Visioner för det förflutna

På Interactive Institute skapas framtiden för vår historia

Teknik och utveckling i all ära. Men vad är teknik utan innehåll? Inget annat än en samling metall. På Interaktiva Institutet arbetas med att skapa en tvärvetenskaplig plattform där traditionella vetenskaper kan mötas med de nya. Competence träffade Halina Gottlieb som vill skapa nya möjligheter för museer med digital teknik.

Text: Magnus Östberg

▸▸ Teknik, teknik, teknik. Begreppet ekar tomt. För vad är teknik utan innehåll? Röster varnar för IT-industrins fall om inte andra kompetenser kommer in i branschen. Traditionella vetenskaper som konst, litteratur och filosofi måste förstå tekniken och tvärtom.

Under 90-talet ploppade det upp utbildningar som syftade till att överbrygga klyftan mellan ekonomi och teknik. En utveckling som tvingades fram av "marknaden". Men vad hände sedan. Det finns inga marknadskrafter som vill skapa tvärvetenskapliga utbildningar som överbygger klyftan mellan humaniora och teknik. Jo, visst finns de, men de går att räkna på en hand.

På Interaktiva Institutet jobbar man med de här frågorna. Och här hittar vi också flera människor som har förståelse för tekniken men är humanister i grunden. En av dem är Halina Gottlieb, konstvetare med egenkomponerad datautbildning som komplement. Idag är hon projektledare för "Future of the past" som startade i höstas och löper över tre år. Meningen är att skapa nya möjligheter för museer med digital teknik. Men det är inte helt lätt.

– Museivärlden har ett problem. Det saknas en mellanhand mellan tekniken och humaniora. Det finns projekt som har misslyckats totalt på grund av det, berättar Halina Gottlieb.

HALINA GOTTLIEB

Ålder: 44 år

Utbildning: Konstvetare, multimediaproduktion och elektronisk publicering.

Bor: På Söder i Stockholm

Familj: Man och fyra barn.

"Problemen idag är knappast tekniken. Snarare är det att skapa en förståelse för teknikens potential i humanistiska kretsar och vice versa."

Guider anpassar sig efter dig

Projektet är uppdelat i flera små delprojekt som alla avslutas med att en prototyp tas fram. Ett sådant delprojekt är att skapa digitala guider som anpassar sig efter din kunskapsnivå.

– Idag finns cd-guider på museer. Men det är inte intressant för oss utan vi jobbar med guider som anpassar sig efter om du är barn, ungdom, en ovan besökare eller konnässör, förklarar Halina Gottlieb.

För barn utvecklas en leksak som ska kunna fästas på kläderna och den ska barnen kunna leda med guidningen. De ska inte ta emot information utan leka sig till den.

Ett annat spännande delprojekt är att skapa virtuella utställningar av skatter som inte är tillgängliga för allmänheten.

– Det finns idag många vrak i Östersjön som vi av naturliga skäl inte kan besöka, berättar Halina Gottlieb. Men däremot finns det på Sjöhistoriska museet i Stockholm många inspelade filmer från vraken och mängder av röstupptagningar från folk som överlevde olika katastrofer. Med en digital installation skulle man kunna besöka vraket.

Samma förutsättningar gäller för Drottningholmsteatern. Tekniken bakom scenografin har anor ända från 1700-talet men kan inte visas för allmänheten på grund av risken för slitage.

– Vi håller på att utveckla ett simuleringsverktyg för det ändamålet, berättar Halina Gottlieb.

Dataspel får nytt användningsområde

I projektet undersöks nu också möjligheten att använda spelmotorer från dataspel.

– De är öppna och vi kan använda dem för att lägga egna texturer och handling på dem. Just nu testar vi fyra av de mest kända spelen. Vi skulle kunna använda dem i teatermuseets projekt till exempel, menar Halina Gottlieb.

– På så sätt kan vi presentera saker och ting på ett mer dynamiskt sätt. Bild och text är ju ganska statiskt och det finns redan gott om sådant på internet idag. Men tekniken är inte tillgänglig för alla ännu så det ligger ett par år framåt i tiden.

Halina Gottlieb syftar på bredband. För att vi som vanliga museibesökare ska kunna ta del av dataspelsliknande utställningar via nätet krävs en avsevärd standardhöjning på bandbredd. Vem trodde att bredband skulle bli en förutsättning för ett mer aktivt kulturliv i Sverige?

Tvärvetenskap för framtiden

Halina Gottlieb är konstvetare i grunden. Men redan 1991 såg hon en multimediaproduktion för National Gallery i London. Det var en påkostad produktion som också förändrade Halinas syn på konst.

– Jag tyckte det var så intressant att jag bestämde mig för att hamna någonstans i mitten - mellan tekniken och konstvärlden.

Sagt och gjort. Efter tre år av egenkombinerade studier i multimediaproduktion och elektronisk publicering befann hon sig där. I gränslandet mellan teknik och humaniora redo att ta sig an den stora utmaningen som koordinator för IT och kultur. En stor uppgift som var mer komplicerad än hon först anade. Det var svårt att få anslag för projekt. Intresset fanns för teknik och för konst men sällan i kombination.

Så efter ett par år hamnade hon på Interactive Institute och lade fram förslaget om att jobba med museer. Institutet nappade.

– Så jag fick hjälp att utveckla projektet och resurser för att planera delprojekten, säger hon.

Resten är historia och de största problemen idag är knappast tekniken. Snarare är det att skapa en förståelse för teknikens potential i humanistiska kretsar och vice versa.

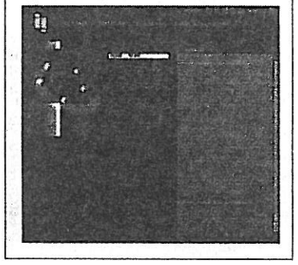
– Det behövs en mellanhand som tycker att båda delarna är intressanta. En tvärvetenskaplig plattform och det kan vi erbjuda idag, menar Halina Gottlieb. ▸▸|

"Vem trodde att bredband skulle bli en förutsättning för ett mer aktivt kulturliv i Sverige?"

VAD ÄR INTERACTIVE INSTITUTE?

Interactive Institute är ett tvärvetenskapligt forskningsinstitut som verkar nyskapande inom området för digitala medier. Syftet är att höja kompetensnivån och graden av nyskapande och entreprenörskap inom detta område för att förbereda landet för en framtid där digitala medier ges en allt större roll i vardagslivet, politiken, näringslivet och handeln.

Å ena sidan utgör Interactive Institute en forskningsorganisation med målsättningen att genomföra och publicera forskning i världsklass, och å andra sidan ett institut för nyskapande med målet att skapa innovativa koncept för nya digitala produkter och tjänster. I båda fallen är målsättningen att producera personer med goda färdigheter och visioner om framtiden med förmåga att utveckla dessa visioner till riktiga produkter och tjänster.

Interactive Institute verkar i nära samarbete med universitet och högskolor, näringsliv och samhällets institutioner med förhoppning att bygga broar och skapa ökad förståelse för behovet och värdet av forskning inom näringslivet och vice versa. Agendan för institutets arbete sätts av forskningsmålet, men resultaten ska presenteras på ett inspirerande och begripligt sätt för näringsliv och samhälle.

www.interactiveinstitute.se