



Dato: 18. august 2020
Saksnummer: 30/20
Til: Styret
Møtedato: 18. august 2020
Saksbehandler: Kirsti Mathiesen Hjemdahl og Ingebjørg Borgemyr

Egenregiprojektet «Digitalt kulturhus» E-20038

Innledning/sammendrag

Fra nedstengningen av Norge 12. mars til Cultivas ekstraordinære utlysning ble vedtatt, gikk det kun to uker. Det ble umiddelbart tydelig at korona ville utfordre hele kultursektoren betydelig, og at kulturaktører og -feltets evne til å manøvrere i en akselererende digital transformasjon kunne bli avgjørende. Gjennom flere runder med strategiske samtaler, utlysninger, kartlegging av status og behov hos kulturaktører, ønsket styret i Cultiva å legge til rette for utvikling av et digitalt kulturhus som del av den ekstraordinære korona satsingen.

Styret ga i møte 15. juni 2020 administrasjonen fullmakt til å engasjere prosjektleder og utarbeide mandater for utvikling av det digitale kulturhuset som beskrevet i sak 24/20 «Ekstraordinær koronasatsing: Digitalt kulturløft». Mandatene har blitt svart opp av tre søknader, som konkretiserer spesifikke utfordringer og som legger opp til betydelig samarbeid i utvikling, testing, prototyping og levering av et MVP (minimum viable product) digitalt kulturhus:

- 1) Konseptkontoret AS (E-2004) vil jobbe systematisk med ide- og konseptutvikling og interaktiv prototyping med søkelys på brukeropplevelse (mandat for delprosjekt 1).
- 2) Kilden og SKMU (E-20041) vil samarbeide om å utforske eksisterende konsept, plattformer og mulighet for samarbeid om produksjon, lagring, visning og analyser av digitalt innhold (mandat for delprosjekt 2)
- 3) Wingboot AS (E-20042) vil sikre gode brukeropplevelser gjennom relevant og aktuell teknologi (som film, AR, VR, VC) slik at det digitale kulturhuset har lav terskel for deltakelse, men høyt nivå på tekniske eksperiment (mandat for delprosjekt 3).

Forslag til vedtak:

1) Styret godkjenner endelig mandat for utvikling av digitalt kulturhus, slik de foreligger i saksfremlegg 30/20. Endelig mandat er basert på saksfremlegg 24/20 fra styremøtet 15. Juni, samt slik de tre delprosjektene konkretiseres i søknader fra henholdsvis Konseptkontoret (E-20040), Kilden/SKMU (E-20041) og Wingboot AS (E-20042).

2) Styret disponerer totalt kroner 1 500 000 fra avsetningen til egenregiprojektet «Digitalt kulturhus» til følgende søknader:

- Konseptkontoret (E-20040) – delprosjekt 1 kr 500 000
- Kilden/SKMU (E-20041) – delprosjekt 2 kr 500 000
- Wingboot AS (E-20042) – delprosjekt 3 kr 500 000

Administrasjonen får fullmakt til å inngå avtale med prosjektene om gjennomføring, utbetaling og rapportering.



Bakgrunn for saken

I møte 26. Mars 2020 prioriterte styret en ekstraordinær satsing som følge av korona på totalt 5 millioner kroner. Den ekstraordinære satsingen skulle bidra til å sikre arbeidsplasser og levekår i Kristiansand i den krisetiden som korona representerer.

I styremøte 23. april 2020 ble det tildelt til sammen kroner 3 150 000, hvorav kroner 1 600 000 var innenfor satsingen "felles digitalt kulturløft" (sak 19/20 "ekstraordinær satsing som følge av koronavirus – digitalt kulturløft").

Deretter ble det gjennomført samtaler med alle aktører som fikk koronamidler, hvor særlig to forhold ble diskutert: digitale forretningsmodeller og digital plattform. Dette gav innsikt til styrets ambisjon om å bidra til utvikling av digitalt kulturhus.

I styremøte 15. juni 2020 ble de resterende kroner 1 750 000 fra den ekstraordinære koronasatsingen besluttet disponert av styret til egenregiprojektet "digitalt kulturhus". Det ble foreslått et tredelt mandat med overordnet prosjektledelse, for den videre utviklingen.

Administrasjonen fikk fullmakt til å engasjere prosjektleder og utarbeide mandater for utvikling som beskrevet i saksfremlegg 24/20 "ekstraordinær koronasatsing: Digitalt kulturløft". De endelige mandatene ble besluttet fremlagt styret i Cultiva for godkjenning på e-post.

Status «Digitalt kulturhus»

Ambisjonen for projektet er å utvikle et digitalt kulturhus i Kristiansand. Det digitale kulturhuset skal være den foretrukne veien inn til digitale kulturopplevelser innenfor alle sjangre og til ulike målgrupper, men skal også være et sted for samskaping, produksjon og lagring av digital kultur.

Det digitale kulturhuset skal komme kristiansandere til gode. Dette kan være både at det digitale tilbudet skal tilgjengeliggjøre et digitalt kulturtilbud for alle i Kristiansand, men betyr også at kulturhuset skal gi kulturaktørene i Kristiansand muligheter til å skape, produsere og lagre digitale kulturproduksjoner som kan formidles til både kristiansandere og andre utenfor Kristiansand.

Styret ga i møte 15. juni 2020 administrasjonen fullmakt til å engasjere prosjektleder og utarbeide mandater for utvikling av det digitale kulturhuset som beskrevet i sak 24/20 «Ekstraordinær koronasatsing: Digitalt kulturløft».

Aktivitet siden forrige styremøte:

- Del 1: Organisering
 - IT-sjef Stein Erik Bakken er engasjert som prosjektleder for egenregiprojektet «Digitalt kulturhus».
- Del 2: Utviklingsfasen: samarbeidsmodeller og konsept
 - 2. juli: Digitalt møte med de tre aktuelle søkerne til delprosjekter. Informasjon og diskusjoner om prosjektbeskrivelse, mandater, prosess og tidsfrister.
 - 11. august: Fysisk møte med status på søknadsskriving og informasjonsdeling.
 - 17. august: Mottatt søknader fra delprosjektene.
 - 18. august: e-post styremøte i Cultiva for å godkjenne mandat.
- Del 3: Ferdigstille konsept og forretningsmodell



- Parallelt med aktivitetene under del 2, arbeider styringsgruppen strategisk med forretningsmodell og relevante stakeholders.

Aktiviteten i prosjektet siden styremøtet 15. juni 2020 viser at det vil bli både utfordrende og spennende – for oss og for våre samarbeidspartnere – å utvikle nye modeller og høste erfaring med ny arbeidsform for denne typen utviklingsprosjekter. Vi har forsøkt å beskrive tre separate delprosjekter, men de tre aktørene ønsker og legger opp til mye samspill og utveksling underveis. Det må derfor være muligheter for å justere prosjektet fortløpende, og vi har lagt opp til at prosjektleder deltar på alle styremøter frem til nyttår for å sikre en god og tett dialog.

Prosjektorganisering

Cultiva er prosjekteier, og styret i Cultiva er tett på utviklingen i prosjektet gjennom statusrapporter i hvert styremøte.

Kirsti Mathiesen Hjemdahl, Ingebjørg Borgemyr, Reidar Fuglestad og Harald Furre fungerer som styringsgruppe for prosjektet.

Stein Erik Bakken er engasjert som prosjektleder, og rapporterer til styringsgruppen.

De tre delprosjektene skal rapportere til prosjektleder, og ledes av:

- Delprosjekt 1: Kjetil Tversland
- Delprosjekt 2: Harald Furre og Torill Haugen
- Delprosjekt 3: Jens Handell

Mandater delprosjekt 1 til 3:

Vedlagt følger søknader fra Konseptkontoret AS (Spicer), Kilden/SKMU og Wingboot som beskriver hvordan de tre delprosjektene har foreslått å løse utfordringene som er beskrevet i saksfremlegg 24/20.

Delprosjekt 1: Utvikle konsept, funksjoner og prototype med gode brukeropplevelser for et digitalt kulturhus.

Konseptkontoret AS (E-20040) vil jobbe systematisk med idéutvikling, konsept og interaktiv prototyping av det digitale kulturhuset med stort søkelys på brukeropplevelse. Målet er å utvikle en bærekraftig plattform som tilgjengeliggjør kultur på ny og spennende måter, både for publikum og for kulturaktører. Delprosjektet bygger bro mellom kreativt konsept og teknologi. Sluttresultatet vil være en interaktiv prototype bygget i Adobe XD som vil kunne danne grunnlag for programmeringsarbeid i neste fase.

Delprosjekt 2: Utforske eksisterende konsepter, plattformer og muligheter for samarbeid om produksjon, lagring, visning og analyser av digitalt innhold.

Kilden og SKMU (E-20041) vil arbeide med å utforske eksisterende løsninger, utarbeide metoder for digitale samproduksjoner innen kunst og kultur (både teoretisk og praktisk). Kunnskap, erfaring og



testresultat vil utvikles som en verktøykasse/mal, som skal kunne deles med andre aktører som skal utvikle digitale produksjoner til kulturhuset. Det vil rettes søkelys på hvordan det digitale og konkrete peker til og forsterker hverandre.

Delprosjekt 3: Hvordan kan man bruke film, AR og VR til å skape gode brukeropplevelser i det digitale kulturhuset.

Wingboot AS (E-20042) vil innledningsvis harmonisere sine aktiviteter med de to andre delprosjektene for deretter å kunne sikre gode brukeropplevelser gjennom bruk av film, AR, VR og andre relevante og aktuelle teknologier (eksempelvis VC - volumetric capture). Delprosjektet har som mål at den tekniske terskelen for deltakelse skal være lav, samtidig som det digitale kulturhuset skal legge til rette for å teste tekniske eksperimenter på høyt nivå.

Økonomi

Cultiva har bevilget kr 1 750 000 til egenregiprojektet «Digitalt kulturhus». Midlene er planlagt fordelt på følgende måte:

Prosjektledelse	kr	250 000	
Delprosjekt 1: Konseptutvikling, Konseptkontoret			
- Konsept	kr	200 000	
- Prototyping	kr	<u>300 000</u>	kr 500 000
Delprosjekt 2: Digitale kulturproduksjoner, Kilden/SKMU			
- Teoretisk del	kr	200 000	
- Praktisk del	kr	<u>300 000</u>	kr 500 000
Delprosjekt 3: Brukeropplevelser, Wingboot			
- Research	kr	200 000	
- Testing	kr	250 000	
- Interaktiv prototype	kr	<u>50 000</u>	kr 500 000
SUM	kr		<u>1 750 000</u>

I tillegg vil prosjektet tilføres arbeidsinnsats (timer) fra Cultivas administrasjon og ansatte i Kilden, Sørlandets Kunstmuseum og Wingboot. Timeinnsatsen er ikke estimert/tallfestet.

Tidsperspektiv:

Alle de tre delprosjektene skal ferdigstilles innen nyttår. Slik vil et konkret utviklingsløp for å ferdigstille konsept og undersøke forretningsmodeller løpe parallelt med Cultiva sin strategiprosess. Det vil være avgjørende at flere stakeholders ønsker å bidra i en videre utvikling av et fullskala digitalt kulturhus. Del 3 med ferdigstilling av konsept og forretningsplan kan startes i januar 2021.

Konklusjon

Det vil være vanskelig og tidkrevende å lage veldig konkrete mandater for de tre delprosjektene i et komplekst utviklingsprosjekt som det digitale kulturhuset i Kristiansand. Slike prosjekter vil måtte



endres underveis basert på de funn og erfaringer som man får gjennom prosjektarbeidet. Administrasjonen mener derfor at mandatene er tilfredsstillende basert på den tilgjengelige informasjon i prosjektet, og at vi legger opp til gode og hyppige rapporteringer til styret med muligheter for justeringer underveis.

Administrasjonen anbefaler at det inngås samarbeidsavtaler med Konseptkontoret, Kilden/SKMU og Wingboot basert på beskrivelsene i saksfremlegg og mottatte søknader. Vilkårene i samarbeidsavtalen må oppdateres slik at den også regulerer rettigheter knyttet til utviklingsarbeid i denne typen egenregiprojekter.

Cultiva

PROSJEKTSØKNAD – DIGITALT KULTURHUS

Dette er en søknad fra Konseptkontoret AS.

Konseptkontoret er et design- og teknologiselskap som utvikler digitale konsepter hele veien fra strategi til brukeropplevelse.

Bakgrunnen for søknaden er Cultiva sin ekstraordinære koronasatsing: digitalt kulturløft. I Cultiva-admininstrasjonens notat til sitt styre beskrives rammene for satsingen og de ulike delprosjektene som inngår i denne.

Denne søknaden følger opp del 2 pkt. 1 i Cultiva-admininstrasjonens notat hvor mandater for videre utvikling er beskrevet. Det er beskrevet slik: *Utvikle konsept, funksjoner og prototype med gode brukeropplevelser for et digitalt kulturhus.*

Konseptkontoret er engasjert som prosjektleder, i samarbeid med det frie feltet og særlig innen musikk.

Mål

Cultiva ønsker å utvikle en bærekraftig plattform for et digitalt kulturhus som en ekstraordinær korona-satsing. Løsningen vil tilgjengeliggjøre kultur på en ny og spennende måte – både for publikum som skal oppleve og tilbyder av kulturtjenester som skal by på sine tjenester.

Dette delprosjektets bidrag er å skape størst mulig slagkraft for konseptet – og tilrettelegger for fantastiske brukeropplevelser som danner et viktig grunnlag for et bærekraftig konsept – nå og post korona.

Gjennom tett samarbeid med prosjektgruppen skal vi utvikle konsept og interaktiv prototype.

Aktiviteter

Aktivitetene kan i hovedtrekk deles inn i tre grupper

- Ide og Konsept
- Prototyping
- Testing

Det konseptuelle arbeidet vil bestå av innsiktsarbeid og forståelse av målgruppe gjennom kundeintervjuer. Det vil så utvikles raske prototyper som tar utgangspunkt i deler av funksjonaliteten som testes fortløpende. Deretter bygger vi en bro mellom kreativt konsept og teknologi. Det er viktig å kvalitetssikre at løsningene er teknisk gjennomførbare og avdekke dette tidlig i prosessen. Basert på innsikten fra prosessen ferdigstilles konsept og en interaktiv prototype som følger brukeren sin reise gjennom det digitale kulturhuset.

I Konseptkontoret er vi opptatt av tett dialog og åpenhet gjennom hele prosessen. Dette ivaretas gjennom hyppige statusmøter. Noen ganger som korte diskusjoner/kjappe avgjørelser, andre ganger som større visuelle gjennomganger.

Konsept

- Ide og konsept
- Kundeintervjuer - opparbeide innsikt om målgruppe
- Enkle interaktive skisser - viser deler av konsept og funksjoner

Prototyping

- Utvikle brukergrensesnitt / UX
- Prototyping (Adobe XD)
- Brukertest / funksjonstest
- Kartlegge teknisk mulighetsrom (Valg av teknologi).
- Kundereiser
 - Sluttbruker (Publikum)
 - Tilbyder (Tjenesteleverandører: Artister, kunstnere, konserthus etc.)
 - Administrator

Testing

- Intern testing med alle involverte parter i prosjektet
- Testing med 3. part.
- Justering og tilpasning basert på testing

Prosjektstyring

- Planlegge og sikre fremdrift
- Fange opp, definere oppgaver og følge opp gjennomføring i alle ledd
- Statusmøter, workshops og oppdateringer

Organisering

Prosjektleder for Konseptkontoret er Kjetil Tversland. Vi vil benytte vårt interne team i kombinasjon med eksterne samarbeidspartnere, samt tett samarbeid med prosjektgruppen.

Teamet vi spiller inn til dette prosjektet er håndplukket ut i fra faglige kvalifikasjoner og arbeid med sammenlignbare konsepter:

Kjetil Tversland - Prosjektleder, Ide, design, konsept og prototyping
Espen Eriksen - Forretningsutvikler
Øystein Hjorthaug - Strategisk rådgivning
Jahn Thomas Fidje - Rådgivning på AI
Sverre André Gimre - Rådgivning utvikling (Fullstack)

Kan også nevne at Konseptkontoret er i inkubator hos Innoventus Sør, her har vi et stort nettverk med rådgivere og eksperter som kan kobles på prosjektet ved behov eller ønske.

Tidsplan

Arbeidet skal slutføres innen utgangen av 2020. Det skal være en løpende rapportering til Cultiva sin administrasjon og styre. Sluttresultatet av vår leveranse er konsept og ide til det digitale kulturhuset samt en interaktiv prototype bygget i Adobe XD som danner grunnlag for programmeringsarbeid i neste fase.

August - Oktober

Oppstart / workshop / sprint
Konsept- og produktutvikling
Kundereiser og prototyping
Kundeintervjuer
Brukertes / funksjonstest

November - Desember

Ferdigstilling av prototype og konsept basert på innsikt og testing

Budsjett og finansieringsplan

Konsept

- Ide og konsept
- Kundeintervjuer

Involverte:
Kjetil Tversland
Espen Eriksen
Øystein Hjorthaug

Kr. 200.000

Prototyping

- Utvikle brukergrensesnitt / UX
- Brukertest / funksjonstest
- Kartlegge teknisk mulighetsrom (Valg av teknologi).
- Prototyping (Adobe XD)
- Kundereiser

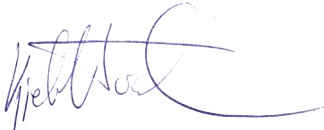
Involverte:
Kjetil Tversland
Jahn Thomas Fidje
Sverre André Gimre

Kr. 300.000

Prosjektstyring inngår i ovennevnte priser.

Cultiva sin ramme for prosjektet er kr 500.000.

Med vennlig hilsen



Kjetil Tversland
Daglig leder Konseptkontoret AS

PROSJEKTSØKNAD – DIGITALT KULTURHUS

Dette er en felles søknad fra Sørlandets Kunstmuseum (SKMU) og Kilden.

Bakgrunnen for søknaden er Cultiva sin ekstraordinære kononasatsing: digitalt kulturhus. Cultiva sin ambisjon er at det skal utvikles et digitalt kulturhus som skal være den foretrukne veien inn til digitale kulturopplevelser innen alle sjangre og til ulike målgrupper, men skal også være et sted for samskaping, produksjon og lagring av digital kultur. Cultiva-administrasjonens notat til sitt styre beskriver rammene for satsingen og de ulike delprosjektene som inngår i denne. Denne søknaden følger opp del 2, delprosjekt 2 i Cultiva-administrasjonens notat. I notatet er innholdet i dette delprosjektet beskrevet slik;

Utforske eksisterende konsepter, plattformer og muligheter for samarbeid om produksjon, lagring, visning og analyse av digitalt innhold.

MÅL

1. Teoretisk: Utvikle digital metode for produksjon, lagring, visning (formidling) og analyse av digitalt innhold.
2. Praktisk: Gjennomføre en testproduksjon som reflekterer målsetningene for delprosjekt 2 og fortløpende funn i forhold til digital metode.

AKTIVITETER

Det vil være to hovedaktiviteter i delprosjektet. Den ene er en teoretisk del hvor en ut fra arbeid med den tenkt digital samproduksjon utvikler metode. I andre del av prosjektet gjennomfører vi en digital samproduksjon i praksis.

Teoretisk del

Tidsrammene i dette prosjektet begrenser hvor mye man kan gjennomføre i praksis, men både SKMU og Kilden mener at vi kan lære mye av å gjennomføre en digital samproduksjon i teori. Tanken er ved å kartlegge problemstillinger og muligheter, kan begynne å utarbeide en metode for digital produksjon, lagring, visning og analyse; og de underliggende temaene som belyses som distribusjon, produksjon, målgruppe, rettigheter, inntektsgenerering og liknende. I denne delen av prosjektet tar vi utgangspunkt i en Kilden produksjon, en opera og ser på hvordan vi kan utvikle dette til en kunstfilm som kan distribueres digitalt. En digital produksjon for nye digitale plattformer.

Praktisk del

Nordic sound møter Nordisk modernisme.

På grunn av tidspress er det realistisk at man også i denne delen tar utgangspunkt i eksisterende produksjoner, og bruke den som et utgangspunkt for nytenkende digital produksjoner. I denne praktiske delen tar vi utgangspunkt i SKMU produksjon, hvor vi ser på digitalisert kunst i superoppløsning, og hvordan dette kan utvikles og kurteres for det virtuelle rom (VR eller andre virtuelle plattformer). SKMU vil benytte seg av sin digitale portefølje, og kuratere et narrativ som knyttes til et musikalsk verk fra Kildens digitale arkiv. Kilden vil stå for det musikalske, SKMU for det visuelle. Til sammen blir dette en ny samproduksjon som skal distribueres, testes ut på ulike digitale plattformer.

Dersom vi digitaliserer i god nok kvalitet, så kan vi prøve oss frem på forskjellige plattformer (VR eller Film) og se på forskjellige modeller for inntjening (direkte salg, eller tilhenger-sponsing).

Vi håper å kunne bruke samarbeidspartnerne i prosjektet til noe av digitaliseringen.

Vi ønsker også å gjennomføre mindre testproduksjoner i perioden, da tenker vi mindre mer spontane prosjekt som kanskje går over en dag eller to. Disse produksjonene skal være direkte rettet mot problemstillingene som kan oppstå ved digitalisering: rettigheter, inntekter, målgruppe, og liknende.

- Vi ønsker å samarbeide med SHE Music om å lage en musikkvideo i 360 grader. De får produksjon av Kilden og SKMU, og vi får tilgang til analyse om hvordan videoen blir mottatt på de forskjellige plattformene. Vi ser for oss å produsere to versjoner av denne, en “vanlig” og en i 360 grader. (Men med tilnærmet samme innhold). Dette prosjektet vil fortelle oss mye nyttig informasjon om målgruppe og hva slags innhold de ønsker å konsumere.
- Vi prøver å lage en “soundscape” til en av forestillingene til Kilden. Dette vil supplere det tradisjonelle innholdet med noe nytt som kan oppleves i forkant av forestilling. Målet er å se på andre måter å vise innhold på, særlig med tanke på plattform. Dette kan videreutvikles til å brukes i forestilling eller i kunstutstilling, både digitalt og fysisk.
- Vi ønsker å scanne skulpturer (SKMU samling) til bruk i AR. Vi digitaliserer objektet, og får med produksjonsavdelingen i Kilden i å gjenskape objektene som en øvelse i overføring av digitale objekter. Vi kan se på delingskultur og hvordan vi kan utnytte dette.
- Vi ønsker å lage en virtuell kunstutstilling. Vi tester ut digitalisert kunst fra samlingen på virtuelle galleriplattformer som Cryptovoxels og Decentraland. Dette vil gi nyttig informasjon om både rettigheter og hvordan man kan tjene på digitale verdier.
- Vi tester ut en interaktiv teaterforestilling via Twitch, vi ser på om vi kan lage et improvisasjonsshow hvor tilhenger-sponsing står sentralt.
- Vi ser om vi kan lage digital kunst fra bunnen med en etablert kunstner. Vi utfordrer noen kjente kunstnere til å lage kunst i VR, og vi plasserer de foran en “greenscreen” slik at vi kan digitalisere de inn i kunsten mens de lager den. Dette kan være både en fysisk opplevelse, men kan også strømmes samtidig. Her vil det være sentralt å avklare hvordan man skal ta vare på disse digitale verdiene som skapes.

Felles for det teoretiske og praktiske delen av arbeidet er at Kilden og SKMU som etablerte kulturaktører, vil utforske synergimulighetene mellom konkret virksomhet og digital virksomhet. Hvilke muligheter ligger i digital produksjon, og hvordan utvikler man et produksjonsløp som genererer interesse tilbake til egen virksomhet. Vi tror at det kan ha en avgjørende betydning for om framtidige aktører vil bruke ressurser på et digitalt kulturhus, at det ikke bare avdekkes hvordan man kan bidra til å fylle det med innhold, men at pilen også peker tilbake på de ulike aktørene og deres virksomhet. **Det mener vi kan få betydning for kulturhusets bærekraft, at det blir en synergi mellom det fysiske og et digitale.**

ORGANISERING

Prosjektleder fra SKMU er adm.dir. Reidar Fuglestad. Prosjektmedarbeidere er Torill Haugen. I tillegg vil hele ledergruppen delta.

Prosjektleder i Kilden er adm.dir. Harald Furre. Prosjektmedarbeidere er kommunikasjonssjef Marie Teresie Sørensen og seksjonsleder for IT Stein Erik Bakken. I tillegg vil resten av ledergruppen og aktuelle medarbeidere både i Kilden digital, produksjonsavdelingen mv delta i arbeidet.

Cultiva inngår kontrakt med Kilden på vegne av de to institusjonene. Kilden administrerer prosjektet og godtgjør SKMU basert på de rammer som omtales i denne søknaden.

TIDSPLAN

Arbeidet skal slutføres innen utgangen av 2020. Det skal være en løpende rapportering til Cultivas administrasjon og styre, men en viktig milepæl i begynnelsen av desember.

For at dette skal være mulig å gjennomføre, må denne søknaden godkjennes og kontrakt med Cultiva signeres innen midten av august 2020.

KOMPETANSEPARTNERE

I prosjektet ønsker vi å hente inn kompetanse ut fra hvilke behov vi avdekker underveis. Både SKMU og Kilden har nettverk som kan bli nyttige for denne fellesoppgaven. Vi har allerede på prosjektsamlingene med de andre delprosjektene, diskutert muligheter for å overlapp prosjektene, slik at vi lærer på kryss av de ulike oppgavene. Vi ser for oss at Wingboot blir involvert i tester knyttet til VR og 360. Andre relevante kompetansepartnere som kan være aktuelle for dette prosjektet er;

Daniel Nordgård - Ph.d UiA - Rettighetsproblematikk
Philip Bloom - Filmskaper og youtuber
Buffkitten AS – Rune Fjeld Olsen – Digital produsent
Lumen Art Project - Internasjonalt nettverk innen digital kunst
Ole-Christoffer Granmo – Professor CAIR (Ai) (UiA)
Morten Goodwin - Professor CAIR (Ai) (UiA)
Leif Skiftenes Flak - Professor – CDIT (UiA)
Haakon Mathisen - Vierlive.no
Zaradasht M. Hairan – Dokumentarfilmskaper
MIL Grimstad – digitalisering og 3D Scanning.
Multilab – Teknolog Kai Wilhelm Nessler.
Filip Pais, digital kurator og forsker/ Ensalab, Paris.

BUDSJETT OG FINANSIERINGSPLAN

Cultivas ramme for prosjektet er kr 500.000,-. I tillegg vil SKMU og Kilden legge inn egne ressurser i form av all arbeidsinnsats fra ansatte som er involvert.

Fordelingen mellom Kilden og SKMU er i utgangspunktet planlagt med hhv. Kr. 250.000,- til SKMU og kr 250.000,- til Kilden. Dette kan justeres etter nærmere avtale mellom de to institusjonene.

Teoretisk del, utvikle digital metode: (innkjøp av ressurser, workshops) 200.000,- vi ønsker å bruke midlene på å leie inn ekstern kompetanse som kan gi oss innføring i emner som f.eks rettighetsproblematikk eller digital distribusjon.

Praktisk del: 300.000,- hvorav 200.000,- går til hovedprosjektet, og 100.000,- blir brukt til de mindre prosjektene.

Med vennlig hilsen



Harald Furre

Adm. direktør Kilden IKS

Reidar Fuglestad

Adm. direktør Sørlandets Kunstmuseum

PROSJEKTSØKNAD – DIGITALT KULTURHUS

Dette er en søknad fra Wingboot. Wingboot skaper interaktive digitale opplevelser og består av et prisvinnende digitalt team med mange års erfaring fra internasjonale produksjoner.

Bakgrunnen for søknaden er Cultiva sin ekstraordinære kononasatsing: digitalt kulturløft. I Cultiva-administrasjonens notat til sitt styre beskrives rammene for satsingen og de ulike delprosjektene som inngår i denne. I denne søknaden tar Wingboot utgangspunkt i mandatet før del 2, delprosjekt 3 i Cultiva-administrasjonens notat. I notatet er innholdet i dette delprosjektet beskrevet slik. *Hvordan kan man bruke film, AR og VR til å skape gode brukeropplevelser i det digitale kulturhuset?*

MÅL

Cultiva har konkretisert en ambisjon om å utvikle et digitalt kulturhus i Kristiansand. *“Det digitale kulturhuset skal være den foretrukne veien inn til digitale kulturopplevelser innenfor alle sjangre og til ulike målgrupper, men skal også være et sted for samskaping, produksjon og lagring av digital kultur.”*

Vi ser dette kulturhuset som et sted der nye muligheter for uttrykk tilbys, og hvor kultur kan gjøres tilgjengelig på kjente og nye måter. Derfor ser vi nye teknologier f.eks AR, VR, VC (volumetric capture) som eksempler på viktige komponenter i et kulturhus for utforskning. Kulturhuset skal være relevant ved lansering, men også sikret for fremtiden.

I dette delprosjektet vil Wingboot vise på metoder, måter og muligheter for bruk av eksisterende og fremtidige teknologier i digital kultur og hvordan man kan visualisere dette på en måte som inspirerer og skaper engasjement med publikum og innholdsskapere. Wingboot ønsker å utforske en visuell, interaktiv test for hvordan kulturhuset innvendig kan fungere og å vise på brukeropplevelser for dette.

I våre sinn er et kulturhus et sted som er formet av dets kulturskapere, besøkende og av stedet der huset ligger. Huset skal invitere til deltakelse og interaksjon mellom skaper og mottaker. Høy kunst er blandet med folk bredde, enklere underholdning med eksperimentelle uttrykksformer. Den tekniske terskelen for deltakelse skal være lav, men samtidig er kulturhuset et sted hvor man ikke skal være redd for å teste tekniske eksperimenter på et veldig høyt nivå. Huset tilbyr underholdning og eksponeringsflater for høy som lav, ung og gammel.

AKTIVITETER

Vi starter prosjektet med å harmonisere visjonen vår med de andre mandatene og prosjektdeltakerne. Etter det lager vi en definisjon og spesifisering som fører oss inn i produksjon. Vi avslutter prosjektet med å komme til konklusjoner om vår nye kunnskap som delprosjektet har ført til.

Prosess:

- Harmonisering av visjon og rammeverk sammen med de andre delprosjektene
- Videreutvikle forskningsmaterieell fra Kilden / SKMU med fokus på teknisk bruk i kulturhuset
- Å produsere, fra et teknisk perspektiv, eksempler på eksisterende initiativ der teknologi brukes i kultur
- Definer eksempler på fremtidige måter å gjøre teknologi tilgjengelig
- Prototype en eller flere tester der film så vel som moderne og fremtidige teknologier vises opp
- Dette inkluderer å definere brukeropplevelser, design, teknisk utvikling og innholdsproduksjon

Disse aktivitetene er inkludert i milepælene nedenfor nevnt i timeplanen.

ORGANISERING

Produsent/Regi for Wingboot er Jens Handell. CD/utviklingssjef er Johan Belin. Cankat Oguz er Senior art Director. Waytion.com skaper post/cgi/vfx. Mulige lokale partners kan legges til for samarbeid om filming og eksperimentelle teknologier.

Vi vil samarbeide og opprettholde en tett dialog med teamene fra de andre delprosjektene.

Wingboot inngår avtale med Cultiva ved produksjonsstart.

TIDSPLAN

Wingboot vil administrere og produsere delprosjektet høsten 2020. I denne søknaden har vi definert milepælene nedenfor

M1 Research: augusti - september

- a Harmonisering av vision med de andre deltakerne
- b Synkronisering av Spicers (Konseptkontorets) og Wingboots tekniska rammeverk.
- c Eksempler på teknikker til brukeropplevelser i det digitale kulturhuset

M2 Tester: oktober - november

- Tester av brukeropplevelser inne i det digitale kulturhuset. (M2 inkluderer kostnader for mulige lokale samarbeid og bruk rundt nye teknologier.)

M3 Interaktiv prototype: desember

- Sluttproduksjon og visuell innramming av M2 i en interaktiv prototype
- Presentasjon av delprosjektet med konsept og idé for hvordan man kan bruke nåværende og fremtidige teknologier til å skape gode brukeropplevelser i det digitale kulturhuset.

BUDSJETT OG FINANSIERINGSPLAN

Cultiva sin ramme for prosjektet er kr 500.000,-. Estimert budsjett basert på milepælene:

- M1	200tkr
- M2	250tkr
- M3	50tkr
	500tkr

Sentrale kostnader som reise, juridik og beredskapsplan er inkludert i kostnadene ovenfor. I tillegg vil Wingboot legge inn egne ressurser i form av tid.

Med vennlig hilsen

Jens Handell
Daglig Leder Wingboot AS