for Hovedbiblioteket som innehar et spesielt lokalet med kirkeruiner fra 1100-tallet og bygdeler fra 1700-tallet som har blant annet tidligere vært byens rådhus. Flere av disse delene er i daglig drift utilgjengelige for bibliotekets brukere. Ved bruk av 3D-modellen lagde biblioteket historiske vandringar og tilgjengeliggjorde de ellers utilgjengelige plassene digitalt. 3D-modellen har også blitt flittig brukt i planlegging av arrangementer og planlegging av endringer i lokalet.

Biblioteket har prøvd å utforske mulighetene for å implementere 3-D modellen inn i bibliotekets database. Det har for eksempel vært et forsøk på å få til en dynamisk hyllesignatur, der man i bibliotekets database kan få opp hylleplasseringen til et materialet, der 3D-modellen dukker opp og viser en sti gjennom hele biblioteksbygget, så rommet og videre hyllen materialet står. Arbeidet er påbegynt og kommer til å fortsette i lengre tid etter dette prosjektets slutt. Modellen er også brukt som grunnstein for utviklingen av VR-filmen "En dag i oktober".



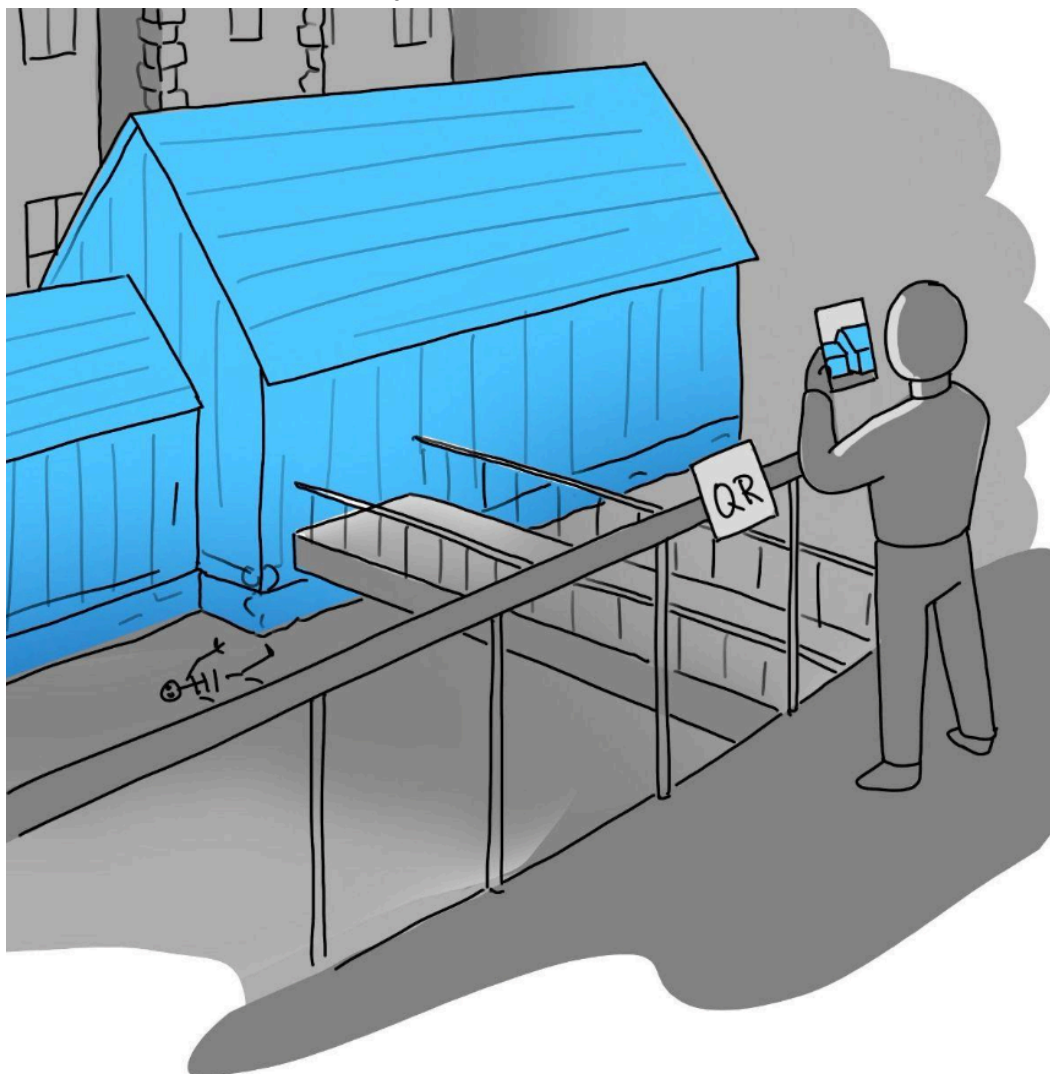
Filmen og tilhørende formidlingsopplegg skulle være hovedproduktet biblioteket satt igjen med etter prosjektslutt. Det er også det som har krevd mest arbeid. Det krevde midler fra flere ulike støtteordninger. Mange hadde tro på prosjektet, men selv om biblioteket fikk gode indikasjoner på medhold, var det noen som utsatte støtten. Det gjorde at manuset til filmen måtte skrives om flere ganger og at man da måtte søke om igjen hos de man allerede hadde fått støtte hos. Dette ga store utsettelse på hele prosjektet. Med de utsettelsene endret bibliotekets samarbeidspartnere arbeidsstillinger og gjorde at rettighetene for filmen måtte reforhandles med ulike filmselskaper. Filmen ble da laget i flere deler der hver del ble testet ut på barn i målgruppen. Dette var ofte faste lånerne på biblioteket, men det ble også testet med et skoletrinn med 60 elever. Dette skapte stor interesse hos barna på både filmen, men også det historiske som ble formidlet. Med midlene fra Nasjonalbiblioteket hadde Trondheim folkebibliotek kjøpt inn et classesett med VR-briller. Disse ble brukt i produksjonen av filmen, uttestingen og flere Virtual Reality arrangementer.



Med hele søknadsprosessen ble biblioteket utålmodig av å vente på resultater. Derfor tok biblioteket alternative tiltak for å treffe prosjektmålene. Blant annet ble det arrangert et Gamejam, et arrangement der spillutviklere møttes for å lage VR-bibliotekspill ut ifra 3D-modellen. VR-headsettene ble satt i bibliotekets ordinære samling og kan nå lånes til daglig bruk på flere bydeler. Her treffer biblioteket også målsettingene ved å ha apper med historisk fokus installert.

Søknadsprosessene for midlene biblioteket trengte til filmen drøydde for lenge. Biblioteket og filmprodusentene bestemte seg for å ta en pause i produksjonen og komme tilbake til det senere. Manuset for VR-filmen ble videreutviklet og ble i tidlig 2025 til teaterstykket Drontheim som går på Trøndelag Teater. Nasjonalbiblioteket ga Trondheim folkebibliotek muligheten til å bruke resterende prosjektmidler på alternative måter. Med midler fra andre hold begynte arbeidet på en AR (Utvidet Virkelighet) app i gang som kunne vise til ikke bare andre verdenskrig, men hele den tusen årige historien Hovedbiblioteket rommer. Appen fungerer på den måten at man kan se gjennom kamerafunksjonen til en mobil eller et nettbrett mot for eksempel kirkeruinene, også får man opp kirken, slik den så ut for 800 år

siden med tilhørende informasjon.



Målgruppen er fremdeles barn, så det er animasjoner og alt blir fortalt av spøkelsesskikkelsen til Olav den hellige, som kan ha vært begravd der i en periode. Olavskirkeruinene er kronen på verket, men appen forteller også om det gamle rådhuset, byens magistrater, klosteret og tilhørende Fransiskanermunkene, brannvakten, vekterne, fangehullet, blodbryllupet som tok sted i kirken, de begravde skjelettene og originalhistorien fra andre verdenskrig rundt bibliotekaren Johanna Matheson fortelles alt levende i appen. Den er geolokalisert på den måten at man må være fysisk i bibliotekslokalet for å bruke den. For å få det laget gikk biblioteket inn i et samarbeid med Tindved Kulturhager. Konseptet og kirken ble utformet av selskapet Breach VR, mens resten ble produsert av startupfirmaet Graybox Software. Graybox Software begynte som selskap med tre studenter med utgangspunkt i oppdraget rundt denne appen. Slik fikk prosjektet tre personer ut i arbeidslivet og skaffet en person en praksisplass hos et etablert firma. Appen lanseres ut for offentligheten under et middelalderarrangement på biblioteket 05.03.25. Under VM i ski arrangementsparaplyen står det daglig som et arrangement med testing av appen for byens befolkning.

