



## FÖRSÄTTSBLAG MOTIVERING

(Nedanstående information inräknas inte in i antal tillåtna tecken för själva motiveringstexten)

**Utställningsplatsen:** Tekniska museet, Stockholm

**Utställningens titel:** MegaMind - nöje för nyfikna

**Utställningens varaktighet:** 6 septemeber 2015 - och cirka tio år framåt

**Budget** (cirka kostnad för själva utställningsproduktionen, minus lokalkostnad, fasta löner och dylikt): **Total investering 80 Mkr, varav utställning minus fasta löner: 45 Mkr**

**Kontaktuppgifter till utställningsansvarig.** (Vi utgår från att övriga nyckelfunktioner som museichef, producent/projektledare, formgivare är informerade): projektledare: asa.lindgren@tekniskamuseet.se 08-450 57 55 o museidirektör peter.skogh@tekniskamuseet.se, 08-450 56 63

**Övrig arbetsgrupp** (nämnd kortfattat exempelvis projektteam, referensgrupp och relevanta samarbeten): MegaMind är Tekniska museets största satsning någonsin och som sådan har den tagit 3,5 år att utveckla och genomföra. Många samarbeten kan kopplas till projektet. Under de olika projektfaserna har vi knutit olika kompetenser till projektgruppen vilket innebär att projektgruppens sammansättning och storlek har förändrats över tid. Här följer några nyckelsamarbeten:

Arkitektur, utställningsdesign och ljussättning: Albert France-Lanord Architects AB. Teknisk produktion: OÜ Ten Twelve/MUSEKO och Bergsbos Svenska AB. Lokalanpassning och snickeri: Byggnadsfirma Victor Hanson AB och Fratelli Grupi OÜ. Konstruktion i fiberglas: Thore Berntsson Båtbyggeri AB. Utveckling av interaktiva stationer:

Dansa med synapser, Idégeneratorn och Se en hjärna: Norrköpings Visualiseringscenter.

Forma i luften: KTH Skolan för datavetenskap och kommunikation. Human Brain Project:

Human Brain Project och Karolinska institutet. Musik av Carbon Based Lifeforms (CBL).

Musik med hela kroppen: Håkan Lidbo. Måla med ögonen: Carl Thomé och KTH Skolan för

datavetenskap och kommunikation. Satelliter för alla: KTH Rymdcenter. Tankestyrd musik:

Ludvig Elblaus, Håkan Lidbo och Cornelia Sojdelius. Tantrix: Tantrix Sverige, Colour of

Strategy Ltd, Tantrix Nya Zeeland samt Parama AB. Örat och Nervsystemet: Johan

Malmström och Niclas Malmström. Digitalt informationssystem (digitala skyltar): Tactam/

Space + Time. Tillgänglighet: Funka Nu AB. Grafisk form: Familjen Pangea. Konstnärlig

gestaltning Framtidslab: Reflection Company. Bearbetning av utställningstexter: Lättläst:

Myndigheten för tillgängliga medier. Svenskt korrektur/engelsk översättning: ToEnglish Pty

Ltd Uppläsning: Produktionsbolaget Munck. Text med symbolstöd: Stockholm Center för

Kommunikativt och Kognitivt Stöd. Teckenspråk: Ning AB. Referensgrupp tillgänglighet:

Synskadades Riksförbund (SRF), Riksförbundet för Rörelsehindrade Barn och Ungdomar

(RBU), Riksförbundet för barn unga och vuxna med utvecklingsstörning (FUB), Center för

kommunikativt och kognitivt stöd (Habilitering och hälsa), STIL, personlig assistans och

politisk påverkan, Centrum för Forskning om Funktionshinder, Uppsala Universitet och

Peritos Ungdomsrekrytering AB. Referensgrupp pedagogik: Europaskolan, Gullvivaskolan

Kvarnbackaskolan, Källbrinksskolan och Rosenborgsskolan. Tillkommer faktagranskare,

forskare, konceptgrupp m fl. Se vidare <http://www.tekniskamuseet.se/1/5977.html>

Projektgrupp: Åsa Lindgren, projektledare, Stefan Johansson, delprojektledare teknisk

produktion, Fanny Söderström- Aupeix, delprojektledare pedagogik, Marie Wennberg,

delprojektledare information. För hela projektgruppen och styrgrupp: se

<http://www.tekniskamuseet.se/1/6022.html>

## **MALL FÖR MOTIVERING**

**1. En text på max 3500 tecken inklusive blanksteg** (löptext samt eventuella bildtexter).

**Texten ska motiveras utifrån de fyra kriterierna nedan:**

1: Berättelse/Dramaturgi – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.

2: Gestaltning – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.

3: Publikvänlighet – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.

4: Metod – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.

**2. Texten ska kompletteras med max 10 bilder** (fotograf anges) **och planritning** (alternativt planskiss eller modellfoto).

### **1: Berättelse/Dramaturgi – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.**

MegaMind är en interaktiv utställning där idéer och hjärnans kreativa förmågor står i fokus. En upplevelse som inspirerar till kreativitet och innovation med syftet att stärka barn och ungas tekniska självförtroende genom att de själva får utforska nya idéer och se hur de kan bli till innovationer. I korsningen mellan konst och teknik uppstår nya idéer vilket synliggörs i de 43 installationerna. Med utgångspunkten "Varifrån kommer alla bra idéer?" och "Idéer är svaret på alla frågor och början till lösningen på alla problem" lotsas besökarna genom teman utifrån hur hjärnan schematiskt arbetar; *Samla, Koppla, Skapa*. Fjärde temat *Inspiration* visar vad andra kreativa hjärnor åstadkommit inom områden som rymden och neuroscience. I Framtidslabbet erbjuds fördjupande workshops Hacka, Packa, Mecka och Innovatörsskolan.

### **2: Gestaltning – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.**

MegaMind har en lekfull och futuristisk arkitektur som inbjuder till eget utforskande. 2000 kvm utställningsyta, kreativa laboratorier och plats för samling, information och service. En värld av olika material och färger som tillsammans med rum i rummet, nivåskillnader och viloplatser skapar tempoväxlingar. Formgivaren fick ansvar för både lokalanpassning och utställning vilket gav möjlighet till stora arkitektoniska element liksom att integrera temat i arkitekturen. Den välvda formen i fiberglas, sträcker sig längs rummets hela längd, från golv till tak, representerar den högra kreativa hjärnhalvan. Den motsatta volymen i glas och metall är stramare, en representation av den vänstra hjärnhalvans logik och planeringsförmåga. Mellan de båda formerna finns broar som förbinder de olika hjärnhalvorna.

### **3: Publikvänlighet – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.**

Från start har ledorden *För alla* och *Tillsammans* varit vägledande i samskapande med målgruppen. Det har lett till fördjupade insikter om både innehåll, design och inkluderande synsätt.

Tillgänglighet handlar inte om att skapa anpassade sär lösningar utan istället fokusera på attraktiva och mångfunktionella lösningar. Alla ska kunna delta på lika villkor vilket bidrar till en förbättrad upplevelse. Insikten är att barn, oavsett funktionsförutsättning, vågar utmana sina förmågor mycket mer än vad vuxenvärlden tror.

Att bryta normer och inspirera till större inkludering gör att vi nu erbjuder mer relevant och tillgängligt utbud för fler medborgare. Samskapande och inkluderande synsätt har gett nya idéer: utbildningar i bemötande för personal, pedagogik för alla med stöd av specialpedagoger, förtur en dag i månaden för elever med särskilda behov samt förbättring av kommunikationen till dem som behöver en trygg miljö.

### **4: Metod – som bidrar till utvecklingen av utställningsmediet.**

I projektets olika faser har vi använt oss av olika frågeställningar och metoder. Under tre års tid har en särskild co-creation manager arrangerat ca 75 co-creation tillfällen och 15 referensgruppsmöten. Över 200 barn med olika funktionsförutsättningar har deltagit i idé- och designfasen och ca 500 barn har användartestat installationerna. För att kvalitetssäkra att testerna får betydelse är de inskrivna i avtal med producenterna. Barnens input har varit en viktig del i utvecklingen av nya installationer, de är därmed både påverkare och utvecklare.

Alla har rätt till information på sina egna villkor. Därför skapades ett digitalt informationssystem i fem olika format så att besökaren, oavsett funktionsförutsättning, kan lära sig mer om det den ser och upplever.



Vy hjärnhalvor MegaMind



Foto: Anna Gerdén

Se med andra ögon



Foto: Anna Gerdén

Dansa med synapser

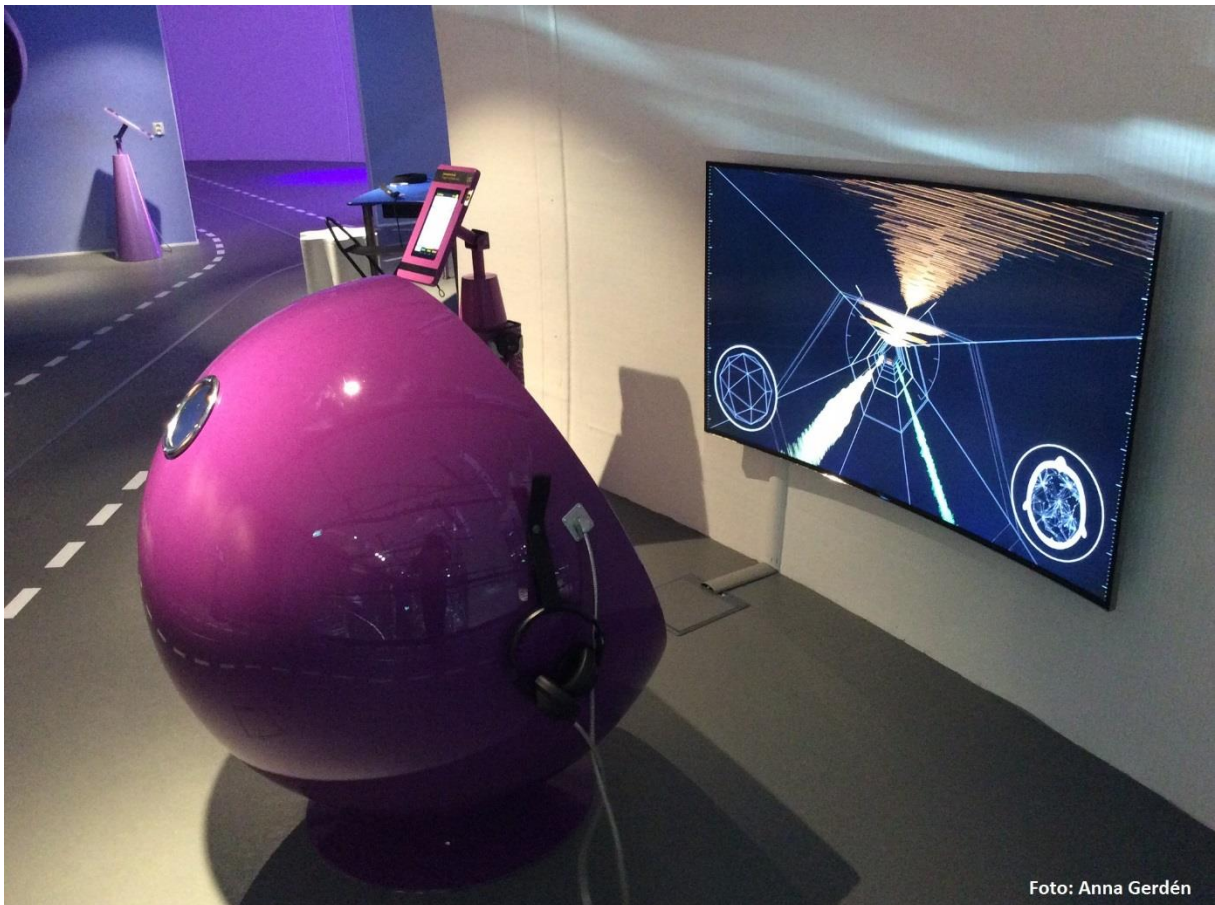


Foto: Anna Gerdén

Tankestyr musik

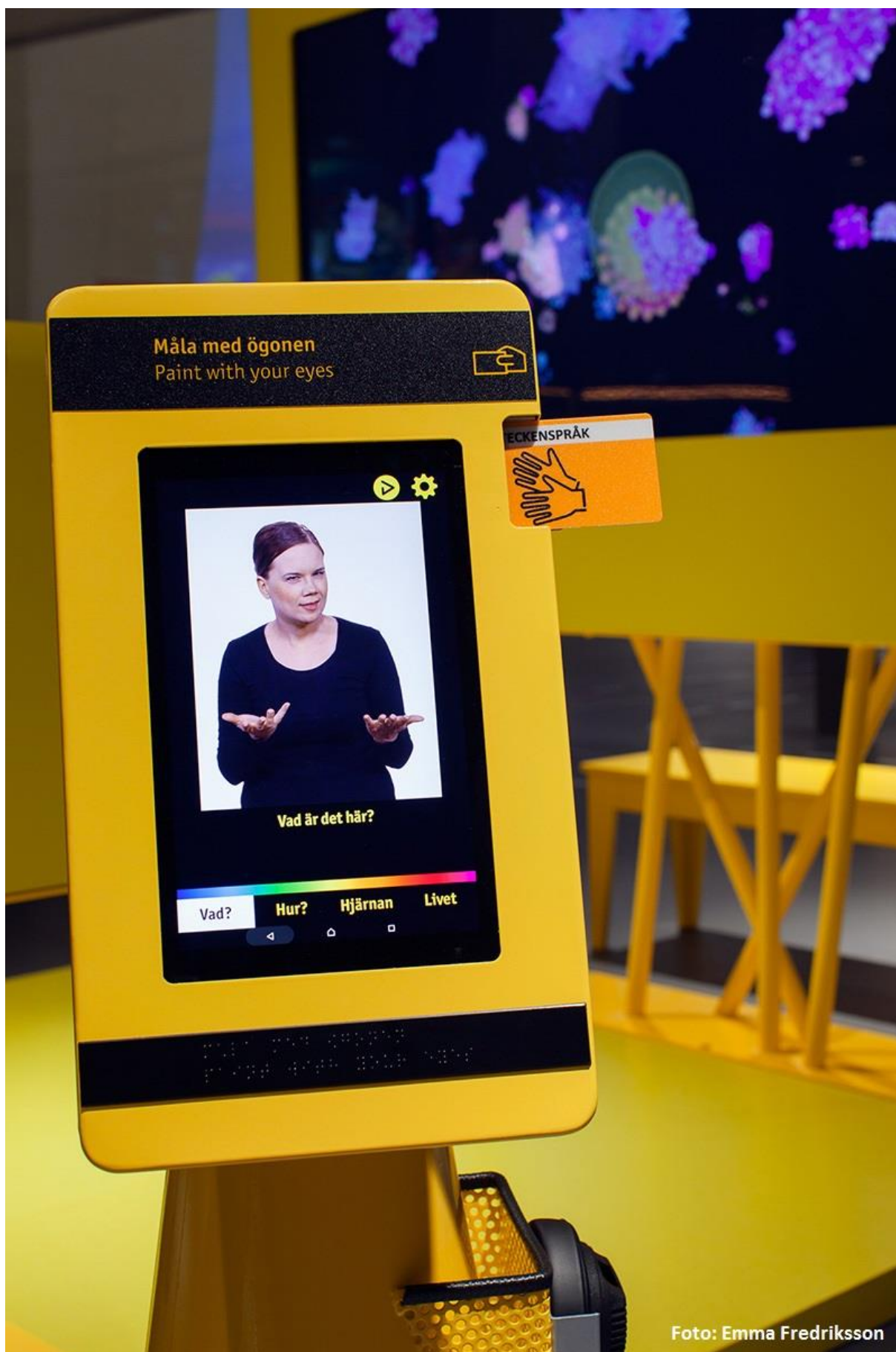


Foto: Emma Fredriksson

Informationssystemet



Foto: Emma Fredriksson

Forma i luften





Foto: Anna Gerdén

Samskapande



Foto: Anna Gerdén

Musik med hela kroppen



Foto: Anna Gerdén

Hackalabbet





