
Søknadstype

Velg søknadstype

Søknadstype

Prosjekt

Beskriv prosjektet

Prosjekttittel

Den andre røynda

Mål for prosjektet

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

Når den vanlege røynda går av skafte finst det heldigvis andre parallelle univers å søke ly i. Litteraturen har alltid vore ein slik plass, og med virtuell virkelighet (VR) opnar det seg nye rom for fortelljingar og leik, læring og utforskning. Dei siste åra 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 virkelig gjort lovnadene 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 tilgjengelegging av teknologi og nye medier ønsker me å utforske kva VR kan bety for teknologiske leseferdigheter, informasjonskompetanse, nye narrativer og læringsplattformer.

Det grunnleggande spørsmålet prosjektet ønsker å undersøke er kva lese- og informasjonskompetanser som krevs i den nye røynda. Korleis kan ein kode, de-kode og re-kode i VR? Korleis kan ein navigere og orientere seg? Korleis vert digitale objekter i VR til? Kan ein lage dei sjølv? Har litteraturen og fortellinger ein plass i VR? Spørsmåla skal undersøkast gjennom 3 delprosjekt: "Rommet i rommet, opplevingsrom for VR og AR", "Lærings- og kompetanseaktiviteter" og "VR Meetup - nettverksbygging i lokalmiljøet".

Erfaringar frå kodeklubber, #Verkstedet og andre kreative læringsopplegg skal ligge til grunn for aktivitetane. I løpet av prosjektet vil publikum, biblioteket, partnarar og det lokale kreative teknologimiljøet ha gjort ei rekke erfaringar med denne disruptive teknologien som kjem til å endre måten me opplever, lærer, leiker og jobber saman på.

Erfaringar frå prosjektet skal settast saman i dokumentasjonspakka "VR-verktøy for bibliotek", til bruk for andre bibliotek som vil komme i gang med VR.

Prosjektbeskrivelse

ROMMET I ROMMET - OPPLEVINGSROM FOR VR / AR

Publikum må være med på å skape (i) den nye røynda. Dei må ha tilgang til fortellinger og opplevingar den nye virkeligheten gjev, og nærme seg den gjennom læring. Den nye virkeligheten må gjerast tilgjengeleg i brukernes ferdelsområde. Me skal derfor utforske og eksperimentere med teknologiens muligheter og aspekter i bibliotekets publikumsarealer, og utvikle et opplevingsrom for VR og AR.

Med oss på laget har vi Turbo Tape Games (TTG). TTG har erfaring med formidling av kulturelle og vitenskapelige prinsipper og temaer gjennom over 30 prosjekter de siste åtte år. Selskapet har bl.a. samarbeidet med aktører som VilVite, KODE, Sintef og TV2 i produksjon av skjerm- og rombaserte installasjoner.

saman med TTG skal me gjennomføre en workshop 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". I workshopen vil me bruke metoder for brukermedvirkning hentet fra Design Thinking og involvere både bibliotekets personale og bibliotekets brukere. I workshopen skal me se på blant annet:

VR og AR som møteplassfunksjon

Bruk av VR / AR og / eller andre rombaserte teknologier til å spille spill, også av analog form, i bibliotekets spillavdelinger

Hvordan tilpasset rommet slik at VR og AR kan knyttes opp mot resten av bibliotekets samling og innhold

Resultatet av workshopen skal munne ut i det nye opplevelsesrommet for VR og AR i biblioteket, som vil bli utgangspunktet for de andre aktivitetene i prosjektet. TTG skal bidra med sin kompetanse for tilrettelegging av rommet, samt beskrive en robust teknisk og fysisk plattform som har en overføringsverdi til andre bibliotek.

Sjå vedlegg for omtale av workshopen og intensjonsavtale

LÆRINGS OG KOMPETANSEAKTIVITETAR

I prosjektet ønsker me å utforske ulike tilnærmingar til dei tradisjonelle historiefortelljingane og uttrykksformene. Dette gjerast både gjennom å skape og å oppleve. I den analoge verda har me lært oss å systematisere og organisere det me mottar, mens i den nye virkeligheten er me fortsatt newbies, med begrensa moglegheiter for å uttrykke oss. Korleis skal me eigentleg forstå kva som skjer i den nye virkeligheten? For å forstå må me tilegne oss et nytt begrepsapparat for å være istand til å analysere og tolke det me opplever.

I 2016 lanserte de store konsumerretta teknologiverksemdene Samsung, Google og Facebook VR-utstyr på marknaden. Sidan VR-teknologien er heilt ny er det utfordrende å få tak i samarbeidspartnarar med god nok kompetanse. Me har difor tatt kontakt med det britiske firmaet Crossover Labs for å få hjelpe til å utforme spennande, realistiske, lærerike workshops som me kan gjennomføre i biblioteket og, har kome opp med 2 læringsverkstader me ønsker å gjennomføre.

Fotogrammetri Workshop, 1 dag - 20 deltakere

Dette er en workshop som gir deltakerne en flott introduksjon til å skape VR miljøer ved hjelp av teknologi dei allereie eig, nemleg mobiltelefonen sin. Workshopen er designa for å vise publikum kor enkelt det er å skape innhold for VR. Etter en innføring i fotogrammetri, vil deltakarane ta ein 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 desse modellane til programmet Unity for å lage virtuelle dioramaer som kan sjåast i VR ved slutten av dagen.

I løpet av workshopen vil deltakerne bli introdusert til fortellingslandskapet i VR, lære å manipulere 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 - 3 dager - 20 deltakere

I workshopen Virtual Reality Unity Hack ønsker me å samle fortellere, kunstnere, dramatikere, teaterregissører og forfattere saman med illustratører, filmskapere, fotografer, billedkunstnere og en Unity 3D utvikler. De vil få i oppgåve å samarbeide om å skape ei levande fortelling i VR. Med veiledning frå kursleiarane vil me at deltakere skal oppdage moglegheitene og utfordringane med å skape VR-fortellinger ved å lage fungerende prototyper i små, tverrfaglige grupper.

Den første ettermiddagen får deltakerne ei innføring i VR-landskapet og vil lære ferdigheter dei vil trenge for å lage en historie i VR. Deltakarane vil deretter danne lag og tilbringe kvelden med å planlegge fortellingen de ønsker å lage, med utgangspunkt i gruppe-medlemmenes ulike bakgrunner. Den følgende 2 dagane vil bli brukt på produksjon av prototypen under veiledning av Crossovers mentorer. Til slutt presenterer gruppen arbeidet sitt, og deltakarane får mulighet til å dele erfaringer fra workshopen med hverandre.

Workshopen skal gje hands-on erfaring med å utvikle innhold for en plattform som er i ferd med å revolusjonere medielandskapet. I tillegg kan deltakarane knytte nyttige forbindelser med folk og miljøer som dei kanskje ikke vanligvis tenker på som mulige samarbeidspartnere. Ved å sette artistene i førersetet for ny teknologi kan me det kreative og (med)skapande arbeidet komme i fokus, i staden for teknologien i seg sjølv.

Sjå vedlegg for meir info om workshopen.

VIRTUELL POESI

VR-teknologi gir oss mulighet til å skape et helt nytt poesiuivers. I dette universet kan man blant annet tegne tolkninger av utvalgte dikt eller skrive egne VR-dikt, eksempelvis ved bruk av tegneprogram som TiltBrush. Det å oppleve eller skape litteratur i rommet åpner opp for nye tolkningsmuligheter og bidrar til utvidelse av den kreative tankeprosessen. Siden opplevelsen er taktil og ikke minst flerdimensjonal kan den i tillegg fremme læring og utvikling av teknologiske leseferdigheter. I arbeid med skriftlige tekster er det sentralt å kunne planlegge, utforme og bearbeide (stadig mer) komplekse tekster som er tilpasset formål og mottaker. Når man tar i bruk VR-teknologi i arbeid med skriftuttrykk utfordres tanken om mottaker og formål, og man omformulerer teksten til en større og meir omfattande opplevelse.

Det finnes også programmer, som MasterpieceVR, der en kan samarbeide om å lage kunstverk i den virtuelle verden. Denne typen spillfundamenterte kunstneriske samarbeid er interessant å utforske videre, da det åpner opp for flere måter å tenke spill i bibliotek på.

Saman 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?" Biblioteka skal jobbe med digital litteratur gjennom interaktive installasjoner, workshoper og utstillinger. Virtuell poesi er eksempel på ein ny sjanger innen elektronisk litteratur, og me vil utnytte synergier mellom dei to prosjekta, og samarbeid om aktiviteter knyttet til VR saman med partnerar i begge prosjekta. Vi har allerede planer om å prøve ut virtuell poesi sammen med en skoleklasse i anledning Verdens poesidag den 21. mars 2017.

VR MEETUP - NETTVERKSBYGGING I LOKALMILJØET

Prosjektet ønsker også å legge til rette for en lokal og fysisk kontaktflate for publikum som er interesserte i VR- og AR- teknologi. Me har tidligere god erfaring med meet-up-konsepter for makerbevegelsen og vil prøve lignende arrangementer rettet mot nettopp disse teknologiene. Hovedsakelig er dette brukerdrivne møter hvor publikum kan få prøve ulike systemer, møte andre og få inspirasjon fra inviterte aktører som vil presentere pågående prosjekter innen feltet. Det finnst VR-Meetuper fleire stader kring i verda, og fleire stader er desse lagt til bibliotek. f.eks ved Independence Library i Cleveland og Marmalade Library i Salt Lake City. Me har me vore i kontakt med teknologiselskap Emberlight AS, ei av tre norske spelverksemdar som fekk støtte av Norsk filminstitutt (NFI) for å jobbe med VR i fjor, som vil ta del i Kick-off arrangementet for VR-Meetupen.

BOB har vært i kontakt med prosjektet "Det virtuelle bibliotek" i Mandal bibliotek og ønsker å ta med seg erfaringen deira sjølv om det prosjektet hadde ei anna tilnærming til teknologien. Det er også naturleg å følge utviklinga til dei to opplevelsessentra for VR som selskapet Eon Reality er i ferd med å etablere i Norge i samarbeid med Hamar og Elverum kommune, Høgskulen i Hedmark og fleire IT-bedrifter.

Søker

Organisasjonsopplysninger

Organisasjonsnavn	Bergen Offentlige Bibliotek
Organisasjonsnummer	974 601 354
Kontonummer	
Institusjonens leder	
Fornavn	Leikny Haga
Etternavn	Indergaard
Telefon	
E-post	
Er institusjonens leder kontaktperson for prosjektet?	Nei

Kontaktperson

Fornavn	Sverre Helge
Etternavn	Bolstad
Telefon	92066683
E-post	sh@bergenbibliotek.no

Framdriftsplan

Prosjektet er	Ettårig
---------------	---------

Aktivitetsplan for prosjektet

Beskrivelse	Planlegging av opplevingsrom for VR/AR inkl workshop
-------------	--

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.09.2017
Til dato	01.11.2017

Beskrivelse	Tilrettelegging og innreiing av opplevingsrommet
-------------	--

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.11.2017
Til dato	01.01.2018

Beskrivelse	Planlegging og gjennomføring av Meetup
-------------	--

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.12.2017
----------	------------

Til dato	01.02.2018
----------	------------

Beskrivelse	Gjennomføring av Virtuell poesi
-------------	---------------------------------

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.01.2018
----------	------------

Til dato	01.03.2018
----------	------------

Beskrivelse	Fotogrammetri workshop
-------------	------------------------

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.02.2018
----------	------------

Til dato	01.04.2018
----------	------------

Beskrivelse	Virtual Reality Unity Hack
-------------	----------------------------

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.04.2018
----------	------------

Til dato	01.06.2018
----------	------------

Beskrivelse	VR-verktøy for bibliotek
-------------	--------------------------

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.01.2018
----------	------------

Til dato	01.09.2018
----------	------------

Andre opplysninger

Andre opplysninger/kommentarer om framdrifts-/aktivitetsplan

Budsjett

Søknadsbeløp fra Nasjonalbiblioteket	324 600
--------------------------------------	---------

Samarbeidspartnere

Har du samarbeidspartner(e)?	Ja
------------------------------	----

Navn	Turbo Tape Games
------	------------------

Beskriv samarbeidet	Workshopfasiliator og veileder
---------------------	--------------------------------

Navn	Croosover Labs
------	----------------

Beskriv samarbeidet	Fasilitator av workshoper og rådgivning
---------------------	---

Navn	Emberlight AS
------	---------------

Beskriv samarbeidet	Arrangement i samband med Kick-off
---------------------	------------------------------------

Vedlegg

Vedlegg