


# DRØMMEFISK

**Drømmefisk** er en interaktiv installation og drop-in workshop, hvor børn i alderen 6–13 år inviteres til at forestille sig og skabe et fremtidigt samfund under havet.

**Om 1000 år:** Når polerne er smeltet, og havene er steget, hvordan lever vi så? Har mennesker fået gæller? Går børn i skole i undervandshuse? Hvem passer på fællesskabet? Hvordan ser en bager, en lærer, en opfinder, en politibetjent, et kæledyr eller en plante ud i et samfund under vandet?

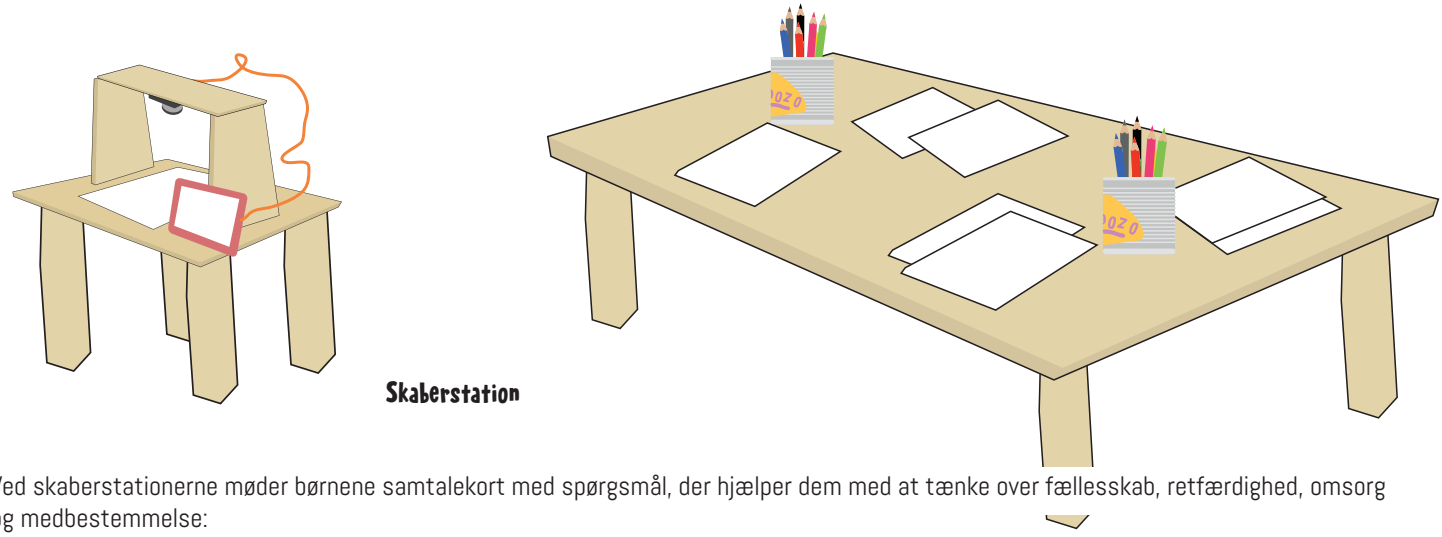
Projektet tager udgangspunkt i **klima, fantasi og fremtidshåb**, men handler først og fremmest om børns ret til at forestille sig verden anderledes. I Drømmefisk bliver demokrati ikke forklaret som et abstrakt begreb. Det bliver en konkret handling: at få en idé, give den form, dele den med andre og se den få betydning i et fælles rum.

Installationen består af et stort **interaktivt undervandsmiljø**, der vises som projektion eller på store skærme. I dette digitale undervandsunivers bevæger der sig væsner, planter, bygninger og andre elementer, som tilsammen danner et billede af et fremtidigt samfund under havet. Under festivalen udvikler og udvider verdenen sig løbende i takt med børnenes bidrag.



Foran installationen er der skaberstationer med tusser, papir, skabeloner og samtalekort. Børnene vælger en skabelon og skaber et bidrag til fremtidens undervandssamfund. Det kan være et menneske, et dyr, en plante, en bygning, et erhverv, en opfindelse, en regel, et hjælperedskab eller et helt nyt væsen.

Skabelonerne fungerer som små demokratiske byggesten. Barnet bidrager ikke bare med en tegning, men med en idé til, hvordan et samfund kan være indrettet. Nogle børn skaber nye arter og væsner. Andre tegner skoler, boliger, fællesrum, opfindelser, hjælpere, mad, regler eller steder, hvor man kan være sammen. På den måde bliver installationen til et fælles fremtidssamfund, hvor mange forskellige børns idéer får plads side om side.



Skaberstation

Ved skaberstationerne møder børnene samtalekort med spørgsmål, der hjælper dem med at tænke over fællesskab, retfærdighed, omsorg og medbestemmelse:

Hvad skal bevares fra vores verden?

Hvad skal ændres?

Hvad har man brug for i et godt samfund?

Hvem passer på hinanden?

Hvem må bestemme?

Hvordan bliver alle hørt?

Hvordan ser skole, arbejde, omsorg, retfærdighed og fællesskab ud under havet?

Børnene kan deltage på flere niveauer. De kan tegne frit og intuitivt, men de kan også vælge en mere samfundsbyggende opgave: "Tegn noget, der hjælper andre", "Tegn et sted, hvor man kan være tryg", "Tegn en ny regel for undervandsbyen", "Tegn en opfindelse, der gør livet bedre", eller "Tegn en figur, der har en vigtig rolle i fællesskabet."

Når barnet scanner sin tegning, genkender softwaren skabelonen, tilføjer den rette animation og vækker bidraget til live i det fælles undervandsmiljø. Tegningen bliver dermed ikke bare et individuelt produkt, men en synlig del af et fælles digitalt samfund, som andre børn kan se, reagere på og bygge videre på.



På den måde får børnene en konkret erfaring med medbestemmelse: Når man deltager, ændrer man faktisk verdenen.

Drømmefisk arbejder med demokrati som noget sanseligt, kreativt og kropsligt. Alle bidrag tæller. En lille tegning kan ændre helheden. Når mange børns idéer samles i samme univers, opstår der et mangfoldigt samfund fuld af forskellige kroppe, arter, funktioner, sprog, regler og måder at leve på. Forskelligheden bliver ikke et problem, men selve værkets styrke.

Installationen åbner også for samtaler mellem børnene. Når et barn ser en andens tegning svømme forbi, kan det inspirere til nye idéer: Hvem bor sammen med den? Hvad spiser den? Har den brug for hjælp? Er den farlig, venlig, vigtig, ensom, stærk eller sjov? På den måde opstår der en fælles fortælling, som ikke er skrevet på forhånd, men vokser gennem børnenes bidrag.

Projektet undersøger også medier i bred forstand. Børnenes analoge tegninger bliver omsat til digitale, animerede figurer i et fælles virtuelt miljø. Medietransformationen bliver synlig og legende: fra hånd til papir, fra papir til scanner, fra scanner til animation, fra individuel idé til fælles digitalt billede. Børnene møder digitale medier som noget, de selv kan præge, ikke kun som noget de forbruger.

Formatet fungerer både som levende installation og drop-in workshop. Børn kan deltage kort eller længere, alene, sammen med andre børn, med deres familie eller som del af en skoleklasse. Værket udvikler sig gennem hele festivalen og bliver til et fælles visuelt fremtidssamfund skabt af børnenes egne billeder, idéer og forestillinger.



Drømmefisk er færdigudviklet og testet. Installationen er bygget, og vi har gennemført testworkshops med tegnestationer, scanner og et digitalt 3D-miljø, der kan vises i stor skala.

Projektet afvikles af  Martin Lilliendal Hansen og 1 assistent. Vi arbejder med børns kreative møder med teknologi, fortælling, leg og designprocesser, hvor børn ikke kun bruger digitale medier, men selv er med til at forme dem.



## Målgruppe

Børn i alderen 6–13 år. Formatet kan tilpasses både yngre og ældre børn og fungerer både for skoleklasser, familier og åbent festivalpublikum.

## Sprog

Dansk, engelsk, tysk og fransk.

## Format og varighed

Drop-in workshop og interaktiv installation under hele festivalen.

Børn kan deltage løbende gennem hele festivalen. Aktiviteten er fleksibel og kan afvikles sideløbende som åbent værksted for festivalgæster, som del af skolebesøg samt som familieworkshop, alt efter dagens program og publikumsflow.

## Praktiske behov / tekniske krav

Mørklagt eller delvist mørklagt lokale

Væg/lærred til stor projektion eller adgang til store skærme, ca. 75–80"

Plads til 2–3 projektorer eller store skærme

Strøm til computer, scanner, projektorer/skærme og tegnestationer

3 borde til tegnestationer

1 bord til scannerstation

Internet er en fordel, men ikke nødvendigt i alle opsætninger

Adgang til teknisk test før åbning

Opsætningstid før åbning: ca. 2 timer

Nedtagning efter festivalens afslutning: ca. 2 timer

Vi medbringer selv den centrale del af installationen: computer/software, scanner, tegnestationer og workshopmaterialer. Vi vil meget gerne låne projektorer, store skærme, lærred/vægflade, kabler og lokal visningsteknik hvis det er muligt.

Projektet afvikles af 3 personer, som står for opsætning, teknisk drift, værtskab, workshopfacilitering, løbende vedligeholdelse og nedtagning.

## Budget / økonomi

Projektet kan tilpasses de praktiske og tekniske rammer

Minimumshonorar: 15.000 DKK eks moms pr dag.

Honoraret dækker 2 personer : en instruktør og en assistent. Beløbet omfatter afvikling under festivalen, publikumsarbejde, workshopfacilitering, teknisk betjening, samt opsætning og nedtagning.

Honoraret dækker desuden materialer til deltagende børn, herunder papir, tusser, printede skabeloner og øvrige forbrugsvarer.

Vi har også computere og skannere med

Projektet kan skaleres efter lokale muligheder, særligt i forhold til om visningsteknik lånes på stedet eller medbringes af os.

## Kontakt

Martin Lilliendal Hansen

Guldastronaut

Martin@guldastronaut.dk

