

SPILLETID

Spilletid er en deltakerbasert spill-aktivitet iscenesatt gjennom fysisk spillmiljø og spilloppgaver. Spilletid er et møtepunkt mellom dataspill og scenekunst. Sentralt står spillets regler og landskapet en beveger seg i. I Spilletid finner en elementer fra brettspill til plattform- og eventyrspill.

Utstillingen og dens innhold sentrer seg omkring spørsmål som: «Hva kan skje når vi fysisk går inn i et dataspill? Hva slags landskap beveger en seg i og hvilke elementer kan eksistere i en slik verden?» Et levende spillmiljø danner rammen for undring, lek og oppdagelse. Markøren blir oss og vår egen kropp i bevegelse.

BAKGRUNN

SPILLETID er basert på utstillingen "PRESS PLAY- kunsten i dataspill" produsert av Vestlandske Kunstindustrimuseum. PRESS PLAY er i nordisk sammenheng den første utstillingen som tar for seg dataspill i en kunsthistorisk kontekst. Utstillingen var et pionerprosjekt og et viktig bidrag til å stimulere nordisk forskning og lokal spillindustri. Press Play utstillingsdesign er utviklet av Vestlandske Kunstindustrimuseum og kunstner Hilde Angel Danielsen.

SPILLETID tok i bruk elementer/tematikk fra denne utstillingen og videreutviklet disse sett i forhold til målgruppe og fokusområde. Utstillingen ble satt opp på Barnas Kulturhus i teater og utstillingssal, og ble utformet i et samarbeid mellom utstillingsdesigner/kunstner: Hilde Angel Danielsen og produsent Linda Rios.

UTSTILLINGS-/FORMIDLINGSPERIODE

Spilletid inngikk som den del av Barnas Kulturhus høst og vår program og ble tilbudt i perioden 26. nov 2011 til og med 18. februar 2012. Selve utstillingen var åpen i alt åtte uker.

MÅLGRUPPE

Primært barnehager og småskoletrinnet, alder fra 3 til 9 år. Utstillingen ble også tilbudt til barnefamilier, og var åpen lørdager.

MÅLSETTING

En viktig målsetting var å sette søkelys på sjangeren i tilknytning til dagens barnekultur. Endringene i samfunnet fra et digitalt perspektiv er dramatiske, med den konsekvens at dagens barn lever under andre oppvekstsvilkår i dag enn for 20 år siden.

Det å spille dataspill er ikke lenger noe for en liten gruppe, slik det var da de første dataspillene kom, Det er et underholdningsmedium for folk flest. Dataspill blir en

stadig viktigere del av livene våre og spill- og opplevelsesindustrien er den industrien i verden som vokser raskest.

Et av hovedmålene var å gi opplevelse og erfaring av dataspill som konsept der en som aktive deltakere ble invitert inn i en fiktiv verden og spillunivers. Barn skulle bli kjent med spilloppbygging og dramaturgiske grep i spill samtidig som de skulle få erfaring med digitale medier. Med et dramapedagogisk perspektiv og elementer fra scenekunst ble det vektlagt hvordan spill på samme måte som en historie trenger et sted, en handling og figurer.

UTSTILLING OG FORMIDLINGSARENA

Teater og utstillingssalen, som er de to største rommene på Barnas Kulturhus, ble arena for Spilletid og et fysisk spillmiljø ble designet og tilpasset rommene. Salene ligger ved siden av hverandre og knyttes sammen med to skyvedører som kan åpnes og lukkes etter behov. Teatersalen ble igjen delt inn i to ulike rom, slik at hele utstillingen i hovedsak bestod av tre forskjellige rom og design. Dette ble gjort for at barna skulle få erfare ulike spillrom og gi en opplevelse av å bevege seg mellom det todimensjonale og tredimensjonale tenkte digitale rom. Det første rommet var et møte/introduksjonsrom, eller datarommet som vi kalte det. Rommets plass og dens aktivitet var definert «utenfor spillet» og der barnas rolle var å være betraktere til den pågående aktiviteten. Rommet og aktiviteten skulle være et startpunkt for selve spillet og skape forventninger til å entre inn i et spillunivers. Et dataspill ble først introdusert på en storskjerm, deretter ble et spillkart som viste spillplassen i miniatyr presentert og diskutert. Kartet ga også ledetråd til spillets første oppgave. De to neste rommene var definert «i spillet» der vi agerte i takt med rommets fysiske miljø, problemstillinger og til spillets oppgaver. Spillet var delt inn i to nivåer med ulike spillmiljø og oppgaver. Første nivået eller spillplassen ble kalt for «mini-byen». Ni «hus», som var høyere enn barna, var omhyggelig plassert i rommet og ga opplevelse av å bevege seg inn i en labyrint. Scenen og dens scenografi i dette rommet var sortlagt med enkel lyssetning. Det neste rommet og siste nivå av spillet var Spilletid-skogen. Dette rommet, som var en redesign av Press Play skogen, var opplyst og oversiktlig og fungerte som en sterk kontrast til «mini-byen».

Januar 2012 ble et «Pixelrom» åpnet i husets kjeller. «Pixelrom» var en interaktiv installasjon med fokus på digital bildeoppbygging. Piksel er små fargepunkter som sammen danner et digitalt bilde og spørsmål omkring tema var: «Hva er piksler og hvordan kan disse inngå som byggesteiner i et bilde? Hva skjer når vi piksler et helt rom og hvilke forvandlinger kan oppstå når en pusler sammen små fargepunkter over tid?» Tidsaspektet var en faktor her. Rommet som startet ut helt hvitt og tomt i januar, ble langsomt forvandlet fram til den ble tatt ned sommeren 2012. Aktiviteten var åpen for alle både hverdager og lørdager, og publikum kunne

komme og gå som de ville. Barn og voksne satte sammen egne pikselpunkter eller bygget videre på allerede oppståtte bilder/fargepunkter. Over tid utviklet det seg ulike bilder i rommet som viste figurer, tekst eller små skildringer og som bidro at rommet fikk ett visuelt særpreg og uttrykk.

I et samarbeid med Den Kulturelle Bæremeisen fikk også et utvalg av barnehager lage dataspill i barnehagen. Etter å ha vært spilldeltakere på Barnas Kulturhus ble et digitalverksted opprettet i regi av Thomas Sekkingstad, som innehar data og spillkompetanse, og har sitt daglige virke innenfor datasystem og koordinering. Sekkingstad sin rapport ligger ved.

SPILLOPPLEVELSEN

Tilbudet til skoler og barnehager hadde ett sett med oppgaver og regler som ble fulgt kronologisk fra start til slutt. Flere av spilloppgavene var bygget rundt et hovedspørsmål: «Hvem er jeg?». I spørsmålet «Hvem er jeg?» lå nærværet av en spillfigur som bodde i spillet og ble en kilde til undring. Et nærvær som ble sterkere etter hvert som vi gikk fra ett nivå til neste. Barna deltok aktivt i spillet og var ivrige i møte med spilloppgavene og de viste stor glede i leken som oppstod og engasjement i å løse oppgavene. Mens leken var stille og spenningsfylt i mini-byen var det iblant høy temperatur i Spilletid-skogen. I dette rommet kunne barna hoppe på de ulike plattformene, løpe eller krype på gulvet eller spille skogsjakk-spillet, et egenprodusert spill som minner om bondesjakk og som befant seg i den ene enden av rommet. Små hint i form av puslespill-biter var lagt ut i skogen og det tok ikke langt tid før barna fant dem og puslet dem sammen i rekordfart. Spillet endte opp i kollektiv tegning der barna skapte spillets figur og ga figuren form, farge, et navn og en historie.

For barnefamilier lørdager ble utstillingens rom åpnet opp slik at publikum kunne selv bevege seg mellom salene og installasjoner, løse oppgaver, eller bare være i spillets scenografi. Datarommet ble spesielt flittig brukt, og inne i Spilletid-skogen ble det lagt ut ulike brettspill som familier samlet seg omkring og spilte. Lørdagene fikk Spilletids spilloppgaver mer løser karakter der hver og en selv tilførte, trakk fra eller utviklet spilloppgavens tekst og regler.

Spilletid ble meget godt mottatt av både barn og voksne. Tilbakemeldinger vi fikk gikk på at opplevelsen av å entre inn i et spill var spennende og tankevekkende. Flere voksne jeg snakket med etterkant formidlet at de hadde fått en aha-opplevelse etter å ha deltatt på Spilletid der de reflekterte over dataspill som sjanger, kunstform, og om barns digitale hverdag og deres egen tilnærming til dette. Utstillingen var godt besøkt både hverdager og lørdager med et samlet publikumstall i overkant av ett tusen.

Ide og Prosjektansvarlig

Barnas Kulturhus

Linda Rios

Kunstformidler/ kurator og programutvikler ved Barnas Kulturhus

Kalmargaten 6, 5011 BERGEN

Linda.rios@bergen.kommune.no

Tilhører: Byrådsavd. for kultur, næring og kirke

Barnas Kulturhus er Bergen kommunes barnekultursenter og vi samarbeider med byens kunst- og kulturliv for å utvikle programmer for barn.

<https://www.bergen.kommune.no/omkommunen/avdelinger/barnas-kulturhus>

Samarbeidspartnere

KUNSTMUSEENE I BERGEN, SENTRUM

Kurator/formidlingsleder: Kari S. Pettersen.

kari.pettersen@kunstmuseene.no

Utstillingsdesigner/kunstner: Hilde Angel Danielsen

Bergen, Norway

info@hildeadanielsen.com

www.hildeadanielsen.com

Den Kulturelle Bæremeisen (DKB),

et kunstformidlingsprosjekt for førskolebarn som ledd i Bergen kommunes kunst og kultursatsing på barn og unge.

Prosjektleder: Greta Evjen.

Greta.evjen@bergen.kommune.no

<https://www.bergen.kommune.no/omkommunen/avdelinger/barnas-kulturhus/6803>

En stor takk rettes til Kari Hovda og Minimedia for støtte og innspill.

www.minimedia.no

Se også :

Bergen Kommunes nettsider:

<https://www.bergen.kommune.no/aktuelt/presserom/pressemeldinger/article-90532>

Vestlandske kunstindustrimuseet nettside:

<http://www.kunstmuseene.no/Default.asp?side=nyheter&art=1283&enhet=kunstin-dustri&sp=1>

Barn i Byen, Kulturavis for barn i Bergen:

<http://www.barnibyen.no/2011/12/02/spilletid-pa-barnas-kulturhus/>

Vedlegg:

Thomas Sekkingstad sin rapport

Spill laget i barnehagen

Scannet kopi av BT sin omtale