
Søker

Organisasjonsopplysninger

Organisasjonsnavn	Trondheim bibliotek
Postadresse	Trondheim kommune. Pb 2310 Torgard
Postnummer	7 004
Poststed	Trondheim
Kontonummer	15 037 355 000
Institusjonens leder	
Fornavn	Jannicke
Etternavn	Røgler
Telefon	99 014 288
E-post	jannicke.rogler@trondheim.kommune.no

Er institusjonens leder kontaktperson for
prosjektet? Ja

Søknadstype

Velg søknadstype

Søknadstype	Frie forsøk
-------------	-------------

Prosjekt

Beskriv prosjektet

Prosjekttittel	Med VR-blikk på historien
----------------	---------------------------

Mål

Hvordan kan man formidle og aktualisere historiske hendelser til unge på en engasjerende måte, og hvordan kan vi fronte bibliotekets historiske ressurser for et yngre publikum? Dette ønsker Trondheim folkebibliotek å undersøke ved å starte et prosjekt om historieformidling knyttet opp mot bruk av VR-briller i det fysiske biblioteket, og digital informasjon i det 3D-skannede biblioteket.

Målet er å levendegjøre historien ved å flytte den inn i en virtuell og digital arena hvor de unge føler seg hjemme. Fremveksten av rasisme, antisemittisme, desinformasjon og konspirasjonsteorier gjør kunnskap om historiske hendelser ekstra viktig, da det bidrar til et løftet blikk og mulighet til å sette seg selv og pågående diskusjoner inn i en større sammenheng. Det er denne bevisstheten vi ønsker å gi ungdommen med å presentere nye, inspirerende og interaktive måter å møte historien på.

Prosjektbeskrivelse

Dette prosjektet er todelt: Vi vil undersøke bruken av VR som utgangspunkt for engasjerende og lærerik formidling, og samtidig utforske mulighetene for informasjons- og ressursdeling i vårt 3D-skannede bibliotek. Slik vil vi formidle kunnskap og forskning om historien som er viktig for vår forståelse av Norge i dag til en yngre generasjon, samtidig som vi jobber med å tilgjengeliggjøre kunnskapen du kan få ved å besøke biblioteket, fysisk og digitalt.

Med et VR-blikk på historien

Trondheim folkebibliotek ønsker å undersøke hvordan man kan skape engasjerende historieformidling for den yngre generasjonen ved å utvikle et formidlingstilbud knyttet opp til en VR-film om bibliotekaren Johanna Matheson, og se hvordan erfaringer fra dette prosjektet kan gi grunnlag for videre bruk av VR i kunnskaps- og historieformidling.

I flere år har regissør Elisabeth Matheson og produsent Håvard Wettland Gossé v/ Spætt Film arbeidet med å lage spillefilm av historien til Johanna Matheson, hvor Trondheim folkebibliotek har vært delaktig i research-arbeidet. I ly av sitt arbeid som bibliotekar ved hovedbiblioteket videresendte Matheson beskjeder for motstandsbevegelsen under krigen – et arbeid hun gjorde med livet som innsats: Hun ble arrestert i 1942 og døde i fangeleiren Ravensbrück i 1944. Filmen, ved navn Drontheim, er fortsatt i planleggingsfasen, men i tillegg til støtte for filmutvikling har Spætt fått støtte av Fritt Ord til et sideprosjekt som sikter seg inn på å formidle Johannas historie til unge, med særlig fokus på hvordan okkupasjonsmakten kontrollerte ånds- og kulturlivet under krigen. Det er dette prosjektet Trondheim folkebibliotek ønsker å være med på å utvikle, og ha som utgangspunkt for å undersøke bruk av VR i historieformidling.

Matheson og Gossé har etablert et samarbeid med Thomas Berg i Hai Five Animasjon og Breach VR,

og målet er å lage en tredimensjonal kortfilm på 5-10 minutter som viser hvordan ansatte tvinges til å pakke ned sensurert litteratur, med Johanna og hennes risikovilje og engasjement for det frie ord i sentrum. Dette er en historie som er spesifikt knyttet til Trondheim folkebibliotek, men som også er tett koblet på verdenshistorien. Målet er at formidlingen og stedliggjøringen av denne historien vil kunne bidra til unges læring ikke bare om Matheson, men om krigshistorien i Norge og verden, med oppfordring til refleksjon over sensur og ytringsfrihet. Dette er viktige spørsmål å ta stilling til for å bli en selvstendig samfunnsborger, samt kjerneverdier for folkebibliotekene som uavhengige møteplasser for offentlig samtale og debatt.

Trondheim folkebibliotek arbeider med å 3D-skann biblioteket, og det er denne modellen som skal brukes som base for VR-filmen om Matheson. Slik vil elevene i VR bevege seg i de samme lokalene de kan se i dag, i sin fortidige drakt. Dette, samt det interaktive aspektet tenkt innarbeidet i VR-filmen, vil være med på å skape en nærhet til det historiske innholdet som vil være nyttig i påfølgende diskusjoner. De unge oppholder seg mye i det digitale rommet, og det å møte dem der de er komfortable kan gi en ny nysgjerrighet overfor et historisk innhold som for mange kan oppfattes som fjernt fra egne liv.

Digitale historiske omgivelser

Det å ha tilgang på VR-teknologi er ikke nytt i biblioteksammenheng, men for det meste er dette knyttet opp mot spill og lærdom om teknologi, samt arbeid med å selv fortelle og designe en historie. Det å bruke VR som en inngang til et formidlingsopplegg som retter seg mot å bevisstgjøre unge på lokal, nasjonal og internasjonal historie er ikke noe vi kan se at har vært testet ut ved andre bibliotek, selv om for eksempel Anne Frank-museet i Nederland har arbeidet med lignende, og Falstadsenteret i Trøndelag har begynt arbeidet med å tilgjengeliggjøre krigsminner i VR.

Vi vil arbeide for at VR-filmen om Matheson og tilhørende undervisningsopplegg lages lisensbasert slik at det blir tilgjengelig for andre folkebibliotek. Det vil også være enkelt å opprette delbare litteraturlister i for eksempel BiblioFil, som kan virke som en forlengelse av VR-opplevelsen. Tanken med prosjektet er likevel ikke bare å utvikle denne spesifikke VR-filmen med tilhørende opplegg, men også å undersøke hvordan man kan bruke allerede tilgjengelig VR-materiale som en del av engasjerende historie- og kunnskapsformidling. Metodene vi utarbeider vil være overførbare til andre historiske epoker, hendelser og bibliotek – og slik være nyttig landet over. Vi vil opprette et forum på bibliotekutvikling.no hvor det deles tips, erfaringer og konkrete formidlingsopplegg med bruk av VR, samt samtaler om mulig utvikling av innhold og utstillinger i bibliotekenes 3D-skannede modeller.

Det digitale som døråpner

Som et annet ledd i prosjektet vil vi nemlig arbeide med hvordan 3D-modellen av Trondheim folkebibliotek, i tillegg til å være base for VR-produksjon, kan brukes til å tilgjengeliggjøre lokale og nasjonale digitale ressurser, og gjøre disse mer interessante for yngre brukere. Det er mange bibliotek som gjør et viktig arbeid med sine lokalsamlinger og historieformidling, men hvordan skal vi få også de yngre til å se verdien av disse? Flere og flere bibliotek har 3D-skanninger av sine lokaler, men hvordan kan man i større grad benytte disse til formidling av både det enkelte bibliotekets og Nasjonalbibliotekets ressurser? I en tid hvor det har blitt tydelig at informasjon ikke

bare kan deles ved fysisk oppmøte er det verdifullt å undersøke hvordan det 3D-skannede biblioteket kan brukes som formidler av digitale ressurser. Her kan man linke til, og ha utstillinger av, forskjellige bokhyller, digitale arrangement og nettressurser – slik gis en ny og annerledes flate å oppdage bibliotekets tilbud på. Også her vil utforskning og idemyldring om mulighetene deles med andre bibliotek via bibliotekutvikling.no.

Forankring i strategi og planverk

Ved dette prosjektet om digitale møter med historien vil vi bidra til nye metoder for kunnskapsformidling ved bibliotek, og gjøre lokalhistorie, ressursbanker og forskningslitteratur mer synlig i det digitale møtet med biblioteket. Slik håper vi å vekke interesse for det historiske hos nye brukergrupper, og skape mer oppmerksomhet om de ressursene som finnes. Dette er viktige punkt i Trondheim folkebiblioteks utviklingsplan, hvor et av hovedfokusene er “å synliggjøre biblioteket for de som ikke kjenner bibliotekets tilbud ved å være på nye arenaer”.

I kommunedelplanen for kunst og kultur i Trondheim for 2019-2030, “Folket, kunsten og byen mot 2030” understrekes det at “kunst og kultur er viktige virkemidler for å utvikle samfunnet vårt i positiv retning. I hele den vestlige verden settes ytringsfriheten under press, demokratiene trues og samfunnsverdier utfordres kontinuerlig. Kulturen kan fungere som et allmenndannende lim i samfunnet.” Dette samspiller også med et annet av bibliotekets hovedfokus, nemlig “å synliggjøre biblioteket som en viktig, felles møteplass for alle, hvor biblioteket bidrar til å skape sterke fellesskap og felles opplevelser”. Det å bruke kulturuttrykk som VR-film, litteratur og digitale forskningsressurser til å formidle historisk kunnskap er tungtveiende for å inkludere også de yngre generasjonene inn i den allmenne historieforståelsen og narrativet vi bærer på. Slik fortsetter vi å kalibrere vår posisjon i samfunnet, ikke bare ved felles nåtidige verdier, men også den historiske utviklingen.

Framdriftsplan

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

Aktivitetsplan for prosjektet

Beskrivelse	3D-skanne Trondheim folkebibliotek (ikke del av søknaden som sådan, men nødvendig for prosjektet)
-------------	---

Aktivitetsperiode

Fra dato	01.01.2021
----------	------------

Til dato	31.05.2021
----------	------------

Beskrivelse	<p>Utvikle filmmanus og konsept for VR-filmen i samarbeid med Spætt film Fulle 3D-modellen av biblioteket med digitale ressurser og henvisninger Innkjøp av et klassesett av VR-briller og opplæring av ansatte i VR og 3D-biblioteket Teste ut VR-briller med eksisterende film/innhold på skoleklasser, med tilhørende designet formidlingsopplegg og litteraturlister, samt guiding i bruk av det 3D-skannede biblioteket</p> <p>Opprette forum for VR og 3D-diskusjoner på bibliotekutvikling.no og dele erfaringer og administrere denne Ferdigstille VR-filmen om Johanna Matheson og formidlingsopplegget rundt denne (juni 2022)</p>
-------------	--

Aktivitetsperiode

Fra dato	16.08.2021
----------	------------

Til dato	17.06.2022
----------	------------

Beskrivelse	<p>Begynne med skoleklassebesøk om Matheson og tilhørende tema, samt fortsette utprøvingen av annet formidlingsopplegg med VR-briller (ikke del av søknaden som sådan, men videreføring av prosjektet)</p> <p>Videreformidling av erfaringer og tilgjengeliggjøring av film + formidlingsopplegg for andre folkebibliotek via bibliotekutvikling.no (ikke del av søknaden som sådan, men videreføring av prosjektet)</p>
-------------	--

Aktivitetsperiode

Fra dato	16.08.2022
----------	------------

Til dato	16.12.2022
----------	------------

Andre opplysninger

Andre opplysninger/kommentarer om framdrifts-/aktivitetsplan

Utvikling av VR-film er et tidkrevende prosjekt, men vi tror at det å ha fokus på VR og formidling vha VR over en lengre tidshorisont vil være nyttig i arbeidet med dette prosjektet, da det vil gi tid til å teste ut og finforme måten VR kan inkorporeres i klassebesøk på. Derfor er søknadsperioden som sådan satt til høsten 2021 og våren 2022, mens det blir forarbeid før og etter.

Budsjett

1. prosjektår

Søknadsbeløp fra Nasjonalbiblioteket 360 000

Andre inntekter 1. prosjektår

Beskrivelse 3D-skan av biblioteket (egne midler, våren 2021)

Beløp 100 000

Beskrivelse Utvikle filmmanus og VR-konsept i samarbeid med Spætt film (egne midler, 100 arbeidstimer, høsten 2021)

Beløp 60 000

Beskrivelse Opplæring av ansatte i å legge til, redigere og vedlikeholde det 3D-skannet biblioteket med digitale ressurser og henvisninger (egne midler, 50 arbeidstimer, høsten 2021 og våren 2022)

Beløp 30 000

Beskrivelse Opplæring av ansatte i VR-bruk (egne midler, 30 arbeidstimer, våren 2022)

Beløp	18 000
Inntekter totalt 1. prosjektår:	568 000
Utgifter 1. prosjektår	
Beskrivelse	Innkjøp av klassesett (15 stykk) av VR-briller (høsten 2021)
Beløp	60 000
Beskrivelse	Arbeid med formidlingsopplegg, litteraturlister og skolebesøk tilknyttet VR (300 arbeidstimer, høsten 2021 og våren 2022)
Beløp	180 000
Beskrivelse	Administrere forum om VR-bruk på bibliotekutvikling.no og prosjektledelse (200 arbeidstimer, høsten 2021 og våren 2022)
Beløp	120 000
Beskrivelse	3D-skan av biblioteket (egne midler, våren 2021)
Beløp	100 000
Beskrivelse	Utvikle filmmanus og VR-konsept i samarbeid med Spætt film (egne midler, 100 arbeidstimer, høsten 2021)
Beløp	60 000

Beskrivelse	Opplæring av ansatte i å legge til, redigere og vedlikeholde det 3D-skannet biblioteket med digitale ressurser og henvisninger (egne midler, 50 arbeidstimer, høsten 2021 og våren 2022)
-------------	--

Beløp	30 000
-------	--------

Beskrivelse	Opplæring av ansatte i VR-bruk (egne midler, 30 arbeidstimer, våren 2022)
-------------	---

Beløp	18 000
-------	--------

Utgifter totalt 1. prosjektår:	568 000
--------------------------------	---------

Totalt

	-260 000
--	----------

Samarbeidspartnere

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

Navn	Spætt film og Hai Five Animasjon (bekreftet)
------	--

Beskriv samarbeidet	Produsent og animatør av VR-filmen som utvikles med innspill fra Trondheim folkebibliotek
---------------------	---

Navn	Breach VR (bekreftet)
------	-----------------------

Beskriv samarbeidet	Trøndersk firma som skal bistå i teknisk koding i forbindelse med VR-filmen. Samarbeider allerede med Falstadsenteret om VR-formidling av historiske områder i Trøndelag.
---------------------	---

Navn	Jødisk museum i Trondheim (intensjon)
Beskriv samarbeidet	Samarbeidspartner i utvikling av undervisningsopplegg i tilknytning til VR-produksjonen om Matheson, men også videre historiske kunnskapsopplegg som kan knyttes an til andre, eksisterende VR-tilbud
Navn	Falstadsenteret (intensjon)
Beskriv samarbeidet	Samarbeidspartner i utvikling av undervisningsopplegg i tilknytning til VR-produksjonen om Matheson, men også videre historiske kunnskapsopplegg som kan knyttes an til andre, eksisterende VR-tilbud. Jobber allerede med Breach VR om å gjøre krigskulturminner i Trøndelag mer tilgjengelig for publikum via VR

Vedlegg

Last opp vedlegg

Sammendrag og innsending