

TIDSKAPSEL

En reise gjennom tid og teknologi



↙

Vår 2024



Fredrik Hajian – Veslemøy Holden Heggen
Helene Reitan – Susanne Ziener

MIX250 - Bacheloroppgave i
Medie- og interaksjonsdesign

INNHOLD

Tidskapsel	3
Vårt prosjekt	3
Universitetsmuseet i Bergen	5
Det nysgjerrige vi	7
Innsiktmetoder	7
Brukertesting	8
Oppdagelser	9
“Det som fanger er historier, en fortelling”	9
“Man vil gjerne finne seg selv eller noen i slekten”	10
Kombinere det digitale og analoge	10
Installasjonen	13
Tre inn i tidskapselen	15
Møt Kl-avatarene	17
I 2054 tror jeg at...	20
Tidskapsel skal være...	21
Tiltrekkende	21
Tilgjengelig	22
Tankevekkende	23
Takk!	24
Referanser	25

TIDSKAPSEL

Vårt prosjekt

Motivert av teknologiutviklingen de siste tiårene har vi gjennom våren 2024 skapt installasjonen Tidskapsel.

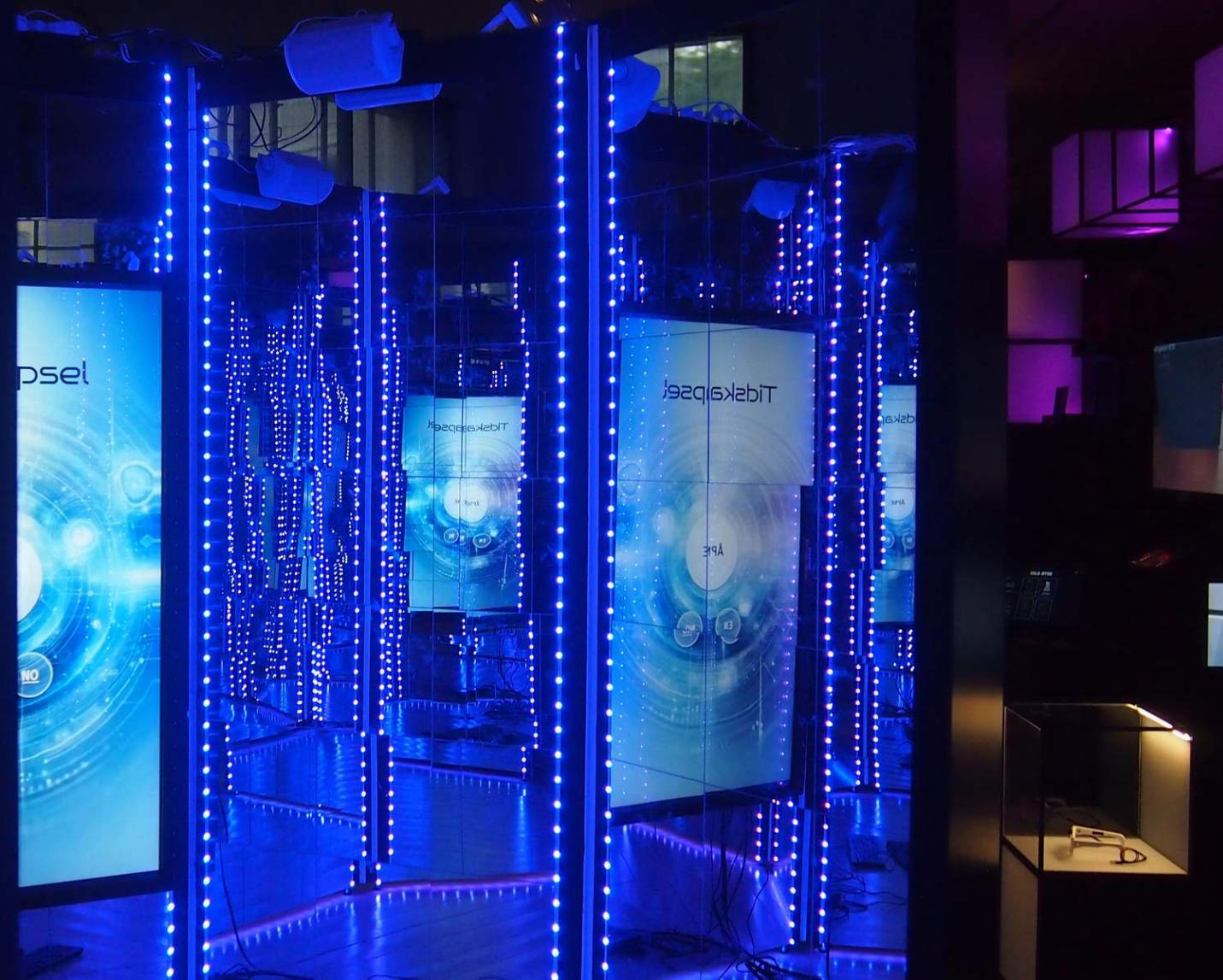
Utstillingen som installasjonen er del av, Ambivalent intelligens, er laget for Universitetsmuseet i Bergen og tematiserer fremvoksende teknologi og kunstig intelligens (KI).



Tidskapsel

Tre inn i en tidskapsel som tar deg med på en reise gjennom teknologi. Utforsk tiårene fra 1950 til 2000 med kunstig intelligens-avatarer som formidler fortidens visjoner om fremtiden. Still deg selv spørsmålet: Hvordan ser verden ut om 30 år?

Time Capsule | Step into a time capsule that takes you on a journey through time and technology. Explore the decades from 1950 to 2000 with AI avatars that present visions of the future from the past. Ask yourself the question: What will the world look like in 30 years?



I vår installasjon går du inn i en tidskapsel dekket av speil og blå LED-lys. På innsiden møter du KI-ungdommer fra tidligere tiår på trykkskjermen. De snakker om hvilken teknologi som var i vinden og hva som rørte seg i samfunnet. På utsiden tar du del i å bygge en fysisk tidskapsel: skriv ned din fremtidsvisjon for 2054 på et kort og del svaret ditt på en av tidskapselens vegger.

Som visjon frem mot 2030 ønsker Universitetsmuseet å bidra til økt forståelse av fortid, samtid og fremtid. Ved å sette fremvoksende teknologi i et historisk perspektiv, fungerer Tidskapsel som en introduksjon til resten av utstillingen.



Utstillingen åpner 3. juni 2024 og vil stå ut desember.

Universitetsmuseet i Bergen

Hvorfor er utstillingen viktig?

Universitetsmuseet i Bergen er Norges eldste museumsbygning. Bygget åpnet i 1825 og markerer sitt 200-årsjubileum neste år. Å opprettholde Universitetsmuseet som en aktuell og relevant samfunnsplattform har derfor aldri vært viktigere enn nå. I vår stadig mer digitaliserte hverdag må også museumssektoren tilpasse seg teknologiens fremskritt. Ved å tematisere KI, holder Universitetsmuseet tritt med teknologien som preger dagens samfunn og tiltrekker nye brukergrupper.



Hvem er målgruppen?

Universitetsmuseet definerer **det nysgjerrige mennesket** som sin målgruppe, og ønsker å treffe den undrende, spørrende, studerende og vitebegjærlige. Gjennom interaktive elementer engasjerer Tidskapsel det nysgjerrige mennesket og oppmuntrer til oppdagelse og refleksjon.

Kulturrådets nasjonale bruker- og bruksundersøkelse i museene 2019 viser at kun 13% av besøkende drar alene, som bekrefter museet som en sosial arena (Sjøvold et al., 2020, s. 7). Undersøkelsen viser videre at hver fjerde besøkende drar med familie (Sjøvold et al., 2020, s. 7). Derfor ønsker vi å appellere til to eller flere generasjoner som besøker museet sammen, og styrke relasjoner mellom barn, foreldre og besteforeldre.

DET NYSGJERRIGE VI

Innsiktmetoder

Innledningsvis i prosjektet ønsket vi å forstå hvordan man skaper gode museumsopplevelser. Videre ville vi samle tanker om teknologi, fremtid og tiårene fra 1950 til 2000. Våre sentrale metoder for dette var:

1 Museumsbesøk

Feltstudier ved fire museum, visnings- og vitensentre, for å undersøke hvordan besøkende interagerer med utstillinger i sin reelle brukskontekst.

2 Intervju

Syv semistrukturerte intervjuer med pedagoger, verter og andre museumsansatte, for å få innsikt i museumsopplevelser, målgrupper og interaktive utstillinger.

3 Spørreundersøkelse

Digital spørreundersøkelse med 56 respondenter, for å utforske forhold til teknologi og fremtidstanker nå og i oppveksten. Respondentene var født mellom 1950- og 2000-tallet, grundig representert på tvers av generasjoner.

4 Barndom-bøker

Bøkene i Barndom-serien av Kristin von Hirsch, Frøy Lode Wiig og H. K. Hartvedt skaper et tidsbilde av oppvekst i Norge og samfunnet gjennom de seks aktuelle tiårene. Innsikten benyttet vi for å generere manus og visuelt innhold til KI-avatarene.

Brukertesting

Gjennom flere iterasjoner av designprosessen, brukertestet vi løsningen.

Vi gjennomførte brukertester med to generasjoner av ulik digital kompetanse – begge potensielle museumsbesøkende. Første brukertest ble utført med studenter på campus, hvor vi bygget en prototype av installasjonen. Vi satte opp pulter som veggger og post-it-lapper som fremtidskortene, som vist under. Andre brukertest ble utført med to eldre ved Bergen Offentlige Bibliotek sitt Datahjelp-tilbud.

Før utstillingsåpning brukertestet vi også med besøkende på Universitetsmuseet for å vurdere hvordan installasjonen oppleves i utstillingsrommet.



OPPDAGELSER

Vår endelige løsning er basert på følgende sentrale funn fra innsiktsfasen:

**“Det som fanger er historier,
en fortelling”**

Kunnskapsvertene ved Universitetsmuseet observerer og interagerer daglig med besøkende. De får innsikt i målgruppens behov og opplevelser, og kunne fortelle oss at det er historier som trekker folk inn. Vertene uttrykket samtidig en interesse for noe som viser hvordan ting var før og hvordan fremtiden kan bli.

“Man vil gjerne finne seg selv eller noen i slekten”

I et intervju med en museumspedagog ved Norges Fiskerimuseum diskuterte vi Tidskapsel som konsept. Museumspedagogen poengterte at siden installasjonen tematiserer tid, kan besøkende ha interesse for å finne noe tilknyttet seg selv eller familiemedlemmer. I spørsmål om hvilket tiår man helst ville lyttet til, sa en av studentene vi brukertestet med: ”Jeg ville valgt 70-tallet, siden foreldrene mine var små da.” Andre begrunnet valget med aspekter av egen oppvekst, slik én svarte i spørreundersøkelsen: ”Tiåret jeg var ferdig med gymnaset og valgte veien videre!”

Kombinere det digitale og analoge

På besøk hos Storeblå visningssenter for havbruk, oppdaget vi at de brøt sitt heldigitale uttrykk ved å stille spørsmålet: ”Hva er viktigst for deg?” Besøkende svarte ved å feste klistrelapper til ulike svaralternativer. Ved å kombinere det digitale med det analoge og personlige, skaper visningssenteret en allsidig opplevelse for de besøkende.



Fra brukertestene:

- 1 “Føltes ut som man går inn i en tidsmaskin”**
- 2 “Likte bedre Kl enn ekte person som snakker”**
- 3 “Hver gang jeg fyller ut en sånn lapp så føler jeg at jeg er med i prosjektet”**

Glimt fra den praktiske utviklingen av installasjonen.



"Å se tilbake på tidligere fremtidsvisjoner er ofte en underholdende øvelse. Det er ofte en påminnelse om to ting: 1) hvor fort fremtidsbilder blir utdatert, og 2) hvor sakte utviklingen strengt tatt går.

Vi er fremdeles ganske langt unna de futuristiske oppfatningene av hvilket samfunn vi kom til å leve i etter år 2000, slik man så for seg dette fjerne årstallet på 1950-, 1960- og 1970-tallet."

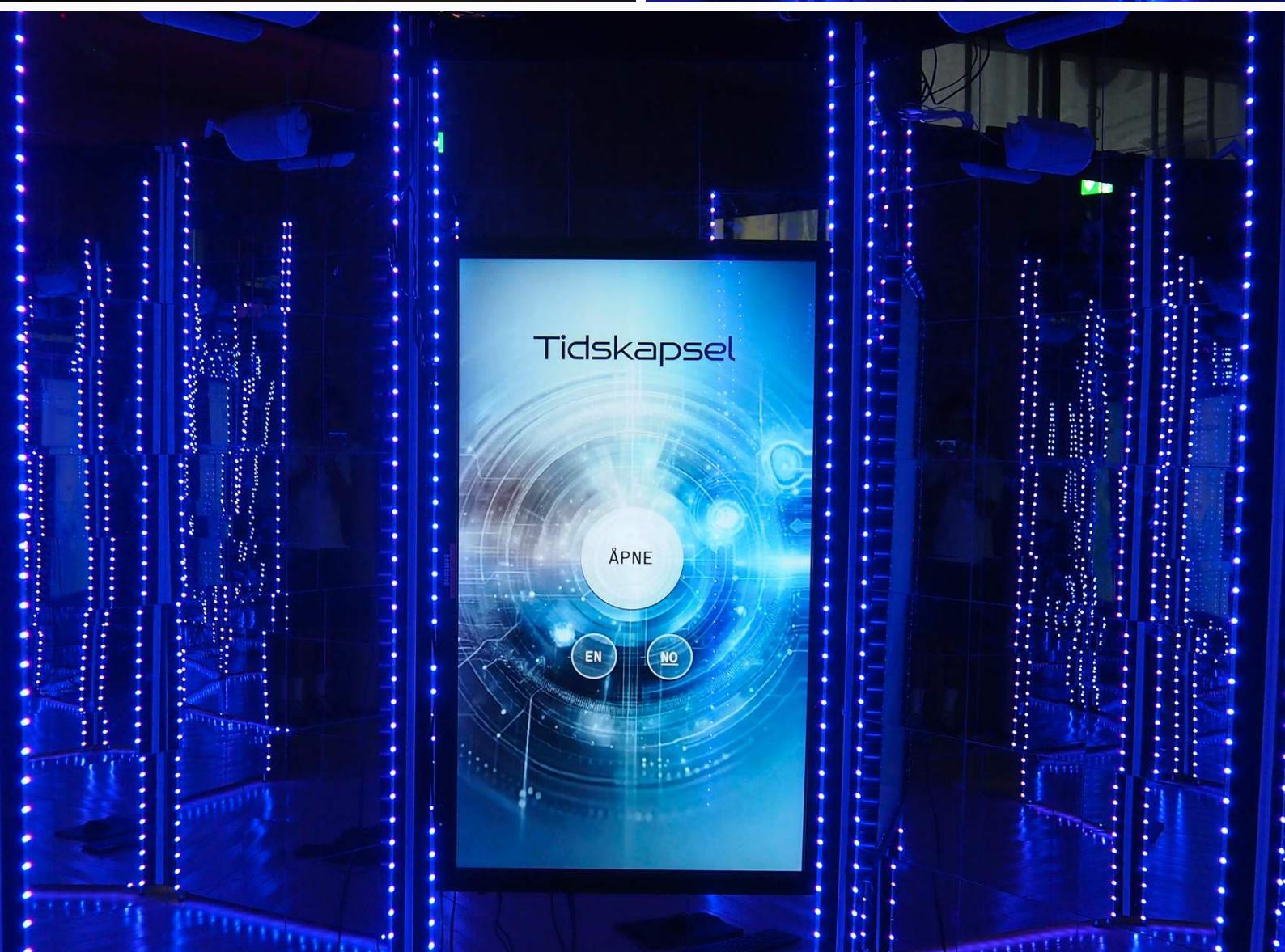
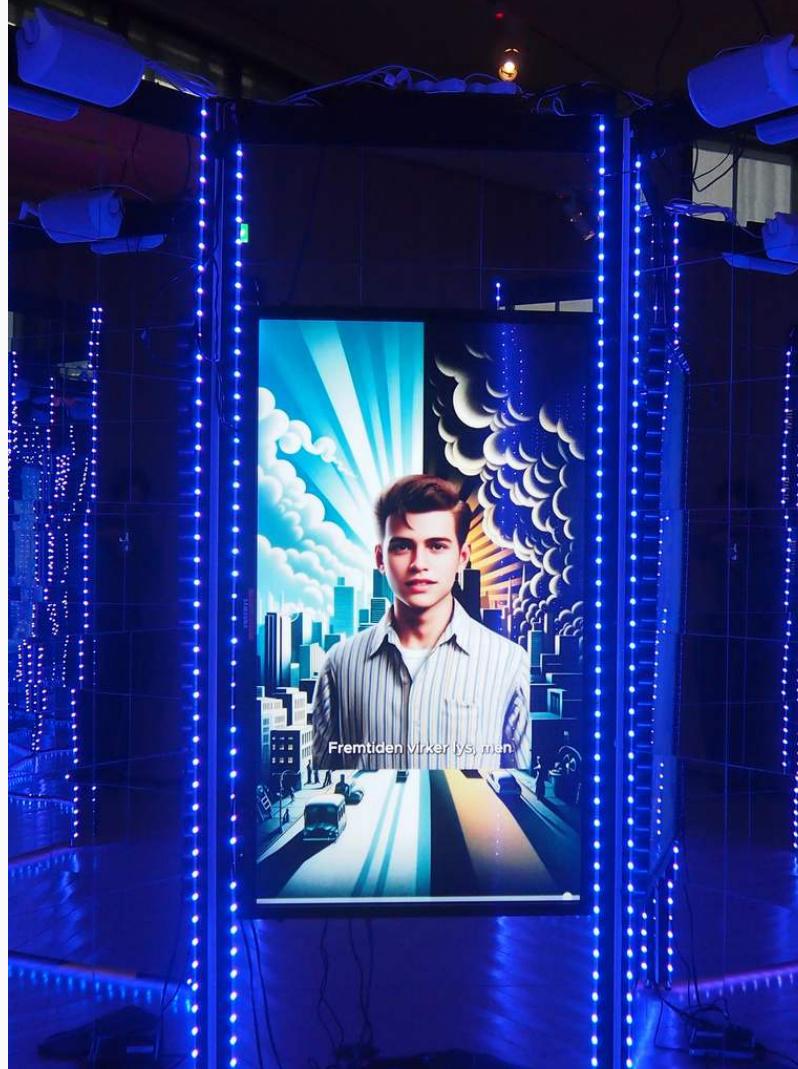
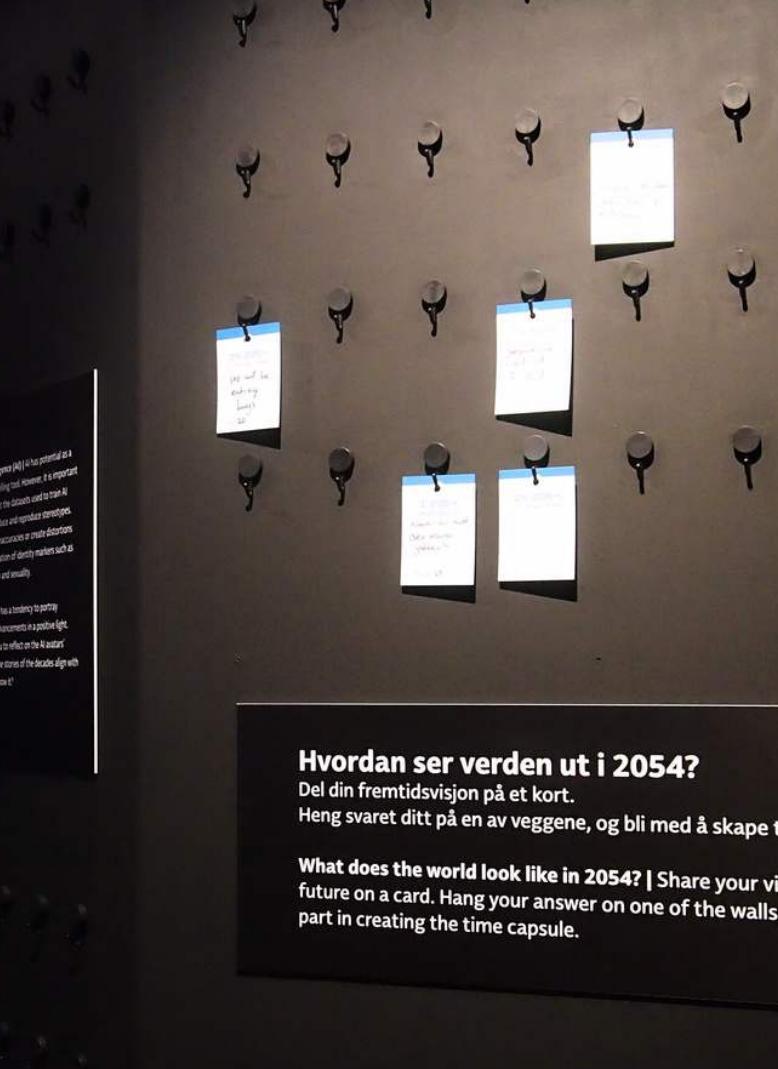
– Museum og samfunn
(Hylland et al., 2020, s. 137)



Endelig installasjon

TIDSKAPSEL

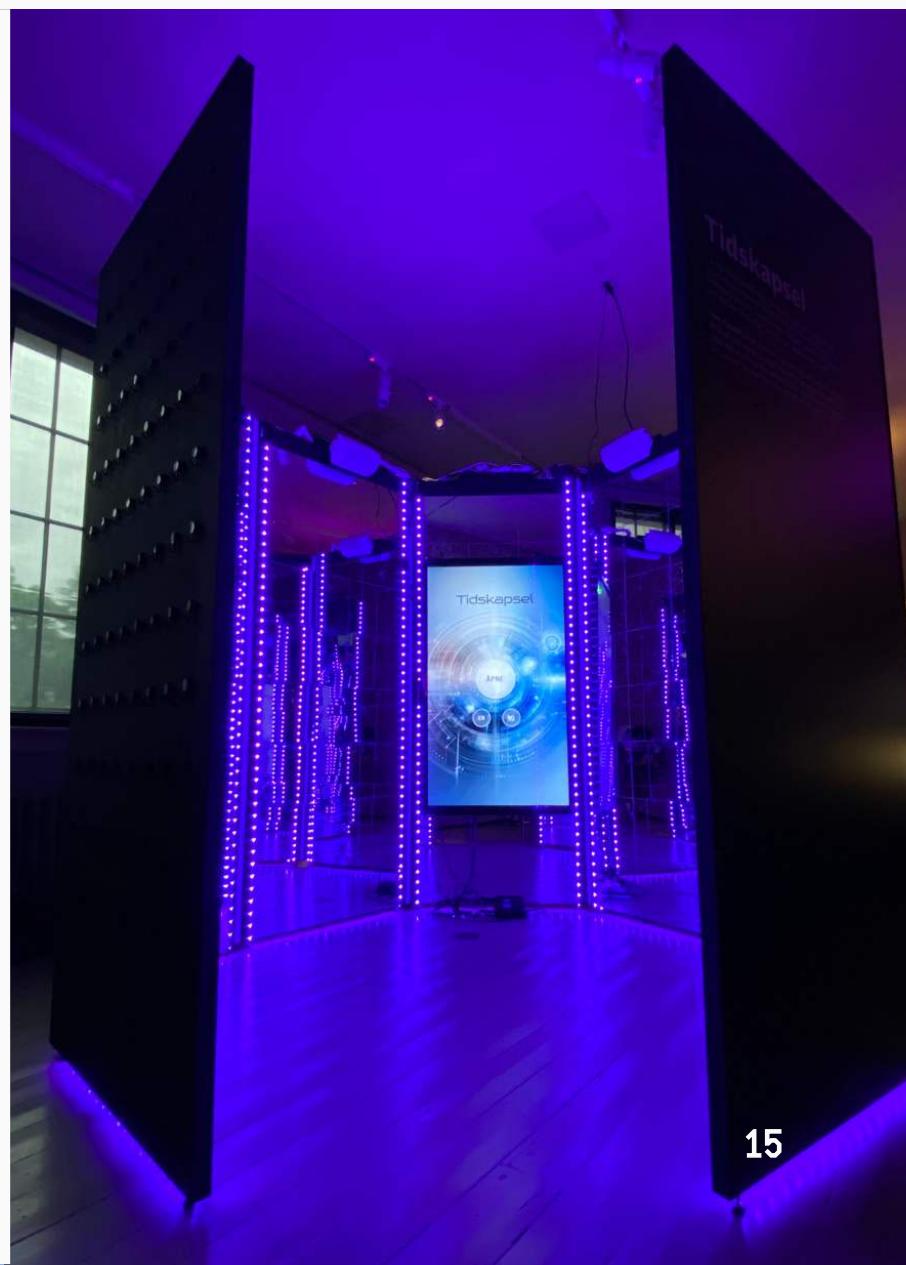




Tre inn i tidskapselen

Det nysgjerrige mennesket trer inn i oktogenen og blir med på en reise gjennom tid og teknologi.

Speilene på veggene symboliserer et rom for refleksjon – du reflekteres i suet, samtidig som du lytter til refleksjoner fra fortiden. Det blå LED-lyset skaper følelsen av å tre inn i en tidsmaskin. På utsiden av tidskapselen kan du lese om installasjonen, dele din fremtidsvisjon på et kort og henge svaret ditt på en knagg.





Det Instagramvennlige rommet lokker museumsgjestene inn med muligheten for en god speilselfie.

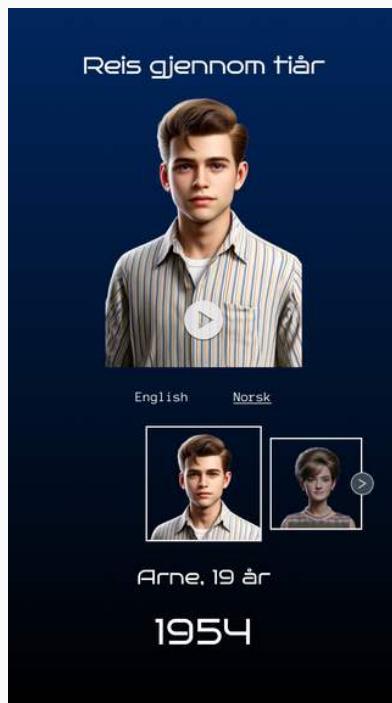
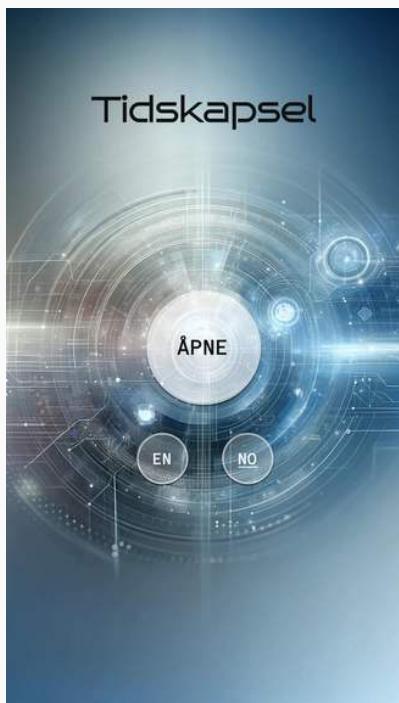
Møt KI-avatarene

Inne i tidskapselen møter du KI-avatarer vist som videoer på trykkskjerm. Har du lyst å møte dem? [Trykk her!](#)

Du **åpner** tidskapselen,

reiser gjennom tiår og

lytter til fortidens tanker



Avatarene representerer ungdommer fra tiårene mellom 1954 og 2004, som ser fargefjernsyn med familien, spiller arkadespill med venner eller samler på CD-er. Avatarene forteller om teknologisk innovasjon, fra kjøleskap på kjøkkenet til mobiltelefoner som passer i lommen. I tillegg formidles visjoner og drømmer for fremtiden, som reiser til månen, roboter og flyvende biler!

Museumsgjesten kan tidligst ha vært ungdom på 50-tallet, og det første året er derfor 1954. Generasjonene kan mimre og lære om hverandres oppvekst, og unge kan gjenkjenne seg i jevnaldrendes tanker. Vi utfordrer deg til å reflektere over KI-avatarenes fortellinger. Samsvarer historiene om tiårene med virkeligheten, slik du kjenner den?



1954

Arne, 19 år

"Min mor drømmer om å ha elektriske apparater, som kjøleskap, på kjøkkenet!"



1964

Anna, 21 år

"Med fjernsynet fikk vi et mye nærmere forhold til det som skjedde utenfor Norge."



1974

Arvin, 22 år

"Flere har bil, men telefonen er fortsatt altfor dyr for daglig småprat."



1984

Bente, 19 år

"Etter skolen stikker jeg og vennene mine ned til arkadehallen og spiller Pac-Man."



1994

Lars, 20 år

"Vi snakker små bærbare PC-er og internett som totalt endrer gamet."



2004

Karoline, 13 år

"Med MSN og Skype chatter vi i timesvis, og føler oss nærmere venner og familie."



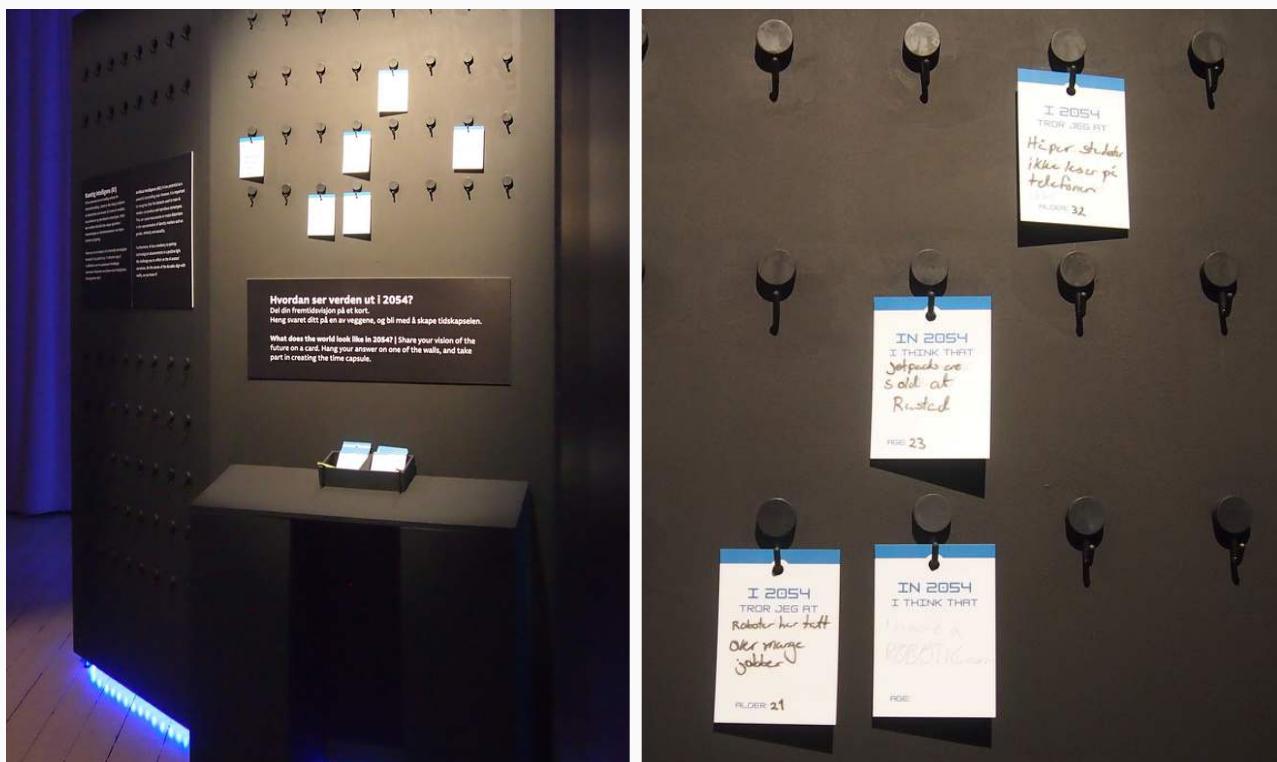
Reis gjennom tiår

An interactive digital kiosk with a large screen. The screen shows a woman with blonde hair in a patterned dress. Below the screen, there are language options: "English" and "Norsk". At the bottom, there are two smaller portrait images: one of the same woman and another of a man. A blue circular arrow button is located between the two portraits. The background of the kiosk is dark with blue LED lights.

I 2054 tror jeg at...

Hvordan ser verden ut i 2054? Kortene inviterer deg til å dele dine redsler, håp og forventninger til fremtiden. Du velger selv hva du vil skrive – det kan være personlig eller upersonlig, smått eller stort.

Kortene appellerer til det nysgjerrige mennesket – til deg som undrer og stiller spørsmål rundt fremtiden, og som vil utforske andres svar. Papir og tusj blir kraftfulle verktøy for medvirkning, og enten du gjør det alene eller sammen med andre, blir du med på å **fysisk** bygge en tidskapsel.



Kanskje håper du på det samme som foreldrene dine eller frykter noe helt annet enn dine barn? Gjennom alder-feltet på kortene kan du lese hva som skiller eller samler generasjonenes fremtidsvisjoner.

TIDSKAPSEL SKAL VÆRE...

Når utstillingen åpner den 3. juni 2024 tror vi at Tidskapsel avdukes som en **tiltrekkende**, **tilgjengelig** og **tankevekkende** installasjon.

Tiltrekkende

For å ivareta og øke sin relevans er det avgjørende at Universitetsmuseet beholder og tiltrekker nye brukergrupper. Ved å implementere KI i utstillingen kan museet innovere sine praksiser og opplevelser, og nå det **teknologinysgjerrige** mennesket.

Universitetsmuseet mener at den beste museumsopplevelsen både involverer **læring**, **eskapisme**, **estetikk** og **underholdning**. Gjennom Tidskapsel lærer du om tiår, teknologi og dine nære – deres oppvekst eller tanker om fremtiden. Du oppslukes i rommet og dras med på en reise gjennom tid, noe som gjør opplevelsen eskapistisk. Dette forsterkes av den sansestimulerende og Instagramvennlige estetikken, med speil, lys og mengden kort på veggene. Samlet gjør dette installasjonen underholdende og tiltrekkende.

Tilgjengelig

Universitetsmuseet skal være et tilgjengelig museum for alle. For å nå et bredt publikum har universell utforming vært sentralt både i det digitale grensesnittet og den fysiske utformingen av Tidskapsel.

Installasjonen kan oppleves både på norsk og engelsk. Videoene er tekstet slik at du uavhengig av hørselsevne får med deg innholdet, og tidsmarkøren forteller deg hvor lenge det er igjen av videoen.

Tidskapsel oppfyller museenes retningslinjer for tilgjengelighet. Dette inkluderer breddemål i passasjer, svingradius for rullestol og tekstens høyde fra gulvet. Alle kan interagere med trykkskjermen og lappene, selv om elementene strekker seg i høyde. Lappene kan henges høyt og lavt, og er utformet med størst mulig hull for å være enklest å henge opp. For å bestemme hvor trykkskjermen skulle plasseres, lånte vi noen skolelever på museumsbesøk, som vist under.



Tankevekkende

Universitetsmuseet deltar i samfunnsdebatten gjennom utstillinger som utfordrer gjestene og stimulerer til refleksjon. Tidskapsel vekker tanker både rundt KI og fortid, samtid og fremtid.

Du vil oppleve at det ikke er alt fra tiårene som har fått sin plass i fortellingene. Likevel, eller nettopp derfor, kan tidskapselen vekke refleksjoner – du husker ting som er nevnt, og savner ting som er glemt. Kanskje er du ung, og tiårene før deg virker fjerne. Da kan du få et bilde av hvordan de som var unge før deg, som dine foreldre eller besteforeldre, opplevde teknologi og verden rundt seg.

"Museet har som mål å demokratisere kunnskap" sier kurator ved Universitetsmuseet, Åshild Sunde Feyling Thorsen (sitert i Nyre og Toppe, 2024). Installasjonen oppnår dette ved å tematisere positiv og negativ bruk av ny teknologi og KI. I Tidskapsel kan generasjonene sammen reflektere og lære om KI.

Siden Tidskapsel visualiserer KI-genererte personer, mener vi det er viktig å poengtere risikoen KI har for å reproduksere stereotypier. Gjennom installasjonstekst oppfordrer vi deg til å reflektere over dette:

Kunstig intelligens (KI)

KI har potensial som et kraftig verktøy for historieformidling. Likevel er det viktig å erkjenne at datasettene som brukes til å trenne KI-modeller, kan produsere og reproduksere stereotypier. Dette kan medføre faktafeil eller skape skjevheter i representasjon av identitetsmarkører som kjønn, etnisitet og legning.

Videre har KI en tendens til å fremstille teknologiske fremskritt i et positivt lys. Vi utfordrer deg til å reflektere over KI-avatarenes fortellinger. Samsvarer historiene om tiårene med virkeligheten, slik du kjenner den?

Artificial Intelligence (AI) | AI has potential as a powerful storytelling tool. However, it is important to recognise that the datasets used to train AI models can produce and reproduce stereotypes. This can cause inaccuracies or create distortions in the representation of identity markers such as gender, ethnicity and sexuality.

Furthermore, AI has a tendency to portray technological advancements in a positive light. We challenge you to reflect on the AI avatars' narratives. Do the stories of the decades align with reality, as you know it?

TAKK!

Ta med deg den nysgjerrige familien din på Universitetsmuseet fra 3. juni, tre inn i tidskapselen og bli med på reisen gjennom tid og teknologi. Når utstillingen åpnes, åpnes tidskapselen... Velkommen!



Fra venstre:

[**Fredrik Hajian**](#)
leohajian@gmail.com

[**Susanne Ziener**](#)
suzieneer@gmail.com

[**Veslemøy Holden Heggen**](#)
veslemoyhh@yahoo.no

[**Helene Reitan**](#)
helenereitan@gmail.com

Takk til Universitetsmuseet i Bergen og TekLab for et utrolig spennende og morsomt samarbeid, og all deres innsats for å gjøre prosjektet vellykket! Tilliten og varmen de ansatte ved museet har vist oss førte til at vi umiddelbart følte oss velkomne. En stor takk også til alle andre involverte i prosessen for deres engasjement og støtte!

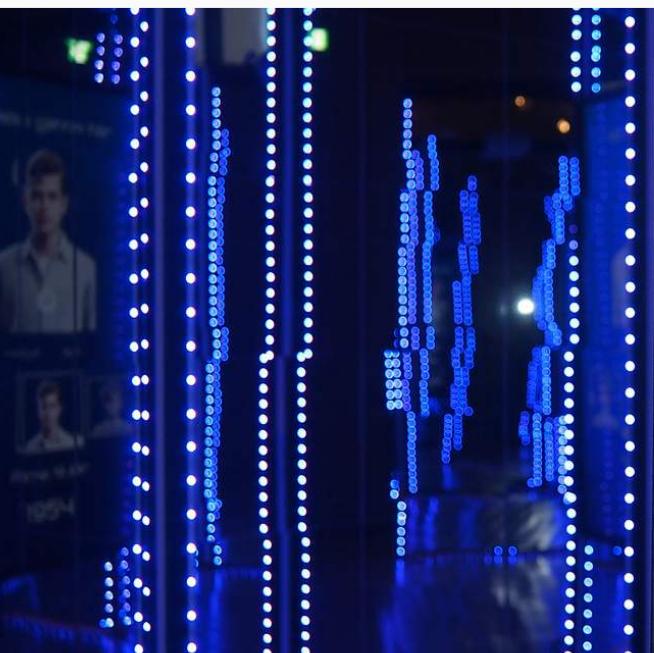
REFERANSER

Hylland, O. M. et al. (2020) **Museum og samfunn: En utredning om museenes samfunnsroller i lys av museumsreformen.** (Telemarksforskning-rapport 548/2020). Oslo: Kulturdepartementet. Tilgjengelig fra:

<https://www.regjeringen.no/no/dokumenter/museum-og-samfunn/id2715676/>
(Hentet: 21. mai 2024).

Nyre, L. og Toppe, R. (2024) **Snart åpner utstillingen "Kunstig intelligens - venn eller fiende".** Tilgjengelig fra: <https://teklab.uib.no/artikler/utstilling-kunstig-intelligens-skaper-ambivalens/> (Hentet: 20. mai 2024).

Sjøvold, J. M. et al. (2020) **Bruker- og bruksundersøkelsen i museene 2019.** Oslo: Rambøll. Tilgjengelig fra: <https://www.kulturdirektoratet.no/web/guest/vis-publikasjon/-/rapport-fra-brukerundersokelsen-i-museene-2019> (Hentet: 3. mai 2024).



TekLab