

Visualisering inom kulturarvsområdet

Skånes hembygdsförbund har sedan hösten 2011 drivit projektet "Visualisering inom kulturarvsområdet" tillsammans med Uppåkra arkeologiska center, Lunds universitets historiska museum, Lunds universitet/Institutionen för arkeologi och antikens historia, Lunds tekniska högskola/Institutionen för Designvetenskaper, Lunds universitet/Humanistlaboratoriet samt Kultur Skåne. Projektet finansieras av Region Skånes kulturnämnd och löper till och med augusti 2012.

Syfte och mål

Syftet med projektet är att undersöka hur man kan gestalta kulturhistoriska miljöer med hjälp av digitala verktyg. Det handlar om hur man på bästa sätt kan förstärka de berättelser som finns kring en plats, för olika målgrupper. Fördjupade pedagogiska upplevelser av platser – på dessa platser – är det primära målet. Projektet kommer att gynna alla de aktörer som arbetar för att synliggöra lokalt kulturarv samt i förlängningen turismen i Skåne. Vi är naturligtvis angelägna om att framför allt hembygdsföreningar får nytta av projektets diskussioner och resultat.

Ambitioner

Genom projektet vill vi skapa ett brett intresse för digital gestaltning inom kulturarvsområdet. Detta uppnås i första hand genom ett tätt samarbete och en dialog med hembygdsföreningar och kommuner i hela Skåne. Via seminarier och delregionala uppföljningssamtal hoppas vi nå vi många. Genom att skapa olika referensgrupper för de olika delprojekten, som genomförs i olika delar av landskapet, kommer slutanvändarna att vara delaktiga i processen mot en fungerande gestaltning. Vi tror att det längs vägen också kommer att formeras projektidéer för en fortsättning.

Vi ska också studera lämpligheten i och sprida kunskap om olika tekniska lösningar. Applikationer för rundvandring i kulturhistoriska miljöer samt 3D-gestaltning av byggnader och fornlämningar kommer att produceras för Uppåkra järnålderboplatser och för ytterligare några platser i Skåne. Men också andra tekniska lösningar kommer att förevisas, diskuteras och planeras för inom projektets ramar.

Delprojekt

Projektet innehåller fyra delprojekt samt en förstudie.

Delprojekt 1: Uppåkra 3D-gestaltning

En digital gestaltning av långhuset i Uppåkra är den största tekniska satsningen inom projektet. Det handlar om en applikation för "smarta telefoner" genom vilken besökaren får en överblick av området i en film, ser en 3D-bild av långhuset som det kan ha sett ut, möter en järnåldersmänniska som berättar samt får del av fyndmaterialet. Denna upplevelse

utlöses genom att man riktar sin telefon mot en informationsskylt som också innehåller teknisk data. Produkten utvecklas av Historiska museet, Institutionen för designvetenskaper, Arkeologiska institutionen, Humanistiska forskningslaboratoriet, f.d. studenter till dessa samt något företag. Målgruppen är tonåringar.

Delprojekt 2: Uppåkra Tidsmaskinen

Avdelningen Certec vid Institutionen för Designvetenskaper har sedan tidigare utvecklat en applikation för rundvandring, "Lund Time machine", inom EU-projektet "Haptimap". Det handlar om en GPS-baserad applikation för smarta telefoner. Telefonen borrar i handen när man är på väg mot en GPS-punkt där det finns information. Demoversionen för Uppåkra innehåller text, bild och ljud om framför allt fyndmaterial från platsen. Denna demoversion kommer att uppdateras inom projektet för att bli klar att användas.

Delprojekt 3: Rönneådalen Tidsmaskinen

Riseberga-Färingtofta hembygdsförening driver, i samarbete med Föreningen Klippanbygdens natur, Naturskyddsföreningen Söderåsen och Klippans kommun, Leader-projektet "Rönneådalen – Skånes nordvästpassage". De vill tillgängliggöra, presentera och marknadsföra de unika natur-, kultur-, industrihistoriska och andra värden, som dalen och dess omgivning erbjuder. Tidsmaskinen ska inom visualiseringsprojektet göras i en version som framhåller delar av dessa värden. Tidsmaskinen som verktyg kan, om finansiering hittas, sedan spridas inom hembygdsrörelsen och därmed komma många till del.

Delprojekt 4: Hembygdsrörelsen digital gestaltning

Under våren 2012 ska studenter från Institutionen för designvetenskaper och Arkeologiska institutionen arbeta tillsammans i projekt inom ramen för en kurs som kallas Virtual reality in Archaeology. För dessa studenter kommer Skånes hembygdsförbund i samarbete med medlemsföreningar att definiera tänkbara objekt, fornlämningar, som sedan studenterna kan välja att gestalta digitalt. Studenterna väljer objekt och definierar såväl problem som lösning i samarbete med berörd förening.

Förstudien

I bidragsvillkoren för förstudien står att läsa att vi i samarbete med en kommun ska definiera objekt som lämpar sig för digital gestaltning. Tillsammans med Gärdss härads hembygdsförening och Kristianstads kommun ska vi fokusera på Degeberga hembygdspark samt av föreningen övriga förvaldade byggnader, såsom Folkestorps bränneri. I diskussionen kring hur man med hjälp av ny teknik kan levandegöra parken och byggnaderna deltar dessutom Sveriges hembygdsförbund, Regionmuseet Kristianstad, Humanistiska forskningslaboratoriet samt ett företag som arbetar med digital gestaltning. Resultatet kommer att bli en lista över objekt som lämpar sig för digital gestaltning och som också innehåller vilken teknik som lämpar sig bäst för respektive objekt. Skånes hembygdsförbund

hoppas att sedan kunna söka ytterligare finansiering för genomförande av någon eller några gestaltningar på denna lista. Resultatet kan sedan spridas till andra hembygdsparter i Skåne.

Till sist

Insatserna inom "Visualisering inom kulturarvsområdet" möjliggör för den ideella kulturmiljövården/kulturarvssektorn att se potentialen i digital tillgänglighet och digitalt levandegörande. Nya digitaliseringsprojekt kommer att formuleras längs vägen, det vet vi med säkerhet.

Vill ni vara med i diskussionen eller har idéer kring framtida projekt; hör av er till projektledare Maria Casagrande, 046 – 15 80 71 eller maria.casagrande@skaneshembygdsforbund.se

