

Nätverksträff för immersiva medier 6-7 oktober 2020



MED FINANSIERING FRÅN



Arrangör: Göteborgs stadsmuseum, Riksantikvarieämbetet, Kulturarvsinkubatorn

Plats: Online via Zoom

Dag: Tisdag 6 oktober 09.00- 16.15 och onsdag 7 oktober 09.00 - 12.00

Dag 1 - pass 1 - tisdag 6 oktober kl 09.00-12.00

Stadsutveckling och kulturmiljöer

Kulturmiljöer bidrar till stadens attraktionskraft som besöksmål och boendemiljö. De olika immersiva och virtuella möjligheterna erbjuder helt nya sätt att justera, förstå och experimentera med detaljer i stadsmiljön och större satsningar innan de byggs i verkligheten.

Tider		Ansvarig för programpunkten
09.00	Välkomna till nätverksträff #5 - dag 1 pass 1 Intro till programmet	Maja Björk Lindahl, utställningsproducent vid Göteborgs stadsmuseum Johan Lindblom, kommunikatör vid Göteborgs stadsmuseum Pär Jonsson Riksantikvarieämbetet
09.15 - 10.00	Göteborgs digitala tvilling En 3D-modell av hela kommunen växer fram där det mesta av infrastrukturen som finns i verkligheten har sin digitala kopia.	Eric Jeansson, geodatastrateg vid Göteborgs Stadsbyggnadskontor

10.00 - 10.30	1600-talets Göteborg i 3D En virtuell 1600-talsmodell av Göteborg är framtagen. Vad är nyttan med att visualisera den i VR	Tom Wennberg, antikvarie/historisk arkeolog vid Göteborgs stadsmuseum Eric Jeansson, Göteborgs stadsbyggnadskontor, William Illsley, Göteborgs universitet
10.30 - 10.50	Kaffepaus	
10.50 - 11.30	Att använda spel i undervisning och när sker lärande? Erfarenheter från att använda Minecraft för att lära sig om historiska platser, kulturmiljöer och städer samt planer på att bygga ett spel baserat på 1600-talsmodellen av Göteborg, men även om dilemman med att använda spel i lärandesyfte.	Felix Gyllenstig Serrao, utvecklingsledare vid Göteborgsregionen
11.30 - 12.00	Öppet lunchhäng med diskussion kring stadsutveckling och kulturmiljöer Hur kan städer utvecklas och hur kan våra stora samhällsutmaningar mötas eller kanske rent av lösas med immersiva medier? Hur kan kulturmiljöer mer eller bättre integreras i våra moderna och framtida samhällen?	
12.00-13.00	Lunchpaus	
Dag 1 - pass 2 - tisdag 6 oktober kl 13.00-16.15		
Visualisering av digitalt och digitaliserat kulturarv		
Kunskapen och tillgången till visuellt material från vår samtid och historia är värdefulla möjligheter för människor att orientera sig i sina livsmiljöer och liv och för samhällssystemens förmåga att förstå hur människor på riktigt använder kulturmiljöer och städer. Kulturlivet och samhällsbyggnadssystemen samverkar för att på olika sätt visualisera det rika kulturarv som från början är linsbaserat eller digitaliserat. Immersiva medier som VR är viktiga nycklar här, men även redan kända eller anade hybrider mellan medier och mellan det virtuella och det verkliga.		
13.00 - 13.05	Välkomna till nätverksträff #5 - dag 1 pass 2	Göteborgs stadsmuseum, Riksantikvarieämbetet
13.05 - 13.45	GPS400 - Bildmediers immersiva och narrativa potential Erfarenheter från projekt som utifrån arkivinformation genomför samverkande visuell forskning om kulturarvets roll, funktion och användning i Göteborg över tid. För- och nackdelar med bildmediers immersiva och narrativa potential diskuteras.	Mats Jönsson, professor vid Centrum för samverkande visuell forskning, Göteborgs universitet Karl-Magnus Johansson, arkivarie vid Riksarkivet Landsarkivet i Göteborg
13.45 -14.15	Design av virtuella miljöer Forskning kring form, ljus och färg i visualiseringar och virtuella miljöer	Monica Billger, professor och viceprefekt forskarutbildning vid Chalmers
14.15 -14.30	Kaffepaus	
14.30 - 15.10	En seende plats - att koppla samman fysiska och virtuella rum I upplevelser och utformningen av rummet möter vi både verklighet och virtualitet. Men hur tolkas förhållandet mellan verkligt och virtuellt? Hur kan forskare och designers bidra till att lösa den fysiskt-virtuella klyftan. Josef har i sin avhandling undersökt relationerna mellan det fysiska och det virtuella och prövat sätt att ansluta fysiskt och virtuellt utrymme, både i teori och praktik.	Josef Wideström, PhD. M.Arch, lärare i interaktions design vid Chalmers
15.10 - 15.45	Medeltiden i nytt ljus Experiment med projektionsbaserad immersiv teknik. Upplevelsen i Helge And's ruin i Visby berättar ruinens historia – från att den ursprungliga kyrkan byggdes på 1200-talet, tills den blev ruin på 1500-talet, för att några århundraden senare återuppstå som turistattraktion och senare världsarv.	Viktor Lindbäck, Riksantikvarieämbetet Oscar Engberg, Riksantikvarieämbetet
15.45 - 16.15	Diskussion och summering av dagen Visualisering av digitalt och digitaliserat kulturarv. Det digitala kulturarvet och det digitaliserade kulturarvet är en enorm skatt för våra samhällen och medborgare. Men det är även en ogenomtränglig djungel. Hur kan och bör kulturlivet förmedla, curatera, forska och kommunicera det visuella kulturarvet så det skapar relevans och mening? Idag och inför livs-långt lärande.	Paul Henningsson, Musedia
ca 16.15	Slut för idag	

Dag 2 - pass 1 - onsdag 7 oktober 9.00 - 12.00		
Museernas dialog med sin omvärld och sin publik		
Målgruppsinriktat verksamhet och en nära dialog med sin publik över tid är en förutsättning för museer att vara relevanta och skapa mervärde för sina samhällen. Museer har förmågan att spegla och påverka samhällena de finns i, men även erbjuda trygga mötesplatser och scener för andras behov av aktion. Immersiva medier har under museihistorien varit effektfulla verktyg för dialog och kontakt med omvärlden. Mer än någonsin idag.		
09.00	Välkomna till nätverksträff #5 - dag 2 pass 1	
09.10 - 09.45	ENTER Mölndal - Upplev platsen via din mobil ENTER Mölndal är resultatet av projektet <i>Gestaltade platser, medskapande historia i närmiljön</i> som drevs av Mölndals stadsmuseum 2017-2019 i samarbete med Research Institutes of Sweden och Marika Hedemyr Projects	Christine Caux Gustafsson, antikvarie och Clara Vollrathson kommunikatör vid Mölndals stadsmuseum. Marika Hedemyr, Marika Hedemyr Projects Jacob Michelsen, RISE Research Institutes of Sweden
09.45 - 10.20	"Alla Kan Innovera!" - En museal VR-utställning för tre deltagare Under 2019 så utvecklade och testade Borås Museum tillsammans med RISE Interactive en prototyp på en interaktiv VR-upplevelse för tre deltagare samtidigt i museal kontext - "Alla Kan Innovera!". Den hade som mål att förmedla innovationshistoria, avdramatisera innovationsbegreppet, skapa nyfikenhet kring naturvetenskap och teknik, samt uppmuntra barn och unga att bli innovatörer.	Frida Andersson, intendent för digitalt kulturarv och strategisk stadsutveckling vid Borås Museum Gabiella Di Feola och Fredrik Trella, RISE Research Institutes of Sweden
10.20 - 10.40	Paus	
10.40 - 11.15	RE:USE - en immersiv utställning med inkluderade hybrida förmedlingstekniker RE:USE var en immersiv utställning, där analoga och digitala förmedlingstekniker blandades. Vad gick bra och mindre bra och hur kan vi bli ännu bättre på att arbeta relationsskapande.	Jienny Gillerstedt, utställningsproducent vid Bohusläns museum
11.15 - 12.00	Distansbesök med 'Robbitar' - en ny interaktion mellan museum och besökare En överlevnadsfaktor för museer är en nära dialog med sin publik, och en ständig förståelse för omvärlden. I tider av pandemi så uppstår nya sätt att mötas, och vissa ändringar i människors resemönster kan komma att bestå i framtiden. Distansrobotar på museum skapar möjligheter för nya typer av interaktioner mellan museum och besökare, samt besökare emellan, och är något som kan skapa ett mervärde även post-corona.	Gabiella Di Feola och Fredrik Trella, RISE Research Institutes of Sweden Jienny Gillerstedt, Bohusläns museum Jonte Nynäs, konstpedagog vid Akvarellmuseet Representant från Göteborgs stadsmuseum
Ca 12.00	Avslut och överlämning till nästa arrangör av nätverksträff	Mathias Strömer, Riksantikvarieämbetet