

Yarny, Medusa och en elefant – Hantverket bakom svensk speldesign.



Foto: Viktoria Garvare

Utställningens titel: Yarny, Medusa och en elefant:
Hantverket bakom svensk speldesign

Placering/plats: ArkDes

Produktionstid: 26 februari – 5 juli 2019

Visningstid: 5 juli – 25 augusti 2019

Budget: 220 000 kr

Beställare/producerande verksamhet: ArkDes och
Illustratörcentrum

Utställningsteam:

Utställningskurator: James Taylor-Foster

Medkurator: Sofia Östlund

Överintendent: Kieran Long

Initiativtagare: Caroline Agné, Josefine Engström
(Illustratörcentrum)

Filmproduktion: Karin Ekberg AB (Karin Ekberg,
Patrik Forsell, Claes Hedberg, Isak Lundberg, Edvard
Stokstad)

Grafisk form: Studio Reko

Ljussättning: El & Scenteknik AB

Installation: Stefan Mossfeldt

Program: Elisabet Schön

Utställningen var ett samarbete mellan Illustratör-
centrum och ArkDes med stöd från Stockholm stad
och Region Stockholm.

Kontaktperson:

Sandra Nolgren, kommunikationschef

sandra.nolgren@arkdes.se

073 460 46 99



Foto: Victoria Garvare

Motivering

Berättelse/dramaturgi

Data- och tv-spel finns överallt. Vi spelar på konsoler och datorer, på mobilerna och surfplattorna vi har i våra händer. Hemma, på bussen, ensamma och med andra. Men vad vet du egentligen om de kreativa världarna bakom skärmarna?

Genom att koppla samman teknik och fantasi med konstnärskap och hantverk, skapar spelens konstnärer, formgivare och utvecklare alternativa världar. Det breda utbudet av visuella uttryck inom fältet visar på den komplexa kreativitet som speldesign utgör.

Spelkreatörerna delar ofta gemensamma utgångspunkter där hantverk som skisser och modeller blandas med digitala verktyg som animation och kod för att skapa världar som underhåller, förbryllar och uppslukar oss. De karaktärer som formas och de narrativ som utvecklas varierar från det lekfulla till det filmiska.

Spelen och kulturen som omger dem förenar, påverkar och inspirerar oss. Det analoga materialet bakom spelen glöms dock ofta bort.

Utställningen Yarny, Medusa och en elefant: Hant-



verket bakom svensk speldesign lyfte fram verk som vanligtvis är dolda eller ofta förbises. Genom utställningen fick de digitala data- och tv-spel, som många av oss har en relation till, en fysisk närvaro där hantverket bakom underhållningen belystes. Det visuella uttrycket hos en grupp talangfulla formgivare inom ett av Sveriges mest betydelsefulla konstnärliga fält uppmärksammades.

Gestaltning

Skisser, illustrationer, skulpturer och referensobjekt såsom böcker och bruksföremål som ligger till grund för spelens visuella design ställdes ut. Fysiska och analoga objekt betonades speciellt för att skapa förståelse och väcka nyfikenhet för det handgripliga arbetet vid utvecklingen av spel och deras design.

Gallerväggarna i utställningen bidrog till känsla av att komma in i ett arkiv och till en annars avgränsad plats. Besökaren kunde komma tätt inpå verken och på nära håll se hur formgivarna skissat fram de fantastiska världar och karaktärer som man annars bara kommer i kontakt med på skärmen.

