

# ÅRETS UTSTÄLLNING 2018

## MOTIVERING

*Utställningens titel:* Play Beyond Play

*Placering/plats:* Tekniska museet, Stockholm

*Varaktighet:* År 2018 till 2022

*Budget:* Ca 9 miljoner ink moms

*Kontaktuppgifter:*

Fanny Söderström Aupeix, Utställningsproducent

[fanny.soderstrom.aupeix@tekniskmuseet.se](mailto:fanny.soderstrom.aupeix@tekniskmuseet.se)

Tel. 08-450 56 51

*Primär arbetsgrupp:*

Beställare/Avd.chef Utställningar & Samlingar: Åsa Marnell

Projektledare: Ann-Sofie Axelsson

Utställningsproducent: Peter Du Rietz (etapp 1), Fanny S. Aupeix (etapp 2)

Pedagogik & Innehåll: Tomas Ribba, Linda Sandberg, Sebastian Flavet

Byggledare: Michael Schleu

Arkitekt: Kelda Bryson-Swartz, AO/EW

Formgivare: BankerWessel

Referensgrupp bestående av representanter från svenska branschorganisationer, spelbolag, högskolor, journalister och influencers kopplat till digitala spel.

Testgrupper bestående av barn/ungdomar mellan 10-18 år.

## MOTIVERING

Play Beyond Play är en immersiv utställning om digitala spel - en världsledande svensk industri där såväl teknik som kreativt skapande står i fokus.

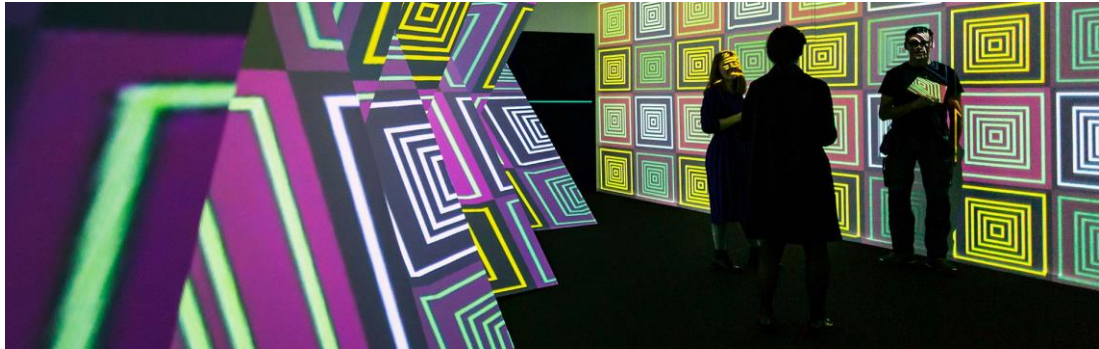


### Dramaturgi & Gestaltning

I utställningen samlas aktörer inom svensk spelindustri, forskning och den enskilde spelaren i en 1 000 kvm stor spelupplevelse. Hit kan besökaren komma för att uppleva spel utifrån olika perspektiv - inte bara genom att spela utan genom att ta ut spelupplevelsen i rummet och genomlysna den ur ett tekniskt såväl som konstnärligt perspektiv. Med hjälp av ett innehåll som förändras över tid, såväl som en inbjudande och flexibel rumslig miljö med mycket sittplatser, vill vi att besökaren ska känna sig välkommen och inspirerad att stanna länge och komma tillbaka.



Den rumsliga gestaltningen bygger på konstnärliga tolkningar av spelgrafik och spelelement. I Game Portal omsluts besökaren av en audiovisuell upplevelse där konstnärer och tonsättare tolkat den visuella utvecklingen i spel. I Game Evolution har den rumsliga gestaltningen inspirerats av de polygona former som skapar 3D-upplevelsen i dagens digitala spel.



I Game Evolution låter vi besökaren följa med bakom kulisserna till hur några svenska spelbolag arbetar genom specialproducerade filmer, och lekfulla interaktiva stationer där besökaren får mixa spelljud och animera sin egen spelkaraktär. Element som syftar till att synliggöra den breda palett av teknisk kunskande och kreativt skapande som krävs för att göra ett digitalt spel, och fördjupa upplevelsen när besökaren sedan testat spel i utställningen.



Utställningen fungerar även som en mötesplats mellan framtidens arbetskraft och den svenska spelindustrin. I Game Lab finns utrymmen för workshops, föreläsningar och programaktiviteter.



I Game Demo får besökaren testa experimentella spelidéer som är under utveckling av svenska högskolestudenter. Här kan besökaren pröva både VR- och AR-teknik, såväl som att styra spel med ljud eller en cykelpump! För att kunna erbjuda denna relativt oprövade teknik i en utställningsmiljö, utan extra bemanning, har museet utvecklat helt egna tekniska och konstruktionsmässiga lösningar, samt samarbetat nära med spelutvecklarna för att skapa utställningsbara versioner av spelen.



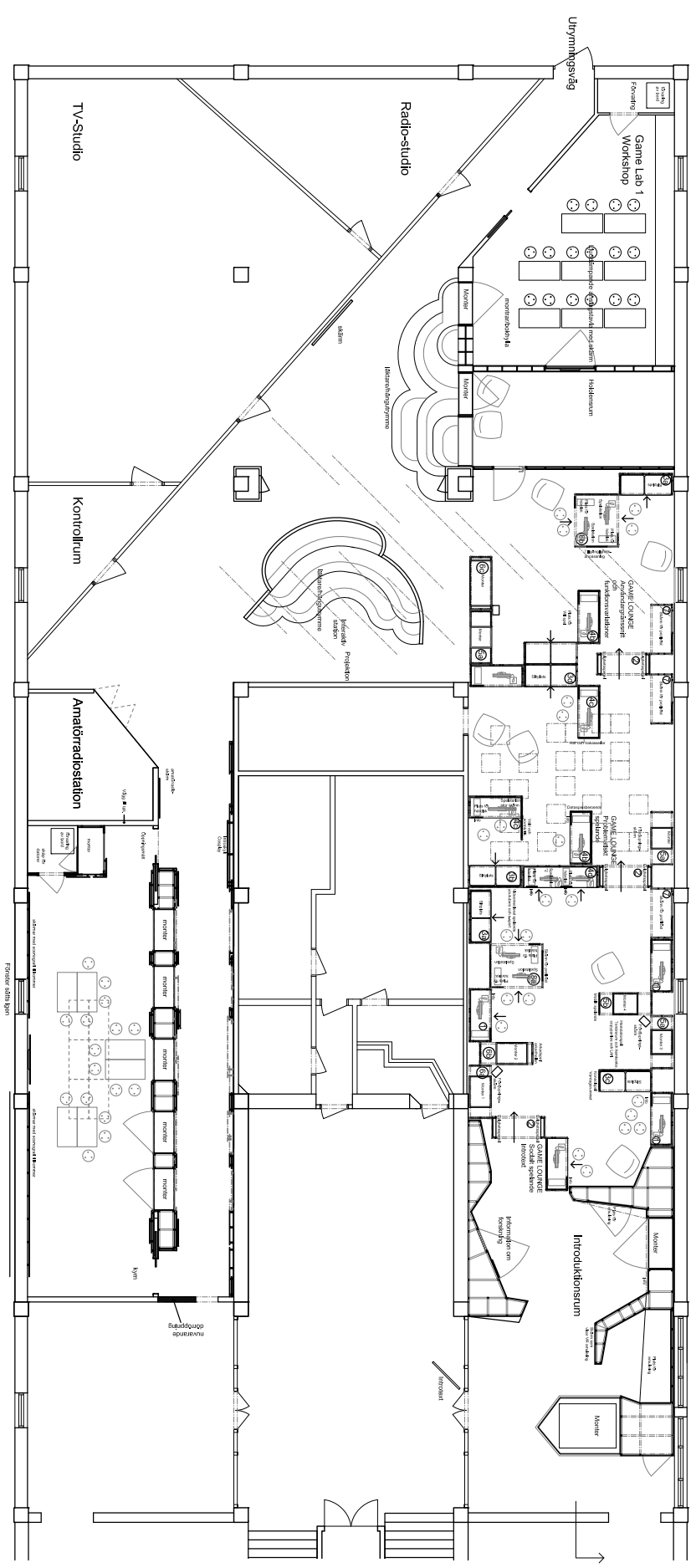
### **Metod**

Vi vill erbjuda besökaren spelupplevelser som ännu inte är tillgänglig hemma och kommer därför byta ut teknik och spel regelbundet. T ex har vi ett långsiktigt samarbete med KTH för att hålla testbädden i Game Demo levande.

Den forskning som utställningen delvis bygger på har bedrivits inom Tekniska museets projekt Dataspelens världar. Där har forskare genomfört studier kring digitala spel, spelande, spelkultur och hur spel tidigare har visats i utställningar. Under koncept- och produktionsfasen har referensgrupp samt testgrupp (se specifikation ovan) använts som bollplank vad gäller urval, användartester samt textframställan.

### **Publikvänlighet**

I utställningens grundkoncept har utgångspunkten varit att försöka nå ut till en bredare publik, än den redan spelintresserade, genom interaktion med spel på olika sätt – genom att spela spel, konstnärliga tolkningar av spel, interaktiva stationer om spelutveckling, spelrelaterade föremål osv. Vi har valt spel rekommenderade för olika åldrar och med olika teman, spel med huvudkaraktärer såväl som spelutvecklare med varierande bakgrund samt rumslig miljö och användargränssnitt anpassade för besökare med olika funktionsförutsättningar (t ex spel som styrs med ljud, ögonrörelser och känner av besökarens höjd).



FÖRKLARINGAR

BET	ANT	ZÄMRNINGEN	AVSER	DATUM	SIGN

Tekniska museet

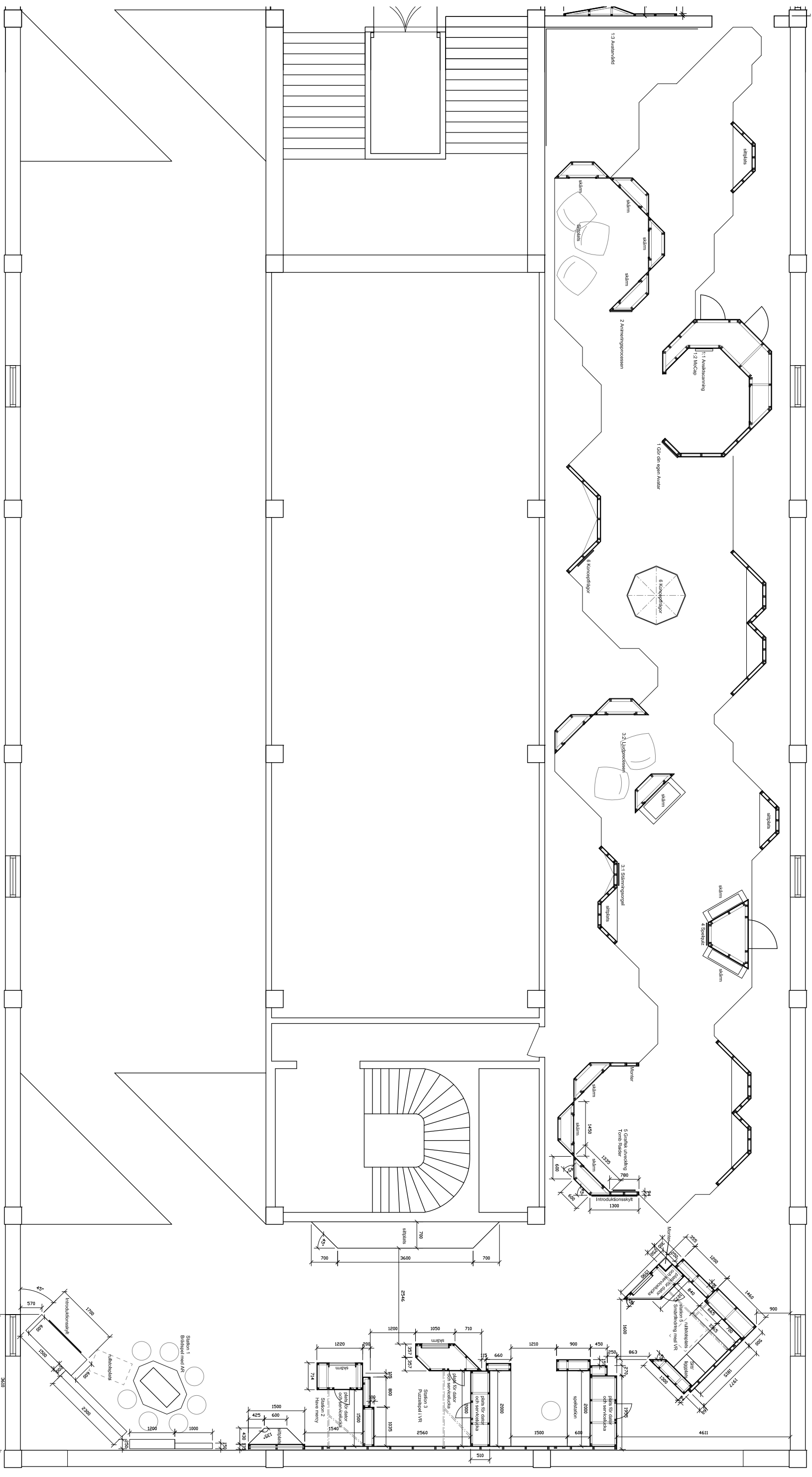
FÖRESKRIFTER

UTSTÄLLNINGEN  
**PLAY BEYOND PLAY**

HÄNVISNINGAR  
X

A	AE/OV: arkitekter AB	TEL: 08-644 95 70
UPPDRAG NR	RTAD/KONSTR AV	HANDLÄGGARE
	K Bryson-Swartz	K Bryson-Swartz
DATUM	ANSVÄRIG	
2017 11 29	K Olsson	

SKALA	NUMMER/CAUPIL	BET
1:200(A3)	A-40.1-001	



Plan 1:100 - 2018 04 18  
 AE/OW;arkitekter AB