

Søknad om tilskot til større prosjekt for tilrettelegging og formidling av arkeologiske kulturminne

Sokkamyro har ID 66745 og gnr 56/bnr 6 og gnr 56 bnr 141.

Sokkamyro er ein verkstadbuplass frå eldre- og yngre steinalder, den første utgravde steinalderlokaliteten i landet (1901) og dermed sentral referanselokalitet i norsk arkeologi.

Gunnar Liastøl er ein mentor i Norge på dette med agumented reality (AR) og virtual reality (VR) som digitale reiskap i historiefornidling. Han har som forskar ved UiO utvikla sitsim-konseptet for iphone, og laga fleire testutgåver i sitt arbeid med å utvikla dette. T.d. ein sitsim- app for Forum Romanum, ein for Phalasarna- hamna på Kreta og eit under utvikling for Utah- stranda i Normandie.

Teknikken er utvikla, og fungerer slik at kunden kjøper app'en på staden og held telefonen opp som eit kamera. På skjermen vises då landskapet du er i, den situasjonen/tidsepoken du vil fortelja noko frå. Liestøl kallar teknikken for «indirekte augmented reality», dvs at alt du ser på skjermen er konstruert med det faktiske landskapet gjennom GPS, basestasjonar og private ruterar, og fungerer berre på den aktuelle staden. Nøyaktigheten er innanfor 3 meter, noko ein må ta omsyn til når ein teiknar dei elementa publikum vil sjå. Fordelen med å sjå dette landskapet gjennom eit mobilkamera er at du heile tida har relasjon til det verkelege landskapet, og slepp «famla deg fram» med VR brillene på. Dersom signala er gode på staden trengs truleg ikkje heller stolpar ute på myra.

Animasjonane blir vist med 60 bilete pr sekund. Polygontettleiken må ikkje overstiga 100 000 pr bilete. Konseptet kan utviklast for Bømlø sin del til å gjelda t.d. Moster og historia der, og på sikt for heile Bømlø og all vår historie. Når det gjeld driftssikkerhet virkar Forum Romanum- app'en på siste iphone utan å ha blitt endra sidan lansering i 2012.

Liastøl meiner at ein kan bestilla Arkikon til å lage 3D- animasjonane som trengs for landskap, interiør og handlingar i Sokkamyro anno t.d. 8000 BP. Havnivå, vegetasjon, båtar, telt, folk og handlingar må definerast og teiknast i eit program som fungerer opp mot UNITY-programvaren til Liastøl & co.

Me har dei siste to åra søkt BARK midlar til forprosjekt og nå sist midlar til klassesett og bogar av Holmegård type. Digital formidling har heile tida vore inne i prosjektet, men det er ikkje søkt om eigne midlar til dette.

For å kunne formidle Sokkamyro, er det også viktig å få på plass universell tilkomst og betre skilting både ute på myro og inne i bygdatunet. Skiltinga er i dag svært dårleg, og dette er noko som også vil tena eigarane å få oppgradert.

Me ser for oss å dela søknaden opp i:

1. Sitsim
2. Prosjektering til universell utforming
3. Skilting

Kostnadsoverslag og finansiering

Utgifter:

Honorar til Liestøl	150 000,00
Honorar til animasjonsteiknar	50 000,00
Honorar til programmerar	50 000,00
Arkikon/app	250 000,00
Utgifter til universell tilkomst	50 000,00
Skilting	50 000,00
SUM	600 000,00

Finansiering fase 1 - fram til sommaren 2018

Definere framdrift - konsulenttenester	50 000,00
Prosjektering	100 000,00
Honorar (Liestøl, animasjon, programmerer)	100 000,00

Finansiering fase 2 - ut 2018

Prosjektering	50 000,00
Honorar (Liestøl, animasjon, programmerer)	200 000,00
Arkikon/app	100 000,00

SUM	600 000,00
------------	-------------------