

Gjør eldgamle bøker tredimensjonale

Letizia Jaccheri forsker i skjæringspunktet mellom mennesker, data- teknologi og kultur. Nå skal hun få bøker fra 1600-tallet til å bli levende for barn.

Kunnskapsjakten

? Hva får en professor i noe så moderne som programvareutvikling til å interessere seg for flere hundre år gamle bøker?

– Kunstneres bruk av datateknologi har lenge vært mitt forskningsfelt. Jeg og mine doktorgradsstipendiater har sett på hvordan kunstnere bruker såkalt fri programvare. Det nye prosjektet handler om kulturfornidling. Vi skal utforske muligheten for å skape et virtuelt laboratorium på Gunnarus-biblioteket, der skolebarn kan oppleve sjeldne og verdifulle bøker som ellers ikke er tilgjengelig for dem.

? Hvordan skal det skje?

– Bøkene handler om alkymi, magi og naturvitenskap. Min oppgave er todelt. Jeg skal bidra med programvareutvikling, for å gjøre bøkene og bildene tredimensjonale og få figurer og objekter til å leve. Barna skal få en følelse av å gå inn i bøkene. Som forsker skal jeg studere prosessen og finne ut hvordan teknologien bidrar til formidling og hvordan også selve teknologien blir utfordret.

? Hvem samarbeider du med?

– Prosjektet er knyttet til Gunnarus-biblioteket, og ledes av arkolog Alexandra Angeletaki. Dessuten samarbeider vi med Percro-laboratoriet i Scuola Santa Anna i Pisa. I dette prosjektet vil vi bruke den teknologien som er best egnet. Men med min bakgrunn innenfor fri programvare ønsker jeg å gi barna muligheten til selv å endre på programmer og historier. Alt skal ikke være ferdiglaget.

? Du er opptatt av fri programvare. Hvorfor det?

– Den frie programvaren kan lastes gratis ned fra nettet og er tilgjengelig for alle. De frie programmene er ikke bare et billig alternativ til de kommersielle produktene; poenget er også at de er åpne for innsyn, i motsetning til den lukkede programvaren, som for eksempel Microsoft Office. Det gjør den frie programvaren til et godt verktøy for kunstnere. De kan gå inn i kildekoden og endre programmene. Noen av disse programmene er helt unike: med muligheter som ikke finnes i de kommersielle programmene. At det sitter en hel verden av kunstnere der ute

og lager og endrer programmet, synes jeg er veldig fascinerende. Det bryter med konvensjonene på flere nivåer, både at det er kunstnere som gjør dette og at det innebærer en samarbeidsprosess. Vi tenker vanligvis at kunstnere jobber individuelt.

? Hvorfor ønsker noen egentlig å tilby programmer gratis?

– Noen ganger tjener de penger på det, selv om programmet er gratis. De kan tilby andre tjenester, knyttet til programmet, som de tar betaling for. Andre ganger handler det om å skape goodwill. Gjennom å gi bort et program, skaper du aktivitet rundt en bedrift eller et produkt. For mange, særlig innenfor kunst- og kulturverdenen, handler det om å formidle det de jobber med.

? Hva gjør skjæringspunktet mellom kunst, kultur og datateknologi til et viktig forskningsområde?

– Uviklingen går raskt, ikke minst når det gjelder ungdoms kreative bruk av data. Det er viktig å forstå hva som foregår, og fokusere på det som er positivt og gir kunnskap. Vi må gjøre teknologien enda bedre. Når kunstnere bruker data, ser du hvordan kravene til programmene blir utformet nderveis i prosessen. Vi tror også at kunstnerne gir noe til teknologien. For eksempel ligner dagens apper på ting som kunstnere jobbet med for noen år siden. Dataspill er også et beslektet felt. Kreativiteten i programmeringen er viktig. For at vi skal få flere teknologiarbeidsplasser i regionen er det viktig at vi ikke bare importerer lukkede løsninger fra California, men at vi selv skaper dem.

AGNETHE WEISSER 951 98 686
agnethe.weisser@adresseavisen.no

PROFIL

Letizia Jaccheri

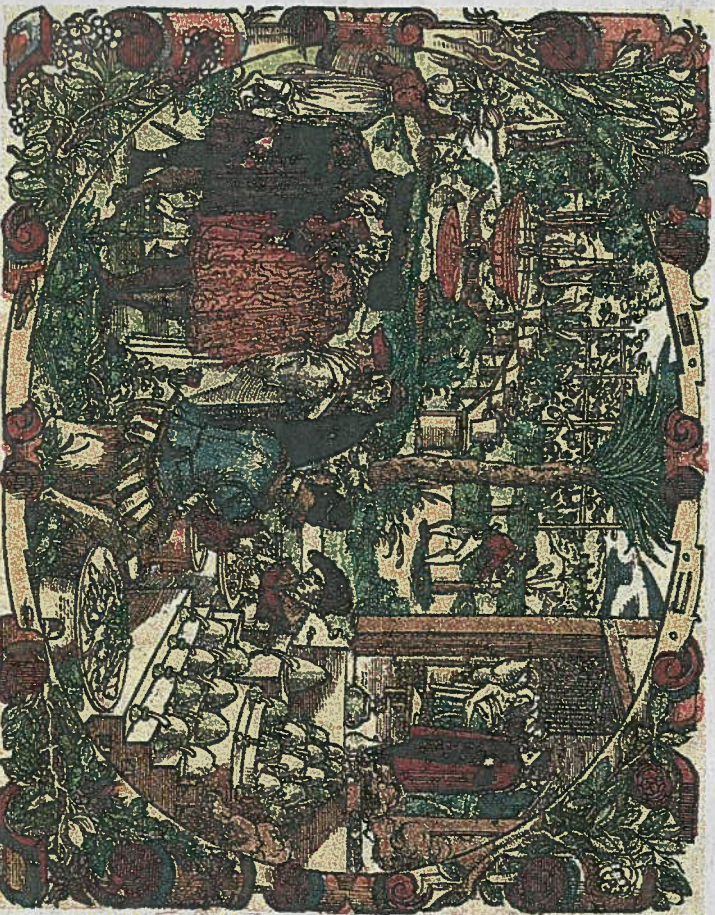
- 46 år gammel fra Pisa, Italia
- Professor i programvareutvikling
- Leder ArTe – et forskningsprosjekt innenfor kunst og teknologi.
- Er i gang med MuBli, et prosjekt som skal utforske mulighetene for å gi skolebarn en tredimensjonal opplevelse av bøker i Gunnarus-biblioteket. Prosjektet finansieres av Nasjonalbiblioteket.



Datapynt: Letizia Jaccheris interesse for data og kunst kommer også til uttrykk i kåpen og kjolen som henger på kontoret, pyntet med enkle, lysende små datamaskiner. Foto: AGNETHE WEISSER

– For at vi skal få flere teknologiarbeidsplasser i regionen er det viktig at vi ikke bare importerer lukkede løsninger fra California, men at vi selv skaper dem.

LETIZIA JACCHERI, professor i programvareutvikling



Destillering: Her samles og bearbeides urter som så destilleres. Ved hjelp av datateknologi ønsker Letizia Jaccheri å gjøre scenen fra boken Kräuterbuch av Adam Lonicer (ca 1590) levende og tredimensjonal. Foto: AGE HOJEM/NTNU