

Rapport fra Pilotprosjektet – to naust på Veøya

Pilotprosjektet oppleves her: <https://tidvis.no/mr/veoya.html>
(foreløpig nettside)

En pilot av en digital opplevelse er nyttig både for å kunne vise hvordan større digitale opplevelser kan bli og hvordan de kan formidles, hvordan det kan stimulere til nye aktiviteter, og etablere med arbeidsmetoder.

På Veøya er det spor etter to naust fra omtrent år 900/ 1000. Disse er blitt gjenskapt digitalt, sammen med omliggende terreng. Naustene kan trolig knyttes til leidangen i vikingtiden. Pilotopplevelsen kan enkelt innlemmes i en større digital formidling av Veøyas kulturhistorie.

Arbeidet med piloten ble gjennomført fra 1. desember 2019 til 31. januar 2020.

Arbeidsmetodene

Gjenskapningen av terrenget og naustene er gjort med 3D-grafikk og spillteknologi. Terrenget er gjenskapt med utgangspunkt i topografisk kartdata som er flyttet inn i spillutviklingsprogrammet Unity. Havnivået er justert i henhold til arkeologenes beregninger. Naustene er innpasset i de topografiske sporene som vises i kartdataene.

De to naustene er gjenskapt i tett dialog mellom 3D-grafiker i Tidvis og fylkesarkeologene i Møre og Romsdal. Sistnevnte har fungert som en arbeidsgruppe. De har også hatt bistand fra ytterligere fagfolk. I et større prosjekt bør arbeidsgruppen bestå av mellom to og fire fagpersoner med et nettverk av andre fagfolk, og arbeide mer konsentrert og strukturert enn den har i forprosjektet (se del to for forslag på organisering)

Det er lagt inn en båt i pilotopplevelsen. Denne er en av tre fartøy som fotogrammetrert fra Sunnmøre museums samlinger. De tre kan sees her: <https://sketchfab.com/Tidvis/collections/sunnmre-museum> med informasjonstekst fra Sunnmøre museum. De tre er gjenskapte fartøy, og valgt fordi båttypene var i bruk på 900/ 1000 tallet. Båten er ikke lagt inn i naustene fordi naustene trolig hadde andre, noe større skip, mulig leidangskip. Det har ikke vært rom i forprosjektet til å fotogrammetrere skip som passet i naustene. Det vil være mulig i et større prosjekt.

Det er ikke lagt inn hverken mennesker eller dyr i pilotopplevelsen. Årsaken er at å slike modeller er svært krevende å utvikle med 3D-grafikk på et tilfredsstillende nivå.

Tilgjengeliggjøring/ publisering

Opplevelsen er gjort tilgjengelig for publikum på nettsiden???? Her er det en underside med ytterligere informasjon om Veøyas kulturhistorie, samt laget et forslag til undervisningsopplegg. Det er også lenket til de tre fotogrammetrerte fartøyene ved Sunnmøre museum. Nettsiden kan enkelt spres gjennom sosiale medier eller på andre digitale måter.

Gjennom nettsiden har publikum tilgang på opplevelsen på to måter:

En serie sammenkoblede 360-graders bilder

Denne opplevelsen oppleves i nettleser med enten mobil eller skjerm Brett (ios og Android), eller på datamaskin og med VR-briller. Som et 360-bilde kan man som publikum se seg omkring i 360 grader, men det er ikke mulig å interagere med den digitale verdenen ved f.eks. å gå fritt omkring. Dette er en enkel og brukervennlig måte for et bredt publikum å se og oppleve den digitale gjenskapningen.

Nedlastbar «dataspillopplevelse»

Dette er ikke et dataspill, men publikum kan interagere med verdenen slik man kan i dataspill, altså gå rundt og plukke opp utvalgte gjenstander med hjelp av taster/controller. Denne opplevelsen må lastes ned, slik det er vanlig med dataspill. Det er lagt inn lydeffekter i denne opplevelsen for å gi en mer «levende» opplevelse.

Interaktiv VR-opplevelse har ikke vært mulig

Det har ikke vært mulig å formidle de to naustene på Veøya i full, interaktiv VR. Årsaken er at vi i piloten har vektlagt å formidle et realistisk terreng og vegetasjon. Dette krever mye datakraft, og er for krevende for dagens VR-briller. I fremtiden kan dette bli annerledes.

Den digitale gjenskapningen av naustene på Veøya, med terreng og vegetasjon, er likevel mulig å oppleve i VR, men da gjennom 360-opplevelsen.

Fagformidling

I alle de to versjonene av den digitale opplevelsen er det lagt inn infotagere. Disse gir ytterligere informasjon om det publikum ser/ opplever. Dette er likevel bare korte tekster. I en større opplevelse er det mulig å gjøre disse med lyd. Lengre, mer utdypende tekster om Veøyas kulturhistorie legges på pilotens nettside.

Det er laget en promoteringsfilm på ca 2 minutter som kan spres på sosiale medier.

På nettsiden er det laget et kort undervisningsopplegg knyttet til naustene.

Muligheter for annen formidling

Pilotopplevelsen skal 1. og 2. mai 2020 benyttes i en spillworkshop for barn og unge på Ungdommens kulturmønstring i Kristiansund. Sammen med gravhauger og skipsfunnet på Smøla skal naustene på Veøya være av utgangspunktene for spill som deltagerne på workshopen skal lage.

Våren 2020 vil Romsdalsmuseet (Molde) prøve ut om og hvordan VR-opplevelsen kan integreres i deres utstilling. Museet har alt en egen del utstillingen sin dedikert Veøya, og VR-opplevelse av naustene omkring år 900/ 1000 passer godt inn. Av hensyn til brukervennlig vil de sammenkoblede 360-bildene være utgangspunkt for opplevelsen. Denne formidlingsmåten trenger ikke klikkere/ kontrollere, eller annet utstyr enn VR-brillen og et stativ som sørger for lading og oppbevaring. Sistnevnte skal forsøkes utviklet prototype på våren 2020.

Romsdalsmuseet skal også se på hvordan en fullt interaktiv VR-opplevelse med utgangspunkt i en større gjenskapning av Veøya kan inkluderes i, eller være utgangspunkt for, nye aktiviteter for barn og unge gjennom f.eks. Den kulturelle skolesekken, samt for eldre. Romsdalsmuseets erfaringer vil kunne overføres til det større prosjektet og til andre av Møre og Romsdals museer.