

kultur/nöje

Kulturchef
Helena Esscher
tel: 550 550 53
fax: 550 550 77, 550 551 41
e-post: kultur.stockholm@mitti.se

Valvaka med ståuppare

FEST Kulturhuset avslutar sitt inför valet-program med en valvaka som börjar klockan 19 på valdagen, söndag den 19 september. Den av Humorfestivalen prisade Stå upp-klubben Lobbyn firar valdagen med mingel, live-musik, direktsändningar från tv:s valvaka, expertkommentarer och naturligtvis stå upp.

Den tillika prisade Magnus Betnér är en av kvällens gäster.



FOTO: MATS BÄCKER

Magnus Betnér är årets manlige komiker.

Kvinnor stickar i Husby centrum

KONST På Oslogatan 8 i Husby centrum sitter en grupp kvinnor och stickar. På några veckor ska de sticka en identisk modell av en miljonprogramslägenhet med tre rum, dess väggar, element, stickkontakter och till och med de spår som lämnats i form av fläckar och rispor.

Kvinnorna stickar för hand och med stickmaskiner i grått garn som ska symbolisera arkitekturens standardisering. Deras arbete hängs upp på Husby konsthall.

Husby ska bli mobilspel

”I’m your body” är ett interaktivt spel som skapas av användarna.

I höst ska alla som bor i Akalla, Husby eller Kista kunna delta i det interaktiva spelet ”I’m your body” via sin mobiltelefon. Tillsammans skapar man ett stort konstverk.

I ett hörn vid basketplanen på Husbygårdsskolans skolgård har ett nytt föremål dykt upp – en cirkuspuff i röda färger. Cirkuspuffen är en av de första delarna av det interagerande spelet ”I’m your body”. En ny bänk vid Järvafältet är en annan.

– Tanken är att staden är en gemensam kropp och att alla ska kunna delta i den och ta hand om den, säger Johanna Gustafsson Furst, konstnär som startat projektet tillsammans med Kista teater, Mobile Life och Stadsmuseet.

Under tre veckor har Sibel Can, Mark Loyal och Tabir Taleb hjälpt till att utveckla spelet och placera ut saker på olika platser i området. Till sin hjälp har de haft både Johanna Gustafsson Furst och Jon Back från Mobile Life som är doktorand på spel i verkligheten.

Sakerna som placeras ut är tänkta att väcka tankar och minnen och uppmuntra till egna uppträdanden eller bilder – tankar, filmer och bilder som sedan kan spridas vidare via telefonspelet.

I höst kommer elever från Husbygårdsskolan att fortsätta att sätta ut egna saker. Även Kungliga konsthögskolan och Dramatiska institutet ska delta.

– När vi formgav puffen så ville vi skapa något galet som skulle få folk att tänka. För oss var det viktigt att det ska passa barn och ungdomar. På den här platsen vid basketplanen rör sig många människor men det finns ingenstans att sitta, säger Sibel Can.

När spelet blir offentligt ska vem som helst kunna bidra med att tagga platser, kommentera, ta bilder, spela in videofilmer eller placera något i det offentliga rummet.

För att kunna delta i mobilspelet behöver man en mobil med touchskärm, något som är väldigt dyrt för de flesta, men när spelet blir offentligt kommer man att kunna låna en mobil för att delta.

– En dröm vore om man skulle kunna få låna en mobil på biblioteket eller på Husby-träff, säger Johanna Gustafsson Furst.

Vad som taggas eller placeras i



Jon Back och Johanna Gustafsson Furst (bakre raden) har fått hjälp av Tabir Taleb, Sibel Can och Mark Loyal med spelet.

FOTO: KAMILLA KRACZKOWSKI

det offentliga rummet är upp till varje deltagare.

Man vill skapa möten och kontakter mellan människor som bor i området. Stadsmuseet vill också använda spelet för att samla in nutidshistoria.

– Det ska kunna gå att påverka

det som händer både i spelet och i verkligheten. Jag hoppas att många vill delta och bidra genom att tagga platser, ta foton och lägga upp minnen, säger Jon Back.

● **Emelie Smedslund Minell**
emelie.smedslund@mitti.se
tel 550 550 75

”Tanken är att staden är en gemensam kropp.”

JOHANNA GUSTAFSSON FURST

Detta är spelet

- Spelet är ett samarbete mellan Kista teater, Mobile Life och Stadsmuseet.
- Svenska Bostäder, Trafikkontoret och Sisab har gett tillstånd till att saker får placeras ut.
- Inspirationen till projektet kommer från konstgruppen Situationisterna som fanns på 60-talet. De ville använda staden på ett sätt som inte var konsumtion eller funktion.
- Bidrag på 270 000 till projektet har getts från Konstnärsnämnden. Stadsdelsförvaltningen har betalat lön till de tre ungdomarna.

KÄLLA: JOHANNA GUSTAFSSON FURST

Så går det till

- Den som har en telefon med gps och pekskärm, till exempel en iPhone, kan vara med i spelet.
- Man går in på länken www.imyourbody.se Man behöver inte ladda ner någon applikation. Från och med den 15 oktober är den tillgänglig för allmänheten.
- I spelet kan man ”tagga” platserna där det finns utställda föremål, det vill säga märka ut dem i spelmiljön. Man kan kommentera sakerna eller platserna så att andra i spelet kan se det, spela in en film eller ta bilder där.
- Tanken är också att man ska kunna sätta ut egna saker i området, som andra sedan ska kunna tagga, kommentera, filma eller fotografera. På så sätt kan alla bidra till konstprojektet.
- Kista teater kommer göra en föreställning i spelet, ”Antigone”, där man kan gå ut och gå föreställningen. Tanken är att man ska kunna uppleva och vara med i arbetet inför föreställningen. Arbetet med manus och karaktärsutveckling börjar den 15 oktober.



Kan spelas med iPhone.