

PROSJEKT

Kampen for et pass

<https://www.vg.no/spesial/2022/kampen-for-et-pass/>

REDAKSJON

Verdens Gang (VG)

Kategori A) Stor redaksjon

INNSENDT

Data-SKUP 2022

INNSENDERE

Oda Leraan Skjetne, 926 25 503, odals@vg.no

Tom Byermoen, 957 31 220, tom.byermoen@vg.no

Sven Arne Buggeland, 911 82 801, sven.buggeland@vg.no

Petter Tjernshaugen

Takk til:

Einar Otto Stangvik

1. INNLEDNING

Etter to år med pandemi og lite reiseaktivitet skulle “hele Norge” reise utenlands i 2022. Men politiet klarte ikke å utstede pass til alle som ønsket det. Passkrisen var en av de aller største nyhetshendelsene i Norge våren 2022.

Problemet var sammensatt, men i hovedsak handlet det om problemer med selve produksjonen av det nye norske passet – en svært komplisert prosess. Ingen medier hadde klart å få ut konkrete nyheter på hvor problemet var eller presentere dette på en god måte. Gjennom kreativ historiefortelling og tilgang til kilder ingen tidligere hadde fått tak i, kunne VG presentere en unik digital reise inn i det nye hypermoderne passet alle skulle ha tak i.

2. SLIK KOM ARBEIDET I GANG

Krigen i Ukraina var den største hendelsen VG dekket våren 2022. Store deler av nyhetsredaksjonen jobbet med å dekke krigen, sammen med Redaksjonell utvikling – en avdeling med særlig ansvar for datajournalistikk og digital historiefortelling. Sammen hadde vi utviklet en egen spesial (<https://www.vg.no/spesial/2022/ukraina/>) som dekket krigen dag for dag med oppdaterte kart, tekst og videoer.

En nøkkelperson i dette arbeidet var journalist Oda Leraan Skjetne i VGs breaking-avdeling. Tom Byermoen fra redaksjonell utvikling jobbet tett med Oda med Ukraina-spesialen. Gjennom mange år har de jobbet sammen på flere prosjekter i VG, som blant annet [Helge Ingstad](#) og [Corona-spesialen](#). God personkjemi og et felles ønske om å lage saker som går litt i dybden, ofte kalt “nerdesaker” internt, var altså grunnlaget før “Kampen for et pass” ble laget.

På starten av sommeren hadde utviklingen i krigen begynt å stagnere og det krevde mindre ressurser å opprettholde Ukraina-spesialen. Oda ble bedt om å jobbe mer med passkrisen – et tema hun også har arbeidet med [tidligere](#).

Onsdag ettermiddag 1. juni tok Oda og Tom en uformell prat over pulten om diverse utbedringer av Ukraina-spesialen og snakket om at det hadde vært gøy å lage en mer nerdete sak på pass-problemet. Vi ønsket å finne ut konkret hva det er som gjør det så vanskelig å lage det nye passet. Oda har funnet politiets [passveileder](#) som gjorde det mulig for oss å se mer detaljert på alle bestanddelene i et pass. Tom har lang erfaring med informasjonsgrafikk og så umiddelbart potensialet til å lage en digital historie med dette som kildegrunnlag.

Tilfeldigvis hadde Redaksjonell utvikling et hemmelig ess i ermet akkurat denne uken. Petter Tjernshaugen – en 15-åring som hadde arbeidsuke i VG. Petter har stor interesse for 3d-modellering og har i løpet av uken levert den ene 3d-modellen raskere enn den andre. Så rask var han at vi allerede på onsdag hadde gått tom for arbeidsoppgaver han kunne bryne seg på.

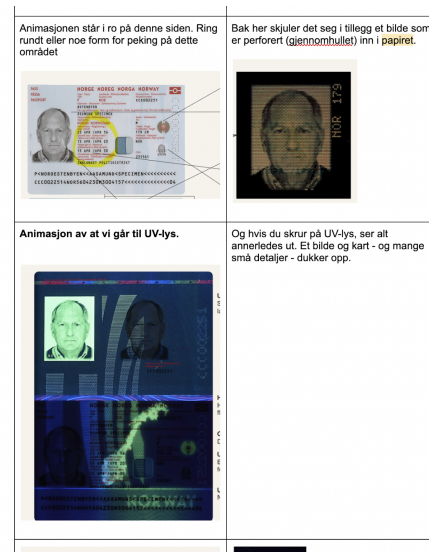
Torsdag morgen begynte arbeidet med pass-saken. Petter ble satt inn i saken og gikk straks i gang med å modellere et pass. Tom fikk tak i et pass og laget et raskt storyboard som Petter begynte å jobbe etter. Etterhvert flytter vi storyboardet over til et Google dokument som Oda kunne begynne å fylle inn med tekstdetaljer, og vi kunne legge inn og løse kommentarer fortløpende.

Mens Petter jobbet med 3d-modellen, jobbet Tom med den tekniske utviklingen og design av spesialen, mens Oda skrev tekster og jaktet kilder som kunne fortelle oss nøyaktig hvor problemene lå.

Allerede torsdag ettermiddag hadde vi store deler av manuset klart og Petter hadde kommet langt med 3d-modellen.

Vi så at vi kom til å klare å presentere en veldig god og pedagogisk visuell gjennomgang av passet. Men vi ønsket oss også en nyhet vi kunne fronte saken med. Hittil hadde ingen lykkes med å få konkrete detaljer om hvorfor det var så vanskelig å produsere passene. Men Oda fikk tak i nøkkelpersoner i POD som sikret oss verdifull informasjon. Dette ble en viktig kilde for videre arbeid med spesialen.

Fredag morgen fortsatte arbeidet. Ved hjelp av den gode kontakten med POD fikk Oda mulighet til å kontakte passleverandøren Thales, som hittil bare har uttalt seg i generelle ordlag gjennom en kommunikasjonsavdeling. Midt på dagen var 3d-modellen ferdig og det var klart for å jobbe med såkalt rendring – som består av å eksportere en videosekvens av 3d-modellen, bilde for bilde. Dette



kan være det mest frustrerende med å jobbe med 3d. Å eksportere en hel 3d-animasjon kan ta mange timer. Og når resultatet er klart kan vi ha bommet med animasjonene som skal tilpasses historiefortellingen med millisekunder.

Den tekniske løsningen er laget i React/Next hvor man scroller gjennom en serie tekstblokker som hentes fra et Google dokument kodet med ArchieML. Parallelt med at man scroller, blar man seg frem og tilbake i en videofil. Hvis videofilen ikke er perfekt timet med tekstblokken må hele videosekvensen rendres på nytt. Etter første rendring var det klart at vi har gjort noen småfeil. Derfor måtte hele 3d-modellen rendres på nytt.

To timer gjensto av Petters arbeidsuke i VG. Saken var også planlagt som oppslag på VG fredag kveld.

Siden det oppsto diverse småproblemer med 3d-modellen, tok vi kontakt med Einar Otto Stangvik, avdelingens 3d-ekspert. For å rekke deadline vi hadde satt til klokka 16.00, kom Einar med noen innspill til Petter og sendte hele modellen til en såkalt renderfarm – en tjeneste man kan betale for på nett for å rendere 3d-modeller mye raskere ved hjelp av andre datamaskiner.

Klokken 15.50 hadde vi fått tilbake 3d-modellen, konvertert den til video og lastet den opp til VGs servere. Og med unntak av ett svar fra Thales var spesialen klar.

Klokken 17.30 fikk Oda svar fra Thales med nye konkrete opplysninger om hva som var problemet. Oda var på vei i bil til Trøndelag, men mellom fjellene og dårlig dekning, klarte hun å legge inn de nye opplysningene og saken var klar til publisering.

3. PRESENTASJON: 3D

Hele historien er drevet av en 3d-modell som er animert. Modellen er laget i programmet [Blender](#) – et open source verktøy som begynner å bli fullt på høyden med dyre 3d-programmer som [Maya](#).

Ved hjelp av dette programmet ble passet bygd opp fra bunnen av, side for side. Deretter ble modellen animert til å tilpasses historiefortellingen. En animasjonssekvens til hver tekstblokk. Animasjonen ble stykket opp med tre lengre tekstpassasjer, som gjorde det lettere for oss å legge inn lengre tekst og detaljer i etterkant uten at det gikk utover videoanimasjonen. Det gjorde det også lettere for nettleseren som kunne laste ned tre ulike videofiler fremfor én stor.

4. SPESIELLE ERFARINGER

I begynnelsen av mai ble vi kontaktet av moren til Petter Gramnæs Tjernshaugen (15). Hun jobber som journalist i E24 og hadde merket seg at redaksjonell utvikling i VG hadde gjort noen prosjekter i 3D. Hun beskrev sønnen som “rå i Blender” og lurte på om han kunne jobbe med oss da han skulle ha arbeidsuke på ungdomsskolen.

Sjelden har en elev på arbeidsuke truffet så godt på timing og sted. Redaksjonell utvikling er en spesialisert avdeling med en faggruppe som er eksperter på programmering, data-journalistikk, design, databaser, kart og visualisering. Avdelingen har alltid hatt vanskeligheter med å finne kvalifisert arbeidskraft blant voksne – her fant vi det hos en 15-åring.

5. DETTE ER NYTT

3d-animasjoner har fra tid til annet blitt brukt som deler av historiefortellingen i ulike saker. Her har vi basert hele historien på en 3d-modell. Her kommer man virkelig tett inn på de ulike delene i et pass – på en måte man ikke klarer selv med et pass foran seg. Ikke alle i politiet var så glade for at vi fortalte om alle sikkerhetsdetaljene i passet, men dette var offentlig tilgjengelig informasjon – gjort forståelig for vanlige lesere.

At man scroller gjennom en videosekvens har vært brukt et par ganger i VG tidligere. Her har vi rendyrket denne måten å fortelle en historie på – en type historiefortelling og detaljnivå man sjelder ser i norske, såvel som internasjonale medier.

6. RESULTAT

For å forstå hvorfor pass-produksjonen er så vanskelig og tidkrevende var det avgjørende å gå dypt til verks for å forklare at det er sammensetningen av en rekke ulike sikkerhetstiltak som gjør passproduksjonen så unik og vanskelig.

Å gå så dypt til verks var også avgjørende for at vi klarte å få tak i Thales – slik at VG var det første mediet som kunne gi nye detaljer om hvorfor de ikke klarte å levere nok pass.

Det er også verdt å merke seg at hele spesialen ble laget av tre personer på to dager – nesten utelukkende innenfor normal arbeidstid. Når de riktige ressursene treffer hverandre kommer man langt.

Kampen for et pass har 490.000 visninger pr. 4. september 2022.