

# Sjukt smart – innovation i kampen mot corona

## Berättande

I början av 2020 ställdes världen inför ett akut krisläge. För att möta de gemensamma utmaningarna startade mängder av initiativ och samarbeten över hela jorden. Med inspirerande berättelser, häpnadsväckande visualiseringar och etiska frågeställningar möter besökaren spännande initiativ från unga och gamla, skolelever, privatpersoner, forskare och entreprenörer, som tagits fram i spåret av pandemin.

Besökare får dyka ned i databaser för smittspårning, utforska virusets innersta delar och visualiseringar av dess spridning, testa svenskutvecklad värmekamera och ta del av munskyddets historia med inspiration från en bh. Med Sjukt smart vill museet lyfta fram kunskap, kreativitet och det lösningsfokus som visat sig under krisen, men också ge hopp i en tuff tid samt ge besökaren verktyg för att samtala om komplexa frågor. På detta vis utvecklar utställningen utställningsmediet avseende berättande.

## Gestaltning

Utställningen utvecklar utställningsmediet avseende gestaltning genom att vara i skärningspunkten mellan upplevelse, kritisk undersökning och kunskapsförmedling; sprungen ur en samtidsdokumentation kring ett högaktuellt ämne. Den är ämnad för skolelever och visas i skolans värld samt kombineras med peppande workshops där kunskapen fördjupas genom att eleverna själva får prova att ta fram innovativa lösningar.

Utställningen består av elva delar, varav sex är interaktiva. Utställningen har utvecklats för att kunna visas i många olika typer av lokaler. Den är flexibel och lätt att montera. Till utställningen har även interaktiva stationer utvecklats som kan styras med foten istället för att vara hands-on; detta för att skapa en mer "smittsäker" utställning. Genom företagsarbeten kan vi

visa prov på innovativa tekniska lösningar som värmekamera och ett visualiseringsbord vilka byggts in i moduler och kan testas av besökarna. Ett innovationsspel har utvecklats tillsammans med en spelforskare och en etikstation har tagits fram av museet.

## Publikvänlighet

Utställningen utvecklar utställningsmediet genom att den kombinerar en utställningsupplevelse med ett pedagogiskt koncept där målgruppen finns. Visningar har framför allt hållits för klasser och kombinerats med innovativa workshop tillsammans med museets pedagoger. På vissa platser har utställningen även varit öppen för familjer och ströbesökare. Visningar har hållits på olika språk i samarbete med mottagarna på flera platser.

## Metod

Utställningen utvecklar utställningsmediet genom att den förenar en samtidsdokumentation, utställning och pedagogiskt projekt för en målgrupp som sällan är i fokus. Samtidsdokumentationen har gjorts via IT-plattformar som Zoom och Teams. Resultatet av samtidsdokumentation har ställts samman, målgruppsanpassats, utvecklats, producerats och tillgängliggjorts för att kunna fånga upp detta högaktuella ämne och möta målgruppen så snabbt som möjligt.

Främsta målgrupp för utställningen har varit mellanstadie- och högstadieelever i Stockholms ytterstadsområden. Utställningen har integrerats i museets mobila verksamhet Maker Tour som vänder sig till skolan och därmed gett möjlighet till en utställningsupplevelse + workshop i skolan eller näraliggande plats som skolan besöker. Utställningen har varit gratis för mottagare och besökare. Skolmaterial och instruktioner för driften av utställningen finns tillgängliga på utställningens webbplats.



## Placering/plats

Utställning har turnerat i Stockholms ytterstadsområden som också var bland de mest drabbade områdena i början av pandemin. Utställningen invigdes på Rinkeby folkets hus 24 feb 2021 och har därefter visats i Jakobsberg, Hägersten, Skärholmen, Kista och Haninge. Efter Stockholmsturnén gick utställningen vidare till region Kronoberg med liknande koncept och visas för närvarande i Lessebo.

## Produktionstid

Oktober 2020 till februari 2021. Visningsperiod februari till november 2021 i Stockholm. Därefter i region Kronoberg.

## Storlek

50-200 kvm beroende på hur utställningen placeras.

## Budget

800 000 kr. I det ingår externa tjänster som rumslig formgivning, grafisk design, materialkostnader, transport, uppsättning och nedtagning. Ingår inte: löner fast personal.

## Beställare/Producerande verksamhet

Maria Olsson och Ann-Sofie Axelsson Tekniska museet

## Utställningsteam

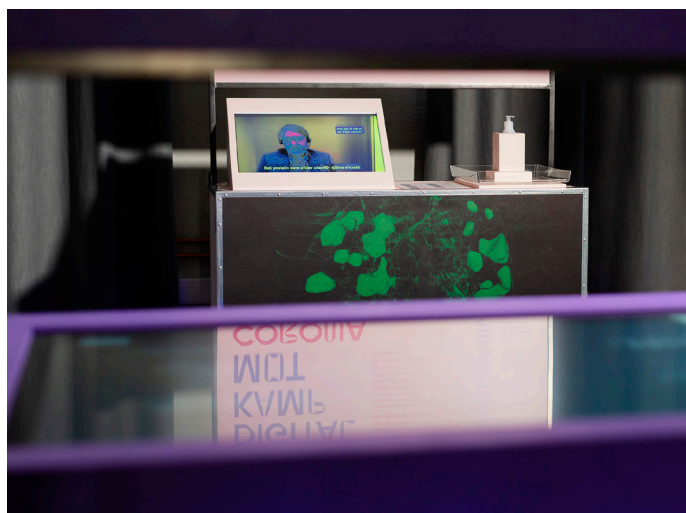
Projektledare/producent Magdalena Tafvelin Heldner, producent/turnéansvarig Emilie Sabel Teknisk utveckling: Björn Camitz, Spektra Design, Tekniker Rolf Schuurmans, Björn Camitz, Michael Schleu texter: Peter Du Rietz, Magdalena Tafvelin Heldner, Emilie Sabel. Filmer: Anna Gerdén och informanter via deras egna mobiltelefoner eller via digitala IT-plattformar. Kommunikation: Calle Ros-Pehrson. Formgivning: Kelda Bryson, Grafisk design Spektra Design.

## Kontaktperson

Magdalena Tafvelin Heldner  
magdalena.tafvelin.heldner@tekniskamuseet.se  
08-450 46 56

## För mer information

[www.tekniskamuseet.se/upplev/utställningar/sjukt-smart](http://www.tekniskamuseet.se/upplev/utställningar/sjukt-smart)





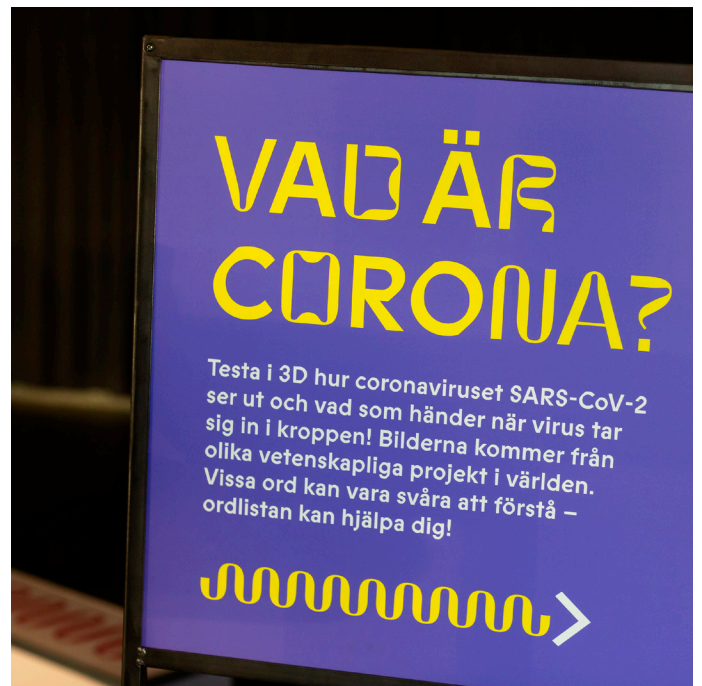
## Bilder

Visualiseringsbordet där besökaren kan utforska virusets innersta delar baseras på internationell forskning.

Fotmusen som används för att navigera digitalt och se coronas utbredning men också för att lösa quiz och reflektera över etiska dilemman kopplade till pandemin

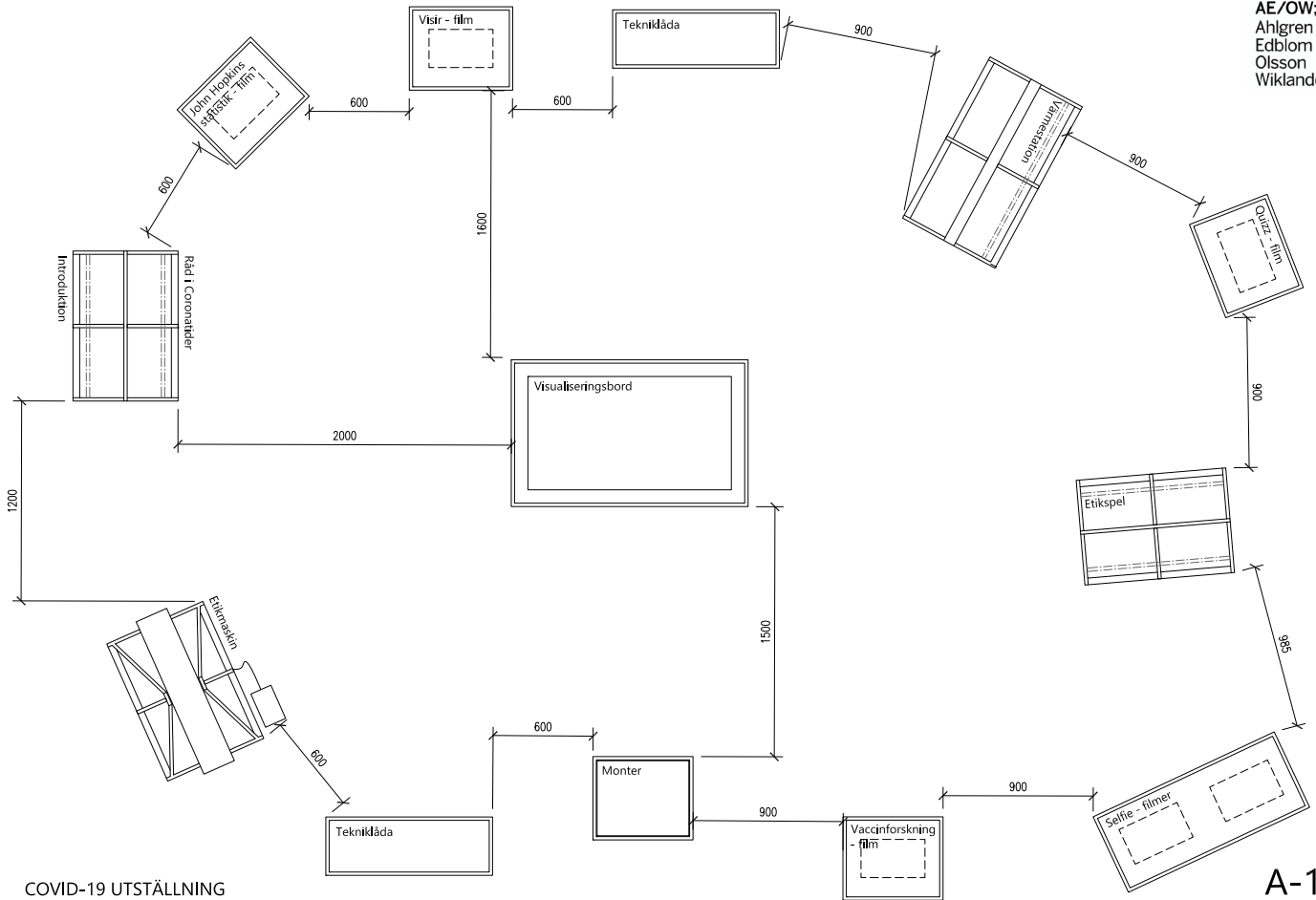
Industridesignern Sarah Little hämtade inspiration från en BH och skapade ett av världens mest använda munskydd. Montersi-dornas CNC-frästa mönster gestaltar coronas DNA.

Foto: Anna Gerdén



# Ritningar / skisser

AE/OW;  
Ahlgren  
Edblom  
Olsson  
Wiklander



## COVID-19 UTSTÄLLNING

PLACERINGSFÖRSLAG - SK 1:20/A3 - AREA PÅ PAPPER CA. 50 KVM

## A-13

AE/OW; arkitekter AB 2020-12-17

