

Visjon for filmene Vikingtiden lever

Arbeidstittel: Vikingtiden lever.

Kulturhistorisk museum inviterer vårt publikum til å utforske vikingtiden sammen med oss. En spektakulær hovedfilm og to korte dokumentarfilmer skal gi en ny dimensjon til Vikingskipshusets unike utstilling. Filmene skal forsterke inntrykket av museumssamlingen og dele ny forskning gjennom opplevelser. De skal skape gode formidlingsopplevelser for publikum, gjenbesøk og ny kunnskap om bruk av filmmediet i museer.

Hovedfilmen er stedsspesifikk og målet er at publikums vandring blant utstilte objekter utvides til en fantasieggende opplevelse. Dokumentarfilmene skal kunne vises i Vikingskipshuset, så vel som på andre arenaer, for eksempel turistbusser, båter og klasserom. Publikum får tilegne seg ny og engasjerende kunnskap om sentrale deler av vikingtidens historie, representert ved skipsbygging og vikingenes reiser.

Visningstid ca 3-5 år, avhengig av fremtiden til det planlagte, nye vikingtidsmuseet.

Utarbeidelse av filmene vil skje i dialog med prosjektgruppen og forskere fra museets forskergruppe Centre for Viking-Age Studies (ViS).

Visjon for Hovedfilm:

Arbeidstittel: Vikingtiden lever

Fokus: En visuell reise mellom landskap, skipsfunn og begravelse.

Medium: Lys, lyd og projeksjon på vegger gulv, tak og objekter, ved f.eks. mapping og holografisk projeksjon. Hele rommet brukes, evt. med supplerende projeksjonsflater. Opplevelsen skal være tredimensjonal. Lyden gir stemning, men er språkløs.

Plassering: Hovedfilmen skal kun vises i Vikingskipshuset, tuneøyen.

Målgruppe: Målgruppen er de besøkende i Vikingskipshuset, som har høyst ulike forkunnskaper, alder og nasjonalitet. Fellesnevneren er at de er nysgjerrige og kunnskapssøkende. Filmen tilpasses fra 12 år og oppover, men skal også kunne sees av yngre barn. Filmen skal gi publikum en fellesopplevelse under museumsbesøket.

Uttrykk og elementer:

- a. *SKAL:* Formål: Filmen skal levendegjøre gjenstandene i utstillingen fra vikingskipsfunnene. Gjennom disse gjenstandene antyder filmen et mangfold av

aktiviteter i vikingenes verden. Gjenstandenes betydning strekkes lenger og deres estetisk kraft blir fremhevet. Filmen skal avdekke at skipet både ble seilt med og brukt som gravskip.

- b. *SKAL*: Virkemiddel: Filmen skal være stemningsskapende og ha dramaturgisk spenning uten å nødvendigvis ha et lineært narrativ. Den skal være antydende og inspirerende, og spille på følelser og opplevelser. Opplevelsen stimulerer publikums forestillingsevne og gir dem en museumsopplevelse de ikke har hatt før. Filmeffektene skal hvile på estetiske kvaliteter og ikke på at man blir imponert av de tekniske effektene.
- c. *SKAL*: Mennesker er med i form av f.eks lyder, stemmer, hender, aktiviteter, fremfor ansikter og kostymer. Vår film vil gi andre bilder og fremstillinger enn hva som ofte brukes eller misbrukes i vikingfilmer idag.
- d. *KAN*: Gaver og offer kan tematiseres i fortellingen. Alle gjenstandene som knytter seg til gravleggelse har hatt en funksjon i det virkelige liv, denne dobbeltheten kan vises.
- e. *KAN*: Transformasjoner kan tematiseres i fortellingen. Store landskapsbilder og spektakulær natur trekkes inn i vikingenes forestillingsverden
- f. *KAN*: Gjenstandenes bruk kan tematiseres i fortellingen, for eksempel hvordan billedveven fra Osebergfunnet ble vevd.
- h. *KAN*: Figurer fra utskjæringer kan gi liv til skikkelser, ornamentikk, vesener og kan utnyttes som grafiske elementer. *Se visuell «katalog» til slutt i dokumentet.* Filmen kan veksle mellom ulike filmatiske uttrykk.
- i. *KAN*: Scenografi og rekvisitter kan integreres, for eksempel kan seil og hvite gjenstandskopier benyttes som projeksjonsflater.

Varighet: 2+5 minutter.

Vi ser for oss en inntoningsfase på to minutter med progresjon, slik at oppmerksomheten kan rettes mot Tuneøyen og grupper samler seg dit. Så starter 5 minutter med hovedattraksjonen – film, lyd, lys, opplevelser.

Funksjonalitet:

Hovedfilmen avspilles hver hele time med lyd. Loopes.

Når filmen er ferdig går rommet over i en hvilemodus uten lyd. I hvilemodus kan noen elementer pulsere i rommet (bølger, fugler, animerte figurer?), mens guider og publikum utøver sin virksomhet som vanlig.

Hvilemodus kan fungere som salgspakat for publikum til neste hele time og samtidig skape en levende opplevelse i rommet til enhver tid for publikum som ikke er tilstede når filmen vises. En visuell nedtelling i hvilemodus vil henviser til neste visning.

Det bør være mulig å justere tidsintervaller i avspillingssyklus og lyd etter behov.

Visjon for dokumentarfilm #1 og #2

- For museet er filmene et middel i å utforske sammenhengen mellom arkeologiske funn, dokumentasjon, forskning, konservering og eksperimentell utforsking av vikingenes liv.
- Dokumentarfilmene skal ha felles visuelt uttrykk, men skal også kunne stå alene hver for seg. De har et selvstendig visuelt uttrykk i forhold til hovedfilmen.
- Filmene er dokumentariske uten å virke belærende.
- Interesserte besøkende får vite mer om hvordan vikingskip ble bygget og hvor og hvorfor vikingene reiste. Hva er sammenhengen mellom skip, begravelser og arkeologiske funn?
- Vikingskipshusets romklang og mange besøkende gjør det vanskelig å oppfatte tale. Dokumentarfilmene skal derfor produseres i to versjoner:
 - Versjon a** med lydkulisser og stemning uten tekst, for visning på VSH. Lyd kan komme på onecup headphone eller lyddusj. Dette må testes av prosjektet sammen med Leverandør i høysesong august 2016.
 - Versjon b** med lydkulisser og voice-over for visning på feks internett eller buss.

Voice-over språk:

Norsk og engelsk, med mulighet for å produsere andre språkversjoner senere.

Målgruppe: Målgruppen er bred og skal favne både turister og skoleelever.

Plassering på Vikingskipshuset: for eksempel gokstadfløyen eller mesaninen eller i en nisje i gjenstandsfløyen. Én skjerminstallasjon er permanent, den andre er mobil. Det kan være aktuelt med sittemøbler i tilknytning til dokumentarfilmene.

Uttrykk/Abstraksjonsnivå:

- Kan ha kronologisk narrativ eller ikke.
- Abstraksjonsnivå: konkret, men ikke belærende.
- Mennesker er med i f.eks. lyder/stemmer aktiviteter, skikkelser, hender. Uttrykket skal ikke bygge på den vikingutklede skuespilleren i full figur.
- Musikk og lydeffekter, landskapsbilder

Medium: skjerm

Varighet: 5-6 min

Språk: Voiceover i versjon b norsk/engelsk

Lyd: ja, lydkulisser. Onecup headphone eller høyttaler/lyddusj.

Dokumentarfilm #1:

Arbeidstittel: Skipet.

Fokus: Håndverk gjennom skipsbygging og konstruksjon. Teknologi og materialer. Eksempler knyttes til Osebergskipet

Elementer:

- a. **Trevirket.** Skogen som vokser langsomt, utvalg av tømmer og røtter. Felling og splitting av tre. Fra tre til planke, fra planke til båt. Videre bearbeidelse av treverket. Hvordan skipet vokser langsomt frem.
- b. **Seilet.** Sauehold, ull og veving av seil. Arbeidsinnsatsen for seilet er like stor som for selve skipet.
- c. **Flere materialer og teknikker.** Hvalross, bein, jern og smiing, treskjæring.
- d. **Kvalitet.** Hva skipet skal tåle: storm, havdønninger, fosser og vannfall i elver, råte, ødeleggelse og fiendtlige angrep.
- e. **Betydning.** Skipets størrelse og utforming med årer, skjold og stavndekorasjon forteller at det er noe mer enn ett skip - det er et symbol på makt og beskyttelse.

Dokumentarfilm #2:

Arbeidstittel: Reiser

Fokus: Vikingenes reiser, ekspansjon og internasjonal handel. Eksempler knyttes til Gokstadskipet.

Elementer:

- a. **Ekspansjon.** Vikingreisene gjorde at Skandinavia ble en del av Europa. Et kart som endrer seg over tid viser tilstedeværelse av skandinaver. Ulike gjenstandsfunn kan fremstille ekspansjonens kronologi
- b. **Nettverk.** Gjenstandene forteller oss hvilket nettverk de fikk gjennom reisene. De fleste vikingene reiste til England, Irland, Russland, ytterpunktene er New Foundland, Bagdad, Istanbul og Nordområdene.
- c. **Navigering.** Vikingenes kunnskap om navigering, f.eks fra Ottars beretning m.fl. Bli med på sjøreisen og se natur og landskap gjennom vikingenes øyne.
- d. **Handelsvarer.** Hva de hadde med seg ut og hva de hadde med tilbake: Pels, sølv, slavehandel, hvalross, mynter, silke, bergkrystaller. Utveksling av idéer, kunnskaper og religion, f.eks det islamske veksystemet og runegraffiti i Hagia Sofia.

- e. **Mulige dramatiske høydepunkt:** oppdagelsen av Island, Grønland eller Amerika. Det å komme til en ukjent kyst. Deres utferdstrang og risikovillighet. Overfallstrusler på lands og til vanns. Varsler: vete-/vardebrenning