

DJUR & KRIG

Utställningsplatsen: Flygvapenmuseum

Utställningens titel: Djur & krig – en interaktiv, vuxenvänlig utställning för barn

Utställningens varaktighet: 18 juni 2016 - 02 september 2018

Budget: 560 000 kr

Kontaktuppgifter till utställningsansvarig: Matilda Bengtsson matilda.bengtsson@flygvapenmuseum.se
0134959716

Arbetsgrupp:

Utställningsproducent: Matilda Bengtsson

Ansvarig utställningstekniker: Torbjörn Lilja

Teknisk producent: Peter Andersson

Museipedagog: Yvonne Olofsson

Föremålsansvarig: Rickard Käsper

Konservator: Linnea Holmberg Wensby

Grafisk formgivare: Anders Ristenstrand

Utställningstekniker: Stefan Bermlid, Nils E Nilsson, Patric Källström och Per Lindholm

Mjukvaruutvecklare: Martin Törnros

Fokusgrupp: Simon Dang, Mubarik Ali Awale, Kimberley Tangerine Barboza, Alina Elena Calin, Ishak Filiz, Shukri Haji, Marwa Al Sahli och Anastasia Alexan Isak, elever i årskurs 4-6 på Bäckskolan, lärare Natalie Anneflod och Flygvapenmuseum's barnklubb Flygspanarna.

Fotograf: Katja Kircher (bild 4, 5, 6 och 7) och Matilda Bengtsson (bild 1, 3, 8, 9 och 10)

Berättelse/Dramaturgi

Djur har länge spelat en viktig roll i krig. De har använts för transporter, spaning, kommunikation eller som vapen. Trots det har ingen svensk utställning, film eller bok berättat historien om djur i krig i stor skala tidigare. I Flygvapenmuseums utställning finns allt från spionerande katter och bombsniffande hundar till ubåtsjagande sälar. Den är uppdelad i teman, som bland annat djurs speciella förmågor, djur som utfört hjältedåd och – kanske det viktigaste – är det rätt eller fel att använda djur i krig? Vid valet av innehåll har vi inte gjort några avgränsningar i tid eller rum. Fokus låg istället på att hitta intresseväckande berättelser som ger en aha-upplevelse. Berättelserna i utställningen kommer därför från hela världen, från nutid till antiken.

Gestaltning

Utställningen har en fantasieggande form och befolkas av 14 verklighetstroga djur i naturlig storlek. Scenografin har vi byggt av vitlaserad furuplyfa som får liv genom färgat ljus. Det är färger särskilt valda för att tilltala målgruppen utan att upplevas som barnsliga. Textskyltarna i utställningen är tydliga med hög läsbarhet. Trots det tunga ämnet innehåller utställningen flera lekfulla och interaktiva inslag, samtidigt som autentiska föremål, bilder och filmer ger koppling till verkligheten. Även när febril aktivitet pågår i utställningen blir den inte stimmig, så som barnutställningar annars ofta kan bli. Gestaltningen skapar dynamik, men också harmoni som gör utställningsrummet till en lugn och trygg miljö, kanske på grund av den skira ljus- och färgsättningen.

Publikvänlighet

Vi har kallat utställningen för en interaktiv, vuxenvänlig utställning för barn. Även om den primära målgruppen är barn i åldern 9-12 år har vi strävat efter att skapa en generationsöverskridande upplevelse som även vuxna uppskattar. Det livslånga lärandet syns mer konkret än vad vi upplevt i någon annan utställning på museet. Besökare i olika åldrar möts och upptäcker tillsammans, med lika stor lust men utifrån olika stor förståelse. Vi överraskar och bryter ny mark genom att ta in skolämnet biologi, som vanligtvis är förbundet med naturhistoriska museer och science center, i ett kultur- och teknikhistoriskt sammanhang.

Metod

Flygvapenmuseum är en arena för stora och svåra frågor. Genom att använda djur – ett ämne som ligger många varmt om hjärtat – kan vi nå nya insikter. Ett populärt och positivt laddat ämne sätts i relation till ett av mänsklighetens grövsta brott – att utnyttja andra levande organismer för sina egna syften. För att hitta rätt nivå och tilltal på dessa ibland skrämmande berättelser tog vi under projektiden hjälp av en fokusgrupp med elever och museets barnklubb Flygspanarna, som fick tycka till om innehåll och utförande.



I den interaktiva projektionen, som styrs med kamera-tracking, kan besökarna locka till sig djur och lära sig mer om hur de används i krig.





I en suggestiv ljusinstallation framträder siluetter från djur som deltagit i krig. Framför finns en sittbänk i en yta tänkt för reflektion.





Flera sinnen aktiveras i utställningen.

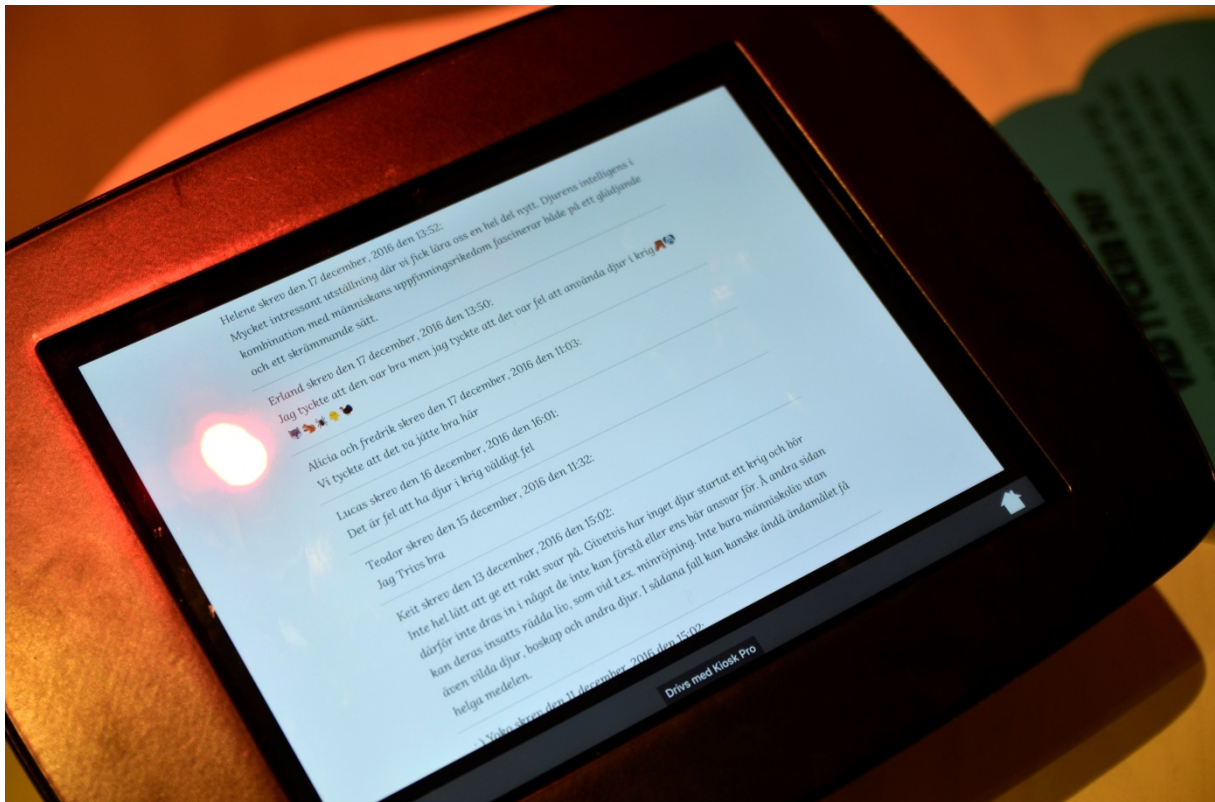


Att få rida på ett djur var ett starkt önskemål från fokusgruppen.



Målet var att skapa en utställning som är inkluderande och tillgänglig för barn med olika funktionsvariationer.





Besökarna får lämna avtryck genom att svara på frågan om det kan vara rätt att använda djur i krig.



DJUR OCH KRIG

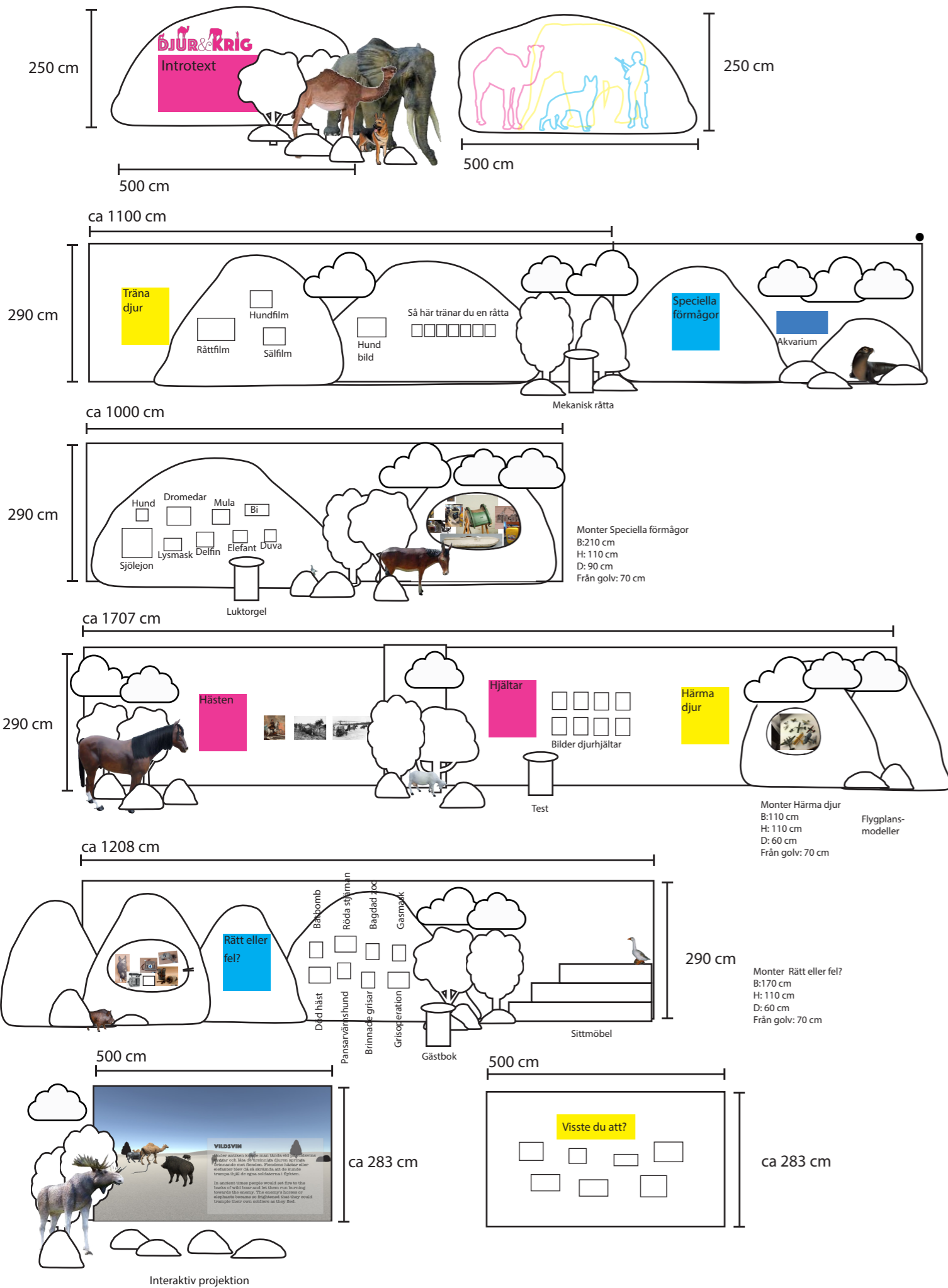
Skisser över alla delar i utställningen

Berg, stenar, moln och träd sågas ut som siluetter i furuplyfa. Väggar målas vita och siluetter laseras vita så att trästrukturen lyser igenom. De färgsätts sen med färgat ljus i gult, rosa och turkost enligt den grafiska formen.

Ytor med stort slitage (sittytor och interaktiva delar) lackas med klarlack.

Montrarnas insida byggs av vitlaserad furuplyfa.

Förmålsmonteringen görs så osynligt som möjligt med bockad plexi och japanvajer.



PLANRITNING DJUR & KRIG
2016-04-26

