

# Zero City

## Placering / plats

Tekniska museet

## Invigningsdatum

2022-05-03

## Visningstid

t o m våren 2024

## Storlek (kvm)

2000

## Budget (kr)

14000000

## Budgetposter

Arkitektarvoden 1 000 000

Grafisk form 900 000

Produktion 12 100 000

## Beställare / producent

Tekniska museet

## Utställningsteam

Arkitekter Zero City:

JAC Studios

Scenografi/formgivning | Backspegeln

Lehna Edwall/Michael Schleu

Grafisk form:

Spektra Design

Projektledare:

Lars Paulsson

Producenter:

Emilie Sabel och

Lydia Putkinen Tappert

Byggledning:

Michael Schleu

Kommunikation:

Sebastian Flavet

Research:

Peter Du Rietz

Pedagogik/program:

Siri Olofgörs och Linda Sandberg

Praktikant: Karin Hellqvist

Väggmoduler och tryck:

Eventprint AB, Hamilton Serrander, Gigantprint

Byggproduktion:

Redo öü, Enskede Snickeri

Filmproduktion:

Spektra Design, Acne, Color by Carl, Creo, Anna Gérden,

Ljus- och ljudinstallationer: Lumination of Sweden

Specialeffekter:

PXFLD

Interaktivitet: Elinc, Hanter Ingenjörsteknik AB, Kalmar Mediespecialist, Prup Specialhantverk, Spree AB, The Jay, Transpond, Ucity, YIPP.

Musik:

Johannes Persson Burström

(ballong), Sebastian Flavet (dansmatta)

Översättning: Glyn Winter

## Motivering

1)Zero City handlar om att tänka om ("rethink") mobilitet i staden för att uppnå en CO2-fri stad men också för att skapa en hälsosammare, tystare, säkrare, grönnare och behagligare stad.

Utställningen behandlar ett allvarligt ämne på ett lustfyllt och positivt sätt – ambition är att visa hur ny teknik och en förändring av vårt beteende kan hjälpa oss att uppnå en hållbar stad.

Zero city innehåller inte några givna svar utan presenterar olika alternativ till lösningar som finns idag och som skulle kunna realiseras.

Utgångspunkten är att människor känner till orsakerna till klimatkrisen men har svårt att se de alternativ som kan leda fram till förändring. Dessa får besökarna utforska och ta ställning till i utställningen. Med Zero City vill vi bidra till att få i gång en diskussion genom att spetsa till frågeställningar och att visa att frågan kräver allas medverkan.

Budskapet är att det går att börja här och nu! Det finns inget att vänta på! Redan med dagens teknik finns möjligheten att åstadkomma den hållbara staden!

2)Zero City är byggd som en vandringsutställning – utformad för att monteras upp på 10 dagar.

Zero City är en fiktiv stad, en förtätad labyrintisk stadsmiljö, med olika platser där olika delteman tas upp. Här finns interaktiva stationer där flera kan delta, digitala upplevelser, gamla och nya föremål, videoskärmar med information och lättbegripliga texter och grafik.

Grundstrukturen är uppbyggd av aluminiumprofiler och transparenta tyger med grafik som inspirerats av europeiska städer. Ett system av moduler för montrar, skärmar och teknik ingår och kan enkelt passas in i strukturerna. I rummets tak samsas ballonger med äldre och nyare luftfarkoster.

The City Wall ger ett anlag till utställningen. Den stora ballongen med ett specialkomponerat musikaliskt verk - markerar utställningens början och ska ge känslan av att träda in i staden. I The City Planning Lab presenteras problematiken av forskare och barn. Ciceroner som gör enkla sammanfattningar följer besökarna genom hela utställningen. Vandringen avslutas i Garage och på The Square som är mötesplatser för diskussioner om framtidens stad.

På The Backstreet (från 31 oktober i backspegeln i angränsande Wallenbergshallen) beskrivs framväxten av bilsamhället.

3)Zero City riktar sig till "familjer" - grupper av barn och vuxna - som vill lära tillsammans, och skolklasser som finner ett komplement till klassrumsundervisning. Utställningen behandlar ett allvarligt ämne på ett lustfyllt sätt genom att kombinera interaktivitet, upplevelser, föremål och lättillgänglig information i en fiktiv stadsmiljö.

I utställningens olika delområden får besökare vid taktila interaktiva stationer tillsammans bl a: frakta sopor med rörpost, dansa en parkeringsplats till en grön park, spela farväl till den fossildrivna bilen, skapa en hållbar digital stad, packa en container, känna dofter från den gamla och den nya staden, förstå hur segelfartyg kan segla, rösta om framtiden, generera förnyelsebar elektricitet, planera framtidens bilfria gata och förstå hur autonoma minibussar kan ta sig fram.

4)Konceptet till Zero City utvecklades i en bred och öppen process i en serie digitala workshops - där vi involverade myndigheter (Trafikverket, Energimyndigheten och Vinnova), innovationsprogram (Drive Sweden och Viable cities), företag och forskare vid högskolor (KTH och Chalmers) för att identifiera problemställningar och inventera vad som var på gång. JAC studios organiserade workshops och resultatet låg till grund för koncept/gestaltning. En viktig roll spelade också skolklasser från Sätterskolan som i ett tidigt skede delgav sina tankar. Tillsammans med bl a Scania, Walleniusrederiet och ENVAC utvecklades flera interaktiva stationer. Toyotas medverkan gjorde det möjligt att visa den absoluta spetstekniken inom området.

Mistra-Sams, KTH var under hela processen bollplank och säkrade innehållet



**Ballongen - ljud och ljusinstallation med specialkomponerat stycke "Fyr" av Johannes Persson Bjurström, examensarbete vi KMHK. Samtliga foton: Anna Gerdén, Tekniska museet.**



**Vy från The Square - med spelet den digitala staden, producerat av YIPP, Nederländerna.**



Vy från Södra delen - längst bak The City Port med installationen Ocean Bird, utvecklad i samarbete med Walleniusrederiet och Transpond.



Vy från den södra delen - i förgrunden modell som visar bränslecell (inlån från Toyota). T h, The Main Street som handlar om hur behovet av transporter kan minska genom bland annat närodling.



City Planning Lab - scanna in dig själv och bli en del av den digitala tvillingen Zero City! Digital interaktiv station utvecklad i samarbete med UCITY.



Toyota E-palette - autonom minibuss - som ger en digital upplevelse av framtidens stad. Specialbyggd för utställningen av Toyota.





The Powerplant med inkasten till det interaktiva sopsugssystemet i förgrunden - utvecklat i samarbete med ENVAC.



**The Park - dansa en parkeringsplats till en grönskande park! Dansaktivitet för fyra personer. Utvecklad av Spree, musikarrangemang Sebastian Flavet, Tekniska museet.**



Ingången till I Bakspegeln i (tidigare Back Street) i Wallenberghallen. Scenografi och film med inslag från Stockholmsutställningen 1897. Podium under ballong med bland annat Stockholms första bil.



Avsnittet 1920 - 1945 i I Bakspegeln. Kolorerad bild - föreställande Skeppsbron i Stockholm - av ColorbyCarl. Föremål ur museets samlingar och inlån från bland andra SMTM.



## Kontaktuppgifter

**Namn**

Lars Paulsson

**E-post**

lars.paulsson@tekniskamuseet.se

**Telefon**

070-2358111

### Ska utställningen visas i Utställningarnas museum?

 Ja