

RYMDSKEPPET

EN UTSTÄLLNING FÖR DE YNGRE RYMDFARARNA



Fotograf: Jonathan Klittmark

Utställningens namn: Rymdskeppet

Placering/Plats: Visualiseringscenter C i Norrköping

Produktionstid: 210301-211217

Visningstid: 211218 ->

Storlek: 198 kvm

Budget för utställningsproduktion: 1,2 MSEK

Här ingår: Formgivning, grafisk formgivning, material, byggnation, hård- och mjukvara, ljudproduktion, teknik, mattläggning, snickeri, måleri, rivning av föregående utställning, avfallssortering

Ingår ej: Intern arbetstid, lokalkostnad

Kontaktperson: Andreas Anglesjö, andreas.anglesjo@visualiseringscenter.se, 011-156303

Producerande verksamhet: Norrköping Visualisering AB (NVAB)

Hemsida & virtuell rundtur av utställningen: visualiseringscenter.se/rymdskeppet

Utställningsteam - NVAB

Producenter/Projektledare: Andreas Anglesjö, Thomas Clifford, Yvonne Olofsson

Produktionsassistenter: Joakim Wall, Tim Hägerstrand

Pedagoger: Anton Lilja, Matilda Stafstedt, Lisa Johansson

3D-artist: Måns Larsson

Utställningsteam - Externt

Scenografi: Sara Wiklund – Sara Wiklund Production Design

Byggladare: Ulf Jonsson – Independent Dekor

Grafisk formgivning: Anders Ristenstrand – Fotograf Ristenstrand





Fotograf: Anders Ristenstrand

BERÄTTANDE

I Rymdskeppet blandas berättarkonst, lekfullhet och teknik för att nå vår allra yngsta målgrupp. Genom en immersiv och genomgående berättelse om två vänners rymdlek får barnen både sällskap och kunskap - genom karaktärerna Zoey och Neo som fungerar både som kompisar och kunskapsbärare.

Genom att låta berättelsen utspela sig på samma sätt som i en barnbok där varje installation kan ses som ett kapitel, skapas en immersion och igenkänning för målgruppen. Zoey och Neo för berättelsen framåt genom kropps rörelser och pratbubblor, vilket lockar till upptäckande och nyfikenhet.

Parallellt med Zoey och Neos berättelse finns även ett spår för vuxna kallad Kaptenens Logg. På dessa skyltar berättas mer djupgående om installationerna och hur besättningen på Rymdskeppet använder dessa som verktyg. Greppet i Kaptenens Logg är berättande och immersivt så att även de barn som själva kan läsa skyltarna dras in i storyn.



Fotograf: Anders Ristenstrand





3D-modell: Sara Wiklund

GESTALTNING

I vårt arbete bestämdes tidigt att avsätta ett helt våningsplan till utställningen. På så vis kunde vi konstruera Rymdskeppet som en sluten miljö men samtidigt nyttja resterande rum till en exteriör. Exteriören fick formen av en marsyta med fotografier tagna av Mars Rovers, för att koppla till aktuell rymdforskning.

Vi har valt att ha en blandad teknisk nivå i utställningen; från högteknologiska installationer till helt analoga. Med detta grepp har vi skapat en mångfacetterad, interaktiv utställning där barn i alla åldrar får chansen att utforska - vare sig det är en stjärnkikare med inbyggda 3D-glasögon eller matlagning i rymdköket.

Genom att blanda in olika mediala lösningar i rummet skapas också en känsla av immersion och tillhörighet. Från videoklipp på riktiga astronauter till sagoberättande i ljud- och bildform samt visuella lösningar så som ljusinstallationer och värmekamera, byggs en inbjudande miljö upp.

Den grafiska formen valdes ut specifikt för att komma bort från traditionella populärkulturella idéer om rymdskepp som mörka och läskiga. En fokusgrupp av barn fick sedan styra vårt val av en ljus och glad färgsättning samt inbjudande och mysiga karaktärer och grafik.



3D-modell & design: Måns Larsson





Fotograf: Anders Ristenstrand

PUBLIKVÄNLIGHET

Genom tidigare nämnda textnivåer samt interaktiva lösningar är utställningen tillgänglig för alla, men framförallt med fokus på de yngsta. Alla installationer är byggda i en låg höjd för att barn ska kunna ta del av allt. Vi har även arbetat med tillgänglighetsfrågor i form av funktionshinderanpassning.

Ytterligare ett grepp vi har arbetat med är upptäckarglädje genom centrets genomgående koncept "Exploration" - Genom att låta besökarna själva utforska och upptäcka innehållet skapas en fördjupad förståelse och kunskap.

Tack vare vårt forskningsnära samarbete med Linköpings universitet har den annars tekniskt avancerade mjukvaran OpenSpace, omvandlats till en tillgänglig och spännande installation där barnen själva får styra Rymdskeppet runt i vårt solsystem.



Fotograf: Jonathan Klittmark





Fotograf: Anders Ristenstrand

METOD

Genom ett löpande samarbete med professionella scenografer, forskare och teknikingenjörer har vi hittat en genomgående form och uttryck i utställningen. Vi har försökt att skapa en kombinerad science-centerutställning och lekutställning med grund i Visualiseringscenters världsledande forskning inom visualisering. I vår metod har vi också haft tät kontakt med Utbildningskontoret i Norrköping som gett insikter och idéer till innehåll och uttryck. Vår förhoppning är att vi med Rymdskeppet ska väcka ett intresse för naturvetenskap och teknik hos våra yngsta besökare vilket är Visualiseringscenters kärnuppdrag.



Fotograf: Anders Ristenstrand

