

fredens hus

Datum:
2021-01-22

Från:
Fredens Hus

Till:
Forum för utställare

Info och motivering till årets utställning 2020

Utställningens namn

Dear Planet - Gameshow

Placering/Plats

Premiär i Uppsala på Gränbystadens galleria. Gått vidare på turné till Marinmuseum i Karlskrona. Under VT 2021 går vidare till Örebro och Jokkmokk.

Produktionstid/Visningstid

Produktionstid 1 år. Visningstid har anpassats efter pandemin och hade 2 månader på premiärplatsen. Går på turné utan slutdatum.

Storlek (kvm)

100

Budget för utställningsproduktion

Ingår (externa tjänster, materialkostnader): 310 000 kronor

Inte ingår (lokalkostnad, fasta löner): 300 000 kronor

Kontaktperson, mailadress och telefonnummer

Camilla Winter Jarlgård, camilla@fredenshus.se, 0703756419

Beställare/Producerande verksamhet

Fredens Hus

Utställningsteam

Jesper Magnusson

Sofia Bergström

Camilla Winter Jarlgård

Åsa Thulin

Oscar Ohlson

Antonio Basala

Fredrik Borg

Fredens Hus
Organisations nr:
802416-0262

Postadress
Smedsgränd 2B
75320 Uppsala.

Telefon
018- 500 008
E-post
info@fredenshus.se

www.fredenshus.se



fredens hus

Motivering

Berättande

Utställningen syftar till att försöka bryta ner kontroversiella och komplexa hållbarhetsfrågor till engagerande och lättillgängliga beståndsdelar. Utvecklingen av Gameshowen började som ett experiment. Vi har i flera sammanhang producerat fysiska utställningar som sedan gjorts om till digitala upplevelser. I detta fallet hade vi ambitionen att hitta en digital grundplattform och sedan bygga ut den i ett fysiskt format. Vi samarbetade med ett spelföretag som är vana att arbeta med tävlingskoncept men inte med det fysiska rummet.

Dramaturgin är inte beroende av en viss ordning och inte heller att man måste ta del av alla delar. Man kan även komma tillbaka vid senare tillfälle för att slutföra eller förbättra sina resultat. Vi har inte stött på ett liknande koncept i utställningssammanhang i Europa.

Gestaltning

Utställningen är skapad för att ge en ny och oväntad upplevelse för alla typer av besökare. Den ska engagera, utmana och intressera. Den skapar en helhetsupplevelse där den tematiska formen med cirkus/steampunk-detaljer innebär en upplevelse i sig. Fokus har legat på att skapa ett rum i rummet där besökaren kan bryta av helt från omgivningen. Utställningen är skapad i en total helhet och är inte beroende av väggar eller övrigt ljus. Utställningen är byggd för att turnera och transporteras.

Det går lika bra att uppleva utställningen på egen hand som i en grupp med eller utan en spelledare. Samtliga moment i utställningen finns i digitalt format men två moment har också lyfts ut till fysiska spelmaskiner där fokus ligger på interaktion och snabbhet hos besökaren. Tävlingsandan genomsyrar hela konceptet.

Utställningen är byggd hållbart, digitalt såväl som fysiskt för att kunna återanvändas med ett nytt tema och innehåll. Den digitala grundplattformen är lättnavigerad och vi kan själva byta ut tematiskt innehåll och layout. Vi har redan börjat diskutera framtida innehåll i nya Gameshow-utställningar.

Det digitala innehållet i utställningen är också utformat så att det enkelt kan laddas ner på en vanlig dator och man kan därmed använda sig av innehållet digitalt på plats i sin skola, museum eller annan kulturinstitution.

fredens hus

Publikvänlighet

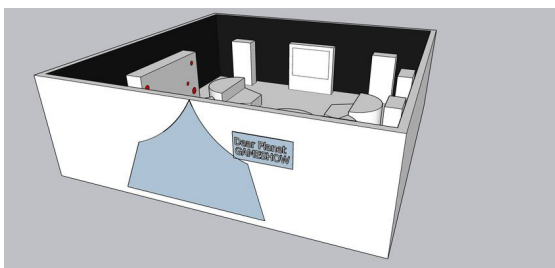
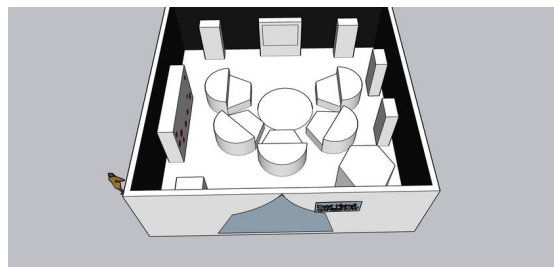
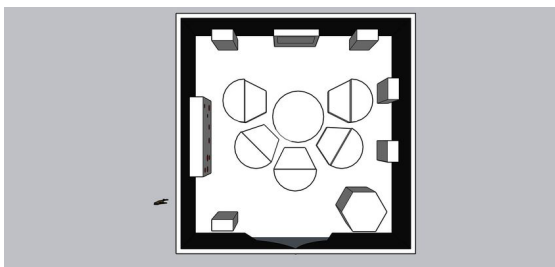
Utställningen är byggd för att visas på platser där människor rör sig naturligt i sin vardag. Det kan t.ex. handla om ett köpcentrum där besökarna inte förväntar sig en utställning om svåra frågor. Vi har märkt att utställningens form och utseende spelar roll för att locka in besökaren.

Besökaren interagerar och genomför momenten med sin telefon eller via en surfplatta som går att låna på plats. Man behöver inte ladda ner någon app. Tävlingsmomenten skapar engagemang och leder till att besökaren kommer flera gånger.

Metod

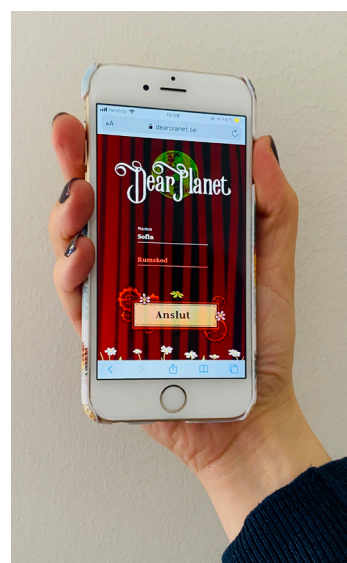
Fredens Hus har i uppdrag att testa gränser med utställningsmediet och utveckla det. Det har vi gjort ur flera perspektiv i denna produktion. Mycket fokus har legat på att tänka hållbart. Det har varit viktigt att återanvända så mycket som möjligt av saker vi redan har eller att köpa in saker begagnat. Framtidsperspektivet har också varit viktigt med förändringsbara former och verktyg. På så sätt försöker vi nå en så liten påverkan på klimatet som möjligt i denna produktion. Produktionen är en av tre i ett större projekt som finansierats av Svenska Postkodstiftelsen. Vi har även i uppdrag att inta ett forskningsperspektiv på hur besökare faktiskt lär sig saker. Då är det särskilt intressant att hitta nya former av utställningsmedier.

Planritning, planskiss eller modellfoto

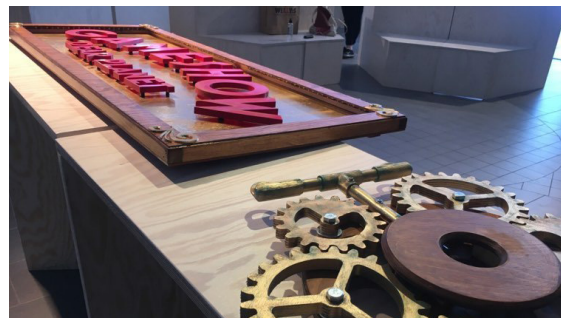
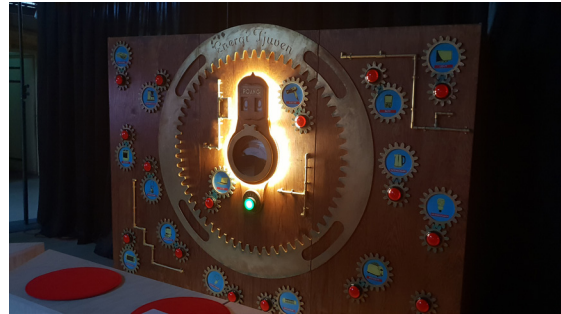


fredens hus

Bilder och Film
Foto: Fredens Hus



fredens hus



Filmklipp - Modulen Energi-tjuven:

<https://drive.google.com/file/d/1AIZVOqvKGIXTjnXGx-EBAMjGCtTgdfLY/view?usp=sharing>

Filmklipp - Översikt över utställningsplats köpcentrum:

<https://drive.google.com/file/d/1FLwzaf5-3DKq0n60EGqwKUnsnTHMyHJ5/view?usp=sharing>

Filmklipp - Facebook-teaser 1:

<https://www.facebook.com/306583979393918/videos/3086937491431603>

Filmklipp - Facebook-teaser 2:

<https://www.facebook.com/306583979393918/videos/794341581338727>