

# RAPPORTERING BARK MIDLAR

Bømlo kommune søkte i 2015 om støtte til prosjektering av tiltak i Sokkamyro, gjennom BARK ordninga, og fekk innvilga kr 74 800 til dette.

I kostnadsoverslaget og framdriftsplanen til søknaden, blei desse oppgåvene skissert:

- Definerings av innhald i eit opplegg for den kulturelle skulesekken og Hillestveit skule
- Definerings av innhald i ein «app»
- Definerings av teknologisk løysing og distribusjon av «app»
- Definerings av behovet for fysisk tilrettelegging og universell tilkomst til/over myra.

Bømlo kommune har knytt til seg Brynjar Stautland i arbeidet med innhaldet i den kulturelle skulesekken og utarbeiding av innhald og teknologisk løysing av «app».

Arbeidet med eit innhald for den kulturelle skulesekken (DKS) er slutført, og Stautland har hatt møter med administrasjonen samt representantar for Hillestveit skule. I møte med skulen kom det fram fire tema, som kan høve i **DKS- opplegg knytt til Sokkamyro:**

1. Representantane frå skulen såg potensialet i øksa som tematiske kjerne, og då helst at det blir lagt til rette for handtering og arbeid med økser.
2. Båtturar ut til Hespriholmen. Kan ein ha som mål at alle elevane bør ha sett fot i land på Hespriholmen? Dette er i såfall eit minne dei vil ha for livet.
3. NRK ut i naturen laga for nokre år sidan ein serie om steinalderen i Norge. Programma blei tekne opp i Sætrevika pga nærleiken til Hespriholmen. Ein av dei tilsette ved Hillestveit skule fekk låne kopi av filmen for å vurdere om ei gjenskaping av leiren og aktivitetane etter mal frå denne serien er gjennomførbart som del av DKS- opplegget i Sokkamyro.
4. Norges forskningsråd har eit tilbod til born og unge primært i barneskulen, der ein kan lage og konkurrere med forskningsprosjekt. Fleire tema knytt til øksene frå Sokkamyro vil truleg kunne høve inn i Nysgjerrigper- tilbodet.

## Digital forteljning (app) for Sokkamyro

Ideen er å lage eit slags virtuelt Big Brother frå steinalderens verkstadbuplass i Sokkamyro. Du kan velje å observere det via skjermar innandørs, eller tre inn i det via briller eller handhaldne einingar ute på sjølve myra. Prosjektet ligg i skjeringpunktet mellom kunst, forskning og formidling. Det vil krevja forskning og samarbeid med universitetsmiljø spesielt då det kjem til bruken av «intelligente agentar», maskinlæring og «virtual reality» og/eller «augmented reality».

I eit avgrensa område på myra blir det laga eit virtuelt miljø; verkstadbuplass anno steinalderen på Tapes maximum, dvs for ca 7000 år sidan då havet stod høgast. Avgrensinga fysisk må gjerast med stolpar med innebygd elektronikk og markørar som tillet 3D registrering av omgjevnadane. Desse korrelerer både med kvarandre og via GPS. Dei einaste fysiske tiltaka i myra blir desse smale stolpane, ca 1,5 meter høge. «Planting» av stolpane må gjerast i tråd med verneforskrifta, men det treng truleg ikkje vera permanente soklar som inneber inngrep i bakken/myra. Ein kan tenke seg eit areal mellom stolpane på ca 300 – 500 m<sup>2</sup>. Publikum skal kunne bevege seg i dette område med digitale briller/handhaldne «dingsar», og oppleve steinalderkulturen tilsynelatande live.

Dette er jobba fram av Stautland, etter samtalar og kommunikasjon med dr. augmented reality Tor Gjøsæter, Lone Ritchie Andersen ved Midtjylland museum, Jon Anders Bjerva ved Vestfoldmuseene, prof Knut Andreas Bergsvik (UiB), prof John Inge Svendsen (UiB), arkeolog David Simpson (UiB), arekolog Tina Jensen Granados (UiB), arekeolog Leif Inge Åstveit (UiB) og Christer Fagerslett i Dimension 10. Det er også avtala eit møte med prof Gunnar Liestøl i Oslo 20. oktober. Desse har anten spesiell kunnskap om steinalder og Sökkamyro, eller om digital presentasjon av forgangen historie/museumpresentasjon og VR-spel.

### **Definering av fysisk tilrettelegging og universell tilkomst til/over myra**

Til denne delen av søknaden, har me knytt til oss Leva Urban Design

Leva Urban Design as har sin kompetanse innanfor heilskapleg tenkjande byutviklingsprosessar. Dei har fokus på sosialt miljø, skapa sterk identitet og utforming av dei fysiske omgjevnadane med basis i måten man ynskjer at staden skal bli brukt på. Dei har sitt spesialfelt innanfor design av uterom.

Leva jobbar med ei skisse for universell utforming av Sökkamyro og område rundt.

Bømlø kommune ynskjer å vera med i ein vidare prosess, for å sjå på og diskutera ideane som kom fram i prosjektet. Her ynskjer me også at fylkeskommunen er med, og sjølvstekt grunneigarane.

Mange av ideane og tankane i prosjektet er spennande, men i vidare søknad inn mot BARK, bestemte kommunen seg for å søkja på midlar til DKS og formidling.

Det er viktig at me har ein god prosess i forhold til fysisk tilrettelegging, slik at sluttresultatet blir rett og samsvarer med Riksantikvaren. I tillegg må me sjå desse prosjekta under eitt, slik at formidlinga kan knytast naturleg opp mot den fysiske tilrettelegginga.

### **KOSTNADSOVERSLAG BARK (1)**

#### **Kjøp av konsulenttenester:**

Brynjar Stautland (DKS + utvikling av app i perioden 16.06 - 01.07)	19 000,00
Brynjar Stautland (DKS + utvikling av app i perioden 25.08 - 22.09)	14 344,00
Brynjar Stautland (Møte med Liestøl, reise + arbeid)	26 858,00
Leva Urban Design (møter, analyse, konseptutv)	15 437,00
Leva Urban Design (prosjektutvikling)	74 218,00
<b>SUM</b>	<b>149 857,00</b>

#### **Eigenandel Bømlø kommune**

Adm.utgifter knytt til DKS (Hillestveit skule, Meling skule og kommunenivå)	25 000,00
Adm.utgifter knytt til app	10 000,00
Adm.utgifter knytt til fysisk tilrettelegging	15 000,00
Andre kostn (reiser, møter, innkjøp)	15 000,00
IKT utviklingsressurs	10 000,00

**SUM**

**75 000,00**

Kostnadsoverslaget viser at det er brukt meir midlar til dette forprosjektet enn kva som var søkt om. Bømlo kommune har dekkja desse midlane.